



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



**VIDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN
LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA DE ACORA - 2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. KAREN ERIKA JALANOCA CUTIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD DE
CIENCIAS SOCIALES**

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

VIDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES D EL TERCER GRADO DEL ÁREA DE CIENCI AS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUC ATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA DE ACORA - 2022

AUTOR

KAREN ERIKA JALANOCA CUTIPA

RECuento DE PALABRAS

17617 Words

RECuento DE CARACTERES

94592 Characters

RECuento DE PÁGINAS

103 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

5.1MB

FECHA DE ENTREGA

Oct 1, 2024 5:51 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 1, 2024 5:53 PM GMT-5

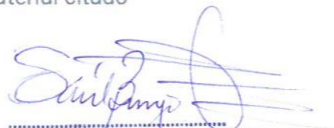
● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 11% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)


Dr. Saul Bermejo Paredes
DOCENTE FCEDUC.
UNA - PUNO


Dra. Brenda Karen Salas Mendizábal
DOCENTE

Resumen



DEDICATORIA

A Dios por ser mi guía y por brindarme día a día salud y bienestar. Con eterno cariño a mis queridos padres Lucia y Edwin, por su incondicional apoyo y porque son la mayor fuente de fuerza e inspiración en mi vida, a ellos mi eterna gratitud. A mis queridos hermanos Anabel y Santiago por sus increíbles personalidades que son mi motivo de superación y a mi abuelita por su amor y sabiduría que siempre vivirán en mí.

Karen Erika Jalanoca Cutipa



AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, por las oportunidades que me brindó en mi formación académica.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, por haberme acogido en sus claustros y haberme formado en la carrera que tanto admiro.

A mis jurados: al presidente M.Sc. Elio Ronald Ruelas Acero, profesional investigador, por su rigor científico puesto de manifiesto.

A mi jurado Dra. Bertha Elizabeth Hualpa Bendezú, profesional imbuido de una concepción del tema y que me encaminó a conocer las profundidades del tema.

Mi eterno agradecimiento al Dr. Filomeno Ramos Huacantara, por sus valiosos aportes a fin de mejorar la presente investigación.

A mi asesor Dr. Saul Bermejo Paredes, por sus acertadas y oportunas recomendaciones y apoyo incondicional durante la preparación de la tesis.

A todos mis docentes del Programa de Ciencias Sociales, de la Facultad de Ciencias de la Educación, por inculcarnos sabias enseñanzas durante nuestra formación profesional.

Al director, profesores y estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara del Distrito de Acora que me apoyaron para realizar mi trabajo de investigación.

Karen Erika Jalanoca Cutipa



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	
RESUMEN	14
ABSTRACT.....	15
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA	18
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	21
1.2.1. Problema general.....	21
1.2.2. Problemas específicos	21
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
1.3.1. Hipótesis general	21
1.3.2. Hipótesis específicas	22
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	22
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
1.5.1. Objetivo general	24
1.5.2. Objetivos específicos	24



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES.....	26
1.2.3. Antecedentes internacionales	26
1.2.4. Antecedentes nacionales	28
2.1.3. Antecedentes locales	30
2.2. MARCO TEÓRICO	31
1.2.5. Videojuegos.....	31
2.2.1.1. Aspecto temporal.....	32
2.2.1.2. Preferencia de videojuegos.....	33
2.2.1.3. Hábitos.....	34
2.2.1.4. Actividad de recreación.....	35
2.2.1.5. Aspecto psicológico	36
2.2.1.6. Irritabilidad.....	37
2.2.1.7. Ansiedad.....	39
2.2.1.8. Conducta agresiva	39
2.2.1.9. Aspecto académico.....	40
2.2.1.10. Rendimiento académico	41
2.2.1.11. Motivación escolar	42
2.2.1.12. Problemas de aprendizaje.....	43
1.2.6. Nivel de logro de aprendizaje	43
2.2.1.13. Escala de calificación	44
2.2.1.14. Competencias del Área de Ciencias Sociales.....	45



2.3. MARCO CONCEPTUAL	46
1.2.7. Videojuego	46
1.2.8. Ludopatía.....	46
1.2.9. Adormilado	47

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	48
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	49
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	50
3.3.1. Técnicas e instrumentos	50
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	51
3.4.1. Población.....	51
3.4.2. Muestra.....	52
3.5. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	53
3.5.1. Enfoque	53
3.5.2. Tipo	54
3.5.3. Diseño	54
3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO	54
3.6.1. Diseño de la estadística descriptiva.....	54
3.6.2. Diseño de la estadística inferencial	55
3.6.3. Análisis e interpretación de los resultados	55
3.7. PROCEDIMIENTOS	56
3.8. VARIABLES	56



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	58
4.1.1. Los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje	58
4.1.1.1. Análisis descriptivo	58
4.1.1.2. Análisis relacional	60
4.1.1.3. Prueba de hipótesis	61
4.1.1.4. Regla de decisión.....	61
4.1.2. El aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en ciencias sociales	62
4.1.2.1. Análisis descriptivo	62
4.1.2.2. Análisis relacional	64
4.1.2.3. Prueba de hipótesis	64
4.1.2.4. Regla de decisión.....	65
4.1.3. El aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje	65
4.1.3.1. Análisis descriptivo	65
4.1.3.2. Análisis relacional	68
4.1.3.3. Prueba de hipótesis	68
4.1.3.4. Regla de decisión:	69
4.1.4. El aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje	69
4.1.4.1. Análisis descriptivo	69



4.1.4.2. Análisis relacional	72
4.1.4.3. Prueba de hipótesis	72
4.1.4.4. Regla de decisión:	73
4.2. DISCUSIÓN	74
V. CONCLUSIONES	76
VI. RECOMENDACIONES.....	78
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	79
ANEXOS.....	88

ÁREA : Interdisciplinaridad en la dinámica educativa: Ciencias Sociales

TEMA: Historia nacional

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 10 de octubre 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Población de estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.....	52
Tabla 2 Muestra de estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.....	53
Tabla 3 Tabla cruzada entre los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales.....	59
Tabla 4 Correlación r Pearson entre los videojuegos y el logro de aprendizaje	60
Tabla 5 Tabla cruzada entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales	62
Tabla 6 Correlación r Pearson entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje	64
Tabla 7 Tabla cruzada entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales	66
Tabla 8 Correlación r Pearson entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje	68
Tabla 9 Tabla cruzada entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales	70
Tabla 10 Correlación r Pearson entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje	72



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación geográfica de la I.E.S. Ciencias Aymara de Acora.	49
Figura 2 Los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales	59
Figura 3 El aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales	63
Figura 4 El aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales.....	67
Figura 5 El aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales.....	71



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 Matriz de consistencia	89
ANEXO 2 Instrumento de evaluación.....	91
ANEXO 3 Instrumento de evaluación de la variable del nivel de logro de aprendizaje	94
ANEXO 4 Validación de instrumento.....	95
ANEXO 5 Base de datos de la variable videojuegos	97
ANEXO 6 Base de datos de la variable nivel de logro de aprendizaje	98
ANEXO 7 Acta de aprobación de proyecto de tesis	99
ANEXO 8 Constancia de aplicación de instrumentos.....	100
ANEXO 9 Evidencias de la ejecución del proyecto de tesis.....	101
ANEXO 10 Declaración jurada de autenticidad de tesis.....	102
ANEXO 11 Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional	103



ACRÓNIMOS

CCSS:	Ciencias Sociales.
I.E.S:	Institución educativa secundaria.
OMS:	Organización Mundial de la Salud.



RESUMEN

La investigación está realizada con el objetivo principal la de Determinar la relación entre los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora – 2022. Esta investigación corresponde al enfoque cuantitativo de tipo de investigación no experimental y de diseño correlacional, la población estuvo conformada por 31 estudiantes del tercer grado, en la cual, se consideró el muestreo probabilístico por aleatorio. Las variables fueron videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje. Se utilizó la encuesta como técnica de investigación y la técnica de observación para la segunda variable, como instrumento se utilizó el cuestionario y para la segunda variable la guía de observación. Al terminar la investigación, se concluye que existe correlación negativa considerable entre los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara – Acora. Determinada a través del coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,808$. La correlación negativa implica que los estudiantes tienen una mayor incidencia en los videojuegos y es menor el logro de aprendizaje.

Palabras claves: Aprendizaje, Logros, Ludopatía, Nivel, Videojuegos.



ABSTRACT

The research is carried out with the main objective of determining the relationship between video games and the level of achievement in learning the area of Social Sciences in the students of the Aymara Sciences Secondary Educational Institution of Acora - 2022. This research corresponds to the quantitative approach non-experimental research type and correlational design, the population was made up of 31 third grade students, in which random probabilistic sampling was considered. The variables were video games and the level of learning achievement. The survey was used as a research technique and the observation technique was used for the second variable, the questionnaire was used as an instrument and the observation guide was used for the second variable. At the end of the research, it is concluded that there is a considerable negative correlation between video games and the learning achievement of social sciences in third grade students of the Aymara Sciences Secondary Educational Institution - Acora. Determined through the Pearson correlation coefficient $r = -0.808$. The negative correlation implies that students have a greater incidence of video games and learning achievement is lower.

Keywords: Learning, Achievements, Gambling, Level, Video games.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Para realizar la investigación sobre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria ciencias Aymara de Acora – 2022. Está enfocado en la problemática actual y se plantea a partir de que hoy en día está en aumento el fácil acceso a los videojuegos por parte de la gran mayoría de estudiantes y creándose el problema de la ludopatía. Con el avance de la tecnología y también la implementación de la virtualidad en la educación a causa de la pandemia COVID – 19, los estudiantes se vieron en la obligación de utilizar los dispositivos celulares teniendo un acceso total a los videojuegos y esto llevó a algunos adolescentes a desarrollar la ludopatía o adicción a los videojuegos. Sin embargo, algunos estudiantes dedican muchas horas a los videojuegos, dejando de lado sus otras actividades primordiales en sus hogares, como también incumpliendo sus deberes como estudiantes, por ello, llegan a tener deficiencias en el nivel de logro de aprendizaje, teniendo una calificación escolar muy deficiente.

El internet cumple un rol de suma importancia en la sociedad actual como también en el proceso de la educación. Sin embargo, los adolescentes con el acceso que tienen al internet son absorbidos fácilmente por los videojuegos por consiguiente descuidan sus deberes escolares que debería de ser prioridad y no descuidar el aspecto académico, en donde no logran desarrollar las competencias del Área de Ciencias sociales ya que dedican demasiado tiempo en los videojuegos. Por ello, en clases se puede observar a estudiantes adormilados y cansados por haber jugado hasta altas horas de la madrugada, también en ocasiones se les puede ver distraídos o desesperados al momento de la salida



de la institución educativa, muchos estudiantes al faltar a clases no asisten a la institución educativa por quedarse jugando ya sea en las cabinas de internet de la localidad.

Cabe resaltar cuán importante es la labor de los padres de familia y docentes, para poder así formar estudiantes críticos y analíticos, es de suma importancia desarrollar su formación personal basado en valores cívicos en donde los estudiantes puedan tomar decisiones verídicas y sobre todo favorecer en gran magnitud de la personalidad de los adolescentes considerando que son el presente y el futuro de nuestra sociedad, por ello, se debe resaltar y priorizar la formación de actitudes y valores.

El problema general es ¿Cómo se relacionan los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora – 2022?

El objetivo general planteado es determinar la relación existente entre los videojuegos y la incidencia en el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa ciencias Aymara de Acora- 2022.

La hipótesis planteada es existe relación significativa entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria ciencias Aymara de Acora – 2022.

El trabajo de investigación está organizado de la siguiente manera:

En el primer capítulo, se abordó los aspectos relacionados con el planteamiento del problema, la hipótesis de la investigación, la justificación del estudio y los objetivos generales y específicos de la investigación.



El segundo capítulo está centrado en los antecedentes de la investigación, así como en el marco teórico y conceptual.

En el tercer capítulo, se examinó los aspectos metodológicos, incluyendo el tipo y diseño utilizado en el proceso de investigación, la población y la muestra del estudio, además de los instrumentos de recolección de datos.

Finalmente, el cuarto capítulo está comprendido por los resultados obtenidos en relación con las variables y su correlación, seguido de la discusión, las conclusiones, recomendaciones, así como las referencias bibliográficas y los anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

La práctica de videojuegos, fundamentalmente por los adolescentes, está relacionado con los distintos aspectos de la personalidad, socialización y también con respecto a la situación actual de los adolescentes en la problemática de la adicción a los videojuegos y la ansiedad que es uno de los aspectos psicológicos y que no tomamos con seriedad todos los cambios psicológicos que los adolescentes están propensos a sufrir. El ambiente familiar es esencial en la vida de los adolescentes, porque en esta etapa se pasa por periodos complicados en los cuales el adolescente requiere del apoyo incondicional de su familia porque de lo contrario buscara lugares alternos u otras personas de su alrededor en donde intervienen de manera negativa en el desarrollo de su persona y en el aspecto emocional de igual manera. Los trastornos más comunes que sufren los adolescentes son una menor capacidad de autocontrol, impulsivos, problemas depresivos como también dificultades de atención y concentración en las clases.

Desde el punto de vista con De Sanctis et al., (2017), menciona el uso inadecuado y excesivo de los videojuegos conlleva una serie de riesgos. al igual que otras tecnologías,



los videojuegos contienen y transmiten valores que impactan en los usuarios dependiendo de su edad, sexo, características personales y condiciones del entorno social. En la actualidad los adolescentes pasan más tiempo libre con los videojuegos, sin embargo, dejan de realizar actividades físicas también tienen trastornos alimenticios lo que conlleva a que tengan distintas enfermedades todo ello afecta su nivel académico y su comportamiento dentro de la sociedad. (p. 116)

En el aspecto temporal los adolescentes no cuentan con la supervisión de un adulto al momento de acceder al internet y por ello, cuando acceden a los videojuegos no son conscientes del uso correcto porque algunos adolescentes exceden las horas al jugar videojuegos. Sin embargo, de acuerdo con Alberto (2023) respecto al panorama internacional, en la época actual, el uso tanto inadecuado como desmedido sobre los videojuegos se ha convertido en un dilema en todo el mundo, ocasionando consecuencias negativas en la salud holística de los usuarios, abarcando aspectos mentales y físicos de los usuarios por un excesivo y compulsivo uso de los videojuegos. (p. 1)

Por lo tanto, siendo una problemática a nivel mundial y tomando en cuenta al autor Bautista, cabe señalar que es de suma importancia reflexionar sobre qué papel cumple la tecnología en nuestra vida cotidiana, así mismo la característica de los usuarios de acuerdo al tipo de videojuegos que hacen uso y precisando el papel que desempeñan en sus relaciones familiares. Tener siempre en cuenta el horario de uso sin excederse.

En el Perú, de igual forma la tecnología, el uso de las redes sociales, los videojuegos se están integrando a la sociedad de manera rápida e intensiva sobre todo para los adolescentes. Sin embargo, hoy en día con la implementación de la virtualidad en la educación a causa de la pandemia COVID – 19, los estudiantes se vieron en la obligación de utilizar los dispositivos celulares por ello teniendo un acceso total a los



videojuegos y esto conllevó a algunos estudiantes a desarrollar la ludopatía la adicción a los videojuegos y en tema académico de igual manera tienen deficiencias en el nivel de logro de aprendizajes.

Los videojuegos se han convertido en una fuente de entretenimiento y distracción que, en la actualidad, atrae principalmente a adolescentes y jóvenes. Esta actividad se ha posicionado como una de las principales opciones que eligen los adolescentes en su tiempo libre, desplazando otras actividades como los deportes o las salidas al aire libre. Los jóvenes juegan a diferentes tipos de videojuegos, especialmente aquellos que contienen elementos de violencia, como los de terror, guerra o peleas. Sin embargo, la amplia variedad de juegos disponibles en el mercado y las diversas formas de interactuar con ellos están captando cada vez más la atención de usuarios de diferentes edades. (Ylla, 2018 p. 2)

En la región de Puno, de igual manera esta problemática en algunas instituciones educativas continua, sin embargo, aqueja a los adolescentes que oscilan entre 14 y 15 años de edad. Muchos estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora, tienen vicios con los videojuegos, dejando de lado sus deberes como estudiantes e incumpliendo los quehaceres en su hogar. Por ello se presentó muchas consecuencias tanto en el tema académico con relación a sus hogares en donde ya no socializan y no hay una comunicación asertiva con sus padres y demás integrantes de familia, ya que es una preocupación no solo para sus padres, sino también para el director y toda la plana docente por la misma razón de que esta problemática tiene relación con el bajo rendimiento académico.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relacionan los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora – 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación que existe entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Existe relación negativa considerable entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias



Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora – 2022.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Existe relación negativa media entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022.
- Existe relación negativa media entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022.
- Existe relación negativa media entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora – 2022.

1.4. JUSTIFICACIÓN

La investigación realizada es de suma importancia porque los videojuegos se han convertido en la actualidad en una atracción especialmente para los adolescentes debido a que pasan varias horas jugando videojuegos ya sea en su celular o en sus computadoras muchas veces a escondidas y sin la supervisión de un adulto o familiar en casa. Los adolescentes al no tener un límite en el uso de videojuegos lo que hace es que tengan una conducta agresiva que exhiben en la Institución Educativa en consecuencia por dedicar varias horas a los videojuegos ya que generan conductas impulsivas y los adolescentes



pierden el autocontrol y no generan amistades en el aspecto social, y la relación con el aspecto académico de los estudiantes que juegan videojuegos tienen deficiencias en el nivel de logro de aprendizaje por no priorizar sus deberes escolares obteniendo calificaciones bajas. Por ello, en este trabajo de investigación se justifica desde un punto de vista teórico, la investigación está enfocada en la problemática actual. Según Reyes et al., (2019) plantea que los videojuegos representan uno de los mayores fenómenos contemporáneos. Se reporta hasta 85% de ellos incluye alguna forma de violencia, generando una preocupación sobre el impacto negativo que pudiera llegar a tener. Esto ha dado lugar a un gran número de investigaciones sobre su posible impacto. A partir del avance de la tecnología y a causa de la pandemia COVID – 19 se implementó la virtualidad en el ámbito educativo y ello generó que los estudiantes tengan un acceso libre originándose de esta manera incumpliendo cierto deberes y actividades en sus hogares y en el aspecto académico de igual forma. Sin embargo, es preocupante ver que los estudiantes no hacen el uso correcto de la tecnología y que los videojuegos les absorben mucho tiempo.

Se justifica tomando en cuenta al autor en mención, los estudiantes presentan comportamientos violentos y sus incidencias recaen sobre el estado de ánimo, relaciones sociales, como también en el aspecto familiar al no tener una comunicación asertiva con sus padres y demás integrantes de la familia de cada estudiante. Por ello, los padres de familia deben de considerar el horario de uso de los dispositivos electrónicos a sus hijos porque al no tener y contar con ello los estudiantes logran enviciarse con los videojuegos y se considera la necesidad de un estudio centrado en base a la problemática y su aporte.

En el distrito de Acora, en la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara se presenta la problemática en donde los estudiantes del tercer grado tienen el problema



del mal uso de la tecnología generando así consecuencias, ya que trunca el desarrollo y vida social de los estudiantes y tiene incidencias en el logro de aprendizaje.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación es de gran relevancia, ya que los resultados beneficiarán a estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara en el distrito de Acora. Les permitirá reconocer la relación entre los problemas que afectan a los estudiantes, facilitando así la toma de decisiones adecuadas en relación con el uso de videojuegos y los riesgos a los que están expuestos diariamente. Esto es crucial, ya que existe el potencial de desarrollar una ludopatía virtual como consecuencia del uso excesivo de videojuegos. Además, la investigación permitirá evaluar medidas para reducir el tiempo dedicado a los videojuegos y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados contribuirán a ofrecer recomendaciones útiles para elevar el nivel de logro en el Área de Ciencias Sociales, lo cual será de gran utilidad para los directivos de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara en Acora.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- Conocer la relación que existe entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del



área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022.

- Identificar la relación que existe entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022.
- Describir la relación que existe entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

En esta investigación se realizó una revisión bibliográfica de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno y algunas universidades del Perú y del extranjero para recopilar los antecedentes de esta investigación, por lo tanto, se han encontrado los siguientes trabajos de investigación que guardan alguna relación con el presente trabajo de investigación.

1.2.3. Antecedentes internacionales

Gutiérrez et al. (2022), en su estudio titulada “Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares”. El propósito principal de este estudio fue establecer la relación entre el uso problemático de las tecnologías, la motivación hacia el aprendizaje y el rendimiento académico en niños y niñas de entre 9 y 12 años. Se empleó un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, de tipo transversal, correlacional y comparativo. Los datos se recopilaron mediante dos escalas tipo Likert que evaluaban el uso problemático de tecnologías (internet, videojuegos, teléfonos móviles, tabletas y computadoras) y la motivación hacia el aprendizaje. Para medir el rendimiento académico, se utilizó el promedio de calificaciones. Los resultados mostraron una relación estadísticamente significativa entre el uso de la tecnología y el rendimiento académico, que a su vez estaba relacionado con la motivación. También se identificaron diferencias entre los estudiantes con promedios altos y bajos.



Saldaña et al. (2022), en su estudio denominado “Asociación entre el rendimiento académico de los adolescentes y la adicción los videojuegos. El objetivo principal del estudio fue examinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en adolescentes de preparatoria en el estado de Tlaxcala. Se llevó a cabo una investigación no experimental, de enfoque cuantitativo, mediante una medición transversal y de tipo correlacional. Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV), un instrumento diseñado para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes. Los resultados mostraron una correlación estadísticamente significativa entre la adicción a los videojuegos y un bajo rendimiento académico, con un valor de $p= 0.005$. El consumo excesivo de videojuegos impacta negativamente en el rendimiento académico tanto en hombres como en mujeres.

Chiluisa (2022), en su estudio denominado “Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes”. El objetivo principal de este estudio fue determinar si existe una relación entre la dependencia de los videojuegos y el estrés académico en adolescentes. Se realizó una investigación cuantitativa y transversal con 104 adolescentes de entre 12 y 18 años, utilizando el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV). Los resultados mostraron que el nivel de estrés académico era moderado a severo, sin diferencias significativas entre géneros. Sin embargo, en cuanto a la dependencia a los videojuegos, se observaron niveles bajos, siendo los varones más dependientes que las mujeres. Tras el análisis estadístico, se concluyó que no existe una relación entre la dependencia de los videojuegos y el estrés académico.



Pitty (2022), en su investigación titulada “Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de Premedia del Colegio San Antonio, Barú”. El objetivo principal fue establecer la relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de Premedia del colegio San Antonio, ubicado en el distrito de Barú. Esta investigación se llevó a cabo con un diseño no experimental, de tipo transversal, bajo un enfoque cuantitativo y un alcance descriptivo y correlacional. Al final del estudio, se concluyó que existía una asociación significativa entre el uso de videojuegos, la frecuencia y el tiempo dedicado a ellos, y el rendimiento en la asignatura de matemáticas. Sin embargo, no se halló una relación significativa con respecto a otras asignaturas.

1.2.4. Antecedentes nacionales

Huamán y López (2020), en su proyecto de investigación titulada “los juegos en línea dotan 2 y su consecuencia en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús del Distrito de Paucarpata de la Provincia de Arequipa Región Arequipa”. El estudio tuvo como objetivo evaluar el impacto del juego en red Dota 2 en el rendimiento académico. Para ello, se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental y un enfoque descriptivo correlacional. Los resultados indicaron una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico, con una correlación alta y negativa del 84%. Esto significa que, a mayor tiempo dedicado a los videojuegos, menor es el rendimiento académico en los estudiantes de tercer grado, con un nivel de confianza del 95%.



Ccolque (2022), en su investigación titulada “Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022”. El objetivo principal de este estudio fue determinar la relación entre las dos variables, utilizando una muestra de 95 estudiantes. En cuanto a la metodología, la investigación se enmarcó en un nivel básico, con un diseño no experimental, de enfoque cuantitativo y correlacional. Los resultados indicaron que efectivamente existe un bajo rendimiento en el área de matemáticas.

Mayta (2018), en su investigación titulada “la ludopatía virtual y el desarrollo de competencias en Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria de Pedregal Arequipa 2018”. Fue conocer la relación entre la ludopatía virtual y el desarrollo de competencias en Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un diseño de estudio no experimental y de tipo correlacional. Como conclusión, se encontró una relación negativa entre la ludopatía virtual y el desarrollo de competencias en Ciencias Sociales en estudiantes de secundaria, con un coeficiente promedio de -0.436. Esto indica que, a medida que aumenta la ludopatía virtual, el nivel de competencias en Ciencias Sociales disminuye, y viceversa.

Matos (2021), en su investigación titulada “Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021”. El objetivo principal del estudio fue determinar la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de secundaria durante la pandemia en la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro, ubicada en San Juan de Lurigancho. La investigación, de carácter básico, tuvo un alcance correlacional y utilizó un diseño no experimental de corte transversal. Se aplicó la técnica de la



encuesta, utilizando un cuestionario para medir ambas variables. Los resultados indicaron que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes, con una correlación no significativa ($p = 0.077$) y una relación muy baja ($\rho = 0.186$). Además, el 72.53% de los estudiantes reportó un bajo nivel de uso de videojuegos, mientras que solo el 2.20% indicó un uso alto.

Dioses (2023), en su investigación titulada “La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia”. El objetivo principal del estudio fue determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de educación secundaria. La investigación fue de tipo descriptivo correlacional comparativo. Los resultados finales mostraron una correlación alta y negativa entre ambas variables, con un valor de $p = .000$. Esto indica que, a mayor dependencia a los videojuegos, menor es el rendimiento académico de los estudiantes.

2.1.3. Antecedentes locales

Merma (2020), en su estudio titulada “Adicción a los juegos en línea y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de las secciones D, E, F y G de la Escuela Secundaria Glorioso San Carlos-2022”. El objetivo principal del estudio fue determinar la adicción a los videojuegos en línea y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de las secciones D, E, F y G. Se utilizó un cuestionario como herramienta de investigación, y la encuesta sirvió como metodología en este estudio de diseño no experimental, cuantitativo y descriptivo. Los resultados, basados en el análisis de



Chi-cuadrado, mostraron un grado de significancia de 0.002, lo que indica que los videojuegos en línea tienen un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2. MARCO TEÓRICO

El presente trabajo de investigación corresponde al diseño correlacional, porque busca determinar la relación que existe entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora. La finalidad de este trabajo es contribuir y proporcionar alcances de información. Desde el punto de vista de Huamán y López (2020) la educación es tarea de todos y no solo de la institución educativa, ya que los niños aprenden desde su nacimiento, con los seres que les rodean, la comunidad, la provincia y se identifican rápidamente con rasgos de la forma de vivir la sociedad a la que pertenece. Es de interés de los padres vigilar a que se dedican sus hijos en las horas de ocio. (p. 6)

Por ello, a partir del aporte del autor tenemos que tomar en cuenta la importancia en la formación de la personalidad de los estudiantes ya que no solamente es tarea en los colegios si no también es responsabilidades de los padres de familia velar y estar pendiente en ver como invierten sus tiempos libres y evitar la adicción a los videojuegos y tener en cuenta que un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que muchas veces algunos adolescentes hacen el mal uso de ello.

1.2.5. Videojuegos

Así como señala el autor, los videojuegos son medios digitales que permite que uno o más personas interactúen a través de un dispositivo. Estos videojuegos



son parte ahora de un mercado de crecimiento todo ello a los años de desarrollo tecnológico y la globalización en particular. existe una gran variedad de videojuegos que se juegan ya sea a través de una pantalla de celular, computadora, Tablet. Y estos juegos se hacen cada vez más populares ya que aparecen más novedades y por su fácil acceso. Para Livia (2020) los videojuegos son industrias que en los últimos años tuvieron una serie de controversias entre los diversos investigadores sobre el tema de la adicción.

Sin embargo, los videojuegos sirven de entretenimiento en donde algunos adolescentes en sus tiempos libres hacen uso de los videojuegos. Sin embargo, otros autores sostienen que desarrollan en los jugadores creatividad e imaginación, que también tiene un riesgo de adicción y que se produce un bajo rendimiento académicos, agresividad y aislamiento de la familia (Rojas y Gonzales, 2023).

2.2.1.1. Aspecto temporal

En el aspecto temporal de acuerdo al autor manifiesta, que se refiere al tiempo que destinan los adolescentes a los videojuegos, sin embargo, tenemos que tener consideración que el tiempo se refiere a las horas que un adolescente utiliza para realizar algo existe un horario personal en que es recomendable respetar dicho horario o tiempo destinado ya sea la hora de comer destinado exclusivamente a la alimentación ya que es fundamental pero muchos adolescentes descuidan esas horas destinadas a comer solo por seguir jugando videojuegos y tienen un desorden alimenticio. También están un horario para estar con la familia y tener una comunicación asertiva a través del dialogo (Mayta, 2018).



Respecto al aspecto temporal se refiere a las horas que practican videojuegos los adolescentes. Como refiere Cervigón et al., (2022) la percepción del tiempo, y más concretamente, la estimación de su duración podría verse alterada en diferentes adicciones conductuales. La adicción a los videojuegos, entre otros factores, puede provocar alteraciones en la percepción del tiempo, lo cual podría atribuirse al nivel de disfrute que estos contenidos generan. La mayoría de los estudios han enfocado casi exclusivamente su atención en hombres, desatendiendo a las mujeres y el posible efecto diferencial del género en este fenómeno. (p. 399)

2.2.1.2. Preferencia de videojuegos

“Actualmente hay una extensa gama de videojuegos cuyos fines, aunque diferentes, traspasan los parámetros del entretenimiento y se entrelazan con el arte, la enseñanza, la protesta social, la comunicación y la información” (Méndez et al., 2023, p. 87). Sin embargo, según Herrera (2021) deduce en cuanto al Free Fire, que es un videojuego de tipo battle royale, desarrollado por 111dots studio2, el cual se encuentra disponible para IOS 34 y Android, cuyo nivel de descargas móviles lo ha catalogado como el juego más descargado a nivel mundial en el año 2019, por parte de Google Play en el año 2019. En el 2020 este videojuego ha llegado al récord de más de 80 millones de usuarios diarios en todo el mundo. El juego trata de que 50 jugadores caigan de un paracaídas en una isla para buscar armas y equipo para matar al resto de jugadores. Los jugadores pueden elegir su posición de partida, coger armas y suministros para alargar su vida en la batalla. Cuando los jugadores se unen a una partida,



ingresan a un avión que sobrevuela la isla. conforme este sobrevuela la isla, los jugadores saltan donde quieran, lo que les permite elegir una zona estratégica para aterrizar lejos de sus contrincantes, una vez que aterrizaron los jugadores deben buscar armas y objetos que les sirvan para la batalla.
(p. 9)

2.2.1.3. Hábitos.

En años recientes, nuestra sociedad ha visto significativos avances, muchos de los cuales están relacionados con el sector audiovisual, el cual ha influido en casi todos los aspectos de nuestra vida diaria. Las nuevas tecnologías han traído progreso y han establecido, en gran medida, un nuevo estilo de vida y formas de entretenimiento. Los jóvenes se han adaptado con rapidez a esta nueva realidad que ofrecen los videojuegos, impulsados por su estética y atractivo visual, entre otros elementos.
(López, 2011 p. 348)

Los hábitos de estudio son primordiales debido a que se crea una rutina que los adolescentes y organizan su forma de estudio en base al aspecto académico. Sin embargo, según UPCCA (2017) indica que los hábitos se caracterizan por estar muy arraigados y porque pueden ejecutarse de forma automática. Cuesta mucho cambiar los hábitos. La clave de la adquisición de hábitos está en que la persona se habitúa a realizar las actividades esperadas. De esta manera la acción se incorpora a la rutina diaria y se ejecuta sin tener que involucrar la conciencia. Aristóteles dijo hace 25 siglos que somos seres de hábitos. Pero el hábito puede ser modificado. Para lograr transformarlo o extinguirlo, se requiere



que la persona no solamente tenga conciencia de la necesidad de modificarlo, sino que de manera repetitiva ejecute la conducta alternativa para modificarlo o eliminarlo. Para cambiar un hábito se necesita intención de querer hacerlo. Puede ser por deseo o por obligación, como comenzar una nueva dieta por motivos de salud. Lógicamente, si es por deseo será a priori más fácil, aunque no está exento de dificultades. Los hábitos antiguos no se olvidan. Así pues, si se quiere cambiar algo hay que pensar qué nuevas rutinas se tienen que comenzar a hacer. En otras palabras, un hábito aprendido nunca se borra del todo y, en especial, si nos ha dado placer o ha dado contenido al tiempo. (p. 3)

2.2.1.4. Actividad de recreación

Las actividades de recreación o de ocio son una alternativa al uso autónomo del tiempo libre permiten dedicar la mente y el cuerpo a algo sano y productivo ya que se puede realizar de forma individual o de manera conjunta (Prado, 2023).

Las actividades de recreación para los adolescentes son una forma de mantener un cuerpo y mente sana. Sin embargo, De acuerdo con Ramírez et al. (2023) en la actualidad, las actividades vinculadas al deporte y a la recreación son un sustento imperante. La cultura Física tiene la misión no solo de educar, sino de concientizar a todos los individuos bajo el lema universal de que una vida más sana es posible, donde los pilares que la sustenten estén arraigados a un mejoramiento de la calidad de vida y un bienestar común. (p. 4)



2.2.1.5. Aspecto psicológico

El uso de los videojuegos violentos afecta el comportamiento de los usuarios y cambian muchos aspectos de sus vidas su uso se asocia en la formación de hábitos negativos, como son los malos hábitos alimentarios, falta de sueño, falta de concentración, ansiedad, comportamientos inadecuados ya sea en el aspecto personal, ya sea en el aspecto familiar como también en el aspecto académico. Sin embargo, los adolescentes tienen muchos problemas para interactuar con sus compañeros de clase porque pasan más tiempo en el celular jugando videojuegos que formando amistades (Laura y Zapata, 2022).

El aspecto psicológico es crucial, ya que los estudiantes se encuentran en la etapa de la adolescencia, momento en el que es esencial que mantengan una comunicación asertiva tanto con sus padres como en el ámbito social. Sin embargo, Según Huaripoma (2023) los problemas ocasionados por los videojuegos en este nivel se observan que jugar conlleva a repercusiones negativas, que afecta especialmente en las relaciones interpersonales donde se relacionan los consumidores, a nivel familiar, social, también de manera física como afectación del sueño, inadecuados estilos de alimentación. (p. 19)

Con respecto a los videojuegos relacionado al aspecto psicológico el adolescente vive en un mundo virtual en donde los videojuegos muestran acciones violentas que se ven reflejan en el comportamiento de los estudiantes. Por ello, de acuerdo con De Sanctis et al. (2017) otra condición particular de los videojuegos es que introducen invariablemente



a otro, ya que cuando una persona enciende su consola se encuentra con que siempre tendrá enfrente un competidor o combatiente incansable: la máquina. Ese otro virtual, además de ser un competidor a quien enfrenta el usuario, es a la vez juez y autoridad máxima del juego quien controla el entorno espacio-temporal del juego. Parte de ese control es cedido al usuario, quien tiene la sensación de poder sobre el universo que crea y sobre las acciones de su personaje. Pero la trampa y el engaño son inalcanzables para el usuario, porque el espacio temporal es controlado por la máquina. Finalmente, dado que es un universo virtual, muchas reglas de la realidad pueden ser quebradas o pueden existir de otra manera en el juego. (p. 7)

2.2.1.6. Irritabilidad

Los adolescentes muestran irritabilidad al momento de jugar que cambia su estado de ánimo. Por ello, desde el punto de vista de Mayta (2018) la irritabilidad es un impulso que se refleja en la negatividad de las personas. Sin embargo, puede llevarnos a cometer errores, ya que es una respuesta interna que tenemos ante ciertos estímulos que afectan nuestro estado de ánimo de manera tanto negativa como positiva. Cada persona es única y no todos experimentamos los mismos impulsos; por eso, es recomendable aprender a gestionar nuestras conductas irritables. A largo plazo, la falta de control puede acarrear graves consecuencias, tanto para la familia como en el ámbito académico. (p. 27)

La irritabilidad se caracteriza por una hipersensibilidad desmesurada a estímulos externos. Además, la persona irritada realiza



malas contestaciones y gestos, comportándose agresivamente. Cuando se muestra una actitud de irritabilidad o enfado sin motivo aparente, automáticamente nos estamos creando un aislamiento social con nuestro entorno ya sea con los compañeros de colegio, trabajo, amigos, familiares o conocidos. (Abanto, 2018 p. 38)

Muchas veces la irritabilidad lleva a muchos adolescentes a cometer errores ya que es una capacidad interna que tenemos todas las personas ya que aquellos estímulos que influyen a veces de forma positiva otras veces de manera negativa respecto a nuestro estado de ánimo. Sin embargo, la importancia radica en que los adolescentes deben saber controlar sus conductas irritables para más adelante no tener consecuencias graves debido al uso excesivo de los videojuegos. Y es frecuente que el jugador tiene la necesidad de dedicar más tiempo a los videojuegos. El adolescente que frecuenta en los videojuegos no puede controlar el tiempo que juega y no prioriza otras obligaciones como ir a clases, recoger su habitación lo que ocasiona que la adicción por los videojuegos le lleva a los adolescentes a mentir y engañar a su familia, amigos, especialmente en lo que respecta al tiempo que dedica a jugar, muchos de ellos juegan de noche a escondidas (López, 2021).

La capacitación es primordial para las personas, porque en este proceso se adquiere y desarrolla habilidades para enfrentar las adversidades que se les presentan, hay que tener consideración que cada día es más difícil crear en los niños valores y principios que no se los



arrebate la sociedad que los rodea, aquí la escuela reconoce la importancia de apoyar a los padres (Ubaque, 2010).

2.2.1.7. Ansiedad

Cabe señalar que la ansiedad es una de las enfermedades mentales, sin embargo, cuando el videojuego se convierte en problema para el adolescente es cuando le impide concentrarse o realizar otras actividades. La ansiedad y la adicción a los videojuegos son variables que se estudian constantemente. Los adolescentes son vulnerables a cambios a nivel cognitivo, físico y social, que impactan negativamente en su bienestar y el desarrollo de sus actividades diarias. Por otro lado, los jóvenes buscan nuevos socios y entretenimiento utilizando dispositivos electrónicos (Reyes, 2022).

Según González (2017) sostiene que el uso problemático de los videojuegos es una conducta de riesgo cada vez más frecuente. La alta exposición de los adolescentes a los videojuegos se ha relacionado con una variedad de trastornos, pero se desconoce la relación entre el uso problemático de videojuegos y el bienestar emocional. (p. 180)

2.2.1.8. Conducta agresiva

Todas las consecuencias psicológicas de los videojuegos violentos se manifiestan en el comportamiento de los adolescentes. Al no tomar en cuenta el uso correcto de los videojuegos violentos influyen en cambios de ánimos del jugador adolescente. En los videojuegos violentos la exposición constante a la violencia y la recompensa (éxito en el juego) por



seguir eligiendo un comportamiento violento puede insensibilizar a los jugadores a los efectos de la violencia en la vida real (Mena y Guerrero, 2023).

La conducta agresiva de los adolescentes se relaciona con la práctica de videojuegos. Sin embargo, de acuerdo con Aguilar (2022) este problema con los videojuegos, esta agresividad y violencia que despliegan en un momento los jugadores, es un problema que debe ser atendido pues no es algo que simplemente suceda durante el juego, sino que es algo que experimentan los jugadores además en otros contextos. A esto hay que sumarle el hecho que este tipo de comportamientos afecta a la vida familiar y relaciones sociales del afectado como también de sus familiares y amistades, por esto el problema es algo que debe ser abordado apenas los indicios de estos males empiezan. (p. 11)

Tras lo expuesto anteriormente, la agresividad es un mecanismo de defensa primitivo e innato, hace que el adolescente cuando juega sin considerar las horas o el tiempo invertido en los videojuegos, cuando asiste a la institución educativa se comporta de manera agresiva y violenta ante un estímulo determinado definido por las variables culturales en las que este ser se desarrolla (Ríos, 2023).

2.2.1.9. Aspecto académico

Según Grasso (2022) en lo que respecta al ámbito académico, este se refiere a la evaluación de lo que una persona ha aprendido a través de un proceso de formación o instrucción. Esta evaluación se basa en



objetivos que el sistema considera esenciales y adecuados para que los individuos se desarrollen como integrantes de la sociedad. (p. 89)

De acuerdo con González et al., (2012) actualmente, parece asumido por los integrantes de la comunidad educativa, que la educación formal debe enfocarse en desarrollar las competencias y habilidades que los alumnos deben poseer para aplicar en su vida diaria, como cuenta de ello, tenemos reformas educativas llevadas a cabo para adaptarse a este «nuevo enfoque». Ahora bien, las implicaciones teóricas, curriculares, instructivas, evaluativas y de formación docente implícitas en el estudio de las competencias educativas han suscitado un creciente interés en la investigación educativa, restando protagonismo al tradicional estudio del rendimiento académico. (p. 52)

2.2.1.10. Rendimiento académico

El rendimiento académico se relaciona con el aspecto temporal y el aspecto psicológico de cada estudiante debido a la práctica de videojuegos por parte de los adolescentes que exceden su uso y por ello suelen estar adormilados en horario de clases.

Según Araujo y Rojas (2019) el tema del rendimiento académico en estudiantes es muy amplio, donde en diferentes disciplinas científicas han llegado a la conclusión que ello se ve influenciado por distintos factores, en los cuales probablemente uno de los más importantes es la enseñanza y aprendizaje del estudiante en donde se pueden evaluar la amplitud de los programas de estudio, metodología de la enseñanza del



docente, conceptos previos de los alumnos, nivel de pensamiento, factores socioeconómicos y demás, la complejidad que se presenta en el rendimiento académico parte de la conceptualización que se tiene de este dado que en muchas ocasiones se le denomina como aptitud escolar, donde la experiencia del docente y la vida escolar que presenta el estudiante son fundamentales para la obtención de un buen rendimiento académico. (pág. 15)

2.2.1.11. Motivación escolar

La motivación escolar es importante en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por ello, tal como sostiene Ballon y Pilco (2022) la motivación refiere que son fuerzas internas o externas al actuar sobre un individuo para orientar a una conducta. Podemos identificar a la motivación, como aquel impulso interno para el accionar, que genera nuevas costumbres y fomenta así una nueva conducta. La falta de esta, nos conlleva a la pérdida de interés en lo cotidiano. Lo manifestado demuestra lo importante que refiere una motivación adecuada, que faculta al estudiante de habilidades enriquecedoras para el desarrollo de sus objetivos. (p. 13)

Al trasladarnos al contexto escolar y considerar el carácter intencional de la conducta humana, se hace evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y autoconcepto del estudiante, así como su visión de la tarea a realizar y de las metas que busca alcanzar, son factores que orientan y determinan su comportamiento en el ámbito académico. Además, es importante considerar las variables externas que provienen del



entorno en el que se desenvuelven los estudiantes, ya que estas también influyen en su desempeño. (Maquilon y Hernández, 2011, p. 6)

2.2.1.12. Problemas de aprendizaje

Según Galindo (2002) no se trata de problemas de aprendizaje debidos más que nada a inhabilidades visuales, auditivas o motoras, retraso mental, perturbación emotiva o desventajas ambientales, constituye la expresión clave de esa oración y significa que el problema que padece el niño quizá no sea el resultado directo de alguna de las condiciones específicas; pero ese problema podría ser consecuencia o estar vinculado con alguna de esas condiciones.

1.2.6. Nivel de logro de aprendizaje

De acuerdo con el artículo 22 del Reglamento de la Ley General de Educación, aprobado por el Decreto Supremo N° 011-2012-ED, la educación se define como un proceso continuo de naturaleza educativa cuyo objetivo es evaluar el desempeño del aprendizaje de los estudiantes y proporcionar el apoyo educativo necesario para su mejora. Esto implica la evaluación de habilidades, destrezas y actitudes curriculares, considerando las características de los estudiantes. El artículo establece que el Ministerio de Educación ha determinado estándares nacionales para la evaluación, apoyo, recuperación y nivelación educativa, teniendo en cuenta la diversidad. Sin embargo, según el MINEDU (2016) los niveles de logro de aprendizaje varían entre los estudiantes y se relacionan con el uso de videojuegos en términos temporales. Es importante destacar que los niveles de logro son inclusivos, lo que significa que los estudiantes en el nivel satisfactorio



tienen una mayor probabilidad de responder correctamente a las preguntas de los niveles satisfactorio, en proceso y en inicio. Asimismo, aquellos en el nivel en proceso tienen una alta probabilidad de responder adecuadamente a las preguntas correspondientes a su nivel y a las del nivel inicial. (p 4)

2.2.1.13. Escala de calificación

Según MINEDU (2016) las modalidades y niveles de la Educación Básica son los siguientes:

- a) Logro destacado (AD), se refiere a cuando el estudiante presenta un nivel superior al esperado en relación con las competencias, lo que implica que demuestra aprendizajes que superan el nivel requerido.
- b) Logro esperado (A), se define como el momento en que el estudiante muestra el nivel esperado respecto a las competencias, evidenciando un manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y dentro del tiempo establecido.
- c) En proceso (B), indica que el estudiante está cerca de alcanzar el nivel esperado en relación con las competencias, y para ello necesita acompañamiento durante un tiempo razonable.
- d) En inicio (C), se refiere a cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia en comparación con el nivel esperado. Esto se traduce en que frecuentemente enfrenta dificultades en el desarrollo de las tareas, lo que requiere un mayor tiempo de apoyo e intervención por parte del docente.



2.2.1.14. Competencias del Área de Ciencias Sociales

La competencia se define como la capacidad de combinar un conjunto de habilidades para lograr un objetivo específico en una situación mientras se actúa de manera apropiada y ética. Ser competente significa entender la situación a la que te tienes que enfrentar y evaluar las opciones disponibles para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que posee o están disponibles en su entorno, analizar las combinaciones que son más relevantes para su situación y objetivos, para así tomar decisiones y según (MINEDU, 2016, p. 109) son lo siguiente:

- **Construye interpretaciones históricas.** El estudiante adopta una postura crítica frente a hechos y procesos históricos que le permiten entender el presente y sus desafíos, utilizando diversas fuentes de información. Esto implica comprender los cambios a lo largo del tiempo y explicar las múltiples causas y consecuencias de esos cambios. Además, conlleva reconocerse como un sujeto histórico, es decir, como un protagonista de los procesos históricos, que es a la vez producto de un pasado y está en la construcción de su propio futuro.
- **Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.** El estudiante toma decisiones que ayudan a satisfacer necesidades desde una postura crítica y una perspectiva de desarrollo sostenible, lo que implica no comprometer el bienestar de las generaciones futuras. Además, participa en acciones para mitigar y adaptarse al cambio climático, así como en la reducción de la vulnerabilidad de



la sociedad ante diversos desastres. Esto implica comprender que el espacio es una construcción social dinámica, un ámbito de interacción entre elementos naturales y sociales que evoluciona con el tiempo, donde el ser humano desempeña un papel fundamental.

- **Gestiona responsablemente los recursos económicos.** El estudiante es capaz de gestionar los recursos personales y familiares, adoptando una postura crítica respecto a su uso, y lo hace de manera informada y responsable.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

1.2.7. Videojuego

los videojuegos son juegos electrónicos en los que interactúan una o más personas. La interfaz es a través de una pantalla, de ahí el nombre de videojuegos, pero a medida que avanza la tecnología los videojuegos han ido evolucionando y volviéndose más complejos y robustos. Esto puede implementarse en una o más plataformas, como computadoras, consolas, dispositivos portátiles (Rivera y Torres, 2018).

1.2.8. Ludopatía

La ludopatía es la consecuencia negativa que desarrollan a lo largo del tiempo cuando los adolescentes exceden en el uso de videojuegos. Sin embargo, teniendo en cuenta a Gonzales (2021), “La ludopatía, es considerada una patología que produce una alteración progresiva del comportamiento, por la que el individuo



manifiesta una incontrolable necesidad de jugar, independientemente de todas las consecuencias negativas que este comportamiento conlleve” (pág. 6).

1.2.9. Adormilado

Según Ludeña (2022) es una inadecuada calidad del sueño, al excederse en jugar videojuegos. (p. 11)



CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación titulada “videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria ciencias Aymara de Acora” corresponde al enfoque de investigación cuantitativo de tipo descriptivo y de diseño correlacional, la finalidad es la de proporcionar alcances para determinar la relación que existe entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje. Las técnicas utilizadas fueron la encuesta para ambas variables y el cuestionario como instrumento para la segunda variable.

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La Institución Educativa Secundaria ciencias Aymara se encuentra en el distrito de Acora, perteneciente a la provincia de Puno y departamento de Puno. Es un distrito que se dedica a la actividad agrícola, ganadería y artesanía. La fuente de información que utilizamos para obtener los datos requeridos para nuestro estudio fueron la encuesta a los estudiantes, tomando de igual forma los libros sobre investigación científica e investigación social y documentos de gestión, currículo de educación básica regular, que contiene información relevante sobre videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje.

La Institución Educativa Secundaria ciencias Aymara se ubica en el Distrito de Acora en la Av. Túpac Amaru, siendo una Institución Mixta del nivel Secundario conformado por 137 estudiantes.

Figura 1

Ubicación geográfica de la I.E.S. Ciencias Aymara de Acora.



Nota: (GoogleMaps, 2024)

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación titulada "Videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora" comenzó con la aprobación mayoritaria del proyecto. En primer lugar, se solicitó el permiso correspondiente al director de la institución para llevar a cabo el proyecto de tesis el 21 de septiembre de 2022. Posteriormente, se aplicaron los instrumentos de investigación, que incluían una encuesta a los estudiantes. A partir de los datos recolectados, se procedió a tabular e interpretar los resultados, seguido de la elaboración de las discusiones, conclusiones y recomendaciones, culminando con la entrega del borrador de la tesis en mayo de 2024.



3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnicas e instrumentos

Para la obtención de datos correspondientes para la primera variable (x) videojuegos, se utilizó la siguiente técnica e instrumento.

- a) **Técnica:** De acuerdo con el aporte de Cisneros et al. (2022), “En las investigaciones, las técnicas proporcionan una mayor profundidad de búsqueda, algunas de estas técnicas son la observación participante o no participante que permiten observar un proceso que requiere atención voluntaria orientada y organizada” (p. 1172).
- b) **La encuesta:** De acuerdo con Feria et al. (2020), “Constituye el instrumento metodológico que permite la aplicación del método, en la práctica. lo que se aplica en la práctica directamente, no es el método, como abstracción teórica, sino su guía, por su carácter metodológico” (p. 73).
- c) **La observación:** Teniendo en cuenta a Babativa (2017), “Registra información con el propósito de garantizar objetividad y veracidad de la observación directa y aquella que se basa en fotografías, videos y archivos” (p. 102).
- d) **Instrumento:** De acuerdo con Mena y Guerrero (2023), “Los instrumentos de investigación son herramientas necesarias para recopilar y analizar información en el proceso de investigación. Ayudan a los investigadores a obtener información precisa y confiable sobre sus temas de investigación y a sacar conclusiones válidas y confiables” (p. 11). En



este sentido, para obtener información, los instrumentos son necesarios en el proceso de investigación.

- e) **El cuestionario:** Según Meneses (2016), “Un cuestionario es, por definición, el instrumento estandarizado que empleamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas” (p. 9). En pocas palabras, se podría decir que es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, empleando el tratamiento cuantitativo y agregado de las respuestas para describir a la población a la que pertenecen y/o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés.
- f) **Guía de observación:** Según Campos y Lule (2012), “La guía de observación es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación” (p. 56). En este sentido, la guía de observación es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población

Constituida por una totalidad de 30 estudiantes de ambos géneros de las edades entre 14 a 15 años, que cursan estudios en el nivel de educación secundaria en la Institución Educativa Secundaria ciencias Aymara de Acora ubicada a una altitud de 3876 m.s.n.m. pertenece a la región de Puno. De acuerdo con Arias et

al., (2016), “La población de estudio es un conjunto de casos, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios pre determinados y es necesario aclarar que cuando se habla de población de estudio” (p. 202).

Tabla 1

Población de estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria
Ciencias Aymara - Acora

GRADO	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Tercero	31
TOTAL	31

Nota: nóminas de matrícula año académico 2022 reporte ESCALE.

3.4.2. Muestra

En esta investigación se consideró como muestra probabilística por conveniencia establecida a 21 estudiantes del tercer grado. Sin embargo, del nivel de confianza prefijado da lugar a un coeficiente (Z), tamaño de la población (N), dado que la población es finita, a través de la siguiente ecuación de acuerdo con (Triola y Pineda, 2009).

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

$$n = 21$$



Las unidades de análisis de la muestra fueron determinadas a través de un muestreo probabilístico aleatorio.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria
Ciencias Aymara - Acora

GRADO	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Tercero	21
TOTAL	21

Nota: nóminas de matrícula año académico 2022 – reporte ESCALE.

3.5. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.5.1. Enfoque

Esta investigación se centró en el enfoque cuantitativo, debido al procesamiento de datos por estadística. De acuerdo con Monje (2011)

La investigación científica, desde una perspectiva cuantitativa, es un proceso sistemático y organizado que se realiza siguiendo pasos específicos. Planificar una investigación implica diseñar el trabajo con base en una estructura lógica de decisiones y una estrategia que facilite la obtención de respuestas adecuadas a los problemas de indagación planteados. Se pueden identificar varios elementos comunes, estructurados de manera lógica, que ofrecen dirección y orientación al momento de llevar a cabo una investigación, los cuales se pueden clasificar en fases y etapas. (p 20)



3.5.2. Tipo

Es de tipo descriptivo – correlacional por la naturaleza de relación que existe entre ambas variables. Según I. Garcia (2019), “Su preocupación primordial radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento” (p. 12).

3.5.3. Diseño

Se acuerdo con García y Martines (2012), “La investigación correlacional también se enmarca dentro de la metodología no experimental, y su cometido es hallar explicaciones mediante el estudio de relaciones entre variables en marcos naturales, sin que exista la manipulación de dichas variables” (p 104).

3.6. DISEÑO ESTADÍSTICO

De acuerdo con Barreto (2012), “La Estadística, en general, es la ciencia que trata de la recopilación, organización presentación, análisis e interpretación de datos numéricos con el fin de tomar decisiones efectivas y pertinentes” (p 5).

3.6.1. Diseño de la estadística descriptiva

Los resultados descriptivos se presentan en tablas y figuras. Y los resultados relacionales de presentan a través de las figuras de dispersión de datos, ajuste lineal y coeficiente de correlación de las variables Videojuegos, nivel de logro de aprendizaje.

Se empleó el coeficiente de correlación r Pearson para evaluar la relación, cuyas interpretaciones según Apaza et al. (2022):



Nula (0)

Muy baja (± 0.01 a ± 0.10)

Débil (± 0.11 a ± 0.50)

Media (± 0.51 a ± 0.75)

Considerable (± 0.76 a ± 0.90)

Muy fuerte (± 0.91 a ± 0.99)

Perfecta (1.00)

3.6.2. Diseño de la estadística inferencial

Prueba de hipótesis del coeficiente de correlación poblacional ρ , se estima con “r” y responde a la siguiente hipótesis:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho > 0$$

H_0 = El coeficiente de correlación $\rho = 0$ lo que implica que no existe correlación entre las variables: videojuegos y nivel de logro de aprendizaje.

H_a = El coeficiente de correlación $\rho > 0$ lo que implica que existe correlación directa entre las variables: videojuegos y nivel de logro de aprendizaje.

3.6.3. Análisis e interpretación de los resultados

Para el procesamiento de datos se insertaron los datos el programa estadístico SSPS y EXCEL, los resultados que se presentaron mediante las tablas



y figuras se interpretan a través del marco teórico establecido en la presente investigación.

3.7. PROCEDIMIENTOS

Para la investigación se realizó la recolección de información para considerar los antecedentes y el marco teórico.

Para la recolección de datos se presentó, la solicitud a la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora, el siguiente procedimiento consistió en aplicar el cuestionario de videojuegos, todo debido es permiso correspondiente del director de la institución educativa y con previa coordinación.

Una vez finalizada la aplicación del instrumento correspondiente se procedió a recolectar la nómina de matrícula como también la guía de observación de los estudiantes del tercer grado del Área de Ciencias Sociales. Para finalizar el procedimiento, se realizó el conteo, la tabulación y la elaboración de las diferentes tablas y figura para el análisis e interpretación de los datos.

3.8. VARIABLES

Probablemente, el asertividad y la pertinencia al elegir temas de investigación se centran en la identificación de las variables. “las imprecisiones en su elección, conceptualización, instrumentalización y su medición conducen a planteamientos espurios, que podrían explicar los bajos índices de concreción de los estudios de investigación” (Rodríguez, 2021, p. 32).



De acuerdo con el autor en referencia se denomina variable a todo aquello que tiene propiedades únicas que la distinguen de otras ya que es susceptible de cambio o modificación y que puede estudiarse, controlarse y medirse en la investigación.

Las variables de la investigación que se consideró son la siguiente:

- **Variable 1:** Videojuegos
- **Variable 2:** Nivel de logro de aprendizaje



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Los resultados de la investigación fueron analizados de manera cuantitativa. Primero, se realizó un análisis descriptivo utilizando tablas cruzadas y figuras estadísticas. Luego, se llevó a cabo un análisis de dispersión y se calculó el coeficiente de correlación. Finalmente, se determinaron las pruebas de hipótesis con los valores de significancia proporcionados en cada tabla de correlación.

4.1.1. Los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje

4.1.1.1. Análisis descriptivo

Según el objetivo general de la investigación, que es "Determinar la relación entre los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022", se analiza cómo se distribuyen las frecuencias de las variables: v_1 = videojuegos y v_2 = logro de aprendizajes en Ciencias Sociales. Estos datos se presentan en la tabla cruzada 3 y la figura 2 correspondiente.

Tabla 3

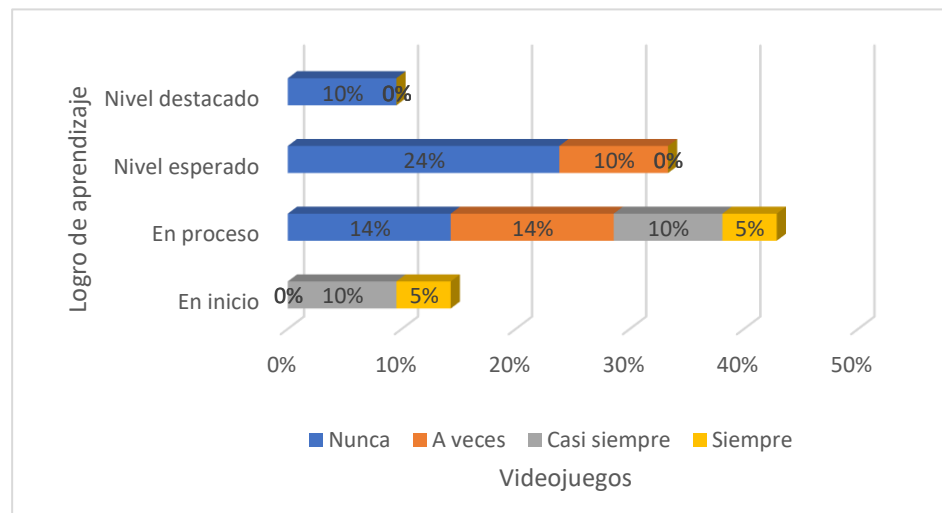
Tabla cruzada entre los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales

		logro de aprendizajes en ciencias sociales				TOTAL
		En inicio	En proceso	Nivel esperado	Nivel destacado	
videojuegos	Nunca	0%	14%	24%	10%	48%
	A veces	0%	14%	10%	0%	24%
	Casi siempre	10%	10%	0%	0%	10%
	Siempre	5%	5%	0%	0%	10%
TOTAL		14%	43%	33%	10%	100%

Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Figura 2

Los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales



Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Interpretación.

De acuerdo con la tabla 3 y la figura 2, el 24% de estudiantes nunca se distrae con videojuegos y tiene un nivel esperado de logros de

aprendizaje en el área de ciencias sociales, el 14% de estudiantes a veces se distrae con videojuegos y tiene un nivel en proceso de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, de acuerdo con (Cárdenas, 2022) estos estudiantes evidencian un riesgo de adicción y que se produce un bajo rendimiento académicos, agresividad y aislamiento de la familia. Además, según el (E. secundaria MINEDU, 2016) estos estudiantes son capaces de integrar diversas fuentes de ciencias sociales, entender los cambios a lo largo del tiempo y explicar las múltiples causas y efectos de esos eventos.

4.1.1.2. Análisis relacional

Coefficiente de correlación entre los videojuegos y el logro de aprendizaje, se expresa en la siguiente tabla:

Tabla 4

Correlación r Pearson entre los videojuegos y el logro de aprendizaje

		Videojuegos	El logro de aprendizaje
Videojuegos	Correlación de Pearson	1	-0,808**
	Sig. (bilateral)		
	N		0,000
El logro de aprendizaje	Correlación de Pearson	21	21
	Sig. (bilateral)	-0,808**	1
	N	0,000	

Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.



4.1.1.3. Prueba de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general de la investigación a través de la hipótesis estadística:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho > 0$$

H_0 = A nivel poblacional no existe correlación entre los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

H_a = A nivel poblacional si existe correlación entre los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

4.1.1.4. Regla de decisión

[p valor = 0,000 < 0.05], se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 4, se evidencia que existe un nivel de correlación determinada por el coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,808$, esto implica que los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales tienen una correlación negativa considerable.

4.1.2. El aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en ciencias sociales

4.1.2.1. Análisis descriptivo

Según el primer objetivo específico de la investigación, que es "Determinar la relación entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022", se analiza cómo se distribuyen las frecuencias de las variables: v11 = aspecto temporal de los videojuegos y v2 = logro de aprendizajes en Ciencias Sociales. Estos datos se presentan en la tabla cruzada 5 y la figura 3 correspondiente.

Tabla 5

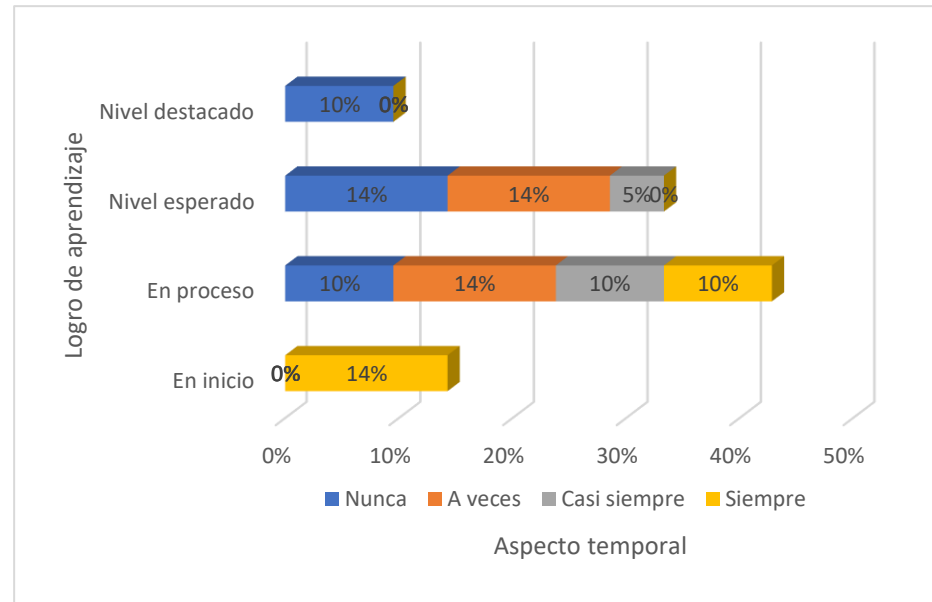
Tabla cruzada entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales

		logro de aprendizajes en ciencias sociales				
		En inicio	En proceso	Nivel esperado	Nivel destacado	TOTAL
Aspecto temporal de los videojuegos	Nunca	0%	10%	14%	10%	33%
	A veces	0%	14%	14%	0%	29%
	Casi siempre	0%	10%	5%	0%	14%
	Siempre	14%	10%	0%	0%	24%
TOTAL		14%	43%	33%	10%	100%

Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Figura 3

El aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales



Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Interpretación.

De acuerdo con la tabla 5 y la figura 3, el 14% de estudiantes siempre se dedica más tiempo los videojuegos y tiene un nivel en inicio de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, otro 14% de estudiantes a veces se distrae con aspecto temporal de los videojuegos y tiene un nivel en proceso de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, de acuerdo con Cervigón et al. (2022) estos estudiantes muestran que la estimación de su duración en los videojuegos podría verse alterada en diferentes adicciones conductuales. Además, según el (E. secundaria MINEDU, 2016) estos estudiantes son capaces de integrar diversas fuentes de ciencias sociales, entender los cambios a lo largo del tiempo y explicar las múltiples causas y efectos de esos eventos.

4.1.2.2. Análisis relacional

Coefficiente de correlación entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje, se expresa en la siguiente tabla:

Tabla 6

Correlación r Pearson entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje

		Aspecto temporal de los videojuegos	El logro de aprendizaje
Aspecto temporal de los videojuegos	Correlación de Pearson	1	-0,796**
	Sig. (bilateral)		
	N		0,000
El logro de aprendizaje	Correlación de Pearson	21	21
	Sig. (bilateral)	-0,796**	1
	N	0,000	

Nota: Datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

4.1.2.3. Prueba de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general de la investigación a través de la hipótesis estadística:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho > 0$$

H_0 = A nivel poblacional no existe correlación entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en



los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

Ha = A nivel poblacional si existe correlación entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

4.1.2.4. Regla de decisión

[*p valor* = 0,000 < 0.05], se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Interpretación:

Según la tabla 6, se observa un nivel de correlación indicado por el coeficiente de correlación de Pearson $r = -0.796$. Esto sugiere que el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje en ciencias sociales presentan una correlación negativa considerable.

4.1.3. El aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje

4.1.3.1. Análisis descriptivo

Según el segundo objetivo específico de la investigación, que es "Determinar la relación entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora - 2022", se analiza cómo se distribuyen las frecuencias de las



variables: v12 = aspecto psicológico de los videojuegos y v2 = logro de aprendizajes en Ciencias Sociales. Estos datos se presentan en la tabla cruzada 7 y la figura 4 correspondiente.

Tabla 7

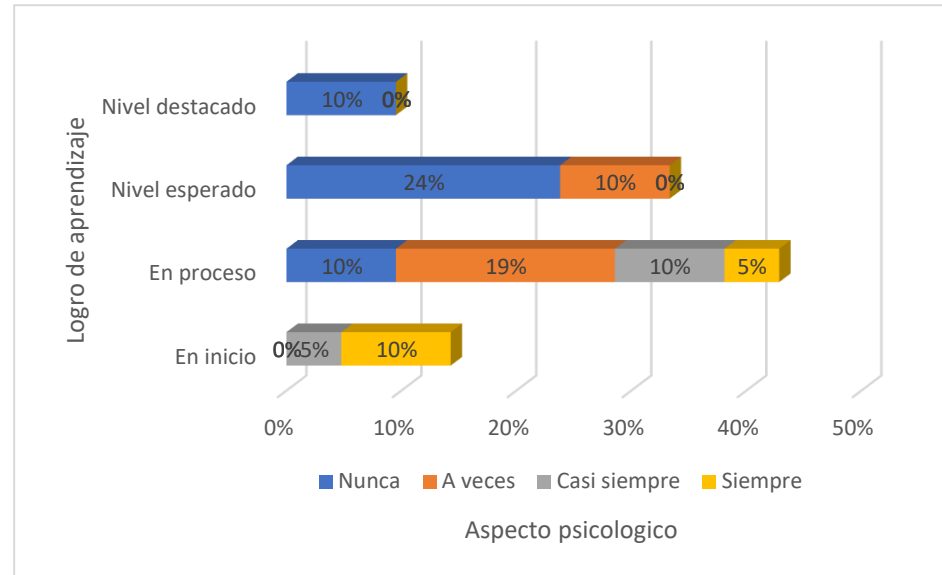
Tabla cruzada entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales

		logro de aprendizajes en ciencias sociales				
		En inicio	En proceso	Nivel esperado	Nivel destacado	TOTAL
						AL
Aspecto psicológico de los videojuegos	Nunca	0%	10%	24%	10%	43%
	A veces	0%	19%	10%	0%	29%
	Casi siempre	5%	10%	0%	0%	14%
	Siempre	10%	5%	0%	0%	14%
TOTAL		14%	43%	33%	10%	100%

Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Figura 4

El aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales



Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Interpretación.

De acuerdo con la tabla 7 y la figura 4, el 10% de estudiantes siempre es influenciado por aspecto psicológico de los videojuegos y tiene un nivel en inicio de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, el 19% de estudiantes a veces es influenciado con aspecto psicológico de los videojuegos y tiene un nivel en proceso de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, de acuerdo con Según Mayta (2018) estos estudiantes manifiestan irritabilidad emocional, según Reyes (2022) también manifiestan ansiedad, por otra parte Mena (2023) indica que estos estudiantes manifiestan agresividad. Además, según el (E. secundaria MINEDU, 2016) estos estudiantes son capaces de integrar diversas fuentes de ciencias sociales, entender los cambios a lo largo del tiempo y explicar las múltiples causas y efectos de esos eventos.

4.1.3.2. Análisis relacional

Coefficiente de correlación entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje, se expresa en la siguiente tabla:

Tabla 8

Correlación r Pearson entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje

		Aspecto psicológico de los videojuegos	El logro de aprendizaje
Aspecto psicológico de los videojuegos	Correlación de Pearson	1	-0,799**
	Sig. (bilateral)		
	N		0,000
El logro de aprendizaje	Correlación de Pearson	21	21
	Sig. (bilateral)	-0,799**	1
	N	0,000	

Nota: Datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

4.1.3.3. Prueba de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general de la investigación a través de la hipótesis estadística:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho > 0$$

H_0 = A nivel poblacional no existe correlación entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias



sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

H_a = A nivel poblacional si existe correlación entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

4.1.3.4. Regla de decisión:

[$p \text{ valor} = 0,000 < 0.05$], se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 8, se evidencia que existe un nivel de correlación determinada por el coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,799$, esto implica que el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales tienen una correlación negativa considerable.

4.1.4. El aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje

4.1.4.1. Análisis descriptivo

Según el tercer objetivo específico de la investigación, que es "Determinar la relación entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de



Acora - 2022", se analiza cómo se distribuyen las frecuencias de las variables: v13 = aspecto académico de los videojuegos y v2 = logro de aprendizajes en Ciencias Sociales. Estos datos se presentan en la tabla cruzada 9 y la figura 5 correspondiente.

Tabla 9

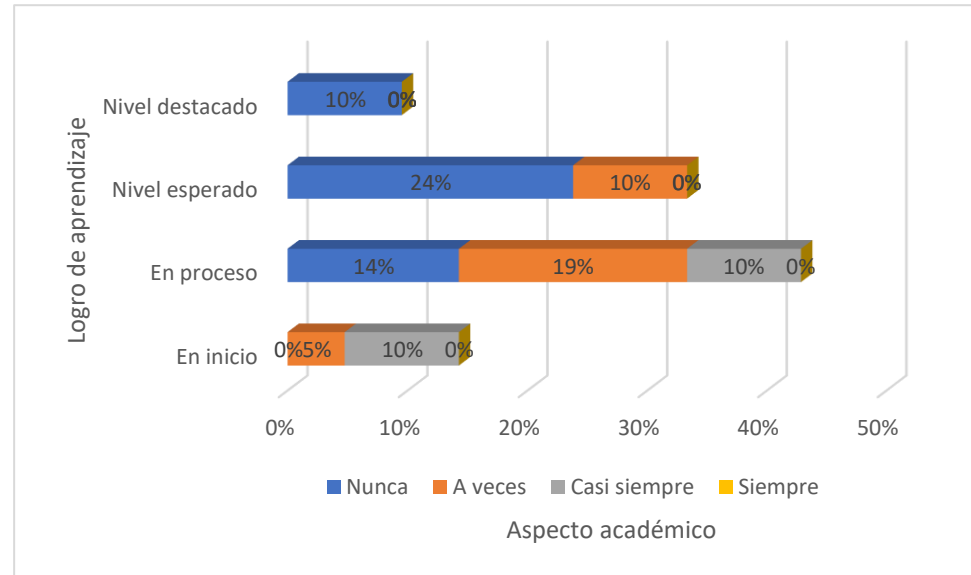
Tabla cruzada entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales

		logro de aprendizajes en ciencias sociales				
		En inicio	En proceso	Nivel esperado	Nivel destacado	TOTAL
Aspecto académico de los videojuegos	Nunca	0%	14%	24%	10%	48%
	A veces	5%	19%	10%	0%	33%
	Casi siempre	10%	10%	0%	0%	19%
	Siempre	0%	0%	0%	0%	0%
TOTAL		14%	43%	33%	10%	100%

Nota: Datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Figura 5

El aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizajes en ciencias sociales



Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

Interpretación.

De acuerdo con la tabla 9 y la figura 5, el 10% de estudiantes casi siempre inciden el aspecto académico de los videojuegos y tiene un nivel en inicio de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, el 19% de estudiantes a veces inciden en el aspecto académico de los videojuegos y tiene un nivel en proceso de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales, además el 24% de estudiantes nunca inciden en el aspecto académico de los videojuegos y tiene un nivel esperado de logros de aprendizaje en el área de ciencias sociales de acuerdo con Grasso (2020) estos estudiantes evidencian disminución en el rendimiento académico disminuye su motivación escolar y manifiestan problemas de aprendizaje. Además, según el (E. secundaria MINEDU, 2016) Estos estudiantes son capaces de integrar diversas fuentes de ciencias sociales, entender los



cambios a lo largo del tiempo y explicar las múltiples causas y efectos de esos eventos.

4.1.4.2. Análisis relacional

Coeficiente de correlación entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje, se expresa en la siguiente tabla:

Tabla 10

Correlación r Pearson entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje

		Aspecto académico de los videojuegos	El logro de aprendizaje
Aspecto académico de los videojuegos	Correlación de Pearson	1	-0,743**
	Sig. (bilateral)		
	N		0,000
El logro de aprendizaje	Correlación de Pearson	21	21
	Sig. (bilateral)	-0,743**	1
	N	0,000	

Nota: datos de las variables 1 y 2 se encuentran en los anexos 5 y 6.

4.1.4.3. Prueba de hipótesis

Contrastación de la hipótesis general de la investigación a través de la hipótesis estadística:

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_a : \rho > 0$$



H_0 = A nivel poblacional no existe correlación entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

H_a = A nivel poblacional si existe correlación entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en los estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara - Acora.

4.1.4.4. Regla de decisión:

[$p \text{ valor} = 0,000 < 0.05$], se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Interpretación:

De acuerdo con la tabla 10, se evidencia que existe un nivel de correlación determinada por el coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,743$, esto implica que el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales tienen una correlación negativa considerable.



4.2. DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo general de esta investigación, que busca determinar la relación entre los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora en 2022, los resultados obtenidos indican una correlación negativa considerable entre el uso de videojuegos y el logro de aprendizaje en ciencias sociales, con un coeficiente de correlación de Pearson $r = -0.808$. Estos hallazgos son consistentes con lo reportado por Huamán y López (2020), quienes concluyeron que existe una relación positiva de 0.78 entre la práctica de videojuegos y el rendimiento académico. A partir de esto, se puede inferir que, según el autor mencionado, hay una relación entre la práctica de videojuegos y el rendimiento académico. En esta investigación, se puede observar que una gran mayoría de los adolescentes reportan que utilizan videojuegos.

En relación con el primer objetivo específico, que consiste en conocer la relación entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales, los resultados obtenidos muestran una correlación negativa considerable, con un coeficiente de correlación de Pearson $r = -0.796$. En este sentido, Mayta (2018) concluye en su investigación que existe una alta relación entre los videojuegos y el desarrollo de competencias en el área de Ciencias Sociales de adolescentes en Pedregal, Arequipa. Por lo tanto, es fundamental que los padres estén atentos a la cantidad de tiempo que sus hijos pasan en sus celulares, ya que los videojuegos están diseñados para entretener y su uso prolongado puede tener consecuencias negativas en el nivel de logro académico.

En cuanto al segundo objetivo específico, que busca identificar la relación entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de



Ciencias Sociales, los resultados muestran una correlación negativa considerable, con un coeficiente de correlación de Pearson $r = -0.799$.

Finalmente, para el tercer objetivo específico, que describe la relación entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro en el aprendizaje del área de Ciencias Sociales, los resultados evidencian también una correlación negativa considerable, con un coeficiente de correlación de Pearson $r = -0.743$.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: De acuerdo con el objetivo general, la presente investigación concluye que existe correlación negativa considerable entre los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara – Acora. Determinada a través del coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,808$. Esta correlación negativa considerable implica que los estudiantes que tienen una mayor incidencia en los videojuegos, es menor su logro de aprendizaje.

SEGUNDA: De acuerdo con el primer objetivo específico, la investigación concluye también que existe correlación negativa considerable entre el aspecto temporal de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara – Acora. Determinada a través del coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,796$. Esta correlación negativa considerable implica que los estudiantes que dedican mayor tiempo a los videojuegos, su logro de aprendizaje en el Área de las Ciencias Sociales es menor.

TERCERA: Según el segundo objetivo específico, la investigación también concluye que hay una correlación negativa significativa entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el logro de aprendizaje en ciencias sociales de los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara en Acora. Esta correlación se determina mediante el coeficiente de correlación de Pearson $r = -0.799$. Esta correlación negativa considerable sugiere que los estudiantes experimentan niveles más altos de irritabilidad,



ansiedad y agresividad debido a los videojuegos, lo que, a su vez, afecta negativamente su rendimiento en el Área de Ciencias Sociales.

CUARTA: De acuerdo con el tercer objetivo específico, la investigación concluye se que existe correlación negativa considerable entre el aspecto académico de los videojuegos y el logro de aprendizaje de ciencias sociales en estudiantes del tercer grado de Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara – Acora. Determinada a través del coeficiente de correlación de Pearson $r = -0,743$. Esta correlación negativa considerable implica que los estudiantes tienen: Mayores problemas de concentración académica, mayor problema de motivación y mayor problema de aprendizaje, a causa de los videojuegos su logro de aprendizaje es menor.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Los padres de familia, los docentes deberían de ser más conscientes de su rol y poner mayor vigilancia a los estudiantes que tienen acceso directo al internet, los padres de familia deben de ir y visitar la Institución Educativa para averiguar cómo es el desarrollo del buen desempeño de las competencias y si tienen deficiencias sus hijos en sus estudios, sin embargo, deben de tener una comunicación asertiva y estar pendiente de los peligros como la adicción a los videojuegos.

SEGUNDA: Los docentes deben de informar a los padres de familia sobre las deficiencias en el nivel de logro de aprendizaje de los estudiantes en el desarrollo de las competencias del área de ciencias sociales y tratar de resolver el problema de adicción a los videojuegos conjuntamente con los especialistas.

TERCERA: Los docentes deben de sensibilizar a los estudiantes sobre el riesgo que conlleva el acceso constantemente a los videojuegos sin embargo esto a la larga se puede ver afectada en la salud de cada estudiante que juega y también en el ámbito académico.

CUARTA: A la Institución Educativa se le recomienda hacer uso de la tecnología e información y la comunicación (TICs), con el objetivo de concientizar a los estudiantes sobre el buen uso de la tecnología que se encuentra en nuestro alcance para algo provechoso como buscar información académica y tener en cuenta el horario adecuado de uso de ello.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abanto, P. M. (2018). *Uso de videojuegos violentos y nivel de emociones negativas en estudiantes de la I.E.P. Mariscal Cáceres. Ayacucho, 2017.*
<https://hdl.handle.net/20.500.12990/3853>
- Aguilar, L. D. (2022). *Conducta agresiva en adolescentes causada por la dependencia a los videojuegos.* <https://hdl.handle.net/20.500.14005/13126>
- Alberto, I. X. (2023). *Adicción a los videojuegos y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima 2023* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/123756>
- Apaza, E., Cazorla, S., Condori, C., Arpasi, F., Tumi, I., Yana, W., & Quispe, J. (2022). La Correlación de Pearson o de Spearman en caracteres físicos y textiles de la fibra de alpacas. *Revista de Investigaciones Veterinarias Del Perú*, 33(3), e22908.
- Araujo, F., & Rojas, P. (2019). *Factores que inciden en el rendimiento académico en estudiantes de Educación Secundaria de una Institución Educativa Pública – Chacarilla - Yauli* [Universidad Nacional de Huancavelica].
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3131>
- Arias, J., Villasís, M. Á., & Miranda, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63.
www.nietoeditores.com.mx
- Babativa, C. A. (2017). *Investigación cuantitativa.* <http://www.areandina.edu.co>



- Ballon, M. P., & Pilco, J. D. (2022). *Motivación del proceso de aprendizaje en estudiantes del nivel secundaria de una institución educativa de Abancay, 2022* [Universidad Continental].
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/12722/2/IV_FH_U_501_TE_Ballon_Pilco_2022.pdf
- Barreto, A. (2012). *El progreso de la Estadística y su utilidad en la evaluación del desarrollo*. <https://www.scielo.org.mx/pdf/pp/v18n73/v18n73a10.pdf>
- Campos, G., & Lule, N. E. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai VII (13), 45-60, Enero-Junio de 2012*.
- Cárdenas, A. Z. (2022). *Buenas prácticas en el uso de redes sociales*. Universidad Tecnológica de Bolívar.
- Ccolque, J. (2022). *Videojuegos en línea y el rendimiento académico en matemática de los estudiantes del nivel secundario Pedro Paulet - Manu, 2022*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/100018>
- Cervigón, V., García, C., Ballester, R., Giménez, C., & Castro, J. (2022). Uso de videojuegos y estimación del tiempo: ¿Existen diferencias en función del género? *International Journal of Developmental and Educational Psychology*.
<https://doi.org/10.17060/ijodaep.2022.n1.v1.2396>
- Chiluisa, E. G. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con el estrés académico en adolescentes*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36717>



- Cisneros, A. J., Urdánigo, J. J., Guevara, A. F., & Garcé-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Núm. 1. Enero-Marzo*, 8, 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i41.2546>
- De Sanctis, F., Distefano, M. J., & Mongelo, M. C. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Biblioteca Digital de La Universidad Católica de Argentina*. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>
- Dioses, S. B. (2023). *La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19* [Universidad Ricardo Palma]. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/7046>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿Métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia: D&E. Publicación Del CEPUT- Las Tunas, Cuba*. [file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaEntrevistaYLaEncuesta-7692391%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaEntrevistaYLaEncuesta-7692391%20(3).pdf)
- Galindo, D. A. (2002). *La detección temprana de los problemas de aprendizaje: un estudio longitudinal*. <https://webs.ucm.es/BUCM/tesis/edu/ucm-t25693.PDF>
- García, I. (2019). *Investigación exploratoria, descriptiva, explicativa y correlacional*. <http://hdl.handle.net/20.500.11799/108148>
- García, M., & Martines, P. (2012). *Los métodos de investigación*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8141602>



- González, C., Caso, J., Diaz, K., & Lopez, M. (2012). *Rendimiento académico y factores asociados. aportaciones de algunas evaluaciones a gran escala.*
- Gonzálvez, M. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *adicciones*, 29.
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>
- GoogleMaps, C. (2024). *I.E.S. Ciencias Aymara de Acora.*
- Grasso, P. (2022). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito superior. *Revista de Educación.*
https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/4165
- Gutiérrez, T. L., Sotelo, M. A., & Ramos, D. Y. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión*, 4(1), 92–106. <https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>
- Herrera, B. I. (2021). *Vínculo entre el videojuego Free Fire y la conducta disruptiva en estudiantes del nivel secundaria de Amazonas, 2021.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81946/Herrera_MBI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huamán, P. Y., & López, J. (2020). *Los juegos en línea dotan 2 y su consecuencia en el rendimiento académico de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Divino Corazón de Jesús del distrito de Paucarpata de la provincia de Arequipa región Arequipa - 2019* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12591>



- Huaripoma, C. N. (2023). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un Colegio Nacional del distrito de Lince, 2021.*
<https://orcid.org/0000-0002-7778-3141>
- Laura, W. A., & Zapata, A. D. (2022). *Influencia del videojuego free fire en el comportamiento de los estudiantes.* <http://hdl.handle.net/20.500.12773/15571>
- Livia, M. A. (2020). *Diseño y concepto de videojuego como uso de herramienta educativa en estudiantes de 4to grado de primaria.*
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/9940>
- Lopez, F. (2011). Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología, N°1, 1.*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5134803>
- López, P. (2021). *La ludopatía en los jóvenes: Intervención desde el Trabajo Social.*
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49465/TFG-G5110.pdf?sequence=1>
- Ludeña, C. A. (2022). *Adicción a los videojuegos y calidad del sueño en estudiantes de psicología de una universidad privada de Chiclayo, 2022.*
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/10562/Lude%C3%B1a%20Correa%20Ciro%20Armando.pdf?sequence=1>
- Maquilon, J., & Hernández, P. (2011). *Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional.*



- Matos, M. E. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67610>
- Mayta, M. M. (2018). *La Ludopatía Virtual y el desarrollo de Competencias del Área de Ciencias Sociales en Estudiantes de secundaria Pedregal, Arequipa 2018* [Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37789>
- Mena, H., & Guerrero, P. (2023). Efectos de los videojuegos violentos sobre la agresividad en niños y adolescentes. *RIDEC*, 9–18. <https://www.enfermeriacomunitaria.org/web/index.php/ridec/313-ridec-2023-volumen-16-numero-1/3162-originales-1-efectos-de-los-videojuegos-violentos-sobre-la-agresividad-en-ninos-y-adolescentes>
- Méndez, C. R., Palacios, N. A., & Méndez, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Killkana Social*, 7(1), 83–94. <https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
- Meneses, J. (2016). *El cuestionario*. <http://www.gnu.org/licenses/fdl-1.3.html>.
- Merma, J. H. (2020). *Adicción a los juegos online y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de las secciones D, E, F Y G de la Institución Educativa Secundaria Glorioso San Carlos Puno 2020* [Universidad Nacional del Altiplano]. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/17683>



- MINEDU. (2016a). *Informe-para-Docentes-Historia-Geografía-y-Economía-ECE-2016-2.º-grado-de-secundaria*. [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Informe-para-Docentes-Historia-Geograf% c3% ada-y-Econom% c3% ada-ECE-2016-2.% c2% b0-grado-de-secundaria.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Informe-para-Docentes-Historia-Geograf%c3%ada-y-Econom%c3%ada-ECE-2016-2.%c2%b0-grado-de-secundaria.pdf)
- MINEDU, E. secundaria. (2016b). Programa curricular de Educación Secundaria. In EBR (Ed.), *Minedu*.
- Monje, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa guía didáctica*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Pitty, G. Z. (2022). *Uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de Premedia del Colegio San Antonio, Barú*. <http://repositorio2.udelas.ac.pa/handle/123456789/1242>
<https://doi.org/10.57819/p32t-wq08>
- Prado, R. D. (2023). Las actividades recreativas y el uso del tiempo libre de los adolescentes: revisión sistemática. *GADE: Revista Científica ISSN: 2745 - 2891*. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/166>
- Ramírez, J. A., Rodríguez, E., & Zamora, J. R. (2023). Estrategias recreativas para suplir las carencias de niños y jóvenes en situaciones de la Covid-19 en el municipio Morón (Cuba). *Región Científica*. <https://doi.org/10.58763/rc202328>
- Reyes, R. M., Padrón, F. D. Á., Soto, J. E., & Arévalo, C. A. (2019). Videojuegos y su Impacto en la Salud Mental: Estudio Experimental Sobre Exposición a



- Videojuegos Violentos en Estudiantes Universitarios. *Tecnología Educativa Revista CONAIC*, VII. <https://doi.org/10.32671/terc.v7i1.12>
- Reyes, Y. V. (2022). *Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay, 2022.* <https://hdl.handle.net/20.500.12692/97353>
- Ríos, M. J. (2023). *Uso de videojuegos y conducta agresiva en adolescentes de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, periodo 2022-2023.* <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/26812>
- Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 267–288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rojas, P., & Gonzales, A. (2023). Uso problemático de videojuegos y rendimiento académico en una institución pública de Huancavelica. *Llimpi*, 3(2), 01–07. <https://doi.org/10.54943/lree.v3i2.275>
- Saldaña, C. A., Celis, R. N., Leyva, R., Hernández, A., Castillo, A., & Chávez, B. I. (2022). Asociación entre el rendimiento académico de los adolescentes y la adicción los videojuegos. *Psicología Educativa*, EISSN 2448. <https://www.fundaciondrasilviamacotela.com/revista/fundacion/vol10/2.pdf>
- Triola, M. F., & Pineda, L. Esther. (2009). *Estadística (10a. ed.)*. Pearson Educación.



Ubaque, D. M. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años.*

<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf>

UPCCA. (2017). *Los hábitos. que son y como se forman.*

<https://www.alfaradelpatriarca.es/wp-content/uploads/2017/12/que-son-los-h%C3%81bitos.pdf>

Ylla, S. M. (2018). *Adicción a videojuegos y ansiedad en jóvenes de la Facultad de Ciencias e Ingenierías Físicas y formales de la Universidad Católica de Santa María* [Universidad Católica de Santa María].

<https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/8474>



ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIÓN	TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS
<p>Pregunta general</p> <p>¿Cómo se relacionan los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022?</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación negativa considerable entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022</p>	Variable 1	Aspecto temporal	<p>ENFOQUE</p> <p>Cuantitativo</p>	<p>Población</p> <p>31 estudiantes De la I.E.S. Ciencias Aymara de Acora.</p>	Encuesta
<p>Preguntas específicas</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022?</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Existe relación negativa media entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Conocer la relación que existe entre el aspecto temporal de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p> <p>Identificar la relación que existe entre el aspecto</p>	(V1) videojuegos	Aspecto psicológico	<p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>correlacional</p>	<p>Muestra</p> <p>Los 21 estudiantes de la I.E.S. Ciencias</p>	Observación
					<p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>correlacional</p>	<p>$V1$ r $V2$ M</p>	
							<p>OV1= Observación de la variable 1</p>

<p>¿Cuál es la relación que existe entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022?</p>	<p>Existe relación negativa media entre el aspecto psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p>	<p>psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022. Describir la relación que existe entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p>	<p>0V2 Observación de la variable 2 $r=$ índice de correlación entre las variables</p>	<p>Aymara de Acora.</p>	
<p>¿Cuál es la relación que existe entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022?</p>	<p>Existe relación negativa media entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p>	<p>psicológico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022. Describir la relación que existe entre el aspecto académico de los videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de Ciencias Sociales de la Institución Educativa Secundaria Aymara de Acora - 2022.</p>	<p>0V2 Observación de la variable 2 $r=$ índice de correlación entre las variables</p>	<p>Aymara de Acora.</p>	



ANEXO 2 Instrumento de evaluación

CUESTIONARIO DE VIDEOJUEGOS

GRADO	SECCIÓN	EDAD	PASATIEMPO FAVORITO	F/M

Estimado estudiante de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora. La presente encuesta tiene carácter ánimo y su procesamiento será reservado. Por lo que le pedimos seguir las instrucciones.

- ✓ Lea las instrucciones
- ✓ No deje las preguntas sin contestar
- ✓ Marque con un aspa

1. (Nunca)
2. (A veces)
3. (Casi siempre)
4. (Siempre)

		1 (Nunca)	2 (A veces)	3 (Casi siempre)	4 (Siempre)
ASPECTO TEMPORAL					
Preferencia de videojuegos					
1.	¿Practicas con frecuencia el videojuego de acción y aventura (free fire) en tu tiempo libre?				



2.	¿Has sustituido otras actividades para dedicarte a los videojuegos de tu preferencia?				
Hábitos					
3.	¿Te fijas de la hora al momento de jugar los videojuegos?				
4.	¿Cuándo acudes a los videojuegos permaneces más de 5 horas jugando videojuegos?				
Actividades de recreación					
5.	¿Consideras que tus amigos te influyen para que vayan a jugar videojuegos?				
6.	¿Los fines de semana prefieres pasar más tiempo jugando en los videojuegos que salir al parque?				
7.	¿En el recreo de tu colegio prefieres jugar en tu celular que practicar algún deporte con tus compañeros?				
ASPECTO PSICOLÓGICO					
Irritabilidad					
8.	¿Le resulta difícil permanecer alejado del internet y no poder jugar los videojuegos por varias horas?				
9.	¿Consideras que eres tolerante con las personas de tu alrededor al momento de jugar?				
Ansiedad					
10.	¿Alguna vez preferiste faltar a clases por ir a jugar videojuegos?				
11.	¿Te desesperas cuando no te permiten jugar videojuegos en casa?				
Conducta agresiva					



12.	¿Consideras que eres tolerante con las personas de tu alrededor en el colegio y en tu hogar?				
13.	¿Consideras que eres consciente que los videojuegos muchas veces presentan contenidos violentos?				
ASPECTO ACADÉMICO					
Rendimiento académico					
14	¿Estando en casa prefieres jugar videojuegos antes de estudiar para tus exámenes del colegio?				
15	¿Prefieres pasar largas horas jugando videojuegos en casa que cumplir con tus deberes y realizar tus tareas?				
Motivación escolar					
16	¿Al estar en las clases de historia suelo quedarme adormilado?				
17	¿En las clases de historia te sientes a gusto y bien?				
Problemas de aprendizaje					
18	¿Te distraes fácilmente al estar en clases?				
19	¿A menudo tienes dificultad para realizar tareas o actividades escolares?				



ANEXO 3 Instrumento de evaluación de la variable del nivel de logro de aprendizaje

GUÍA DE OBSERVACIÓN

UGEL:		PUNO					
IE:		INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA – ACORA, 2022					
NIVEL:		SECUNDARIA	GRADO:		TERCERO		
ÁREA:		CIENCIAS SOCIALES					
	CÓDIGO MODULAR DE LA IE	CÓDIGO MODULAR DEL ESTUDIANTE ENCUESTADO	BIMESTRE III				
			C1	C2	C3	P	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
.							
.							
.							
16							
17							



ANEXO 4 Validación de instrumento

VALIDACIÓN MEDIANTE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES			
APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO, INSTITUCIÓN DONDE LABORA	NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AUTOR DEL INSTRUMENTO
Roger M. Calzaya Condori	Docente UNA-PUNO	Cuestionario de Videojuegos	Karen Erika Jalaraca Cutipa
TÍTULO: VIDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA DE ACORA- 2022.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (00-20%)		BAJA (21-40%)				REGULAR (41-60%)				BUENA (61-80%)				EXCELENTE (81-100%)					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado														X						
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																			X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la investigación															X					
4. ORGANIZACIÓN	Existe un constructo lógico en los ítems																			X	
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad															X					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados																			X	
7. CONSISTENCIA	Utiliza suficientes referentes bibliográficos																			X	
8. COHERENCIA	Entre hipótesis dimensiones e indicadores																			X	
9. METODOLOGÍA	Cumple con los lineamientos metodológicos																			X	
10. PERTINENCIA	Es asertivo y funcional para la ciencia																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Buena

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 80%

UNA-PUNO Facultad de Educación	42434582	Roger M. Calzaya Condori DOCENTE UNA-PUNO	
LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	TELÉFONO



VALIDACIÓN MEDIANTE OPINIÓN DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES			
APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO, INSTITUCIÓN DONDE LABORA	NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	AUTOR DEL INSTRUMENTO
Roger M. Calizaya Condori	Docente UNA-PUNO	Cuestionario de Videojuegos	Karen Erika Jalaraca Cutipa
TÍTULO: VIDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA DE ACORA- 2022.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE (00-20%)		BAJA (21-40%)				REGULAR (41-60%)				BUENA (61-80%)				EXCELENTE (81-100%)					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado														X						
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables																		X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la investigación																X				
4. ORGANIZACIÓN	Existe un constructo lógico en los ítems																			X	
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad															X					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir con los objetivos trazados																		X		
7. CONSISTENCIA	Utiliza suficientes referentes bibliográficos																		X		
8. COHERENCIA	Entre hipótesis dimensiones e indicadores																		X		
9. METODOLOGÍA	Cumple con los lineamientos metodológicos																		X		
10. PERTINENCIA	Es asertivo y funcional para la ciencia																		X		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Buena

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 80%

UNA-PUNO Facultad de Educación	42434582	Roger M. Calizaya Condori DOCENTE UNA-PUNO	
LUGAR Y FECHA	DNI	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE	TELÉFONO



ANEXO 5 Base de datos de la variable videojuegos

VARIABLES	V1. VIDEOJUEGO																						
	D1: Aspecto temporal							D2: Aspecto psicológico							D4: Aspecto académico								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19				
ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19				
1	4	3	4	4	3	3	4	25	3	4	3	4	3	3	3	23	3	2	3	3	4	15	63
2	3	2	2	2	2	2	2	15	2	2	3	1	1	2	2	13	1	2	1	1	1	6	34
3	4	3	3	4	3	3	4	24	3	3	3	4	3	3	4	23	4	2	4	2	2	14	61
4	3	3	3	4	3	3	3	22	3	3	2	4	3	3	3	21	4	2	2	3	4	15	58
5	2	2	3	1	2	2	1	13	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	2	6	27
6	2	3	3	1	1	2	2	14	1	1	2	2	1	2	2	11	1	1	1	1	1	5	30
7	2	2	3	1	1	2	3	14	1	1	2	1	2	2	2	11	2	1	1	2	2	8	33
8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	20
9	1	2	1	3	2	1	1	11	1	1	2	1	1	2	1	9	1	2	1	1	1	6	26
10	4	2	4	3	2	3	2	20	3	2	3	2	3	3	4	20	2	2	3	2	2	11	51
11	4	4	3	3	3	3	4	24	3	3	2	3	3	3	2	19	2	2	1	3	3	11	54
12	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	21
13	2	2	2	2	2	3	3	16	3	2	3	2	2	2	2	16	2	3	3	2	1	11	43
14	2	2	2	2	3	2	2	15	1	3	3	2	2	2	2	15	1	2	2	2	2	9	39
15	1	2	1	1	1	1	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	21
16	1	1	2	1	2	2	2	11	1	1	2	1	1	2	1	9	1	1	1	1	1	5	25
17	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	1	1	1	1	1	5	22
18	2	3	1	1	1	1	2	11	1	4	2	2	2	2	2	15	1	1	1	1	1	5	31
19	2	4	2	2	2	3	2	17	2	2	2	2	2	2	2	14	2	2	2	2	2	10	41
20	4	4	3	3	3	4	4	24	3	3	3	4	3	3	4	23	3	3	2	3	4	15	62
21	2	1	3	3	3	3	3	18	1	3	2	2	2	3	3	16	2	1	1	1	2	7	41



ANEXO 6 Base de datos de la variable nivel de logro de aprendizaje

MATRIZ DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA DEL LOGRO DE APRENDIZAJES DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES										
IE:		INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA - ACORA								
NIVEL:		SECUNDARIA			GRADO:		TERCERO			
AREA:		CIENCIAS SOCIALES								
C	c1: construye interpretaciones históricas	c2: gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	c3: gestiona responsablemente los recursos económicos		C1	C2	C3		P	P
1	10	10	10		C	C	B		10	C
2	16	15	15		A	A	AD		16	A
3	10	10	10		C	C	C		5	C
4	12	12	17		B	A	B		14	B
5	12	12	14		B	A	B		14	B
6	16	15	15		A	AD	A		15	A
7	16	15	15		A	A	A		16	A
8	16	15	15		A	A	A		17	A
9	18	16	20		AD	AD	AD		18	AD
10	15	13	12		B	A	C		12	B
11	10	10	10		C	C	C		10	C
12	18	18	18		AD	AD	AD		18	AD
13	15	13	12		A	B	B		13	B
14	15	12	12		B	A	B		13	B
15	17	13	15		A	B	AD		17	A
16	15	17	14		A	B	AD		15	A
17	14	14	12		B	A	B		14	B
18	14	12	15		B	A	B		14	B
19	12	13	15		B	A	B		14	B
20	13	16	13		B	A	B		11	B
21	16	16	13		A	A	AD		15	A



ANEXO 7 Acta de aprobación de proyecto de tesis



Universidad
Nacional del
Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Plataforma de Investigación
Universitaria Integrada a la Labor
Académica con Responsabilidad

2022-2872



ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

En la Ciudad Universitaria, a los 12 días del mes ENERO del 2023 siendo horas 08:41:58. Los miembros del Jurado, declaran APROBADO POR REGLAMENTO el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS titulado:

VIDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARA DE ACORA - 2022.

Presentado por el(la) Bachiller:

KAREN ERIKA JALANOCA CUTIPA

De la Escuela Profesional de:

EDUCACION SECUNDARIA

Siendo el Jurado Dictaminador, conformado por:

Presidente : M.Sc. ELIO RONALD RUELAS ACERO
Primer Miembro : BERTHA ELIZABETH HUALPA BENDEZU
Segundo Miembro : FILOMENO RAMOS HUACANTARA
Director/Asesor : Dr. SAUL BERMEJO PAREDES

Para dar fe de este proceso electrónico, el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, mediante la Plataforma de Investigación se le asigna la presente constancia y a partir de la presente fecha queda expedito para la ejecución de su PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS.

Puno, ENERO de 2023



Vicerrectorado de Investigación
Teléfono: 051-365054

web: <http://vriunap.pe>



ANEXO 8 Constancia de aplicación de instrumentos

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA DE LA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

El que suscribe Director de la Institución Educativa Ciencias Aymara del distrito de Acora:

HACE CONSTAR:

Que, la estudiante KAREN ERIKA JALANOCA CUTIPA, identificada con Nro. DNI 74374311 ha aplicado sus instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de nuestra institución educativa "Ciencias Aymara de Acora; para recoger información; para el trabajo de investigación titulado: videojuegos y el nivel de logro de aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del área de ciencias sociales de la Institución Educativa Secundaria Ciencias Aymara de Acora- 2022".

Se expide dicha constancia a solicitud de la interesada para lo fines que crea por conveniente

Acora, 24 de abril del 2023

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E.S. G.M. AYMARA
DIRECCIÓN
ACORA - UGEL - PUNO
Javier Ortega Velasquez
DIRECTOR
I.E.S. G.M. AYMARA-ACORA

DIRECTOR

ANEXO 9 Evidencias de la ejecución del proyecto de tesis





ANEXO 10 Declaración jurada de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo KAREN ERIKA JALANCA CUTIPA,
identificado con DNI 74374311 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN SECUNDARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“VIDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYIARA DE ACORA -2022.”

Es un tema original.


Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 12 de Septiembre del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 11 Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo KAREN ERIKA SALANCA CUTIPA,
identificado con DNI 74374311 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN SECUNDARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

“VÍDEOJUEGOS Y EL NIVEL DE LOGRO DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA CIENCIAS AYMARAS DE ACORA-2022.”

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los “Contenidos”) que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 13 de Septiembre del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella