

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA**

**“MARIAMONTESSORI”**



**Influencia de los Videojuegos en el Rendimiento Académico**

**Arequipa - 2023**

Trabajo de investigación:

Presentada por los alumnos:

**Dueñas Laura, Carlo Magno**

**Donoso Pecca, Everly Calypso**

Para optar el grado académico de

Bachiller, en educación

**Asesora:** Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

**AREQUIPA- PERÚ**




**2024**



## 24% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Fuentes principales

- 22%  Fuentes de Internet
- 6%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## RESUMEN

Introduciendo los videojuegos como herramientas digitales en el campo de la educación como mediador en el proceso de aprendizaje para obtener de una educación de calidad, el propósito del estudio es analizar el uso de los videojuegos y su impacto en los logros de aprendizaje de los estudiantes del sexto grado de educación primaria, la metodología de investigación corresponde a un estudio cuantitativo descriptivo y cuasi-experimental, se seleccionó un grupo de padres de familia y docentes de primaria en la institución educativa 40121 Everardo Zapata Santillana, mientras se recolectaban datos de corte transversal. Los resultados permiten concluir que el uso de videojuegos puede mejorar el logro de aprendizaje de los estudiantes, siempre y cuando el docente sepa usarlos adecuadamente en la institución educativa, pues necesita estar actualizado y capacitado para alcanzar las metas deseadas.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	8
AGRADECIMIENTO.....	9
INTRODUCCIÓN .....	10
GENERALIDADES.....	11
CAPÍTULO I.....	11
PLAN DE INVESTIGACIÓN .....	11
1.1.1. El Problema de investigación.....	11
1.1.2. Planteamiento del problema .....	11
A nivel mundial.....	11
1.1.3. Justificación del Problema.....	13
1.1.4. Formulación del problema .....	15
1.1.5. Delimitación.....	15
1.1.6. Problemas de investigación.....	16
1.1.7. Objetivos de la investigación.....	16
1.1.8. Hipótesis de Investigación.....	17
1.1.9. Variables de Investigación.....	17
1.1.10. Matriz de Operacionalización De Variables.....	18
CAPÍTULO II.....	20
2.1. Marco Teórico.....	20
2.1.1. Antecedentes de la investigación.....	20
2.2.2. Marco teórico – científico.....	27
2.2.3. Definición de términos fundamentales.....	37
CAPÍTULO III.....	39
2.3. MARCO METODOLÓGICO.....	39
3.3.1. Población y Muestra.....	39
3.3.2. Unidad de análisis.....	39
3.3.3. Método de Investigación.....	39
3.3.4. Tipo de Investigación.....	39
3.3.5. Diseño de investigación.....	39
3.3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	40
3.3.7. Validación y confiabilidad .....	40
CAPÍTULO IV .....	41
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	41
CAPÍTULO V .....	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	45
ANEXOS.....	47

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 .....	55
Tabla 2 .....	55
Tabla 3 .....	56
Tabla 4 .....	57
Tabla 5 .....	58
Tabla 6 .....	58
Tabla 7 .....	59
Tabla 8 .....	60
Tabla 9 .....	60
Tabla 10 .....	61
Tabla 11 .....	62
Tabla 12 .....	62
Tabla 13 .....	64
Tabla 14 .....	64
Tabla 15 .....	65
Tabla 16 .....	65
Tabla 17 .....	66
Tabla 18 .....	66
Tabla 19 .....	67
Tabla 20 .....	68
Tabla 21 .....	68
Tabla 22 .....	69
Tabla 23 .....	70
Tabla 24 .....	70
Tabla 25 .....	71
Tabla 26 .....	72
Tabla 27 .....	72
Tabla 28 .....	73
Tabla 29 .....	73
Tabla 30 .....	74
Tabla 31 .....	74
Tabla 32 .....	75

**INDICE DE GRAFICOS**

Gráfico 1.....	55
Gráfico 2.....	56
Gráfico 3.....	57
Gráfico 4.....	57
Gráfico 5.....	58
Gráfico 6.....	58
Gráfico 7.....	59
Gráfico 8.....	60
Gráfico 9.....	61
Gráfico 10.....	61
Gráfico 11.....	62
Gráfico 12.....	63
Gráfico 13.....	64
Gráfico 14.....	64
Gráfico 15.....	65
Gráfico 16.....	65
Gráfico 17.....	66
Gráfico 18.....	67
Gráfico 19.....	67
Gráfico 20.....	68
Gráfico 21.....	69
Gráfico 22.....	69
Gráfico 23.....	70
Gráfico 24.....	71
Gráfico 25.....	71
Gráfico 26.....	72
Gráfico 27.....	72
Gráfico 28.....	73
Gráfico 29.....	73
Gráfico 30.....	74
Gráfico 31.....	75
Gráfico 32.....	75

## **DEDICATORIA**

Queremos agradecer a Dios por concedernos llegar hasta este extremo y brindarnos la salud para poder lograr nuestras metas. Gracias a nuestros padres porque ellos son la base de todos nuestros logros. Gracias a nuestros maestros de la escuela porque nos brindaron conocimiento, paciencia y amor.

## **AGRADECIMIENTO**

Queremos agradecer a la Escuela Superior Pedagógica María Montessori por darnos la ocasión de asimilación intelectual y desarrollo académico.

A los directivos de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa quienes nos colaboraron con las facilidades para aplicar nuestra investigación. A la docente de aula y a los estudiantes de sexto grado de primaria.

## INTRODUCCIÓN

Diversos estudios han demostrado que el uso excesivo de videojuegos afecta en la educación de los estudiantes, existen pruebas que evidencian que la adicción a los videojuegos afecta al rendimiento académico en el aula. A pesar de ser un tanto adictivos, los videojuegos generan destrezas y habilidades mentales de manera positiva, como por ejemplo responder rápidamente a los eventos. En base a esto, este estudio tiene como objetivo determinar la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. 40121 Everardo Zapata Santillana.

Este trabajo de investigación consta de las siguientes partes:

Capítulo I: Se revelan los conceptos fundamentales de la educación, la enseñanza, el rendimiento académico, los videojuegos, los rasgos y sus adicciones.

Capítulo II: Da a conocer la metodología de investigación, diseño y tipo de investigación, población y muestras analizadas en la investigación, encuesta como técnica, cuestionario como instrumento, recolección de datos y presentación de resultados. Este cuestionario está destinado a estudiantes, profesores y padres.

Capítulo III: Soluciones alternativas a la adicción a los videojuegos en estudiantes de IE 40121 Everardo Zapata Santillana. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones a través de la presentación de los resultados y, por último, se aportan las referencias y los anexos.

## **GENERALIDADES**

### **CAPÍTULO I.**

#### **PLAN DE INVESTIGACIÓN**

##### **1.1.1. El Problema de investigación**

En los estudiantes de la I.E. N° 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero se vio que ellos tienen un bajo rendimiento por causa de que a ellos les gustan los juegos y piensan más en ello que en los estudios.

##### **1.1.2. Planteamiento del problema**

###### **A nivel mundial**

A nivel mundial en España (2021). Entre los varones con edades de 10 hasta los 19 años, el uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera acelerada. Varios adolescentes pierden el control jugando con los videojuegos, por lo cual puede haber consecuencias negativas como el juego problemático, patológico, y la adicción al uso de los videojuegos. Según Rodríguez y García. En la revista titulada “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública”

###### **A nivel de Latinoamérica**

A nivel Latinoamérica en México (2021). Los videojuegos violentos “intentan encarnar valores humanitarios como el respeto por la vida y la dignidad humana”, dice el informe. Otro apartado incluso afirma que el "consumo excesivo de contenidos virtuales" crea personalidades retraídas, agresivas e intolerantes y que las redes sociales trastornan "procesos fundamentales del neurodesarrollo". Según Steve Saldani. En la revista titulada “Los videojuegos violentos infringen contra "la dignidad humana", dice un estudio del IFT sobre consumo tecnológico de niños en México”

### **A nivel nacional**

A nivel nacional en Lima (2022). Se cree que la tendencia de los videojuegos, por más que todavía es un segmento diminuto en Perú, tiene un gran potencial para aumentar y explorarse ahora y en el futuro próximo. Los jugadores tienden a comprar muchos equipos especializados, enfocándose en mejorar su experiencia de consumo, abriendo desde escritorios especializados hasta sillas ergonómicas y protectores de pantalla para proteger los ojos, la versatilidad y fácil accesibilidad de los videojuegos es una de las principales razones de la continua expansión de la industria. Hoy no es necesario tener una consola ni invertir mucho dinero en cabinas porque puedes jugar juegos en tu teléfono, televisor inteligente, tableta o computadora. Según Jeanette Yañez, Jefa de MI de GfK Perú. En la revista digital de la cámara de comercio de Lima.

### **A nivel regional**

A nivel regional en Arequipa (2020). Busca establecer la relación entre la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos de los estudiantes.

Encontramos las siguientes causas: la falta de autoestima, los padres discuten mucho en casa, los docentes dejan tareas grupales para la casa; siendo la causa principal: el descuido de los padres hacia los hijos. Identificamos los siguientes efectos: Los estudiantes sufren trastornos de la realidad y se refugian en los videojuegos y llegan a juntarse con sus compañeros cayendo en vicios, teniendo como efecto principal que los estudiantes pasan mas tiempo en las cabinas de internet.

Según Berrio. En su investigación titulada "La relación entre la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos entre los estudiantes de la Escuela Preparatoria Alexander Fleming 2020".

### **1.1.3. Justificación del Problema**

Los videojuegos se han convertido en una atracción constante, especialmente para los estudiantes que pasan mucho tiempo en casa o en cabinas frente a la computadora sin la supervisión de adultos (padres, hermanos, tíos, etc.). Otros), aquellos con los que tienen contacto directo. Esto afecta los diferentes comportamientos que muestran cada día dentro y fuera de la escuela.

La educación se hunde en la realidad y la ciencia se desarrolla tan rápidamente que se sorprenden aún más de su práctica docente cuando los videojuegos pueden provocar conductas impulsivas, barreras idiomáticas que aumentan la probabilidad de aceptar o reforzar actitudes agresivas o violentas. Sabemos que el futuro de nuestra nación depende de nuestros niños y jóvenes, por lo que la educación juega un papel muy importante en la formación integral de los estudiantes, desarrollando habilidades cognitivas, afectivas y psicomotoras. Por lo tanto, el propósito de este trabajo es educar, recordar y diagnosticar el consumo de videojuegos en niños de primaria para que la formación integral de sus sueños se mantenga sin obstáculos.

La investigación se elaboró gracias a la ayuda del director y personal de la institución educativa, quienes brindaron el apoyo necesario para la formación de los estudiantes de sexto grado. Asimismo, el apoyo de la organización estudiantil es fundamental para el procesamiento estadístico de las respuestas al formulario. Los datos recopilados permitirán tomar las acciones necesarias para prevenir el uso de videojuegos en relación con el comportamiento de los estudiantes durante estos períodos.

Estudiantes, docentes, instituciones, padres de familia y la comunidad educativa en su conjunto serán los más beneficiados con los resultados de esta investigación.

Los estudiantes son guiados para evitar futuros obstáculos y sirven como experiencias diseñadas

para fortalecer sus debilidades tanto dentro como fuera del aula. Esto nos da una imagen completa de lo que los llevó a estos obstáculos.

Los videojuegos no solo contribuyen al desarrollo de la economía mundial, sino que también ayudan en gran medida al desarrollo de la humanidad debido a sus múltiples beneficios en los campos social, psicológico, neurológico y otros. Divertirse con los videojuegos ayuda a un niño a desarrollar su personalidad y también le permite demostrar habilidades que son útiles en su vida, como saber organizar una habitación, extender el tiempo de juego y desarrollar relaciones sociales óptimas con los estudiantes.

Pero así también los videojuegos también pueden volverse adictivos, pueden aumentar la agresividad en el jugador y causar diversas consecuencias como ansiedad, depresión, comportamiento compulsivo, soledad e incluso disminución de la inteligencia emocional y reducción de la capacidad de expresar emociones.

El propósito de la presente investigación es indagar la influencia de los videojuegos en la conducta de los estudiantes del sexto grado del nivel primaria de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa 2023. Existen muchos videojuegos que tienen algunas escenas o fondos violentos, uno de ellos es FREE FIRE, un videojuego que ha ganado una inmensa popularidad entre los niños y adolescentes por la educación virtual durante la pandemia del COVID-19.

Aunque el uso de videojuegos que los estudiantes usan es beneficioso para su desarrollo cognitivo, independencia y seguridad por lo que queremos comprender son la influencia de los videojuegos en el comportamiento de los estudiantes de nivel primaria del sexto grado de la I.E. 40121 Everardo

Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa 2023 en lo que pueden desarrollar conductas violentas.

El propósito de esta investigación es diagnosticar la influencia de los videojuegos anteriores en el comportamiento del estudiante. Por lo tanto, se hizo un estudio con método de investigación mixto en la cual se utilizó los datos cuantitativos y cualitativos con un diseño no experimental, debido a que las herramientas de recolección de datos son entrevistas para cierto número de estudiantes en lo que se utilizara es un cuestionario.

Los resultados alcanzados mostraron que la mayoría de los estudiantes jugaron "FREE FIRE", lo que tuvo efectos, tanto positivos como negativos en su comportamiento. Con base en el análisis y la discusión de datos, se concluye que los videojuegos tuvieron poco efecto en el comportamiento de una parte de estudiantes, cambiando su conducta en varios aspectos del desarrollo.

#### **1.1.4. Formulación del problema**

¿Cómo inciden los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado del nivel primaria de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero?

#### **1.1.5. Delimitación**

**Tema:** Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado del nivel primaria de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa 2023.

**Problemática:** ¿Cuál es la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado del nivel primaria de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa 2023?

**Población de estudio:** Estudiantes del sexto grado del nivel primaria de la I.E. N.º 40121 Everardo

Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa 2023.

**Lugar de estudio:** I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa

**Año de estudio:** 2023

**Duración de la investigación:** 1 año

### **1.1.6. Problemas de investigación**

**Problema general:**

**¿Cuál es la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes?**

**Problema específico:**

- 1. ¿Cuál es el nivel del uso de los videojuegos de los estudiantes?**
- 2. ¿Cómo influyen los videojuegos en los estudiantes?**
- 3. ¿Cuál es el nivel de rendimiento académico de los estudiantes?**

### **1.1.7. Objetivos de la investigación**

**Objetivo general**

Determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.

**Objetivo Específico**

Diagnosticar el uso de los videojuegos de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.

Conocer la influencia de los videojuegos en la formación de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa

Diagnosticar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.

### **1.1.8. Hipótesis de Investigación**

Los videojuegos influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa.

### **1.1.9. Variables de Investigación**

#### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Influencia de los videojuegos

#### **VARIABLE DEPENDIENTE**

Rendimiento académico

### 1.1.10. Matriz de Operacionalización De Variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>❖ <b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>Video juego</p> <p>❖ <b>VARIABLE</b></p>	<p>Un videojuego es un software de entretenimiento que se disfruta a través de la interacción de una o más personas y proporcionado por un controlador y/o dispositivo electrónico; hoy en día este dispositivo puede ser una computadora, una máquina de juegos, los dispositivos portátiles como videoconsolas, laptops o teléfonos móviles son conocidos en el mundo tecnológico como “plataformas”. (Aldrich, 2006).</p>	<p>Comportamiento</p> <p>Aislamiento</p> <p>Conducta</p> <p>Calificaciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agresivo.</li> <li>• Pasivo.</li> <li>• Personal</li> <li>• Familiar.</li> <li>• Social.</li> <li>· Conducta antisocial.</li> <li>· Conducta dependiente.</li> <li>· Conductas negativas.</li> <li>· Inicio.</li> <li>· En proceso.</li> </ul>



## CAPÍTULO II

### 2.1. Marco Teórico

#### 2.1.1. Antecedentes de la investigación

##### INTERNACIONAL

**Santos y Dolores (2020)** en su artículo de investigación “USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS”.

Su población y muestra está conformada por 711 adolescentes cuyo objetivo es analizar el uso que hacen los adolescentes de los videojuegos; determinar la edad, horas y dispositivos que se utilizó en los videojuegos; determinar la relación entre las horas dedicadas a jugar videojuegos y el rendimiento académico. Siendo cuyo método el diseño no experimental, estudio descriptivo de corte transversal, por lo que la edad de inicio en la práctica de videojuegos es a los 9 años. Tanto hombres como mujeres obtienen un teléfono para ayudarlos a relajarse, el juego más utilizado es FREE FIRE, el tiempo de dedicación al videojuego es de 1 a 2 horas. En conclusión, los videojuegos son un recurso valioso para los jóvenes que son moderadamente relevantes para el desarrollo de habilidades (sociales, cognitivas y educativas).

**Amaya (2020)** En su investigación “Incidencia del uso de las redes sociales en el rendimiento académico del área de matemáticas”

Metodológicamente, la investigación fue parte de un enfoque de métodos mixtos, ya que se utilizó la estadística para analizar las relaciones mediante una prueba estadística en un estudio que midió el grado de asociación entre la variable dependiente rendimiento académico y la variable independiente. A partir de los datos obtenidos, se ha realizado un grupo focal para analizar posibles soluciones en el uso de herramientas tecnológicas junto con los alumnos participantes con el fin

de concienciar sobre el uso correcto de las redes sociales. El propósito de este estudio, basado en la pregunta sobre el uso inapropiado de las redes sociales y su perturbación en las escuelas, fue determinar la prevalencia del uso de las redes sociales en los logros de aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas. En conclusión, es claro que urge dar lugar a las redes sociales como factores que contribuyen a la construcción social del conocimiento, para interactuar y adaptar conocimientos contextualizados en la realidad de los jóvenes, donde los docentes juegan un papel fundamental como guías, mediadores y, por lo tanto, se esfuerzan por designar una educación que esté en primer plano en el desarrollo en que los jóvenes se acercan al mundo del conocimiento.

**Cruz y Fuentes (2020)** En su investigación “Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años” Tiene como finalidad examinar la influencia de los videojuegos en línea en el rendimiento académico de estudiantes entre 12 a 15 años teniendo como metodología la comunicación y tecnología y como muestra probabilística usando las técnicas cuantitativas y cualitativas. Esta investigación tiene como variables videojuegos en línea y rendimiento académico, además diseño experimental de tipo descriptivo y exploratoria. Como resultado se comprueba que los videojuegos de internet intervienen en el comportamiento de los estudiantes lo que ocasiona bajo rendimiento académico.

**Montaña (2020)** En su investigación “Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años” Su meta principal es saber las variaciones de comportamientos que aparecen por medio de los juegos debido a indagaciones realizadas en estudiantes entre los 12 a 18 años en la cual la sugerencia está guiada por una visión cualitativa en

la que se desea obtener de los conceptos el vínculo que tienen los videojuegos con la actitud de los alumnos y de evidenciar que los videojuegos están presentes en nuestra juventud y en las generaciones por venir. Tiene como muestra las investigaciones con estudiantes (gamers) a partir de 12 a 18 años. La metodología en donde se muestra la investigación planteada y elaborada por diferentes autores en las que enfatizan su respectivo trabajo de investigación y sus recomendaciones que obtuvieron como resultado y conclusión en las que las investigaciones dan como resultado la influencia en el comportamiento de los estudiantes, dando a conocer que la cultura gamer va en aumento de popularidad y que ha asentado bases que ayuda en el aspecto social, educativo, económico y laboral.

**Espín (2023)** en la investigación “Índices de calidad de sueño y su relación con el uso de videojuegos en adolescentes” Este estudio se desarrolló mediante un método cuantitativo transversal con una muestra total de 150 estudiantes, de los cuales 76 son hombres y 74 mujeres cuyo objetivo del estudio fue determinar la relación entre el índice de calidad del sueño y la adicción a los videojuegos en adolescentes. Como resultados del sistema estadístico Jamovi y la prueba de correlación Rho de Spearman muestran que existe una correlación positiva entre los indicadores de las variables de calidad del sueño y la adicción a los videojuegos ( $Rho= 0.207$ ,  $p<0.05$ ), estableciendo así que la frecuencia de mala calidad del sueño está relacionada con la adicción a los videojuegos. El 60,7% ( $n=91$ ) de los adolescentes tiene buena calidad de sueño, el 76,7% ( $n=115$ ) de los adolescentes tienen niveles bajos de adicción a los videojuegos.

## NACIONAL

**Coila (2021)** En la investigación “Los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de

comunicación” Tuvo como población y muestra 36 estudiantes matriculados y se llega a una conclusión en la que la correlación es efectiva entre los videojuegos en línea y el rendimiento académico, porque el producto obtenido por medio del coeficiente de correlación de Pearson es 0,157. Tiene como objetivo determinar el nivel de concordancia entre los juegos en línea y el rendimiento académico en el área de comunicación, tiene como método el enfoque cuantitativo, el diseño de investigación es correlacional y el tipo de investigación es básico no experimental (transversal). La técnica de investigación es la encuesta y el instrumento es la prueba estadística del coeficiente de correlación de Pearson.

**Herrera (2022)** En su investigación “Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva” Teniendo como población 100 estudiantes y una muestra de 80 adolescentes cuyo objetivo es establecer la analogía entre el videojuego Free Fire en el conducta de los alumnos teniendo en cuenta el tipo de investigación básica, en la que se empleó el método hipotético - deductivo con un diseño no experimental de corte transversal – correlacional desde un enfoque cuantitativo. Se le aplicó los cuestionarios de recojo de información como muestra sobre la prioridad del uso del videojuego Free Fire y comportamiento para las pruebas de hipótesis en la cual se usó el estadístico de SPSS 26.

**Morán (2021)** en su investigación “Los factores personales y su influencia en la preferencia de los videojuegos en adultos peruanos”

Tiene por propósito identificar las causas particulares que influyen al momento de jugar un videojuego y como muestra contiene a dos colegios, que forman parte de la Comunidad Autónoma de Galicia y el grupo está conformado por hombres y mujeres entre 12 a 17 años. Como muestra

se utilizó el cuestionario como instrumento.

Como método, la idea seleccionada para este trabajo es el de constructivismo, respecto a un enfoque cualitativo.

**Malca (2021)** en su investigación “influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares”

Tiene como finalidad determinar la conducta agresiva en escolares debido a la influencia del uso de videojuegos y se trabajó con un estudio censal por 85 escolares de ambos sexos, con edades entre 8 a 12 años. Para obtener los resultados se utilizó el estadístico SPS-25. Como resultado es la influencia significativa en la conducta agresiva por el uso de los videojuegos, también, se evidencia la relación significativa entre las dimensiones de uso de videojuegos duración, frecuencia y tipo de videojuegos.

**Pineda (2021)** En su proyecto de investigación “Entorno familiar y desempeño académico de los estudiantes”

Como objetivo es determinar el trato entre el ambiente familiar y el desempeño académico de los escolares. Esta es una investigación de tipo básica, transversal, de diseño no experimental, con nivel correlacional y como población tiene 110 escolares y se consideraron 70 estudiantes de nivel secundario, quienes conformaron la muestra, con una similitud igual a 0.578, (el coeficiente de Rho de Spearman).

## **LOCAL**

**Laura y Zapata (2021)** En su proyecto de investigación “influencia del videojuego free fire en el

comportamiento de los estudiantes” Tuvo como población y muestra 107 estudiantes del segundo año de secundaria. El propósito es indagar cómo influye en la conducta de los estudiantes el videojuego FREE FIRE. Tiene como objetivo establecer cómo influye el videojuego en el comportamiento de los estudiantes, se obtiene como resultado que los que juegan “FREE FIRE” son la generalidad de los alumnos lo que ha dado resultados positivos y negativos en sus actitudes. Finalmente, con respecto al estudio de datos y a la cuestión, que en el comportamiento de una parte de la población académica los videojuegos influyen en los diferentes espacios en los que se desarrollan.

**Idme (2021)** en su proyecto de investigación “relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física”

Su objetivo es establecer la coherencia entre la actividad física y la adicción a los videojuegos. Esta investigación de Altman Douglas es longitudinal, observacional y prospectivo. Tiene como población 700 alumnos, de los cuales se obtuvo un total de 142 estudiantes y en los resultados es 6.34% que presentó dificultades muy complicadas, el 42.45% problemas parciales y el 51.41% no tiene problemas del nivel de uso de videojuegos por los estudiantes.

**Centeno y Corrales (2022)** en su proyecto de investigación “relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste en el comportamiento psicosocial en adolescentes”

Su objetivo es determinar la relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes para ello se empleó una metodología de tipo descriptiva correlacional y con un diseño no experimental transversal y como muestra se trabajó con 342 adolescentes de ambos sexos pertenecientes al nivel secundario, con edades entre 12 y 18

años, quienes fueron evaluados con el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV ) y el Inventario de Desajuste del Comportamiento Psicosocial (INDACPS). Los resultados demuestran que el valor es 0.000, menor al nivel de significancia del 5% (0.05).

**Quispe (2022)** en su investigación “adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes” Tiene como población de 387 estudiantes, de los cuales se obtuvo un total de 324 estudiantes y como técnica se usa una encuesta. Se obtiene como resultado el 63.9% de estudiantes que evidencian adicciones y a la vez muestran cierto grado de deficiencia.

Su objetivo es establecer la correlación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes, determinar la incidencia de adicción a videojuegos y deficiencia familiar y disponer los elementos ligados a la adicción a videojuegos. Tiene como material y método que es observacional, prospectivo y transversal.

Finalmente se evidencia relación entre el uso de videojuegos y la deficiencia en la familia.

**Dávila y Vizcarra (2021)** En su investigación “la educación virtual y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales durante el confinamiento por covid-19”

Ha tenido como objetivo establecer la concordancia que hay entre la educación virtual y el producto de los alumnos en el área de ciencias sociales el tiempo de aislamiento por Covid-19.

Tiene como tipo de investigación que es básico con un enfoque cuantitativo, su diseño de investigación es de nivel descriptivo correlacional no experimental de corte transversal. Tiene como muestra 116 estudiantes, obteniendo como resultado del nivel de significancia de 0.648 que es mayor al 5%. Como conclusión no existe una evidencia significativa entre las dos variables.

## **2.2.2. Marco teórico – científico.**

### **2.1.2.1. VIDEOJUEGO:**

El videojuego electrónico es un dispositivo electrónico que muestra imágenes de video que juegan las personas mediante controladores. Se denomina "plataforma" a este dispositivo y puede ser un ordenador, una consola de juegos, una máquina de juegos o una portátil, como un celular o una tablet. La fabricación de los videojuegos es una de las áreas más populares de la industria del entretenimiento.

Para precisar el término “videojuego”, es necesario tener en cuenta que la tecnología y cálculo tiene material multimedia (como gráficos, sonido y texto) que por medio de un conjunto de normas permiten al estudiante interactuar en vivo, con dicho software (Soto L., 2012). (Frasca, 2001) que se refiere a los videojuegos como " Incluyendo el uso de cualquier tipo de software de entretenimiento informático en cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un ambiente físico o en línea.”.

Para (Chóliz, 2013), los videojuegos se identifican por generar un estado de sobreconsumo, el cual es favorecido por diversas particularidades de los videojuegos; estas son las pocas ventajas primordiales. En el trabajo anterior del mismo autor apuntó las ventajas: el diseño de un escenario muy atractivo, retroalimenta la ejecución de las acciones realizadas, está organizado por etapas o niveles de dificultad ajustables, el contenido en sí es atractivo, esto se asocia con una sensación de dominio y libertad de movimiento en el juego y, por último, enlazar entre dificultad y habilidad relacionada con el interés por el trabajo. Como se puede considerar, varios escritores que nos brindan amplias listas de puntos que proponen el concepto de “juego de video” como un juego en el cual participan uno o más jugadores en computadoras y plataformas electrónicas, donde sienten

dominar y lograr las metas. El nivel de dificultad y superación de obstáculos son algunas de las características que motivan al jugador.

### **Características de un videojuego**

Se juega a través de un dispositivo multimedia (consola de juegos, computadora, celular, etc.) es interactivo, hay una narrativa, contiene disposiciones especiales, hay un conflicto (como un obstáculo o problema que el jugador necesita resolver) todo el que lo juega tiene agencia o discreción. Las acciones en los videojuegos tienen consecuencias en ellos (instituciones)

Se refiere a las personas que juegan el juego, el medio en el que se juega, las reglas y estructuras que componen el juego y la narrativa del juego y puede o no tener un objetivo claro.

## **REALIDADES Y MITOS SOBRE LOS VIDEOJUEGOS**

Según (Tizón, 2010), la mayoría de las creencias sobre los videojuegos tienen un elemento enfocado en la carencia de información pública de su uso y efecto. La desinformación y el sesgo que rodea a los videojuegos, analizando estos mitos y confirmando la verdad de estos rumores ha hecho que algunas personas se interesen por este fenómeno. Por lo tanto, ilustramos estos mitos de los videojuegos: Jugar te vuelve antisocial y te separa de la realidad. En la actualidad los videojuegos son sociales ya que se juegan con amigos, con hermanos, con sus padres. Varios juegos para un solo jugador son jugados por varias personas, una persona da consejos a otra y, pero también, hay muchos juegos de competencia de varios jugadores en la que pueden actuar como oponentes. Los videojuegos no son solo para infantes. Las personas que crecieron jugando juegos ahora son mayores que trabajan y aman la industria. Debido al aumento de la edad y el tema, la sociedad de calificación (ESRB) clasifica los videojuegos por edad. También se utilizan metodologías terapéuticas en personas mayores mediante el uso de videojuegos. Los videojuegos

hacen que las personas sean delincuentes Se culpa a los videojuegos de las atrocidades de la gente común, pero los estudios demuestran que el uso de videojuegos no es la causa, sino los problemas entre compañeros, el bullying, el desamor, los problemas con familiares, etc.

Un estudio de 2005 pidió a personas de entre 14 y 68 años que jugaran MMORPG durante 56 horas en el transcurso de un mes y no encontró un aumento significativo en la agresión entre los jugadores en comparación con los no jugadores. Los videojuegos no mejoran las habilidades Puede haber otros casos en los que el simple hecho de jugar videojuegos repetidamente no produzca mucho desarrollo o beneficie nuestras habilidades cognitivas o de otra manera. Sin embargo, cualquier videojuego de plataforma que intente tener éxito hoy muestra una gran complejidad. Muchos videojuegos muestran una historia sofisticada sumergida en roles detallados, obstáculos, estrategias, toma de decisiones, creatividad, atención, memoria, etc. El mito de que los videojuegos causan suicidio prevalece particularmente en los EE. UU., donde el uso de videojuegos se citó como una posible causa después de tres suicidios de adolescentes. Luego se realizó un estudio sin encontrar relación, y se encontró que los jóvenes presentaban problemas psicológicos por falta de comunicación y atención familiar, así como uno de los adolescentes no admitía su homosexualidad a su madre. Solo los hombres juegan videojuegos. Es cierto que menos mujeres que hombres juegan videojuegos, pero eso no significa que los videojuegos tiendan a exhibir un comportamiento machista. Como con todas las cosas, las mujeres se están uniendo lentamente a áreas que antes estaban cerradas para ellas, y los videojuegos están atrayendo lenta pero constantemente a las jugadoras. Las personas que juegan no gozan de vida social.

Un estereotipo típico de los jugadores es que son incapaces de interactuar socialmente y prefieren obviar el contacto con las personas. Algunos videojuegos alientan a los jugadores a interactuar con personas, como World of Warcraft y otros juegos de rol en línea multijugador masivo (MMORPG).

), Donde tienes que unirte a otros jugadores para avanzar en el juego, y muchos jugadores también invitan a amigos a unirse en persona. Juegan juntos. No se puede aprender nada jugando videojuegos Volviendo a la evolución actual de los videojuegos hacia plataformas más sofisticadas, recordamos que muchos videojuegos modernos ofrecen historias que son casi tan elaboradas como los libros. Algunos de ellos se basan en la historia humana o en eventos pasados de los que se puede aprender bastante. Los desarrolladores de estos videojuegos han realizado una extensa investigación para que el juego pueda proporcionar información sobre un estilo de vida o una época de eventos, haciendo que el jugador aprenda accidentalmente sobre prácticas pasadas, hechos históricos o soluciones a problemas en el presente o futuro, además de creatividad, concentración, ilusión y más.

### **¿CÓMO AFECTAN LOS JUEGOS AL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS?**

Los juegos afectan en la conducta de los estudiantes, pierden relaciones, aislamiento, descuido personal, centrándose en estas acciones irrelevantes, ubicándose como cualquier problema de adicción, porque no son conscientes. Entre los principales cambios que provoca el uso de videojuegos en los escolares se encuentran: bajo rendimiento académico, aislamiento, adicción y agresividad.

#### **Adicción**

La adicción a los videojuegos suele ser tan fuerte que los usuarios pasan mucho tiempo tratando de cambiar su comportamiento. La adicción suele dar lugar a episodios agresivos, y los estímulos visuales de los videojuegos suelen dar lugar a respuestas impulsivas que conducen a una pérdida de percepción del tiempo. Estos logros crean una gran falla en el juego. Los jugadores pasan largas

horas jugando juegos no por diversión sino por logros y popularidad virtual para asegurarse de que son los mejores. Es completamente normal que las personas se sientan útiles, quieran seguir experimentando esta satisfacción y se esfuercen durante horas o incluso días para lograrlo.

### **Influencia negativa**

Durante el juego, varios jugadores compartieron sus expresiones ofensivas durante el videojuego asimismo de violencia gráfica (poco realista) que causaba daño al oponente (como disparos o aplastamientos). Lo que funciona en contra de los niveles bioquímicos que aumentan los pensamientos beligerantes, los sentimientos de agresión y promueven el comportamiento mandón durante largas sesiones de juego.

"Los estudios con niños expuestos a la violencia han demostrado que pueden: volverse 'inmunes' o insensibilizarse al miedo a la violencia, imitar la violencia que ven y mostrar un comportamiento más agresivo a medida que aumenta la violencia.

Algunos niños aceptan la violencia como una forma de afrontamiento (Academia Estadounidense de Psiquiatría Infantil y Adolescente, 2014).

### **Sedentarismo**

Un estudiante que pasa la mayor parte del día jugando videojuegos, puede perder interés en actividades saludables como el ejercicio, o incluso descuidar su dieta al comer alimentos poco saludables en lugar de alimentos saludables. Por supuesto, jugar videojuegos no requiere ninguna actividad física, lo que puede hacer que pierdas el interés por estas actividades. "El aumento del sedentarismo en la actualidad es uno de los grandes problemas sanitarios del siglo en curso, dañado por el uso e integración cada vez mayor de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, así como por la creciente dejadez de la actividad física".

### **2.1.2.2. INFLUENCIA:**

La influencia social contribuye al desarrollo integral de la personalidad. Cuando un hombre vive en sociedad y, por razones extraordinarias, se ve privado de relaciones con los demás y obligado a vivir en completo aislamiento, inmediatamente comienza a organizar su vida de acuerdo con los patrones que le ha enseñado la sociedad en la que vive.

La sociedad necesita la cooperación de todos los miembros en diversas actividades que hacen posible el desarrollo social. La sociedad tiene dos elementos básicos: material y moral. El primero es el grupo de personas involucradas; la ética consta de metas a alcanzar y un símbolo de conducta que rige el comportamiento en los participantes.

#### **Los videojuegos violentos y sus efectos en los niños**

Un análisis de los datos disponibles realizado por la Asociación Estadounidense de Psicología concluyó que existe una tendencia a que la agresión aumente inmediatamente después de que en el entorno hay violencia, incluidos los juegos de video, por las siguientes razones:

- Aumentan las ideas violentas, así es que la más pequeña provocación se interpreta como violencia.
- Existe un estado general de euforia (p. ej., subidón de adrenalina, pulso acelerado). Esto da como resultado un aumento en el comportamiento o tendencia dominante.
- Mayor agresividad.
- A veces imita la violencia que acaba de ser presenciada.

Ahora que ha estado expuesto repetidamente a la agresión del entorno (incluidos los juegos de video) en su vida, los expertos creen que la agresión ocurre porque:

- Crea posibilidades, condiciones y opiniones de que la solución a los problemas es usar la agresión.

- Esto crea patrones y secuencias de comandos de comportamiento de ataque familiares.
- Reducir las reacciones negativas normales al problema, al ataque y la agresión.

La mayoría de los experimentos que evalúan los efectos de los videojuegos se han realizado en estudiantes universitarios. Claramente no sacaron armas y cuchillos para ver lo que hicieron después de jugar videojuegos violentos. Curiosamente, dos científicos (ambos psicólogos), uno de la Universidad de Ohio y el otro de la Universidad de Texas A&M, realizaron múltiples estudios sobre este tema y llegaron a conclusiones diferentes. Uno de ellos cree que las personas que juegan videojuegos violentos pueden volverse insensibles, dejar de preocuparse y ser compasivos con los demás y volverse malvados e incluso lastimar a otros, incluidos los miembros de la familia. Otro, que también vio cambios en los niños que jugaban videojuegos violentos, dijo: A diferencia de las personas que matan personas en el mundo real, dijo que los cambios en estos niños eran superficiales y temporales. Llamó a las acciones "actos leves de agresión".

### **2.1.2.3. RENDIMIENTO ACADÉMICO:**

El rendimiento académico es un reflejo de los estudiantes a medida que completan o finalizan su período de estudio. Los indicadores de desempeño en un período de tiempo son las calificaciones obtenidas de 00 a 20. Las calificaciones de cada uno de los 20 estudiantes revelan el concepto de que, en cierto sentido, sí tienen calificaciones altas, dominan la materia o el conocimiento. (Almeyda y Orlando, 2007) “Es una serie de ideas que emergen en el lenguaje profesional, en el comportamiento, y se reflejan en actitudes conductuales relacionadas con el ambiente de enseñanza y las preguntas planteadas.” (Alves, 2006) “Es el punto final del proceso educativo, manifestado por los estudiantes para el mejoramiento, no solo cognitivo, sino también de

habilidades, destrezas, hábitos, afirmaciones, etc. que los estudiantes necesitan desarrollar, es decir, no se aplica a la calidad y aumento de aprendizajes adquiridos, sino a todas las manifestaciones que se dan en el día a día. (Linares, s/f) El rendimiento académico conjuga la atribución de todos los factores que existen en el proceso de aprendizaje: alumnos, profesores, contenidos, métodos, recursos, etc., factores de intervención. Se entiende que el docente es parcialmente responsable de las manifestaciones mencionadas, ya que su función es encaminar las acciones hacia los fines fijados, es decir, educar o formar. Asimismo, son todas transformaciones del estudiante en el transcurso del aprendizaje, caracterizadas por el enriquecimiento y/o crecimiento de la personalidad del alumno. En otras palabras, varios factores causales trabajan juntos para promover el logro, como las buenas prácticas de enseñanza y aprendizaje, sin dejar de lado las características innatas de los escolares, las características en la familia y de su ambiente.

### **Tipos de rendimiento**

#### **A. Rendimiento Individual:**

Se da en una persona que expresa conceptos adquiridos, práctica, experiencias, destrezas, actitud, deseo. Permite al docente elegir medidas adicionales basadas en el conocimiento adquirido.

Todos las características de la actividad personal se basan al uso de sapiencias y costumbres, áreas cognitivas. De esta forma, también se tienen en cuenta aspectos de la personalidad como la construcción de buenos valores y la demostración de afecto.

**B. Rendimiento Social:** Cuando las instituciones educativas intervienen con los jóvenes, no limitan la educación y el aprendizaje, es decir inciden en su entorno en el que se desarrollan, se cree que es un espacio social al desempeño social, el ámbito estudiantil, que está conformado de directores, docentes, protocolo, pares.

#### **Factores positivos del rendimiento escolar:**

En base a los factores externos que actúan sobre cada organismo, los cuales crean contextos y rasgos especiales para cada organismo, identifican estos componentes en relación con el mismo:

**a. Factores biológicos:** El sistema biológico esta en todo nuestro cuerpo, en especial el sistema de los nervios que involucra nuestro cerebro, el cual mientras tenga una condición ideal desplegará un rendimiento óptimo. En cuanto al valor de la nutrición, una alimentación balanceada puede afirmar un óptimo beneficio académico.

**b. Factores psicológicos:** Los factores psicológicos influyen en el progreso académico, cualidades psicológicas tales como curiosidad, energía, cognición, memoria, sentimientos; estas peculiaridades pueden afectar el rendimiento en el estudiante, por lo que es significativa mantener una salud mental equilibrada.

**Factores externos o exógenos:** Ejecute todos los elementos desde el exterior en el factor externo:

**a. Factores sociales:** Es decir, el conjunto de unidades mutuas en las que se desenvuelve el alumno. Lo que incide en el estilo de vida de un estudiante es el entorno, la clase social que le corresponde, el nivel social y cultural del que proviene, las condiciones económicas de sus padres y el nivel educativo. Rendimiento suficiente si el alumno tiene buenas conexiones sociales, se socializa fácilmente en casa con sus compañeros, su estilo de vida habitual, sus prácticas sociales específicas, etc.

**b. Factores pedagógicos:** Tiene factores como: competencia, docentes, currícula, métodos de instrucción, modo de evaluación, medios de aprendizaje, construcción escolar, inventario, horario, ambiente de aprendizaje, etc. Otro elemento externo es la cantidad de estudiantes, la aglomeración del ambiente escolar, la falta de maestros capacitados o un enfoque excesivamente autoritario, planes de lecciones idénticos e inconsistencia con la realidad.

**c. Factores ambientales:** La productividad académica se ve afectada por la determinación del carácter de un estudiante, que revela el carácter en casa, en el colegio o de un movimiento social en particular. Componentes ambientales como la temperatura, la contaminación del suelo, enfermedades causadas bacterias, contaminación de los suministros de agua con sustancias tóxicas, humo de vehículos, fábricas o humo de cigarrillos, etc. Iluminación, mala ventilación, temperatura demasiado alta, nivel de ruido en su entorno de vida. La motivación cognitiva para un estudiante con salud óptima y en un ambiente limpio, determinará su éxito en los estudios; por el contrario, un estudiante enfermo, desnutrido y problemático, determinará la respuesta: brecha de rendimiento académico.

### **Factores negativos del rendimiento escolar**

Los factores negativos que incurren en el rendimiento académico incluyen:

**A. Factores internos:** Problemas genéticos. Infecciones, accidentes, intoxicaciones, Problemas respiratorios, enfermedades de transmisión sexual

**B. Factores externos:** Problemas familiares: familia desordenada, poco rendimiento educativo. Problemas sociales: El alcoholismo, la violencia, la injusticia, intoxicación.

### **Razones del bajo rendimiento académico**

Numerosas encuestas revelan porque los estudiantes rinden menos, las más importantes, son:

**a) Los padres:** Deben adjudicarse el auténtico papel de crianza. Una tarea más del docente es guiar a la familia, para conducir la enseñanza a un mejor horizonte, para ello se realizan charlas motivacionales para acortar la distancia entre padres y escuela. Cuando los padres y los maestros intentan crear un entorno satisfactorio, se mejoran las condiciones profesionales de los estudiantes que sean beneficiosas para los estudiantes, ya que se abre la comunicación suficiente para lograr

dificultades para lograr resultados o pesar. Los padres tienen que trabajar juntos en el progreso de las destrezas de los estudiantes. Para este propósito, es importante que recompense los esfuerzos del niño, no para usar los bienes, sino para felicitar, signos de emoción, abrazo fuerte, felicitaciones por el rendimiento, la inyección, la inyección, el optimismo y la falta de torsión por la imagen.

**b) Docentes:** También se señaló que las instituciones educativas no pueden abandonar su misión de agentes de transformación mundial y pueden acompañar a los estudiantes y el progreso de la nueva sociedad. La dirección de los educadores debe ser consecuente en la mejora y aplicación de las competencias profesionales y habilidades docentes, la enseñanza no es estática, al contrario está en revolución, al igual que la sociedad.

**c) Autoestima:** Es básica en un estudiante ya que le hará enfrentarse con triunfo todos los retos que encuentre en su proceso de la vida escolar y social. El amarse a sí mismo le permite mejorar sus logros académicos. Es importante que su entorno entienda que son un aporte valioso para su entorno, y en el aula esto exige que sean persuasivos y persuasivos, es decir, persuasivos.

### 2.2.3. Definición de términos fundamentales

**Rendimiento académico:** Expresa lo que el estudiante ha aprendido en cuanto a la medida de la destreza del estudiante. A través de estímulos educativos los estudiantes son capaces de manifestar nuevas habilidades.

**Influencia:** El poder, autoridad, autoridad o interferencia de una persona con los negocios de otra persona o personas.

**Adicción:** Déficit de manejo de la conducta, la repetición del uso o la conducta a pesar de saber que tendrá consecuencias negativas y pensamientos distorsionados sobre adicciones recurrentes o episódicas, continuamente.

**Juego de video:** Es un instrumento de entretenimiento que mediante un software con capacidad multimedia que a través de controles, permite representar rutinas en la pantalla de un televisor, un celular, una PC u otro medio electrónico.

**Conducta:** Conjunto de comportamientos y acciones de la persona. Hace referencia a la gestión de emociones de las personas.

## **CAPÍTULO III**

### **2.3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.3.1. Población y Muestra**

Los niños son la población de la I.E. N° 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa.

La muestra la conforman los 36 estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. N° 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa.

#### **3.3.2. Unidad de análisis**

Lo conforman los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E. N° 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa.

#### **3.3.3. Método de Investigación**

El método no experimental es donde los investigadores que realizan estudios no experimentales en la que simplemente miden variables que ocurren naturalmente en el mundo real.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 149), el método no experimental incluye estudios realizados sin manipulación deliberada de variables, en los que los fenómenos simplemente se observan en su entorno natural y luego se analizan.

#### **3.3.4. Tipo de Investigación**

Es correlacional porque se consigue manifestar cómo es la correlación entre las dos variables estudiadas. A través del método se averigua qué pasa con una variable, cuando la otra presenta modificaciones.

Según Sampieri en la investigación correlacional el investigador registra los valores de las variables e intenta establecer un tipo de relación entre ambas.

#### **3.3.5. Diseño de investigación**

La investigación es de carácter no experimental porque hemos sacado información sobre cómo influyen los videojuegos en los estudiantes en un tiempo determinado.

Para Sampieri (2003), el diseño no experimental se divide tomando en cuenta el tiempo durante el que se recolectan los datos, estos son: diseño Transversal, donde se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único, su propósito es describir variables y su incidencia de interrelación en un momento dado.

### **3.3.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos**

Según Arias (2006: 53), “los métodos de recolección de datos son las diferentes maneras o formas de recolectar información<sup>2</sup>. Ejemplos de métodos son la observación directa, encuesta y entrevista, análisis de documentos, contenido y otros.

Se ha determinado la encuesta como técnica a usar y el cuestionario como instrumento y al momento de recopilar los datos estadísticos del instrumento, se utilizará el programa de Excel que nos permitirá realizar los respectivos gráficos y cuadros para poder obtener los resultados.

### **3.3.7. Validación y confiabilidad**

Una vez evaluado el instrumento y habiendo corregido las observaciones se absuelve para su aplicación.

## CAPÍTULO IV

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Da a entender, mediante el análisis de resultados obtenidos por distintas investigaciones, se contrasta, se encuentra diferencias y semejanzas con los resultados actuales de estudio. Es necesario ser preciso que, en esta investigación, actúa una sociedad generosa entre las variables estudiadas (videojuegos y rendimiento académico).

**Santos y Dolores (2020)** en su artículo de investigación “USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DE LAS UNIDADES EDUCATIVAS”.

En este estudio tiene como objetivo analizar el uso que le dan los adolescentes a los videojuegos y el tiempo que emplean en los videojuegos y en su horario de estudio. La edad de inicio en la práctica de videojuegos es a los 9 años. Tanto niños como niñas prefieren un celular para que les ayude a conseguir tranquilidad, el videojuego más atractivo es Free Fire, le dedican de 2 a más horas jugando. En conclusión, los videojuegos son un recurso atractivo para los jóvenes que son moderadamente usados para el desarrollo de habilidades (sociales, cognitivas y educativas). Sin embargo pueden causar daños en los estudiantes que empiezan a jugar a muy corta edad.

**Amaya (2020)** En su investigación “Incidencia del uso de las redes sociales en el rendimiento académico del área de matemáticas”

En esta investigación mediante una prueba estadística en un estudio que midió el grado de asociación entre ambas variables se obtuvieron datos para abordar probables soluciones en el uso de herramientas TIC con el fin de reflexionar sobre el debido uso de las redes en internet. El

objetivo de este estudio, teniendo como fuente la pregunta sobre el mal uso de las redes de internet fue descubrir el crecimiento del uso del internet en el aprendizaje de los estudiantes en el área de matemáticas. En conclusión, se debe de dar importancia a las redes de internet teniendo en cuenta que ayudan al crecimiento de la sociedad para proporcionar aprendizajes significativos en los jóvenes, en el que los profesores juegan un papel esencial como guías, intermediarios, por lo tanto, trabajan por otorgar una enseñanza que esté en primer plano en el progreso en que los estudiantes se aproximan al mundo del conocimiento.

**Cruz y Fuentes (2020)** En su investigación “Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años” Tiene como propósito explorar la influencia de los videojuegos en línea en el rendimiento académico de educandos entre 12 a 15 años teniendo como técnicas la comunicación y tecnología. Como resultado se comprueba que los videojuegos de internet intervienen en la conducta de los estudiantes lo que produce un rendimiento académico bajo.

**Montaña (2020)** En su investigación “Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años” Su objetivo principal es saber las diferentes conductas que surgen por medio de los juegos debido a investigaciones realizadas en alumnos de 12 a 18 años en la que se desea obtener el vínculo que tienen los videojuegos con el comportamiento de los estudiantes y dejar en claro que los videojuegos están en la juventud y en las próximas generaciones.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECONMENDACIONES

#### CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se diagnosticó que el 65% los alumnos evaluados le gustan los videojuegos, el 63% juega más, el 42% manifiesta juegan de vez en cuando y el 20% no juega, sus juegos favoritos son el Free Fire, respecto a sus comportamientos frente a los videojuegos, el 60% de los padres desconocen que sus hijos juegan videojuegos al igual que el 60% de los alumnos juntan sus propinas para gastar en los videojuegos.

**SEGUNDA:** Con base en las características y actitudes de los estudiantes hacia los videojuegos, se evaluó la adicción moderada a los videojuegos, lo que se refleja en que el 58% de los estudiantes tiene una mala actitud, mientras que el 58% de los estudiantes alcanzó un nivel normal de rendimiento académico, como se refleja en las dos variables anteriores se ha mantenido de alguna manera.

**TERCERO:** Con el análisis correlacional, se ha evidenciado que la adicción por los videojuegos implica en un bajo rendimiento académico de los estudiantes de la I.E. N° 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero.

## **RECOMENDACIONES**

**PRIMERA:** Detectar de manera oportuna las maneras de estudiar de los estudiantes va a permitir que las autoridades implementen medidas de apoyo en el aprendizaje significativo de los estudiantes. El director y docentes del colegio deberían poner mayor importancia para la evaluación y diagnóstico de los hábitos y actitudes de los niños durante su jornada escolar en el colegio, en relación con los pedidos y necesidades del estudiante.

**SEGUNDA:** Existe una concordancia inmediata y específica entre la influencia de los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del 6to grado del nivel primario de la I.E. 40121 Everardo Zapata Santillana. Por lo tanto se recomienda a los padres de familia que tengan mayor control sobre el uso de de los videojuegos por parte de sus hijos y sepan ser guías y consejeros para su bienestar integral.

**TERCERA:** Los estudiantes deben recibir orientación, charlas sobre el uso de los videojuegos y su equilibrado uso con responsabilidad para mejorar sus hábitos y actitudes. Porque en exceso perjudican de manera significativa su rendimiento académico y el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Santos y Dolores (2020)** *“Uso de los videojuegos en los adolescentes de las unidades educativas de la provincia de Manabí-Ecuador”*, Manabí, Ecuador

**Amaya (2020)** *“Incidencia del uso de las redes sociales en el rendimiento académico del área de matemáticas”*, Colombia, Universidad Pedagógica y tecnológica de Colombia.

**Cruz y Fuentes (2020)** *“Los juegos online y su influencia en el rendimiento académico en adolescentes de 12 a 15 años”*, Guayaquil, Ecuador, Universidad de Guayaquil

**Montaña (2020)** *“Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años”*, Colombia, Universidad cooperativa de Colombia

**Espín (2023)** *“Índices de calidad de sueño y su relación con el uso de videojuegos en adolescentes”*, Ambato, Ecuador, Universidad Técnica de Ambato

**Coila (2021)** *“Los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación”*, Chimbote, Perú, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

**Herrera (2022)** *“Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva”*, Lima, Perú, Universidad Cesar Vallejo

**Morán (2021)** *“Los factores personales y su influencia en la preferencia de los videojuegos en adultos peruanos”*, Lima, Perú, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

**Malca (2021)** *“Influencia del uso de videojuegos en la conducta agresiva en escolares”*, Pimentel, Perú, Universidad señor de Sipán

**Pineda (2021)** *“Entorno familiar y desempeño académico de los estudiantes”*, Lima, Perú, Universidad Cesar Vallejo

**Laura y Zapata (2021)** *“Influencia del videojuego free fire en el comportamiento de los estudiantes”*, Arequipa, Perú, Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa

**Idme (2021)** *“Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física”*, Arequipa, Perú,

Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa

**Centeno y Corrales (2022)** *“Relación entre el nivel de dependencia a los videojuegos y el desajuste en el comportamiento psicosocial en adolescentes”*, Arequipa, Perú, Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa

**Quispe (2022)** *“Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes”*, Arequipa, Perú, Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa

**Dávila y Vizcarra (2021)** *“La educación virtual y el rendimiento académico en el área de ciencias sociales durante el confinamiento por covid-19”*, Arequipa, Perú, Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa

## ANEXOS

## CUESTIONARIO

## Cuestionario para estudiantes

Querido estudiante le hago llegar este instrumento para que sea llenado de manera correcta en cumplimiento de su responsabilidad

<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

<b>N</b>	<b>Ítems</b>	<b>Respuestas</b>		
	<b> AISLAMIENTO </b>			
1	Desde que comencé a jugar paso más tiempo en los videojuegos que con mi familia. (Aislamiento - familiar)	1	2	3
	<b> CONDUCTA </b>			
2	Me siento desesperado cuando falla mi videoconsola o computadora y busco la forma de continuar con el videojuego pidiendo prestado a un familiar o amigo. (conducta - dependiente)	1	2	3
3	Tengo la necesidad de jugar con los videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos. (Conducta - dependiente)	1	2	3
4	Aunque me llamen mis padres, familiares o amigos, se me hace muy difícil detenerme cuando estoy en pleno juego. (conducta – negativas)	1	2	3
5	Por jugar mucho tiempo con los videojuegos me he acostado más tarde o he dormido menos tiempo. (conducta – negativas)	1	2	3
6	Me concentro tanto en el videojuego que pierdo la noción del tiempo, cuando estoy jugando. (conducta – negativa)	1	2	3
7	Cuando llego a casa después de clases lo primero que hago es ponerme a jugar con mis videojuegos. (conducta – negativa)	1	2	3
8	Pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.) Mientras estoy	1	2	3

	haciendo otras actividades (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) (conducta – negativa)			
	<b>COMPORTAMIENTO</b>			
9	Me irrito o me enfado cuando no funciona bien el videojuego por fallas de la videoconsola o computadora. (comportamiento – agresivo)	1	2	3
10	Debido a que dedico mucho tiempo a jugar videojuegos en la videoconsola o PC he discutido con mis padres, familiares o amigos. (comportamiento – agresivo)	1	2	3
	<b>TRASTORNOS PSICOLÓGICOS</b>			
11	Debido a que los videojuegos requieren mucho tiempo, dedico menos tiempo a hacer otras actividades. (trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación)	1	2	3
	<b>ACTITUD</b>			
12	Debido al tiempo que he dedicado a jugar he llegado a mentir a mis padres (por ejemplo: Haber jugado más de una hora, y decir que he estado jugando media hora) (actitud – falta de respeto)	1	2	3

### Cuestionario para padres

Estimado padre de familia le hago llegar este instrumento para que sea llenado de manera correcta en cumplimiento de su responsabilidad

<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

N	Ítems	Respuestas
	<b>COMPORTAMIENTO</b>	

1	Cuando surge algún problema su hijo se molesta con facilidad. (comportamiento – agresivo)	1	2	3
2	Cuando a su hijo se le presenta un problema en casa soluciona los conflictos usando la agresión. (comportamiento – agresivo)	1	2	3
	<b>CONDUCTA</b>			
3	En las horas de la noche en vez de dormir su hijo se dedica a jugar videojuegos hasta trasnocharse. (conducta – negativa)	1	2	3
4	Cuando no le dan permiso para ir a jugar videojuegos, su hijo reacciona de manera violenta. (conducta – agresiva)	1	2	3
5	Para ingresar a las cabinas de internet Su hijo ha llegado a robar dinero o a mentir para jugar con los videojuegos (conducta – negativa)	1	2	3
	<b>ACTITUD</b>			
6	Cuando dialoga con su entorno, su hijo habla palabras vulgares. (Actitud – falta de respeto)	1	2	3
	<b>TRASTORNOS PSICOLOGICOS</b>			
7	Cuando le dejan tareas para la casa, su hijo no quiere hacer las tareas y prefiere jugar con los videojuegos. (Trastornos psicológicos – malos hábitos de estudio)	1	2	3
8	Cuando no duerme bien por jugar con los videojuegos, su hijo se levanta tarde y llega después de la hora de inicio de clases o incluso falta a las clases. (trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación)	1	2	3
9	A su hijo no le alcanza el tiempo para realizar otras actividades porque pasa mucho tiempo jugando con los videojuegos. (trastornos psicológicos – Malos hábitos de estudio)	1	2	3
	<b>AI SLAMI ENTO</b>			

10	En sus ratos libres su hijo prefiere jugar con los videojuegos en vez de apoyar en los quehaceres del hogar. (Aislamiento – familiar)	1	2	3
----	---	---	---	---

### Cuestionario para docentes

Estimado docente le hago llegar este instrumento para que sea llenado de manera correcta en cumplimiento de su responsabilidad

<b>Nunca</b> <b>1</b>	<b>A veces</b> <b>2</b>	<b>Siempre</b> <b>3</b>
--------------------------	----------------------------	----------------------------

<b>N</b>	<b>Ítems</b>	<b>Respuestas</b>		
	<b>ACTITUD</b>			
1	Durante las clases mis estudiantes no ponen atención a las explicaciones realizadas. (Actitud – falta de actitud ante el área)	1	2	3
2	Cuando se les dejan tareas mis estudiantes algunas veces no cumplen con las tareas asignadas (Actitud – falta de actitud ante el área)	1	2	3
3	Cuando dialoga con sus compañeros mis estudiantes muestran agresividad al comunicarse. (Actitud – falta de respeto)	1	2	3
4	Durante el diálogo entre mis estudiantes hablan palabras vulgares. (Actitud – falta de respeto)	1	2	3
	<b>TRASTORNOS PSICOLÓGICOS</b>			
5	El cansancio y el sueño afectan a mis estudiantes al momento de desarrollar mis sesiones. (trastornos psicológicos – malos hábitos de estudio)	1	2	3
6	Durante las clases mis estudiantes se deprimen fácilmente y no participan activamente. (trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación)	1	2	3
	<b>COMPORTAMIENTO</b>			

7	Cuando se les presenta alguna situación que les desagrada a mis estudiantes ellos solucionan las cosas usando la agresión. (comportamiento - agresivo)	1	2	3
8	Cuando mis estudiantes salen al recreo juegan de manera brusca o violenta entre compañeros. (comportamiento – agresivo)	1	2	3
	<b>CONDUCTA</b>			
9	Ante situaciones de vulnerabilidad mis estudiantes no son empáticos con sus compañeros. (conducta – antisocial)	1	2	3
10	Cuando mis estudiantes participan en clase nombran personajes o situaciones de videojuegos (conducta – negativa)	1	2	3

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cuál es la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b></p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.</p>	<p>Los videojuegos influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado de la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>Influencia de los videojuegos</p>	<p>Un videojuego es un software de entretenimiento que se disfruta a través de la interacción de una o más personas y proporcionado por un controlador y/o dispositivo electrónico; hoy en día este dispositivo puede ser una computadora, una máquina de juegos, los dispositivos portátiles como videoconsolas, laptops o teléfonos móviles son conocidos en el</p>	<p>Comportamiento</p> <p>Aislamiento</p> <p>Conducta</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Agresivo</li> <li>❖ Pasivo</li> <li>❖ Personal</li> <li>❖ Familiar.</li> <li>❖ Social.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Conducta antisocial.</li> <li>· Conducta dependiente.</li> <li>· Conductas negativas.</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b></p> <p>Correlacional</p> <p><b>Método:</b></p> <p>No experimental</p> <p><b>Diseño:</b></p> <p>No experimental</p> <p><b>Población:</b> La población son los niños de la I.E. N.º 40122</p>

<p>¿Cuál es el nivel del uso de los videojuegos de los estudiantes?</p> <p>¿Cómo influyen los videojuegos en los estudiantes?</p> <p>¿Cuál es el nivel de rendimiento académico de los estudiantes?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Diagnosticar el uso de los videojuegos de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.</p> <p>Conocer la influencia de los videojuegos en la formación de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata</p>		<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p>Rendimiento académico</p>	<p>mundo tecnológico como “plataformas”. (Aldrich, 2006).</p> <p>El rendimiento académico es el resultado de varios</p>	<p>Calificaciones</p> <p>Trastornos psicológicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Inicio.</li> <li>· En proceso.</li> <li>· Logro.</li> </ul> <p><b>1. Baja autoestima.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Malos hábitos de estudio.</li> <li>● Desinterés y desmotivación.</li> </ul>	<p>Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>La muestra la conforman los 36 estudiantes de quinto grado de primaria de la I.E. N.º 40122 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa.</p>
---	--	--	---	---	--	---	--

<p>Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.</p> <p>Diagnosticar el nivel de rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N. ° 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.</p>			<p>factores: biológicos, psicológicos, económicos y sociológicos; influyen y determinan el resultado del proceso de enseñanza/aprendizaje . Según: (Estrada, 2018).</p>	<p>Actitud</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Falta de respeto.</li> <li>● Falta de empatía.</li> </ul> <p>Falta de actitud ante el área.</p>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> Cuestionario</p>
--	--	--	---	----------------	--	---

## GRÁFICOS

### GRÁFICOS DE ESTUDIANTES

Tabla 1

<b>pregunta 1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Desde que comencé a jugar paso más tiempo en los videojuegos que con mi familia. (Aislamiento - familiar)	6	25	5

Gráfico 1

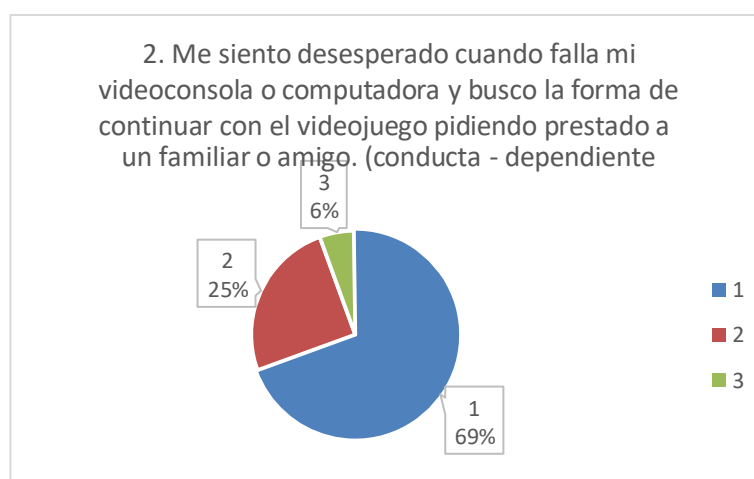


(Aislamiento - familiar) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 17% indica 1, un 69% indica 2 y un 14% indica el 3.

Tabla 2

<b>pregunta 2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Me siento desesperado cuando falla mi videoconsola o computadora y busco la forma de continuar con el videojuego pidiendo prestado a un familiar o amigo. (conducta - dependiente)	25	9	2

Gráfico 2

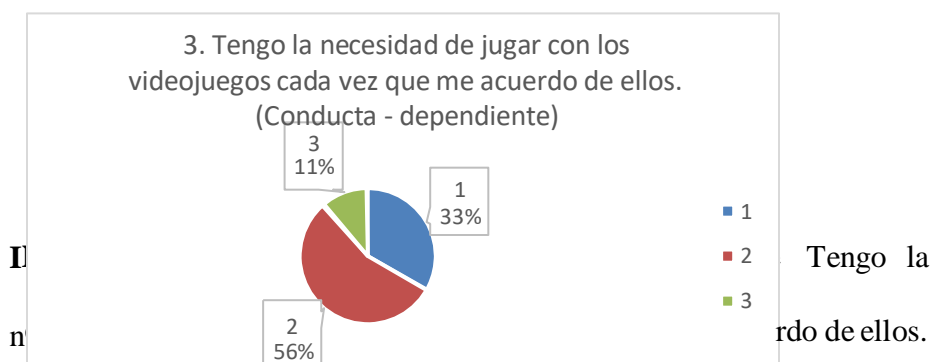


**INTERPRETACIÓN:** Según el siguiente gráfico sobre Me siento desesperado cuando falla mi videoconsola o computadora y busco la forma de continuar con el videojuego pidiendo prestado a un familiar o amigo. (Conducta - dependiente) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 69% indica 1, un 25% indica 2 y un 6% indica el 3.

Tabla 3

<b>pregunta 3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Tengo la necesidad de jugar con los videojuegos cada vez que me acuerdo de ellos. (Conducta - dependiente)	12	20	4

Gráfico 3

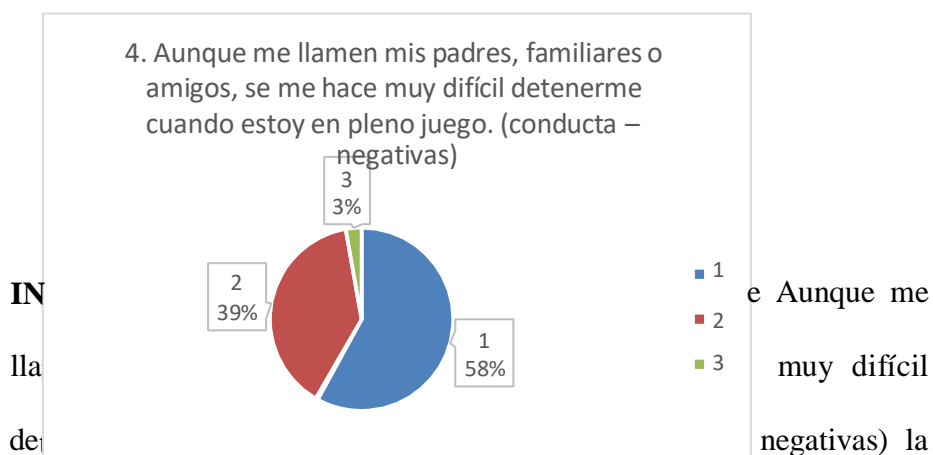


(Conducta - dependiente) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 33% indica 1, un 56% indica 2 y un 11% indica el 3.

Tabla 4

pregunta 4	1	2	3
Aunque me llamen mis padres, familiares o amigos, se me hace muy difícil detenerme cuando estoy en			

Gráfico 4



mayoría de los estudiantes contestaron con un 58% indica 1, un 39% indica 2 y un 3% indica el 3.

Tabla 5

<b>pregunta 5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Por jugar mucho tiempo con los videojuegos me he acostado más tarde o he dormido menos tiempo. (conducta – negativas)	15	17	4

Gráfico 5

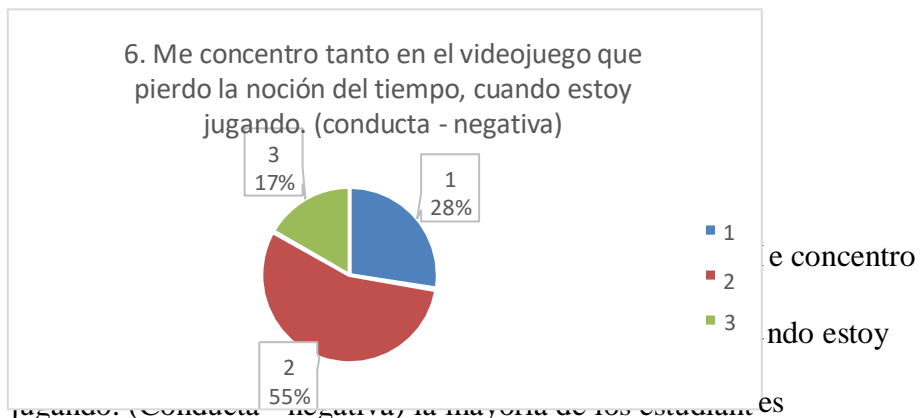


mayoría de los estudiantes contestaron con un 42% indica 1, un 47% indica 2 y un 11% indica el 3.

Tabla 6

<b>pregunta 6</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Me concentro tanto en el videojuego que pierdo la noción del tiempo, cuando estoy jugando. (conducta - negativa)	10	20	6

Gráfico 6

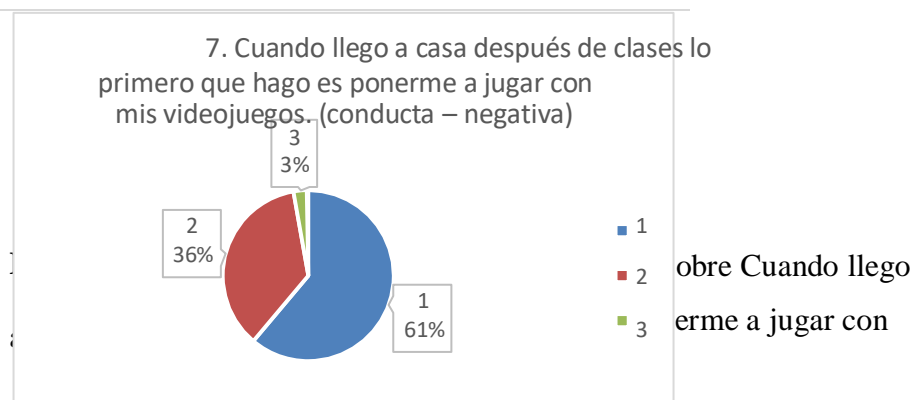


contestaron con un 28% indica 1, un 55% indica 2 y un 17% indica el 3.

Tabla 7

pregunta 7	1	2	3
Quando llego a casa después de clases lo primero que hago es ponerme a jugar con mis videojuegos.			

Gráfico 7

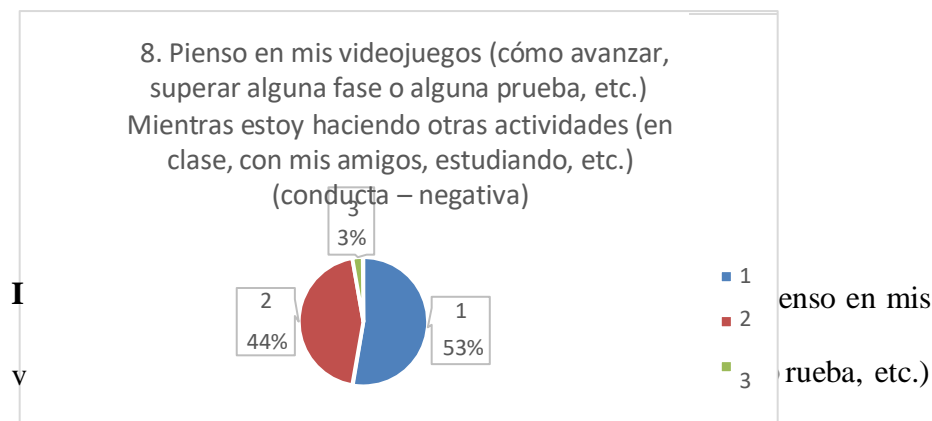


mis videojuegos. (Conducta – negativa) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 61% indica 1, un 36% indica 2 y un 3% indica el 3.

Tabla 8

<b>pregunta 8</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.) Mientras estoy haciendo otras actividades (en clase, con mis			

Gráfico 8



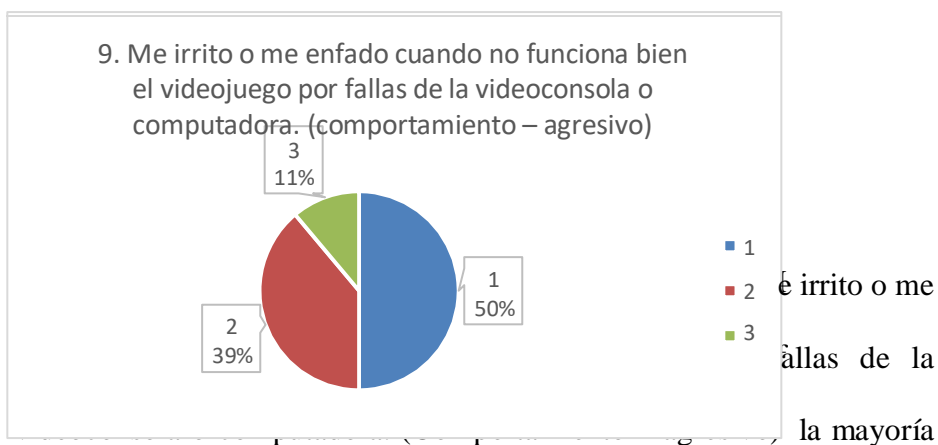
Mientras estoy haciendo otras actividades (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) (Conducta – negativa) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 53% indica 1, un 44% indica 2 y un 3% indica el 3.

Tabla 9

<b>pregunta 9</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

Me irrito o me enfado cuando no funciona bien el videojuego por fallas de la videoconsola o computadora. (comportamiento – agresivo)	18	14	4
--	----	----	---

Gráfico 9

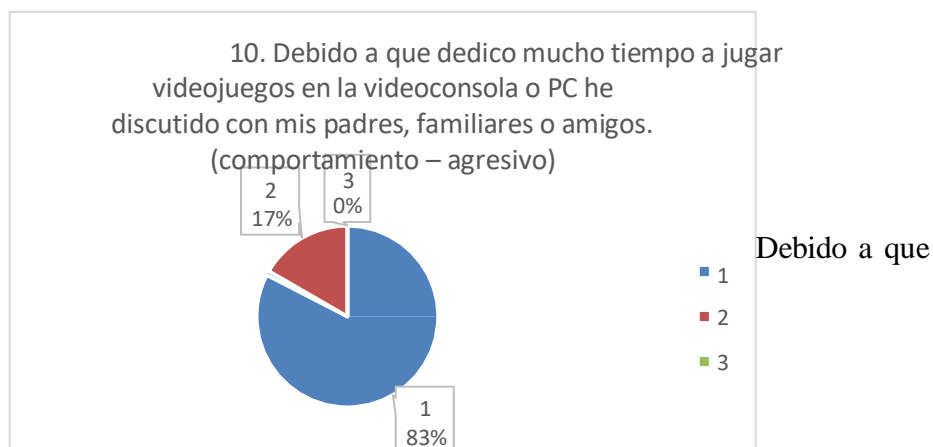


de los estudiantes contestaron con un 50% indica 1, un 39% indica 2 y un 11% indica el 3.

Tabla 10

pregunta 10	1	2	3
Debido a que dedico mucho tiempo a jugar videojuegos en la videoconsola o PC he discutido con mis padres, familiares o amigos. (comportamiento – agresivo)	30	6	0

Gráfico 10

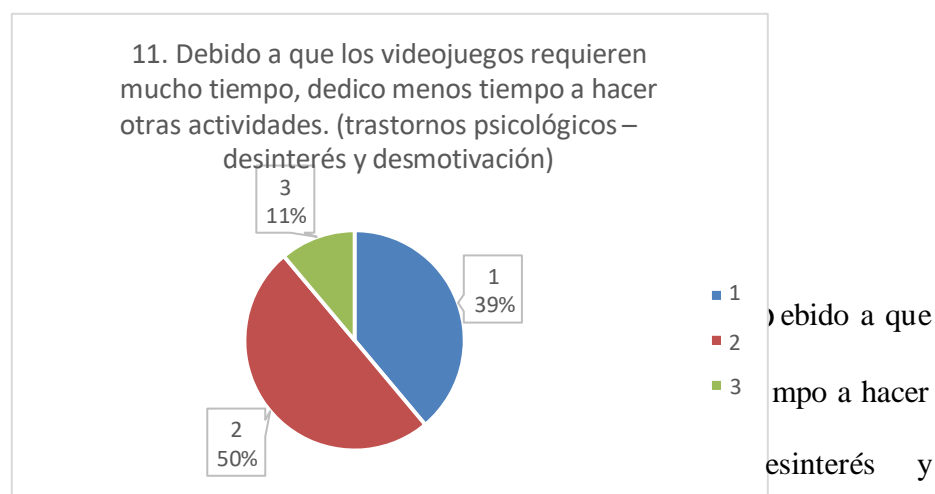


dedico mucho tiempo a jugar videojuegos en la videoconsola o PC he discutido con mis padres, familiares o amigos. (Comportamiento – agresivo) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 83% indica 1, un 17% indica 2 y un 0% indica el 3.

Tabla 11

<b>pregunta 11</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Debido a que los videojuegos requieren mucho tiempo, dedico menos tiempo a hacer otras actividades. (trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación)	14	18	4

Gráfico 11



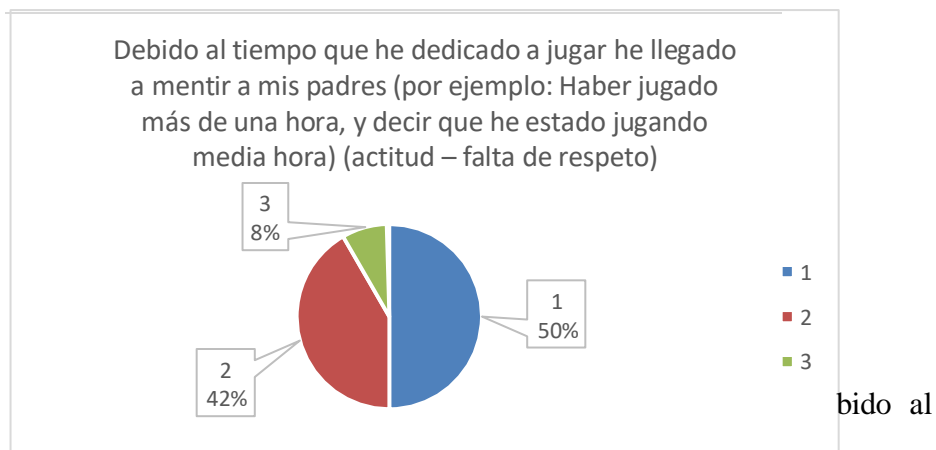
desmotivación) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 39% indica 1, un 50% indica 2 y un 11% indica el 3.

Tabla 12

<b>pregunta 12</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
--------------------	----------	----------	----------

Debido al tiempo que he dedicado a jugar he llegado a mentir a mis padres (por ejemplo: Haber jugado más de una hora, y decir que he estado jugando media hora) (actitud – falta de respeto)	18	15	3
--	----	----	---

Gráfico 12

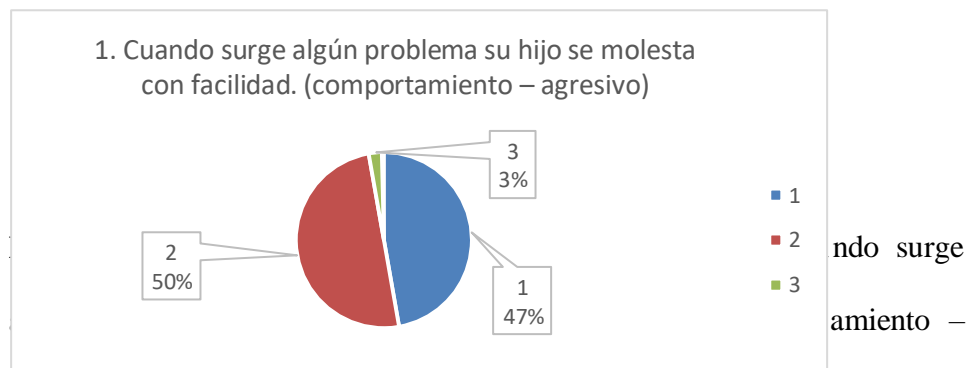


tiempo que he dedicado a jugar he llegado a mentir a mis padres (por ejemplo: Haber jugado más de una hora, y decir que he estado jugando media hora) (actitud – falta de respeto) la mayoría de los estudiantes contestaron con un 50% indica 1, un 42% indica 2 y un 8% indica el 3.

Tabla 13

<b>pregunta 1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Cuando surge algún problema su hijo se molesta con facilidad. (comportamiento – agresivo)	17	18	1

Gráfico 13



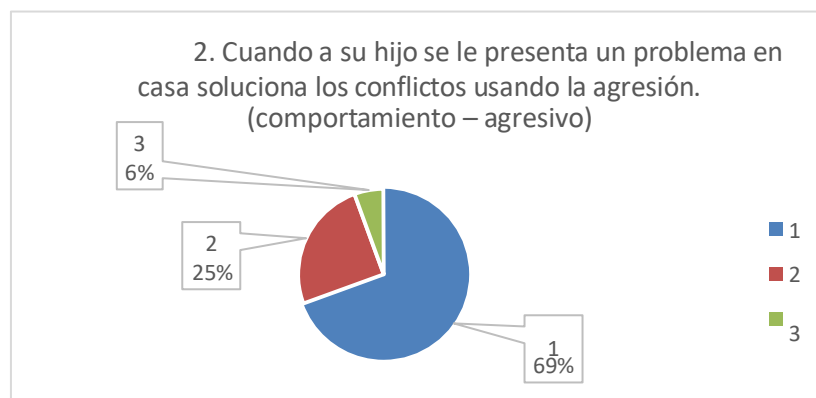
agresivo) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 47% indica

1, un 50% indica 2 y un 3% indica el 3.

Tabla 14

<b>pregunta 2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Cuando a su hijo se le presenta un problema en casa soluciona los conflictos usando la agresión. (comportamiento – agresivo)	25	9	2

Gráfico 14

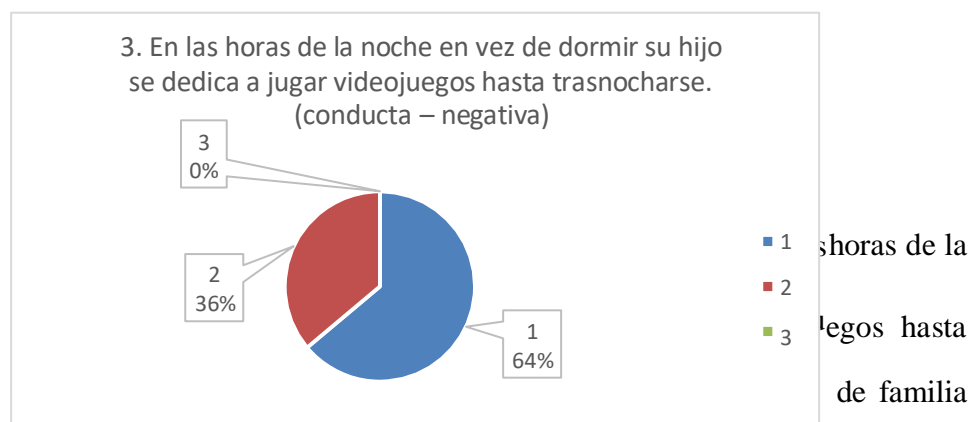


**INTERPRETACIÓN:** Según el siguiente grafico sobre Cuando a su hijo se le presenta un problema en casa soluciona los conflictos usando la agresión. (Comportamiento – agresivo) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 69% indica 1, un 25% indica 2 y un 6% indica el 3.

Tabla 15

<b>pregunta 3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
En las horas de la noche en vez de dormir su hijo se dedica a jugar videojuegos hasta trasnocharse. (conducta – negativa)	23	13	0

Gráfico 15

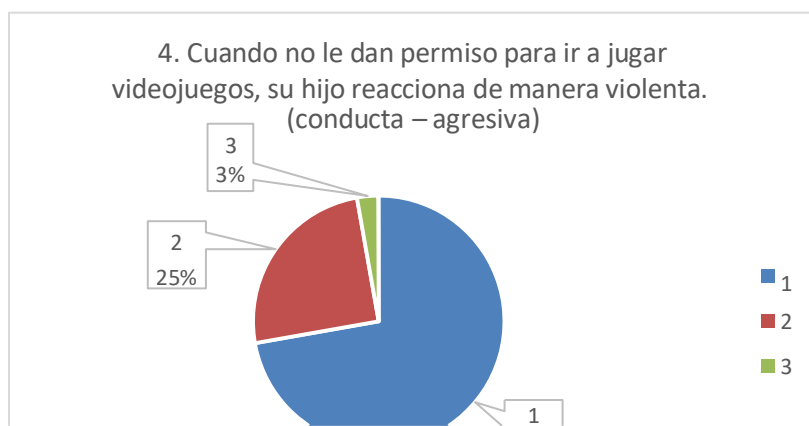


contestaron con un 64% indica 1, un 36% indica 2 y un 0% indica el 3.

Tabla 16

<b>pregunta 4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Cuando no le dan permiso para ir a jugar videojuegos, su hijo reacciona de manera violenta. (conducta – agresiva)	26	9	1

Gráfico 16

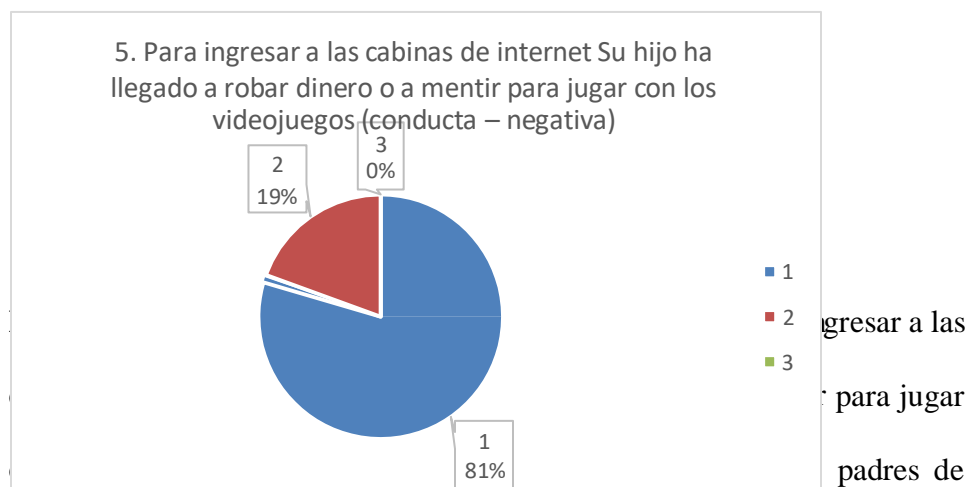


**INTERPRETACIÓN:** Según el siguiente grafico sobre Cuando no le dan permiso para ir a jugar videojuegos, su hijo reacciona de manera violenta. (Conducta – agresiva) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 72% indica 1, un 25% indica 2 y un 3% indica el 3.

Tabla 17

<b>pregunta 5</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Para ingresar a las cabinas de internet Su hijo ha llegado a robar dinero o a mentir para jugar con los videojuegos (conducta – negativa)	29	7	0

Gráfico 17



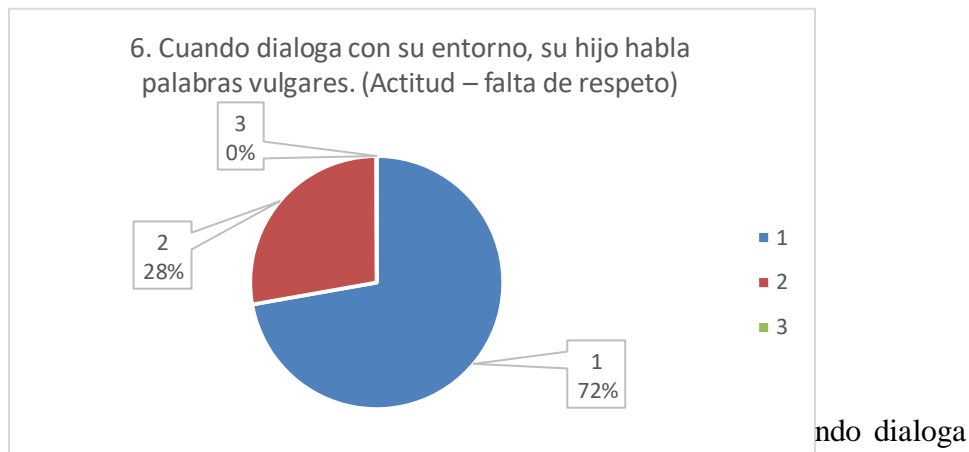
familia contestaron con un 81% indica 1, un 19% indica 2 y un % indica el 3.

Tabla 18

<b>pregunta 6</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
-------------------	----------	----------	----------

Cuando dialoga con su entorno, su hijo habla palabras vulgares. (Actitud – falta de respeto)	26	10	0
---	----	----	---

Gráfico 18

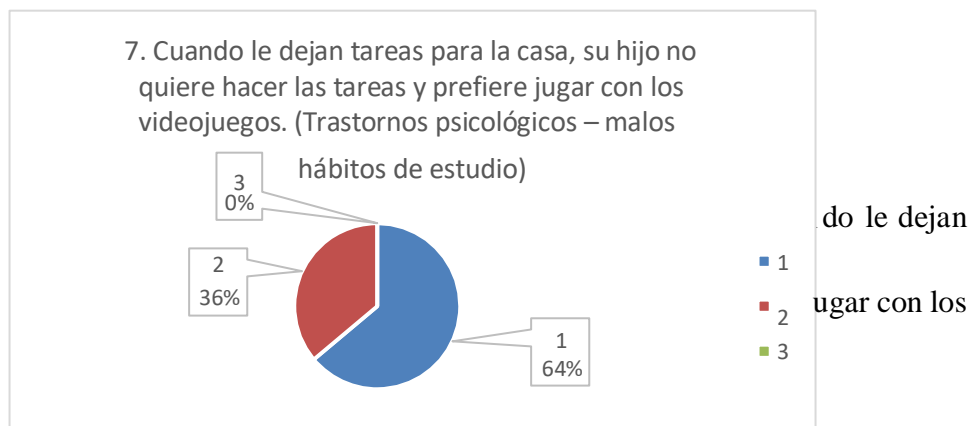


con su entorno, su hijo habla palabras vulgares. (Actitud – falta de respeto)  
la mayoría de los padres de familia contestaron con un 72% indica 1, un 28% indica 2 y un 0% indica el 3.

Tabla 19

<b>pregunta 7</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Cuando le dejan tareas para la casa, su hijo no quiere hacer las tareas y prefiere jugar con los videojuegos. (Trastornos psicológicos – malos hábitos de estudio)	23	13	0

Gráfico 19

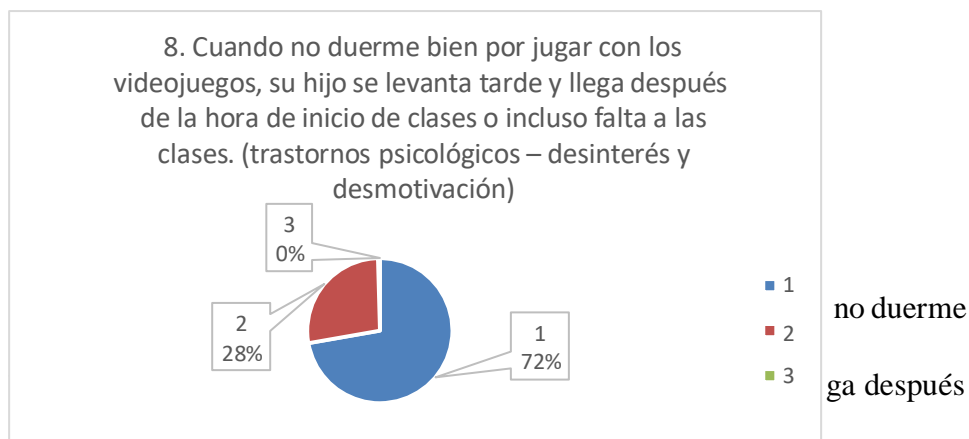


videojuegos. (Trastornos psicológicos – malos hábitos de estudio) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 64% indica 1, un 36% indica 2 y un 0% indica el 3.

Tabla 20

<b>pregunta 8</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
Cuando no duerme bien por jugar con los videojuegos, su hijo se levanta tarde y llega después de la hora de inicio de clases o incluso falta a las clases. (trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación)	26	10	0

Gráfico 20



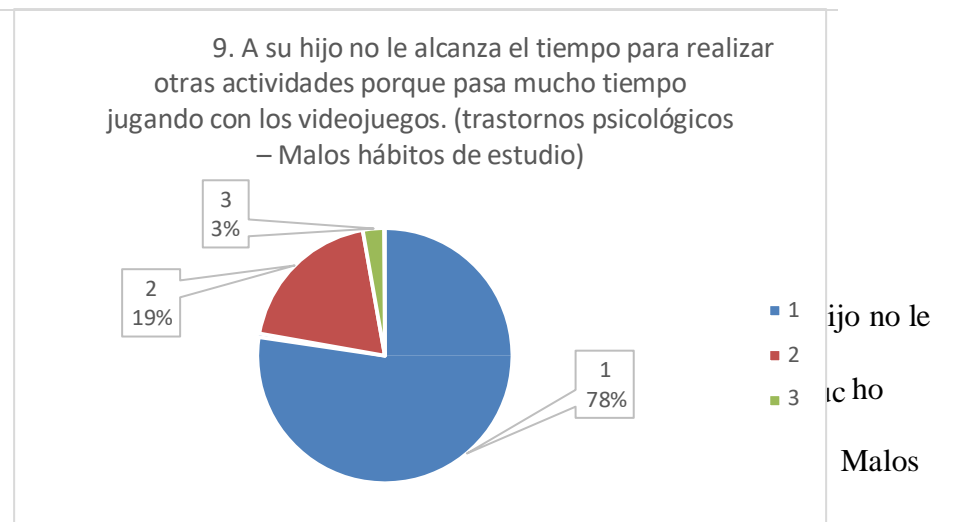
de la hora de inicio de clases o incluso falta a las clases. (Trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 72% indica 1, un 28% indica 2 y un 0% indica el 3.

Tabla 21

<b>pregunta 9</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
-------------------	----------	----------	----------

A su hijo no le alcanza el tiempo para realizar otras actividades porque pasa mucho tiempo jugando con los videojuegos. (trastornos psicológicos – Malos hábitos de estudio)	28	7	1
--	----	---	---

Gráfico 21

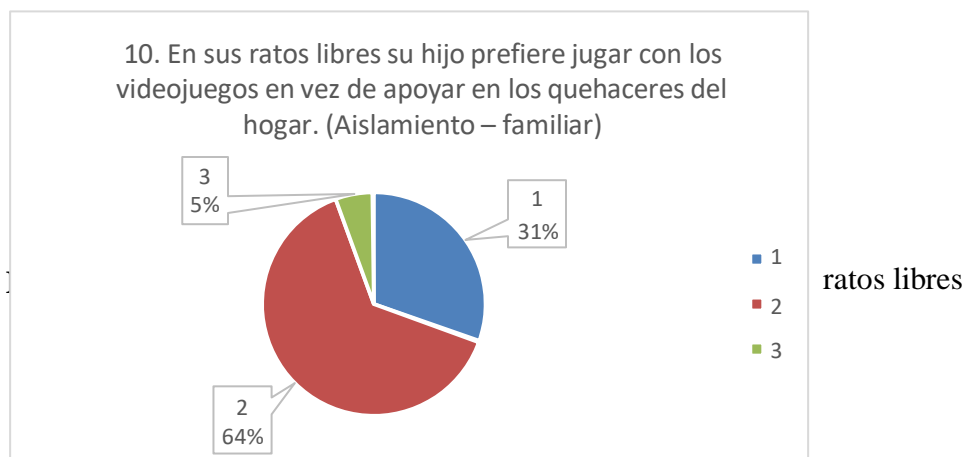


(trastornos psicológicos – Malos hábitos de estudio) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 78% indica 1, un 19% indica 2 y un 3% indica el 3.

Tabla 22

pregunta 10	1	2	3
En sus ratos libres su hijo prefiere jugar con los videojuegos en vez de apoyar en los quehaceres del hogar. (Aislamiento – familiar)	11	23	2

Gráfico 22



su hijo prefiere jugar con los videojuegos en vez de apoyar en los quehaceres del hogar. (Aislamiento – familiar) la mayoría de los padres de familia contestaron con un 31% indica 1, un 64% indica 2 y un 5% indica el 3.

## GRÁFICOS DE DOCENTES

Tabla 23

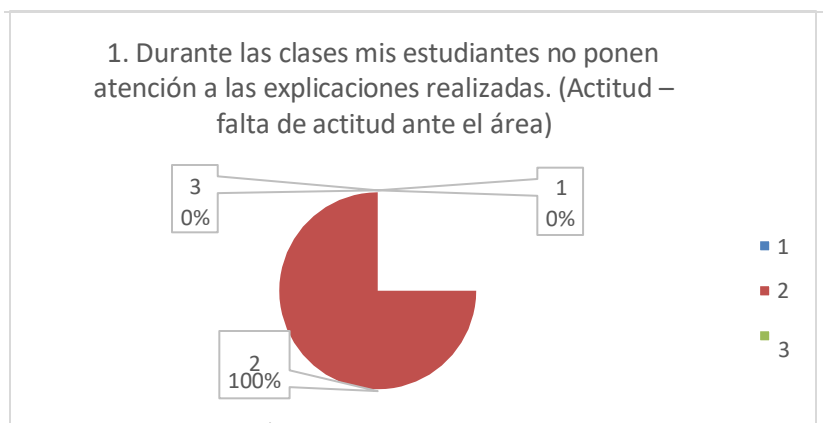
### pregunta 1

1 2 3

Durante las clases mis estudiantes no ponen atención a las

explicaciones realizadas. (Actitud – falta de actitud ante el área) 0 1 0

Gráfico 23



**INTERPRETACIÓN:** Según el siguiente grafico sobre Durante las clases mis estudiantes no ponen atención a las explicaciones realizadas. (Actitud – falta de actitud ante el área) la docente contesto con un 100% en la alternativa 2.

Tabla 24

### pregunta 2

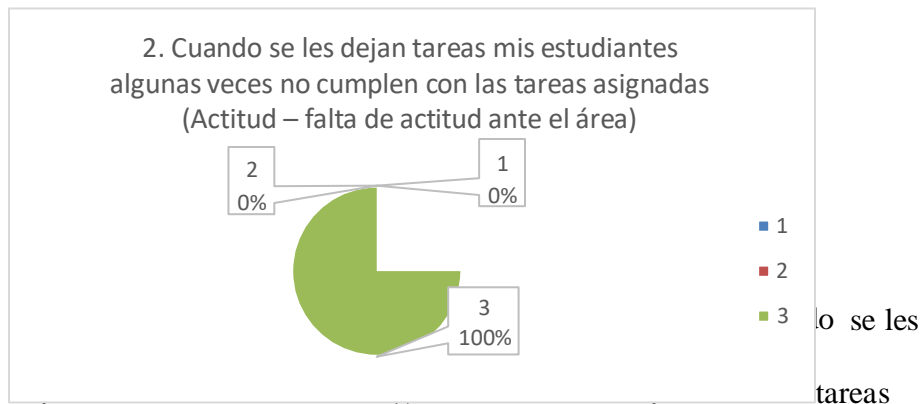
1 2 3

Cuando se les dejan tareas mis estudiantes algunas veces no

cumplen con las tareas asignadas (Actitud – falta de actitud ante 0 0 1

el área)

Gráfico 24



asignadas (Actitud – falta de actitud ante el área) la docente contesto con un 100% en la alternativa 3.

Tabla 25

**pregunta 3**

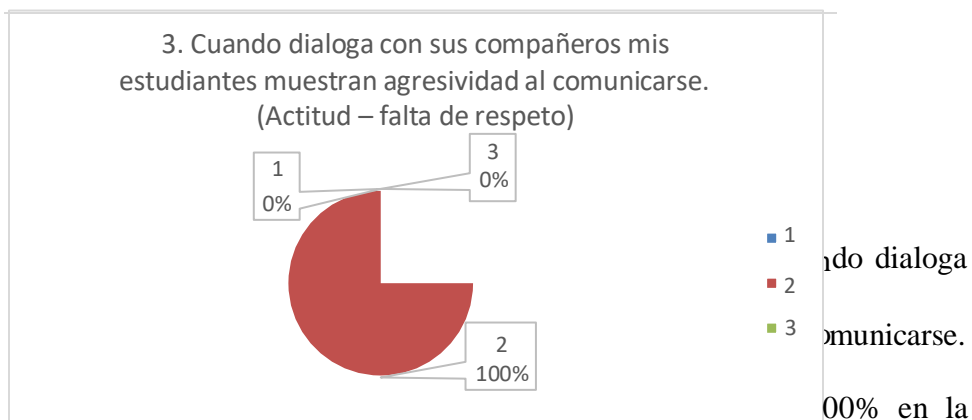
1 2 3

Quando dialoga con sus compañeros mis estudiantes muestran

agresividad al comunicarse. (Actitud – falta de respeto)

0 1 0

Gráfico 25



alternativa 2.

Tabla 26

**pregunta 4**

1 2 3

Durante el diálogo entre mis estudiantes hablan palabras

vulgares. (Actitud – falta de respeto)

0 1 0

Gráfico 26

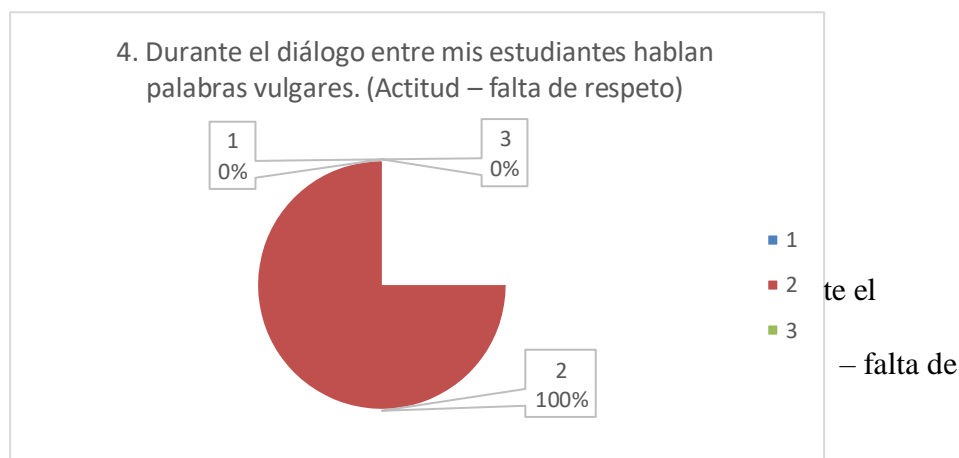


Tabla 27

**pregunta 5**

1 2 3

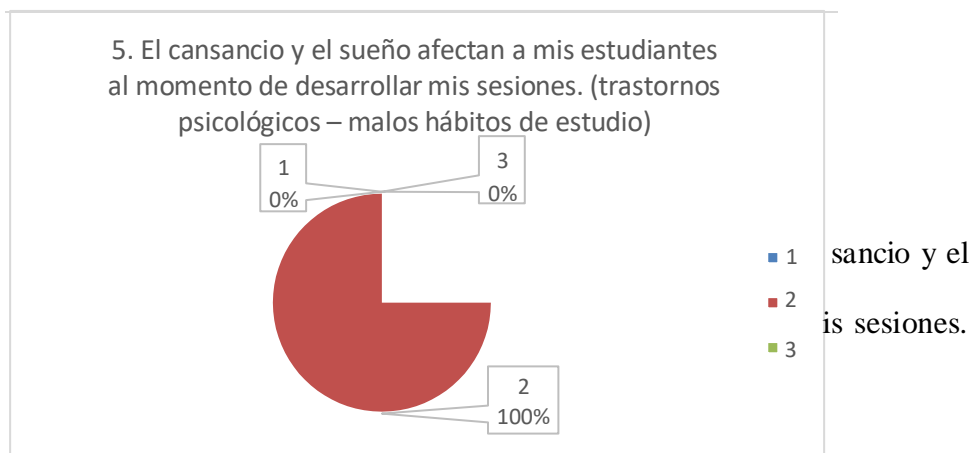
El cansancio y el sueño afectan a mis estudiantes al momento de

desarrollar mis sesiones. (trastornos psicológicos – malos

hábitos de estudio)

0 1 0

Gráfico 27

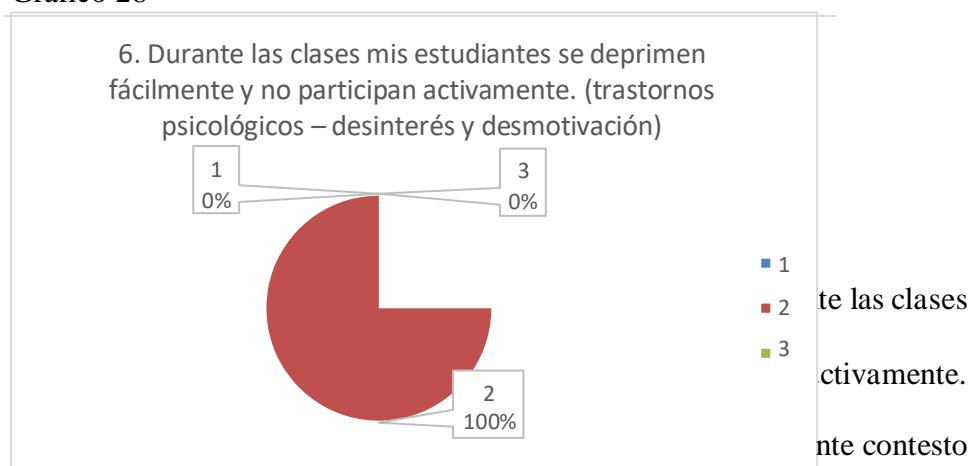


(Trastornos psicológicos – malos hábitos de estudio) la docente contesto con un 100% en la alternativa 2.

Tabla 28

<b>pregunta 6</b>	1	2	3
Durante las clases mis estudiantes se deprimen fácilmente y no participan activamente. (trastornos psicológicos – desinterés y desmotivación)	0	1	0

Gráfico 28

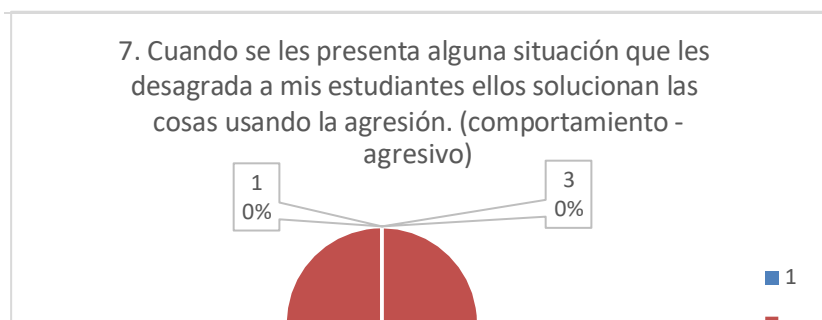


con un 100% en la alternativa 2.

Tabla 29

<b>pregunta 7</b>	1	2	3
Cuando se les presenta alguna situación que les desagrada a mis estudiantes ellos solucionan las cosas usando la agresión. (comportamiento - agresivo)	0	1	0

Gráfico 29



**INTERPRETACIÓN:** Según el siguiente grafico sobre Cuando se les presenta alguna situación que les desagrada a mis estudiantes ellos solucionan las cosas usando la agresión. (Comportamiento - agresivo) la docente contesto con un 100% en la alternativa 2.

Tabla 30

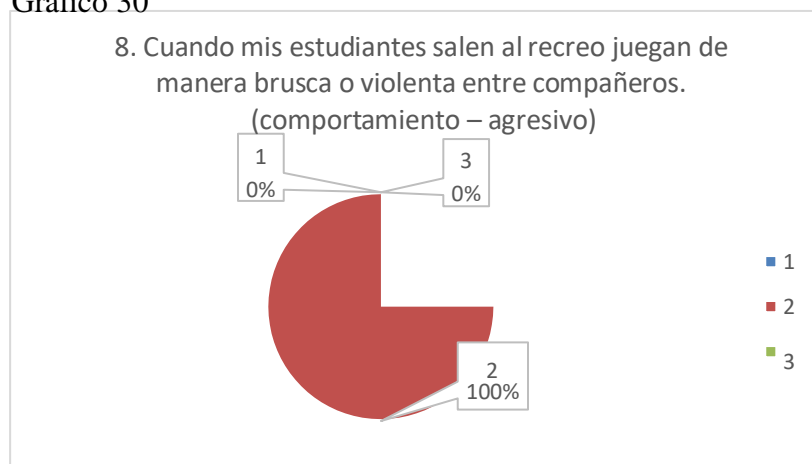
**pregunta 8**

1 2 3

Cuando mis estudiantes salen al recreo juegan de manera brusca

o violenta entre compañeros. (comportamiento – agresivo) 0 1 0

Gráfico 30



**INTERPRETACIÓN:** Según el siguiente grafico sobre Cuando mis estudiantes salen al recreo juegan de manera brusca o violenta entre compañeros. (Comportamiento – agresivo) la docente contesto con un 100% en la alternativa 2.

Tabla 31

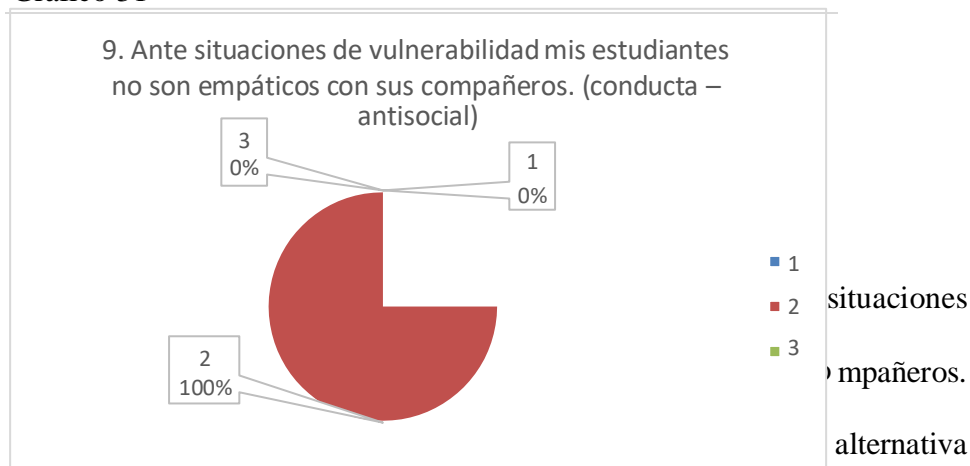
**pregunta 9**

1 2 3

Ante situaciones de vulnerabilidad mis estudiantes no son empáticos con sus compañeros. (conducta – antisocial)

0 1 0

Gráfico 31



2.

Tabla 32

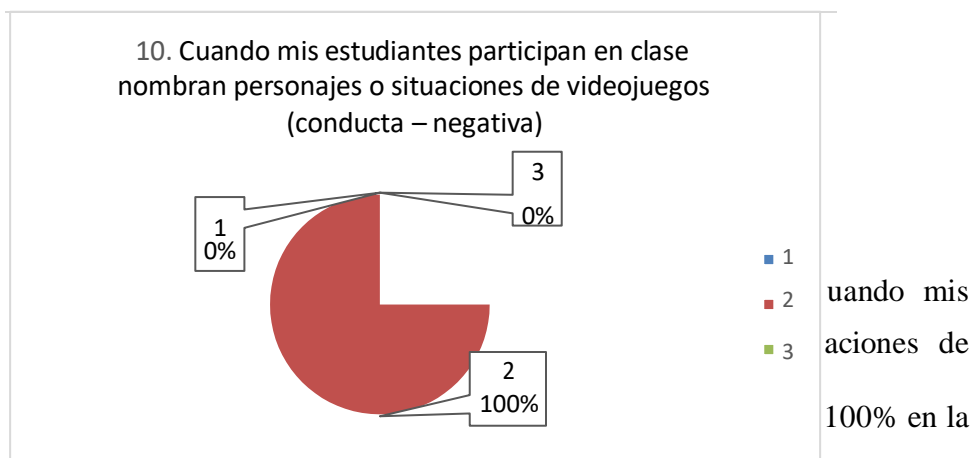
**pregunta 10**

1 2 3

Cuando mis estudiantes participan en clase nombran personajes o situaciones de videojuegos (conducta – negativa)

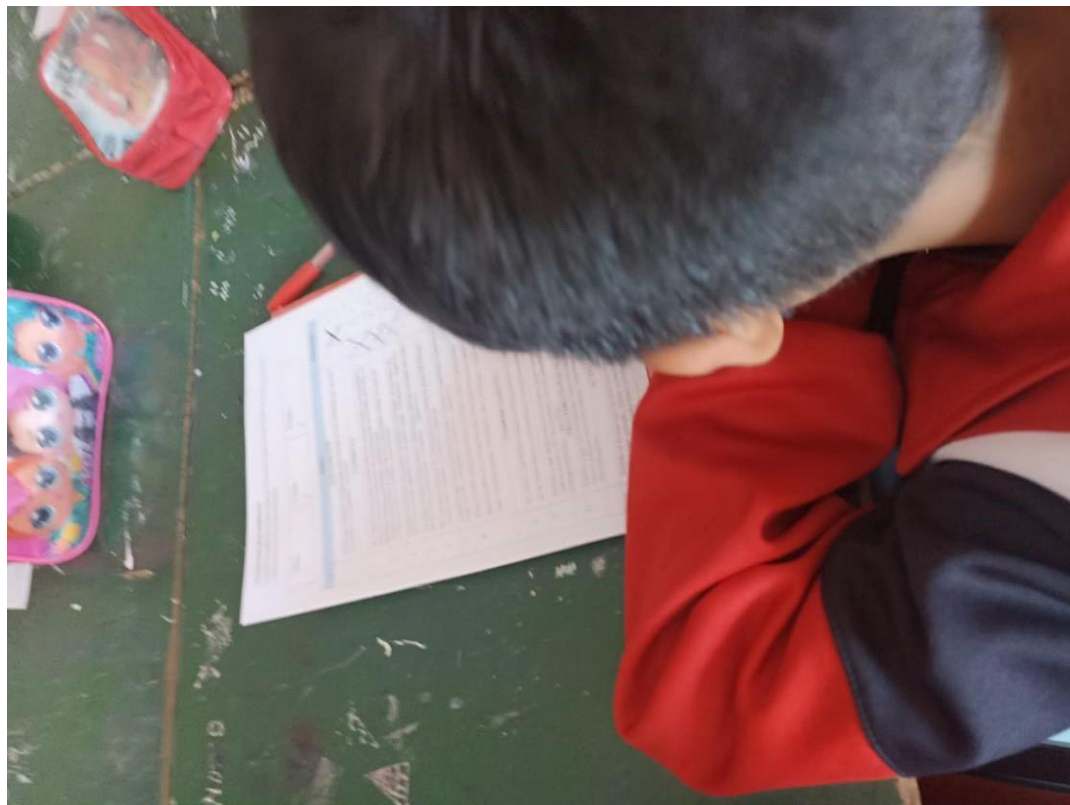
0 1 0

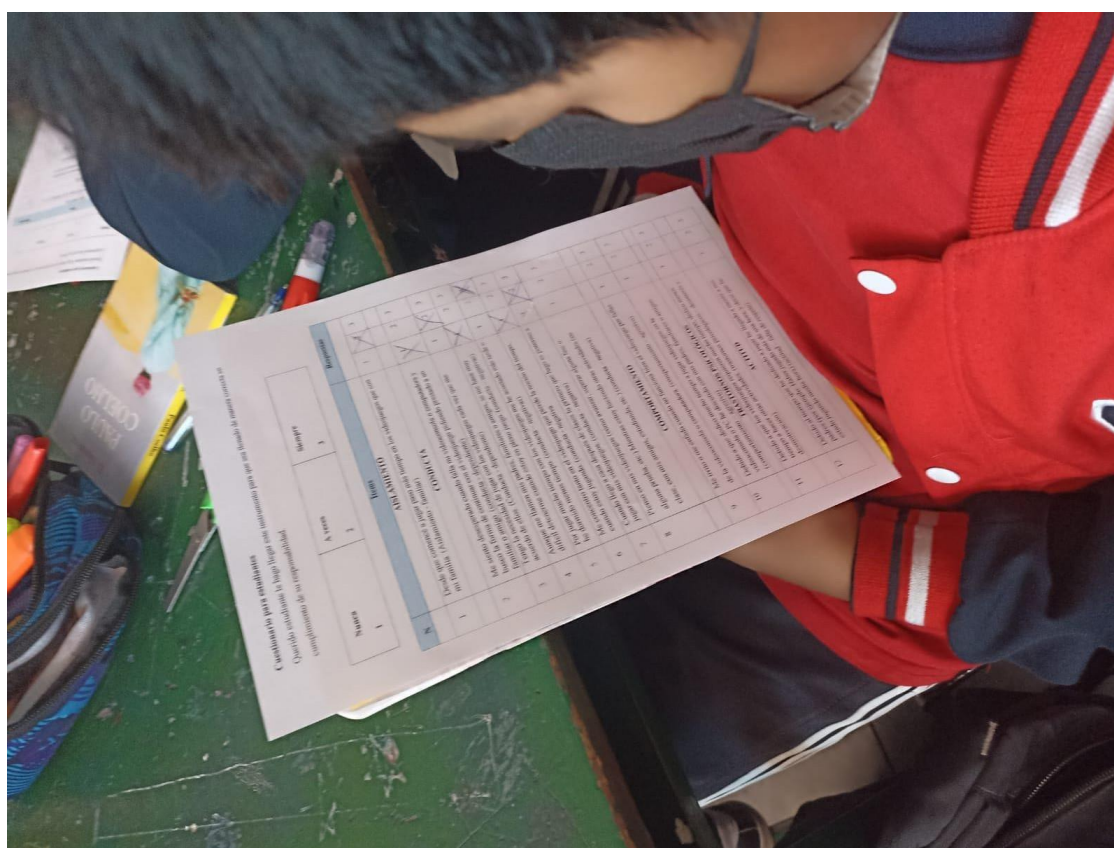
Gráfico 32

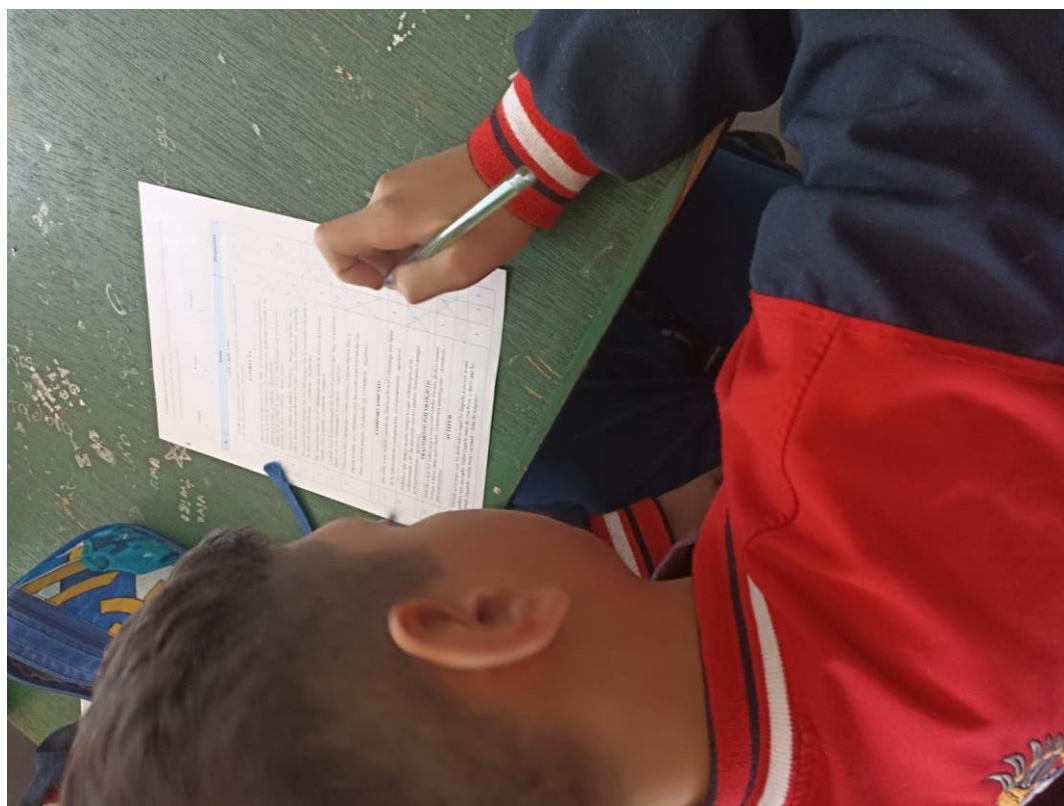
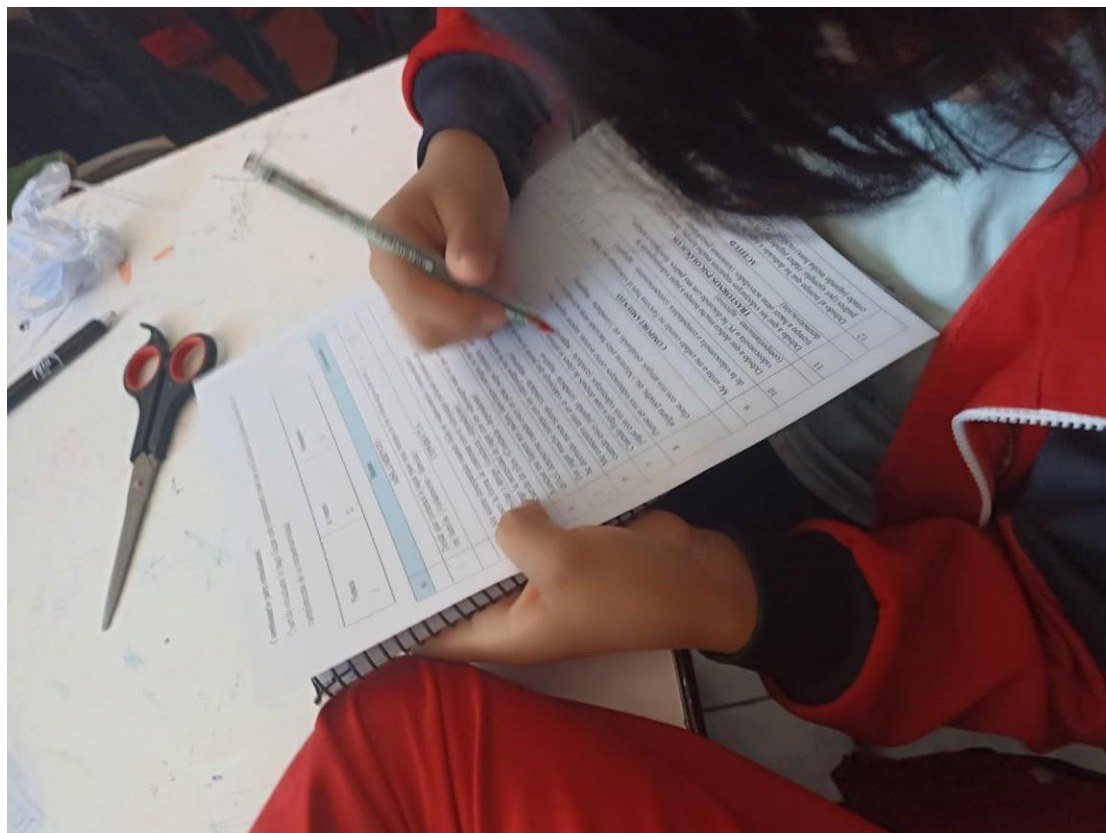


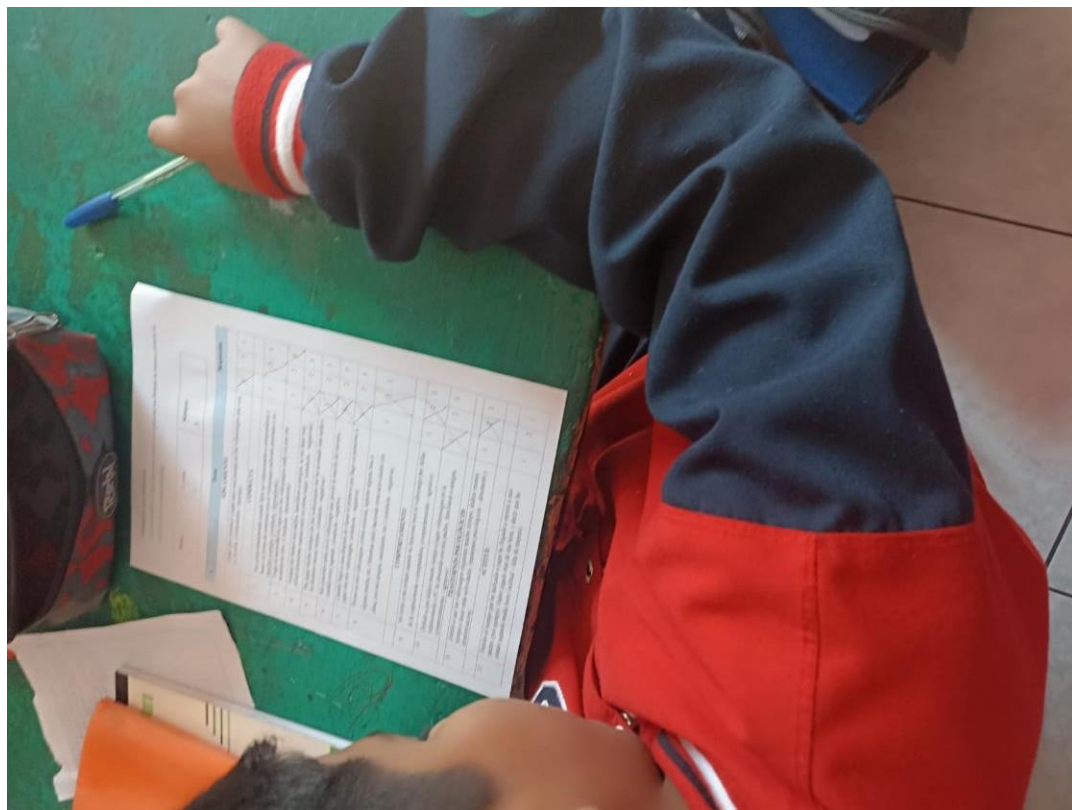
alternativa 2.

## EVIDENCIAS

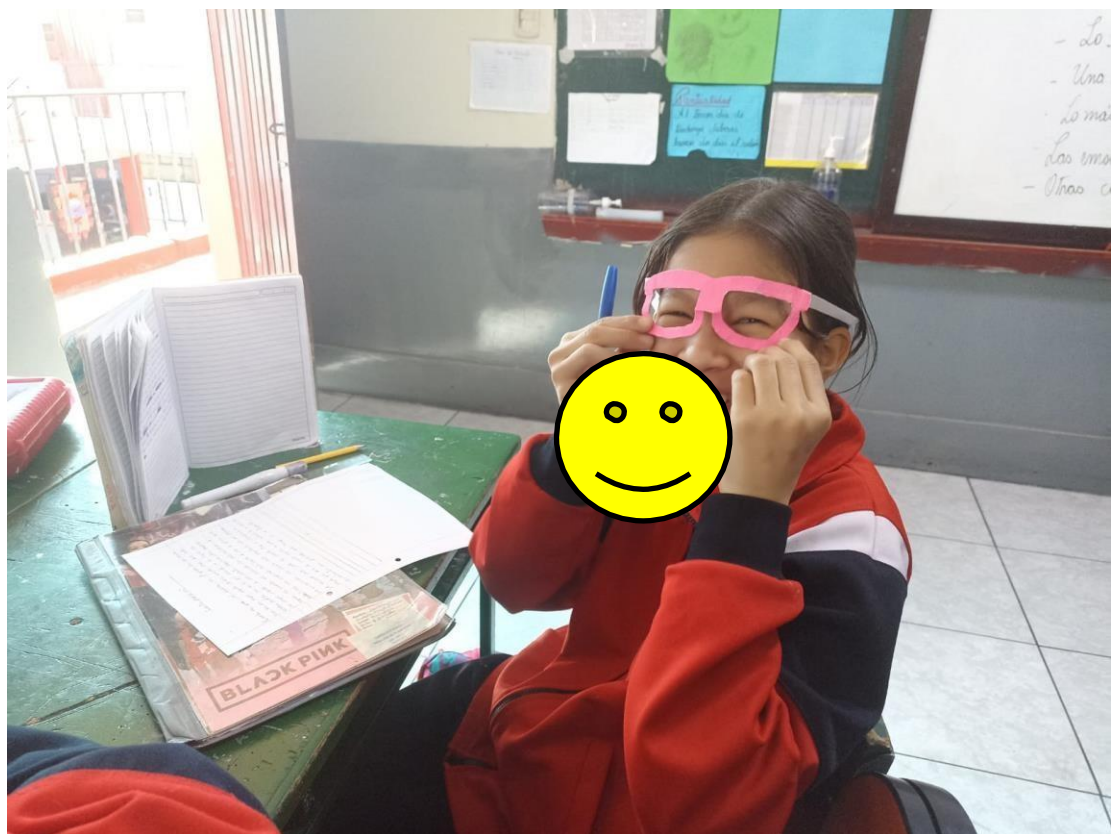














## INTERPRETACIÓN

En las evidencias que se presentaron se quiere demostrar las actividades que se han trabajado con los estudiantes de manera progresiva a través de charlas, sesiones de aprendizaje, elaboración de nombres para sus grupos, gafas de la investigación, técnicas de respiración; con el propósito de mitigar las actitudes, trastornos psicológicos, el mal comportamiento y una serie de conductas inadecuadas que son producto de la influencia de los videojuegos y perjudican el rendimiento académico de los estudiantes.

## INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dra. Eva Paula Apaza Paucar

INSTITUCION EDUCATIVA: I.E. 40121 Everardo Zapata Santillana

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Cuestionario a PP.FF.

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- **Donoso Pecca, Everly Calipso**
- **Duenas Laura, Carlos Magno**

### ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					x
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.			x		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			x		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			x		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.			x		
SUB TOTAL		-	-	12	12	10
TOTAL		34				

### II. OPINION DE APLICABILIDAD

- Es aplicable

-EI PROMEDIO DE VALORACION :34

Arequipa, 12 julio del 2023

Dra. Eva Paula Apaza Paucar

DNI 29210956

Teléfono 971545244

## INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dra. Eva Paula Apaza Paucar

INSTITUCION EDUCATIVA: I.E. 40121 Everardo Zapata Santillana

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Cuestionario a docente

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- **Donoso Pecca, Everly Calipso**
- **Duenas Laura, Carlos Magno**

### ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					x
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.			x		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			x		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			x		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.			x		
SUB TOTAL		-	-	12	12	10
TOTAL						34

### II. OPINION DE APLICABILIDAD

- Es aplicable

-EI PROMEDIO DE VALORACION :34

Arequipa, 12 julio del 2023

Dra. Eva Paula Apaza Paucar

DNI 29210956

Teléfono 971545244

## INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dra. Eva Paula Apaza Paucar

INSTITUCION EDUCATIVA: I.E. 40121 Everardo Zapata Santillana

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Cuestionario estudiante

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- **Donoso Pecca, Everly Calipso**
- **Duenas Laura, Carlos Magno**

### ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					x
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.			x		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			x		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			x		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.			x		
SUB TOTAL		-	-	12	12	10
TOTAL		34				

### II. OPINION DE APLICABILIDAD

- Es aplicable

-EI PROMEDIO DE VALORACION :34

Arequipa, 12 julio del 2023

Dra. Eva Paula Apaza Paucar

DNI 29210956

Teléfono 971545244

## INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### VII. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Mg. KLENY ELIZABETH ARCE ESCOBEDO DELAGADO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: EESP. MARIA MONTESSORI  
 NOMRBE PROYECTO: LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO LA I.E. N.º 40121 EVERARDO ZAPATA SANTILLANA.

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Cuestionario para el **PADRE DE FAMILIA**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- **DONOSO EECCA, EVERLY CALYPSO**
- **DUEÑAS LAURA, CARLO MAGNO**

### VIII. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)


EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				x	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				x	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				x	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					x
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					x
SUB TOTAL		-	-	-	24	10
TOTAL		34				

### IX. OPINION DE APLICABILIDAD

- Observando la matriz de consistencia si es aplicable el presente instrumento
- PROMEDIO DE VALORACION 34.....BUENO.....

AREQUIPA, 29 DE JUNIO DEL 2023

  
 \_\_\_\_\_  
 Mg. KLENY ELIZABETH ARCE ESCOBEDO DE  
 DELGADO

DNI 29208408

TELEFONO 95799192

## INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### IV. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Mg. KLENY ELIZABETH ARCE ESCOBEDO DELAGADO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: EESP. MARIA MONTESSORI  
 NOMRBE PROYECTO: LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO LA I.E. N.º 40121 EVERARDO ZAPATA SANTILLANA.

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Cuestionario para el **DOCENTE**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- **DONOSO EECCA, EVERLY CALYPSO**
- **DUEÑAS LAURA, CARLO MAGNO**

### V. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)


EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5	
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				x		
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				x		
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.						
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				x		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x		
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				x		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				x		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					x	
SUB TOTAL		-	-		24	10	
TOTAL						34	

### VI. OPINION DE APLICABILIDAD

- Observando la matriz de consistencia si es aplicable el presente instrumento
- PROMEDIO DE VALORACION 34.....BUENO.....

AREQUIPA, 29 DE JUNIO DEL 2023

  
 Mg. KLENY ELIZABETH ARCE ESCOBEDO DE  
 DELGADO

DNI 29208408

TELEFONO 95799192

## INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Mg. KLENY ELIZABETH ARCE ESCOBEDO DELAGADO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: EESP. MARIA MONTESSORI  
 NOMRBE PROYECTO: LOS VIDEOJUEGOS EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO LA I.E. N.º 40121 EVERARDO ZAPATA SANTILLANA.

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Cuestionario para el **ESTUDIANTE**

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- **DONOSO EECCA, EVERLY CALYPSO**
- **DUEÑAS LAURA, CARLO MAGNO**

### II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)  
BUENO (4)

DEFICIENTE (2)  
EXCELENTE (5)

ACEPTABLE (3)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				x	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.			x		
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				x	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			x		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.			x		
SUB TOTAL		-	-	9	24	
TOTAL		33				

### III. OPINION DE APLICABILIDAD

- Observando la matriz de consistencia si es aplicable el presente instrumento
- PROMEDIO DE VALORACION 33.....BUENO.....

AREQUIPA, 29 DE JUNIO DEL 2023

  
 \_\_\_\_\_  
 Mg. KLENY ELIZABETH ARCE ESCOBEDO DE  
 DELGADO

DNI 29208408

TELEFONO 95799192

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dr. Mendoza Paucar, Marcelino

INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P. MARÍA MONTESSORI

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **DONOSO PECCA EVERLY CALYPSO. DUEÑAS LAURA CARLO MAGNO**

**CUESTIONARIO PARA PADRES**

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					√
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				√	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				√	
SUB TOTAL					28	10
TOTAL 38						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Es pertinente y aceptable la encuesta para los padres.

IV. PROMEDIO DE VALORACION ..... **B U E N O** .....

AREQUIPA 23 de junio del 2023



FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....29262189.....

TELEFONO .....959839120.....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dr. Mendoza Paucar, Marcelino

INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P. MARÍA MONTESSORI

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: **DONOSO PECCA EVERLY CALYPSO. DUEÑAS LAURA CARLO MAGNO**

**CUESTIONARIO PARA DOCENTES**

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					√
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				√	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				√	
SUB TOTAL					28	10
TOTAL 38						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Es pertinente y aceptable la encuesta para los docentes.

IV. PROMEDIO DE VALORACION ..... **BUENO** .....

AREQUIPA 23 de junio del 2023



FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....29262189.....

TELEFONO .....959839120.....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dr. Mendoza Paucar, Marcelino

INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P. MARÍA MONTESSORI

CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del sexto grado la I.E. N.º 40121 Everardo Zapata Santillana del distrito de José Luis Bustamante y Rivero Arequipa.

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: DONOSO PECCA EVERLY

CALYPSO. DUEÑAS LAURA CARLO MAGNO

**CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES**

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					√
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				√	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				√	
SUB TOTAL					28	10
TOTAL 38						

III. OPINION DE APLICABILIDAD:

Es pertinente y aceptable la encuesta para los estudiantes.

IV. PROMEDIO DE VALORACION ..... BUENO.....

AREQUIPA 23 de junio del 2023



FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....29262189.....

TELEFONO .....959839120.....