

SANTA ROSA
PROGRAMA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN NIÑOS DE 5° GRADO DE
PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PUBLICA DE LA PROVINCIA
DE PAUCARTAMBO - 2024**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Trabajo de investigación presentado por:

**LUBEL JANET CHAMORRO PARO
AURELIA GARCIA CAHUATA**

Asesor:

Dr. ISAC ENRIQUE CASTRO CUBA BARINEZA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2024

PAPER NAME

Trabajo de investigación Lubel Chamorro
y Aurelia Garcia.docx

AUTHOR

aaaa

WORD COUNT

8260 Words

CHARACTER COUNT

47076 Characters

PAGE COUNT

35 Pages

FILE SIZE

6.2MB

SUBMISSION DATE

Oct 7, 2024 7:04 AM GMT-5

REPORT DATE

Oct 7, 2024 7:04 AM GMT-5

● 28% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 27% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 20% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)



PRESENTACIÓN

Señora Mg, Ruth Núñez Medina: directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado “Videojuegos y rendimiento académico”, que tiene como propósito mejorar el rendimiento académico de los niños de una manera fluida a través de actividades que les agrado a los niños como es en este caso los videojuegos, obteniendo así resultados favorables en el logro alcanzado de niños.

Atte.

Lubel Janet Chamorro Paro

Aurelia Garcia Cahuata



INDICE

Capítulo I Planteamiento Del Problema.....	6
1.1. Descripción Del Problema.....	6
1.2. Formulación del problema.....	7
1.2.1. Problema general.....	7
1.2.2 Problemas específicos.	7
1.3. Objetivos De Investigación.....	8
1.3.1. Objetivo General	8
1.3.2 Objetivos Específicos	8
1.4 Justificación e importancia del estudio.....	8
1.5 Delimitación De La Investigación.....	10
1.5.2 Delimitación espacial.....	10
1.5.3 Delimitación temporal.....	10
1.5.4 Delimitación social.....	10
1.6 Limitación de la Investigación	10
Capítulo II.....	11
Marco Teórico Conceptual.....	11
2.1. Antecedentes de la investigación.....	11
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	11
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	11
2.1.3. Antecedentes de nivel local.....	13
2.2. Bases Teórico – Científicas.....	14
2.2.1. Videojuegos.....	14
2.2.1.1. Definiciones de los videojuegos.....	14
2.2.1.2. Teoría de los videojuegos.....	15
2.2.1.3. Influencia negativa de los videojuegos.....	15



2.2.2.2. Tipos de rendimiento.....	18
2.3. Definición De Términos.....	21
Capítulo III.....	23
Marco Metodológico.....	23
3.1. Hipótesis de la investigación.....	23
3.1.1. Hipótesis central o general.....	23
3.1.2. Hipótesis específicas.....	23
3.2. Variables de la investigación.....	24
3.2.1. Variable de estudio 1.....	24
3.2.2. Variable De Estudio 2.....	24
3.2.3. Operacionalización de variables.....	24
3.3. Método de investigación.....	26
3.3.1. Enfoque de investigación.....	26
3.3.2. Tipo de investigación.....	26
3.3.3. Nivel o alcance de la investigación.....	26
3.3.4. Diseño De Investigación.....	26
3.4. Población y muestra de estudio.....	26
3.4.1. Población.....	26
3.4.2. Muestra.....	27
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	27
3.5.1. Técnica de recolección de datos.....	27
3.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	27
3.6. Técnica De Procesamiento De Datos.....	28
3.7. Técnica de procesamiento de datos.....	29
3.8. Aspectos éticos.....	29
3.9. Presupuesto o costo del proyecto.....	Error! Bookmark not defined.
3.10. Financiamiento.....	34

3.11.	Cronograma de actividades	Error! Bookmark not defined.
	CAPITULO IV.....	30
	CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS	30
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	Error! Bookmark not defined.



CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción Del Problema

El término videojuego hace referencia a un recurso de entretenimiento que se adapta a diferentes ambientes y se caracteriza por permitir la actuación de una persona como otra y poder desarrollar diversas alternativas en una misma situación. Si bien es cierto el uso de la tecnología y en especial de estos videojuegos se ha convertido en medios de recreación y ocio de muchas personas, en especial de niños, niñas, jóvenes. Lo cual ha generado en estos últimos años la población se pregunte la incidencia que pueda tener estos videojuegos en la salud, educación y en el comportamiento de los niños, niñas y jóvenes que están atrapados por estos videojuegos. (Pérez & Ruiz, 2006).

A nivel internacional, En Europa, en Checoslovaquia, el 11% de la muestra comprendida por adolescentes de 16 años mostró un uso excesivo de los juegos de internet. Si hablamos de la problemática de videojuego en Francia, un 8,8% de los adolescentes presentaron juego patológico y en Suecia, el 1,3% de los adolescentes presentó una adicción al juego online, reconocida por ellos mismos (a través del cuestionario GAIT), frente al reconocimiento de la adicción por parte de un 2,4% de los padres (a través del cuestionario GAIT-P). En España, teniendo en cuenta los adolescentes con edades comprendidas entre 12 y 17 años, un 33% de los jugadores online (en línea) y un 6,8% de los jugadores offline (fuera de línea) presentaron juego patológico. Al hablar de Asia, un 11,4% de los adolescentes, en Corea del Sur y un 30,4% de los adolescentes, en China, admitieron ser adictos a los videojuegos mientras que, en Turquía, entre el 4,32% y el 28,8% de los adolescentes reconocieron la adicción a los videojuegos. (Gonzalvez, Espalda, & Tejeiro, 2020).

En el ámbito nacional, de acuerdo a Estrada (2022) en su estudio pudo afirmar que entre las principales acciones relacionadas a la mencionada dependencia destacaban tener dificultad para dejar de jugar cuando comenzaban a hacerlo, jugar mucho más tiempo a los videojuegos que cuando comenzaron dicha práctica, mentir a sus familiares u otras personas respecto al tiempo que dedicaban a los videojuegos y jugar videojuegos cuando se encontraban aburridos. Asimismo, se determinó que



los estudiantes varones y que dedicaban entre 5 y 6 horas diarias a jugar presentaban niveles ligeramente superiores de dependencia a los videojuegos en comparación a las mujeres y estudiantes que se conectaban menos de 5 horas, respectivamente.

En el ámbito institucional, también se estaría visualizando dicha problemática, debido a que los estudiantes de 5to grado de primaria, con este uso de las herramientas tecnológicas que se han hecho necesario para la comunicación e información, se estaría tomando un tiempo considerable, el cambio de sus comportamientos y actitudes por la preferencia a estos videojuegos. Es decir, los estudiantes están utilizando el celular de los padres para poder insertarse a esta forma de distracción, donde estarían bastantes horas frente al aparato jugando y desobedeciendo a las responsabilidades de su hogar como del colegio, el cual estaría afectando definitivamente al rendimiento académico de los estudiantes.

De seguir la problemática con los estudiantes, se llegará a un punto de adicción, donde no se podrá controlar a los estudiantes, debido a que tendrán conductas negativas que posiblemente perjudiquen su vida cotidiana y su rendimiento académico, por lo que se verán perjudicados incluso en su salud psicológica, debido a que según estudios las consecuencias de ser dependientes de estos videojuegos son negativas.

En ese entender con el presente estudio se pretende encontrar la relación entre videojuegos y el rendimiento académico, cual es el nivel de dependencia a los videojuegos por los estudios y de manera estaría persuadiendo en el rendimiento académico, y si los videojuegos se pueden utilizar como oportunidad de aprendizaje.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

1.2.2. Problemas específicos.

1° ¿Qué relación existe entre temporalidad en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

2° ¿Qué relación existe entre actitud en el uso de los videojuegos y el rendimiento

académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

3° ¿Qué relación existe entre la preferencia en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

1.3. Objetivos De Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de una institución Educativa publica provincia de Paucartambo Cusco 2024.

1.3.2 Objetivos Específicos

1° ¿Determinar la relación que existe entre la temporalidad en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

2° ¿Determinar la relación que existe entre la actitud en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

3° ¿Determinar la relación que existe entre la preferencia en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?

1.4 Justificación e importancia del estudio

a) Conveniencia

La investigación sobre la relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños de 5° grado resulta conveniente debido a la creciente presencia de videojuegos en la vida cotidiana de los estudiantes. Estos medios digitales han ganado popularidad entre los jóvenes, convirtiéndose en una parte integral de su tiempo de ocio y, en algunos casos, de sus rutinas diarias. Comprender cómo estos videojuegos pueden influir en el rendimiento académico de los estudiantes es esencial para desarrollar estrategias educativas que aprovechen los



aspectos positivos de los videojuegos y mitiguen cualquier efecto negativo. Esto permitirá a los educadores y padres tomar decisiones informadas sobre el equilibrio entre el tiempo de juego y el estudio, adaptando las prácticas educativas para maximizar el potencial académico de los niños.

b) Relevancia social

La relevancia social de este estudio radica en su capacidad para abordar un fenómeno contemporáneo que afecta a un gran número de estudiantes a nivel global. Los videojuegos son una forma de entretenimiento ampliamente accesible y popular entre los niños y adolescentes. Examinar cómo estos afectan el rendimiento académico tiene implicaciones directas para la educación y el bienestar de los estudiantes. Si se demuestra que los videojuegos pueden tener tanto efectos positivos como negativos en el rendimiento académico, los resultados de esta investigación pueden influir en políticas educativas, estrategias de intervención y prácticas familiares. Además, puede ofrecer una perspectiva valiosa para los padres, educadores y responsables de políticas, contribuyendo a un enfoque equilibrado y fundamentado en la gestión del tiempo de pantalla y el desarrollo académico

c) Utilidad practica

El estudio sobre la relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico tiene una notable utilidad práctica, ya que proporciona datos y recomendaciones que pueden ser aplicados directamente en el entorno educativo y familiar. Los hallazgos podrían ayudar a diseñar programas educativos y estrategias de intervención que incorporen los videojuegos de manera constructiva, promoviendo habilidades cognitivas y sociales mientras se asegura un equilibrio con las responsabilidades académicas. Además, podría ofrecer pautas específicas para los padres y maestros sobre cómo gestionar el tiempo de juego de los niños para maximizar sus beneficios y minimizar posibles distracciones. De esta manera, la investigación no solo contribuye al conocimiento teórico, sino que también proporciona herramientas prácticas para mejorar el rendimiento académico y el bienestar general de los estudiantes.

d) Valor metodológico

El valor metodológico de esta investigación se encuentra en el diseño y aplicación de métodos rigurosos para analizar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico. Al utilizar un enfoque metodológico sólido, como encuestas, pruebas académicas y observación directa, el estudio puede ofrecer resultados fiables



y válidos que contribuyan al cuerpo de conocimiento existente. La metodología empleada permitirá una evaluación precisa de cómo los videojuegos afectan diversas áreas del rendimiento académico, como la concentración, la memoria y las habilidades de resolución de problemas. Además, la investigación puede servir como un modelo para estudios futuros, estableciendo precedentes en la metodología de investigación sobre videojuegos y educación. Esto no solo enriquece el campo de estudio, sino que también fortalece la base para futuras investigaciones en esta área.

1.5 Delimitación De La Investigación

1.5.2 Delimitación espacial

La investigación se realizará Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo, región Cusco.

1.5.3 Delimitación temporal

La investigación se realizará en el periodo 2024.

1.5.4 Delimitación social

La investigación se desarrollará con los niños de 5to grado de primaria.

1.6 Limitación de la Investigación

La investigación en referencia, encuentra algunas limitaciones, puesto que en el ámbito local no existen investigaciones referentes al videojuegos en niños o que puedan utilizar esta plataforma como una oportunidad de aprendizaje para los estudiantes, más al contrario solo lo perciben como una amenaza para los estudiantes.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

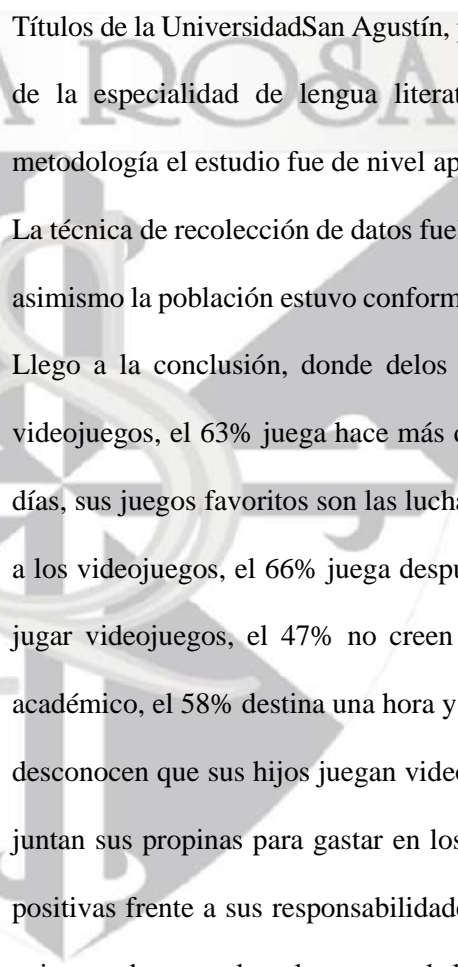
2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. *Antecedentes internacionales*

Catota (2019) en su estudio titulado “Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi” tuvo como objetivo Identificar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del cantón Latacunga provincia Cotopaxi. En cuanto a la metodología el estudio fue un estudio de enfoque cualitativo y cuantitativo de tipo cuantitativo, nivel exploratorio, de nivel descriptiva correlacional. La población estuvo conformada por 120 estudiantes a quienes se les aplicó cuestionarios y encuestas. Llegó al siguiente resultado La relación estadística entre las variables de la problemática sujeto de estudio nos muestra que los videojuegos SI afectan al rendimiento académico, de manera directa pues el tiempo de uso de los mismos es proporcional al que no realizan otra actividad, tal y como se interpretó de los resultados, donde el tiempo promedio al día de uso de videojuegos es de 4 horas, mismas que son tomadas del tiempo de estudio, pues este tiempo es el único que tiene el estudiante después de la jornada educativa y antes del descanso nocturno.

2.1.2. *Antecedentes nacionales*

En el estudio de **Gozme y Uracahua (2019)** titulado “*influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular*



Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa” tuvo como objeto de determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de la I.E.P. Eduardo Francisco Forga, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad San Agustín, para optar el grado de licenciados en educación de la especialidad de lengua literatura filosofía y psicología. En cuanto a la metodología el estudio fue de nivel aplicada, descriptiva de diseño no experimental. La técnica de recolección de datos fue la encuesta con su instrumento el cuestionario, asimismo la población estuvo conformada por 300 estudiantes siendo la muestra 100. Llegó a la conclusión, donde de los estudiantes evaluados el 90%, le gustan los videojuegos, el 63% juega hace más de dos años, el 42% manifiesta jugar todos los días, sus juegos favoritos son las luchas y deportivos, respecto a sus actitudes frente a los videojuegos, el 66% juega después de ir por casa, el 80% no falta a clases por jugar videojuegos, el 47% no creen que los videojuegos afecten su rendimiento académico, el 58% destina una hora y media a los videojuegos, el 60% de los padres desconocen que sus hijos juegan videojuegos al igual que el 60% de los estudiantes juntan sus propinas para gastar en los videojuegos, en definitiva hay aún actitudes positivas frente a sus responsabilidades estudiantiles y del hogar, vale recalcar que existe un descontrol total por parte de los padres que desconocen que sus hijos juegan videojuegos en algo de exceso.

Muñoz y Carpio (2019) en su estudio titulado “Adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de secundaria” tuvo como objetivo estudiar la posible relación entre los niveles de adicción al juego por red y los niveles de rendimiento académico en los estudiantes de la I.E. Honorio Delgado Espinoza de Arequipa. El estudio fue de diseño correlacional. La muestra estuvo conformada



por 388 estudiantes de primero a quinto de secundaria, de sexo masculino, cuyas edades fluctúan entre 12 y 17 años de edad. Los niveles de adicción fueron medidos con el “Test de adicción al juego por red” y los niveles de rendimiento académico de los estudiantes se obtuvieron de la base de datos de las calificaciones otorgadas por la institución educativa. Los resultados muestran que existe correlación negativa entre el nivel de adicción al juego por red y el nivel de rendimiento académico en los estudiantes donde los niveles leve y moderado de adicción al juego por red se relacionan negativamente con el nivel de rendimiento académico en proceso, asimismo, se encontró que los estudiantes de 2do, 3ro y 4to de secundaria presentan un rendimiento académico en proceso, mientras que los estudiantes de 1ro y 5to de secundaria presentan un nivel académico de logro esperado.

2.1.3. Antecedentes de nivel local

En el estudio de **Fura y Quispe (2022)** titulada “Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico en estudiantes de la I.E. mixta Jorge Chávez Chaparro, Cusco 2021” tiene como objetivo principal determinar como el uso de las redes sociales influye en el rendimiento académico en los estudiantes de 3er grado de secundaria de la I.E. Mixta Jorge Chávez Chaparro, Cusco 2021 fue de alcance descriptivo- correlacional, de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, con una población y muestra de 60 colegiales del 3er grado de secundaria de la I.E. Mixta Jorge Chávez Chaparro a quienes se les aplicó un cuestionario como instrumento de recopilación de datos con un total de 49 preguntas en base a las variables de estudio, es así que se llegó a los siguientes resultados: de ello se halló como resultado que hábitos de consumo, tiempo de uso y tipo de las redes sociales influyen negativamente en el rendimiento académico en los estudiantes de 3er grado de secundaria de la I.E. Mixta Jorge Chávez Chaparro; arribando a la conclusión: El uso de las redes sociales influye en el rendimiento académico en los estudiantes de 3er grado de secundaria de la I.E. Mixta Jorge



Chávez Chaparro de la ciudad del Cusco para el año 2021, presentado un Chi – cuadrado de 3.913^a y un grado de significancia de 0.023 entre la variable redes sociales y su influencia con el rendimiento académico, siendo este menor a 0.05, lo que significa que si influyen las dimensiones como hábitos de consumo de redes sociales, tiempo de uso de redes sociales y tipo de redes sociales a la variable dependiente como rendimiento académico.

2.2. Bases Teórico – Científicas

2.2.1. Videojuegos

2.2.1.1. Definiciones de los videojuegos

Un videojuego es un software originado para el entretenimiento en general, su interacción con una o varias personas es la que la hace interesante, que por medio de un controlador y/o equipo electrónico hace posible dicha interacción; hoy en día este dispositivo puede ser un PC, un equipo arcade, una videoconsola, portátiles como laptop o celular, conocidos en el mundo tecnológico como "plataformas". (Aldrich, 2006)

Así mismo, se entiende por videojuego, a todo equipo digital interactivo, con libertad de soporte, los hay desde más sencillos a complejos, algunos videojuegos son capaces de narrar historias y acontecimientos como los juegos de táctica, los que usan audio y video en profeso, demostrando el avance tecnológico y el arte digital. (Aldrich, 2006)

El juego interactivo, requiere de un controlador, este varía dependiendo de la plataforma, podría ser un solo botón o palanca de mando, a través de la historia, los primeros controladores utilizaban un teclado para poder hacer combinaciones de varios botones para poder interactuar con el videojuego, inclusive requería que el usuario adquiriera una palanca muy separada del teclado, el cual tenía un botón como mínimo, este controlador ha ido evolucionando con el tiempo. Por lo general, los videojuegos hacen uso de otras maneras de proveer la



interactividad e información al jugador. Respecto al audio es casi universal, llega a usar dispositivos de reproducción de sonido, como altavoces y auriculares. Otros de tipo feedback se presentan como periféricos lo que producen una vibración, el cual intenta simular la realimentación de fuerza. (Bishop,1998)

2.2.1.2. Teoría de los videojuegos

La teoría de juegos de John Nash, llamada también teoría de las decisiones interactivas, tiene que ver con el comportamiento estratégico cuando dos o más individuos interactúan y cada decisión individual resulta de lo que él (o ella) espera que los otros hagan. La teoría incide en dos formas distintas de aproximarse al análisis de una situación de interacciones entre individuos; teoría de juegos no cooperativos, básicamente, se tiene un conjunto de jugadores, cada uno de ellos con estrategias a su disposición, que tal les irá al elegir una estrategia de ellas, la característica “nocooperativa” radica en que los individuos toman sus propias decisiones independientemente unos de otros aunque conociendo sus oponentes y las posibles estrategias que estos tienen a su disposición, por otra parte se tiene la teoría de juegos cooperativos o coalicionales, mantienen los mismos agentes egoístas, pero si pueden obtener algún beneficio de la cooperación, no dudarán en formar alianzas que son creíbles. Aliándose con el que le convenga en ese momento, es decir, se reconoce cuales alianzas son más “valiosas” y cuales las “menos valiosas”. (Monsalve, 2003)

2.2.1.3. Influencia negativa de los videojuegos

Como también existen críticas hacia los videojuegos, que inciden en los efectos negativos que conllevan estos, por el hecho de pasar excesivo tiempo ante la pantalla e inhibirse por el completo de su real entorno, quedando inmersas en su universo de fantasía, llegando a afectar su desarrollo emocional. Otros estudios han evidenciado que la rapidez con que se mueven los gráficos virtuales, puede hasta provocar ataques en los video jugadores, existen casos de padecer hasta



epilepsia. La mayoría de estas críticas surgen de influencias religioso-políticas, en verdad es un problema social. (Espinoza, 1998)

Temas polémicos se han suscitado, ligados a la agresividad por los videojuegos, se analizaron que tras la exposición de modelos agresivos detectados por ejemplo en los videojuegos de luchas y de acción, se han detectado incrementos en los niveles posteriores de agresividad y hostilidad, al respecto Calver y Tan (1994) investigaron los posibles efectos de jugar videojuegos violentos frente a la simple observación de los mismos, concluyéndose que quienes habían gustado por juegos de realidad violenta, tenían el pulso acelerado y originado en ello mayor cantidad de pensamientos agresivos. Los videojuegos violentos, correlacionan positivamente con la conducta agresiva y delincencial, sobre todo en individuos que tienen características agresivas y en mayor proporción para los hombres. (Anderson & Eneldo, 2000)

Por otra parte, los videojuegos agresivos pueden tener efectos negativos inmediatos, que logran afectar el estado emocional del sujeto, resarcido así su hostilidad y ansiedad. Ante esa expectativa no se hace posible negar la existencia de algún tipo de relación entre la agresividad y el gusto por los videojuegos, pero tampoco existe una evidencia clara al respecto, se dice que aún no se ha demostrado empíricamente que los videojuegos generen agresividad, ni que dichos efectos perduren o persistan en el comportamiento del videojugado.

2.2.1.4. Características de los videojuegos

Videojuegos gráficos; la calidad visual con la que se aprecian los elementos virtuales, antiguamente los elementos eran en 2D (plano), en la actualidad se desarrollan en 3D, dándole realismo a sus contenidos.

1. Jugabilidad; refiere a la forma de manipular el juego, es fácil e intuitiva, cada vez más es más sencilla las simulaciones necesitando menos botones o teclas para hacer grandes simulaciones.

2. Sonido; la calidad ha evolucionado paralelo a los gráficos, se cuentan sonidos envolventes con potentes altavoces delante y detrás del usuario, con tecnología que los sonidos simulados de atrás provendrán de atrás y los sonidos delante por delante del usuario. El precio; los precios de videojuegos si son altos, hoy por hoy se dispararon, debido a la piratería de los juegos por internet, descargar masivas de juegos hicieron subir los juegos originales. (Almeyda & Orlands, 2007)

2.2.1.5. Formas de videojuego

Multijugador Los modos multijugador, en otras palabras, entre varias personas, presentan varios modelos: (Marquez, 1999)

- Hot seat (literalmente "asiento caliente") esta modalidad se usa en los videojuegos por turnos, jugando en un mismo soporte varios jugadores por lo que se turnan uno a uno (ejemplo: Silent Storm).
- Simultáneo en un mismo soporte, cada jugador participa simultáneamente de la partida, en un mismo tiempo y entorno (ejemplo: Team Buddies).
- Pantalla dividida variante de la anterior, este tipo de juego tiene un mismo soporte, donde dos e inclusive más jugadores juegan al mismo tiempo, cuya característica es que la pantalla se divide en dos o más partes, haciendo de que cada jugador se maneje en diferentes acciones dentro de los escenarios que presenta el videojuego (ejemplo: Gran Turismo 2).
- Red local, estos juegos en red pueden conectarse 2 o más dispositivos entorno a una red local e interactuar desde cualquier parte del mismo (ejemplo: The Legend of Zelda: Four Swords).
- En línea similar a la anterior pero esta vez pueden interactuar con usuarios de la red global, es decir en cualquier parte del mundo (ejemplo: Call of Duty)

- 2.2.2. PBEM (Play By Mail, jugar por correo electrónico), la característica de estos videojuegos es que puedes dejar tu partida, para continuarla en otro momento, similar al hot seat, los jugadores desde cualquier parte del mundo



puede sincronizan sus turnos para poder jugar, o algún lugar común donde dejar la partida en curso (ejemplo: Combat Mission Barbarossa to Berlin). Rendimiento académico

2.2.2.1. Definición de rendimiento académico

El rendimiento académico es el reflejo que muestran los estudiantes al culminar o clausurar su etapa de aprendizaje, en un determinado periodo de tiempo, los indicadores que revelan el rendimiento son las notas obtenidas de 00 a 20, el rendimiento revela un concepto de cada uno de los estudiantes, que van en el sentido que si tienen altas notas han aprendido sus materias o los conocimientos que se les ha impartido. (Almeyda & Orlands, 2007)

“Es un conjunto de innovaciones que se dan en el lenguaje técnico, en el modo de obrar, reflejados en actitudes del comportamiento en relación con circunstancias y problemas propuestas que se enseñan”. (Alves, 2006)

2.2.2.2. Tipos de rendimiento

1. Rendimiento Individual

Es el que declara la ganancia de conocimientos, prácticas, destrezas habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. permitiendo al profesor tomar decisiones a posterior acorde al conocimiento adquirido. (Mariam, 2009) Los aspectos de rendimiento individual se estriban en el aprovechamiento de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo. Así también entran a tallar aspectos de la personalidad como los valores bien formados y los afectos demostrados. (Argudín, 2005)

2. Rendimiento Social

La institución educativa al intervenir sobre los estudiantes, no limita la enseñanza y aprendizaje, sino que ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla, se considera rendimiento social al campo y/o espacio social, el entorno escolar, constituido por director, profesor, conserjería, compañeros. Factores



positivos del rendimiento escolar. Como en muchos de los conceptos, el rendimiento es el resultado todos los factores que inciden en él. Desde las externas que desarrollan efectos en cada organismo, presentando condiciones y características particulares en cada ser, así se identifica los siguientes factores que tiene que ver: (Saiz, 2007)

1. Factores internos o endógenos

- **Factores biológicos:** Los factores biológicos intervienen en el rendimiento académico, todo nuestro cuerpo es un sistema biológico, particularmente el sistema nervioso que interviene el cerebro que, en perfectas condiciones, desarrollará un próspero rendimiento, respecto al estado nutricional, una buena alimentación con alimentos nutritivos consumidos puede asegurar un buen rendimiento académico.
- **Factores psicológicos:** En el rendimiento académico, también intervienen los factores psicológicos, características psíquicas como la atención, la voluntad, la memoria e inteligencia, la conciencia, el ser afectuoso; todas estas características influyen en el rendimiento académico, por ello es importante gozar de una buena salud psicológica.

2. Factores externos o exógenos

Dentro de los factores externos discurren todos aquellos elementos que devienen del exterior:

- **Factores sociales:** Conjunto de unidades sociales, en que se desenvuelve el estudiante, es decir, es el entorno que interviene en el modo de vida del estudiante, el estrato social al que corresponde, al nivel sociocultural que proviene, condiciones económicas de los padres, el nivel educacional del cual proviene. Un adecuado rendimiento se dará si es que el estudiante goza de muy buenas relaciones sociales, su facilidad de relacionarse en el hogar con sus compañeros, su manera usual de vida,



su práctica social concreta, etc. (Mariam, 2009)

- **Factores pedagógicos:** Estos factores son: la jurisdicción, el docente, el currículo, el método de enseñanza, el sistema de evaluación, los recursos didácticos, infraestructura escolar, el mobiliario, los horarios, la condición de estudiar, etc. También otro factor externo es el número de estudiantes, el aglomerado de ambientes escolares, tutores mal capacitados, o métodos demasiados excesivamente autoritarios, los mismos programas curriculares cargados y no adaptados a la realidad. (Mariam, 2009)

- **Factores ambientales:** El rendimiento académico, se ve afectado por determinar cómo es el estudiante, que se revela caracteres generados en el hogar, en la escuela o de un grupo determinado de sociedad de la que proviene. Factores ambientales como el clima, el suelo permanente en casa, las enfermedades provenientes de parásitos y gérmenes, o las sustancias tóxicas contaminantes del agua, producido por los vehículos, por el humo de las fábricas o del cigarrillo, etc. La iluminación de los ambientes donde se convive, la mala ventilación, la excesiva temperatura, la intensidad de ruidos. (Saiz, 2007)

2.2.2.3. *Valoración del rendimiento escolar*

Los requisitos para producir aprendizaje significativo, es cada vez más exigente. Entender y comprender es mucho más complejo que memorizar. En razón a ello, es que los estudiantes cumplan unos requisitos indispensables, basadas en ciertas condiciones: La primera es que posean una organización conceptual interna, ser coherentes en todo momento. Así por ejemplo un número de celular lo podemos recordar y/o memorizar, pero nunca comprenderlo. Otro ejemplo es que la organización interna que poseen algunos textos la hacen más amena al lector, pero los estudiantes no valoran ello, no se percatan de dicha estructura, por ello no



comprenden porque se esquematizo de tal manera. La relación con previos conocimientos, es otra condición forzosa para el aprendizaje significativo, de no haber no se aceptan fácilmente los cambios se resisten a asumirlos, estos representan obstáculos para el aprendizaje significativo. Por ello, es imprescindible que el docente reconozca estas ideas previas con los estudiantes, garantizar su labor. Todas estas condiciones son necesarias, pero no suficientes. Una última es la motivación del estudiante, si no existe predisposición de comprender, también será difícil y deteriorará el esfuerzo e intención de hacer comprender la nueva información, los conocimientos previos que posee, será necesarios hallarles sentido para valorar su esfuerzo y comprender.

2.3. Definición De Términos

Agilidad mental

Capacidad de modificar su organización perceptual, el curso de su pensamiento o su comportamiento para adaptarse a las necesidades de cambio del medio ambiente en todos los tiempos. Capacidad de planificar, propiciar, reflexionar de manera creativa y de adaptarse a las exigencias de los cambios.

Destrezas

Es la habilidad para hacer algo o facilidad en la práctica de algo en especial, destreza mental es la agilidad que tiene una persona para manejar la mente o desarrollarla.

Estrategias

Es el arte de dirigir las operaciones militares, una estrategia es un plan de acciones completo que se lleva a cabo cuando se juega el juego. En una estrategia se revela un plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Habilidades

Es la capacidad y disposición para algo, puede ser innata o desarrollada a



partid del entrenamiento, la práctica y la experiencia. El pensamiento, por su parte, es el producto de la mente. Las actividades racionales del intelecto y las abstracciones de la imaginación son las responsables del desarrollo del pensamiento.

Juego

Situación interactiva conformada por conjunto de participantes, acciones a seguir y de utilidades (satisfacción), es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo a su vez una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

Juegos en red

Son programas virtuales de entretenimiento, que mediante la web y/o conexión de banda ancha, conectada a un servidor, abre paso para que los jugadores puedan interactuar desde cualquier computador y pueden desarrollar un juego simultáneamente.

Trabajo en equipo

Respecto a los videojuegos, se refiere a las estrategias, procedimientos y metodologías que utilizan los video jugadores para lograr sus metas propuestas comunes, tienen un enfoque en el que sus integrantes se sienten comprometidas con un propósito, un objetivo de trabajo y un planeamiento comunes y con responsabilidad mutua compartida.

Videojuego

Dispositivo electrónico con mandos o controles, permite simular juegos en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Así también estoda aplicación o software que ha sido creado para entretener, basado principalmente en la interacción de uno o más jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico.



CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la investigación

Las hipótesis de la presente investigación se dividen en dos, la primera es el planteamiento de la hipótesis general, y luego están las tres hipótesis específicas que son las siguientes:

3.1.1. *Hipótesis central o general*

Existe relación significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

1° Existe relación significativa entre la temporalidad en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.

2° Existe relación significativa entre la actitud en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.

3° Existe relación significativa entre la preferencia en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata,

3.2. Variables de la investigación

El presente trabajo de investigación trabaja con dos variables de estudio, una independiente: los videojuegos, y otra dependiente el rendimiento académico. Que se definen a continuación.

3.2.1. Variable de estudio 1

Videojuegos

Es un software originado para el entretenimiento en general, su interacción con una o varias personas es la que la hace interesante, que por medio de un controlador y/o equipo electrónico hace posible dicha interacción; hoy en día este dispositivo puede ser un PC, un equipo arcade, una videoconsola, portátiles como laptop o celular, conocidos en el mundo tecnológico como "plataformas" (Aldrich, 2006)

3.2.2. Variable de Estudio 2

Rendimiento académico

Es reflejo que muestran los estudiantes al culminar o clausurar su etapa de aprendizaje, en un determinado periodo de tiempo, los indicadores que revelan el rendimiento son las notas obtenidas de 00 a 20, el rendimiento revela un concepto de cada uno de los estudiantes, que van en el sentido que si tienen altas notas han aprendido sus materias o los conocimientos que se les ha impartido (Almeyda &Orlands, 2007)

3.2.3. Operacionalización de variables

Variable 1º/ Videojuegos

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Videojuegos	Es un software originado para el entretenimiento en general, su interacción con una o varias	La adicción al videojuego inicia considerando los siguientes aspectos como son el tiempo que está dedicando a	Temporalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo controlado • Frecuencia • Dedicación a tiempo completo • Horario del juego



	<p>personas es la que la hace interesante, que por medio de un controlador y/o equipo electrónico hace posible dicha interacción; hoy en día este dispositivo puede ser un PC, un equipo arcade, una videoconsola, portátiles como laptopo celular, conocidos en el mundo tecnológico como "plataformas" (Aldrich, 2006)</p>	<p>esta actividad, la actitud que tiene frente a este juego y a los que les rodea y por qué lo la preferencia este tipo de juegos programados.</p>	Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Comportamiento antes y después y durante el jugar • Distracción • Cumplimiento de las actividades
			Preferencia	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sobre los juegos • Juegos favoritos • Habilidad en los juegos • Habilidad en el dominio de los juegos

Variable 2 / Rendimiento académico

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Rendimiento académico	<p>Es el reflejo que muestran los estudiantes al culminar o clausurar su etapa de aprendizaje, en un determinado periodo de tiempo, los indicadores que revelan el rendimiento son las notas obtenidas de 00 a 20, el rendimiento revela un concepto de cada uno de los estudiantes, que van en el sentido que si tienen altas notas han aprendido sus materias o los conocimientos que se les ha impartido (Almeyda & Orlands, 2007)</p>	<p>La valoración de la evaluaciones determinan los aprendizajes de los estudiantes, asimismo considerando el proceso de aprendizaje.</p>	Valoración	Promedio de notas Evaluaciones
			Aprendizaje	Eficiencia Eficacia
			Proceso educativo	Asistencia a clases Nivel de atención



3.3. Método de investigación

3.3.1. Enfoque de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde al enfoque de investigación:

Enfoque cuantitativo: “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández, Fernandez, & Baptista, 2014).

3.3.2. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación básica, el nivel es descriptivo correlacional porque describe el fenómeno o una situación en este caso las variables videojuegos y rendimiento académico, en una circunstancia temporal, espacial determinada. (Hernández, Fernandez, & Baptista, 2014).

3.3.3. Nivel o alcance de la investigación

El presente trabajo es de investigación es *correlacional diseño* no experimental.

3.3.4. Diseño De Investigación

En este trabajo de investigación se utilizará el diseño no experimental, en la que trata de determinar el grado de relación de las variables videojuegos y rendimiento académico.

En este tipo de diseño las variables son variables de estudio, que vienen a ser una variable 1 y variable 2, sólo para efectos de estudio se simbolizar con (X) y (Y).

3.4. Población y muestra de estudio

3.4.1. Población

Para Olivares (2017) es un conjunto de individuos que comparten particularidades físicas, comportamiento, necesidades, hábitos en común en una zona geográfica. En ese entender, la población estará compuesta por 24 estudiantes del 5° grado de primaria de la I.E. N.º 50916 Horacio Zevallos Gamez – Huayllapata,



Paucartambo.

Grado	Varones	mujeres	Total
5° grado	9	15	24

Fuente: Nómima de matrícula de la Institución 2024

3.4.2. *Muestra*

Según Meneses (2020) es una parte de la población, que está conformada conformado por individuos que son parte de una investigación. Es así como la muestra del presente estudio estará compuesta por 24 estudiantes de 5to. Grado de la sección “A” de la I.E. N.º Horacio Zevallos Gamez – Huayllapata, Paucartambo.

3.5. **Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

3.5.1. *Técnica de recolección de datos*

Una técnica es un procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos que tiene como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de las ciencias, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad. En la presente investigación la técnica empleada es la Observación.

Encuesta: La encuesta es la acción y efecto de preguntar directamente al colaborador. Se trata de una actividad realizada por los seres vivos para detectar y asimilar información. El término también hace referencia al registro de ciertos hechos mediante la utilización de instrumentos.

3.5.2. *Instrumento de recolección de datos*

Un instrumento es una herramienta destinada a documentar y registrar la información sobre una persona, un producto, un objeto, etc., de acuerdo con una norma o parámetro previamente definido en la que se establecen los mecanismos y criterios que permiten determinar si la persona u objeto medido posee las características que se buscan o están definidas previamente. En el presente estudio el instrumento utilizado es la lista de cotejo.

Cuestionario: Es un instrumento que consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales existe

las opciones de respuesta. Es entendido básicamente como un instrumento que está organizado y tiene el fin de recolectar los datos a partir de las preguntas según los objetivos de la investigación.

3.6. Técnica De Procesamiento De Datos

En la presente investigación la técnica empleada para el procesamiento de datos de trabajo de gabinete, es el de sistematización de la información en tablas de doble entrada, que indiquen o resuman los datos tomados a cada uno de los elementos de la muestra en estudio, para un posterior análisis correspondiente. Esta sistematización se hace mediante el uso de herramientas informáticas como es el Excel (2013), y también el paquete estadístico SPSS V20.

Recogido los datos mediante el instrumento diseñado para tal fin, se realiza la sistematización de los datos, vaciando estos a una hoja de Excel. Allí se inicia el proceso de categorización de acuerdo al cuadro de categorización previamente establecido, y en función a ello se hace el conteo de frecuencias para cada nivel categorizado de la variable en estudio, así como para sus correspondientes dimensiones de estudio. Estos conteos se presentan resumidos en cuadros respectivos con su gráfico de barras correspondiente. También se hace la interpretación de los resultados presentados.

Con los resultados sistematizados (fila, columna), se hacen las respectivas sumas parciales (para las dimensiones) y la suma total para la variable dependiente. Tanto para el pre test como para el post test; y con estos se procede mediante el uso de la herramienta informática o software informático SPSS v20, validar la hipótesis general y específicas del presente estudio. Para ello, y de acuerdo al diseño de la investigación, se utiliza el estadístico de prueba Rho de Spearman para una muestra relacionada. El ritual de validación es que si el Rho de Spearman a un nivel de significancia $> 5\%$ entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se valida esta decisión al interpretar la Sig. Asintótica o p-valor determinado, que, de acuerdo al ritual estadístico de prueba de hipótesis, este valor debe ser menor que el



del nivel de significancia = 0.05.

3.7. Técnica de procesamiento de datos

Los procedimientos para el análisis y procesamiento de los datos se realizarán después de la recolección de la información, es planificada con antelación, considerandolo que hará, en qué consistirá y cómo se ejecutará. Comprende los siguientes procedimientos:

- Selección del programa análisis de datos. Para ello disponer de un software para análisis de datos, que permita generar la matriz para el análisis de los datos. Se pueden utilizar softwares como: SPSS, Stata, Minitab entre otros.
- Realizar el control de calidad de los datos. Debe verificarse que no existan errores en el llenado de la base de datos o errores en la codificación.
- Realizar los análisis de validez y confiabilidad. Debe establecerse por cada uno de los instrumentos utilizados en la investigación.,
- Análisis exploratorios y descriptivos de los datos. Orientada a que el investigador se familiarice con los resultados. Permite obtener los resultados descriptivos.
- Comprobación de la Hipótesis --Comprende el análisis inferencial, de tal manera que se pueda generalizar a la población lo que se pudo obtener con la muestra.
- Presentación de los resultados. los datos Evaluar la confiabilidad y valides de los datos Presentación de los resultados.

3.8. Aspectos éticos

Se asumirá una actitud correcta basada en los valores que sustentan el buen proceder para manifestar una investigación seria e imparcial que fortalezca el sustento de la presente investigación.

Los aspectos administrativos comprenden un breve capítulo donde se expresan los recursos y el tiempo necesario para la ejecución de la investigación. En esta sección se deben ubicar los aspectos administrativos del proyecto que son vitales para obtener financiación, total o parcial del proyecto.



CAPITULO IV

CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEORICAS

Primera: De acuerdo a la revisión de las bases teóricas en el desarrollo del presente proyecto de investigación, se puede afirmar que los videojuegos pueden mejorar habilidades como la resolución de problemas, la atención y la memoria. Estas habilidades son fundamentales para el aprendizaje, lo que sugiere que un uso moderado y orientado de videojuegos puede contribuir positivamente al rendimiento académico.

Asimismo, La naturaleza interactiva y la recompensa instantánea de los videojuegos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los niños con el aprendizaje. Esto puede traducirse en un mayor interés por las materias escolares, fomentando así un mejor rendimiento académico.

Sin embargo, aunque los videojuegos tienen potenciales beneficios, un uso excesivo puede llevar a distracciones y afectar negativamente el rendimiento académico. Por lo tanto, es crucial establecer un equilibrio entre el tiempo de juego y las actividades escolares para maximizar los efectos positivos.

Segunda: En cuanto al rendimiento académico precisado en las bases teóricas se puede precisar que, El rendimiento académico se refiere al nivel de éxito que un estudiante alcanza en sus actividades educativas, generalmente medido a través de calificaciones, evaluaciones y logros en diversas materias. Este concepto abarca no solo el conocimiento adquirido, sino también habilidades como la participación en clase, el trabajo en equipo y la capacidad de aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.



El rendimiento académico puede estar influenciado por diversos factores, incluyendo el ambiente familiar, la calidad de la enseñanza, la motivación del estudiante, y sus habilidades sociales y emocionales.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldrich, S. (2006). Jóvenes y videojuegos, como afectan los videojuegos. *Sol lindo*, 123.
- Almeyda, S., & Orlands, M. (2007). Estrategias metodológicas en la pedagogía contemporánea. *Revista educativa*, 26-76.
- Alves, L. (2006). *Compendio didáctico general*. Buenos Aires: Humanitas.
- Anderson, C., & Eneldo, K. (2000). Video games and Aggressive Thoughts, feelings, and Behavior in the Laboratory and Life. *Personality and Social Psychology Bulletin*.
- Argudin, Y. (2005). Aprender a pensar leyendo bien. Buenos Aires: Plaza y Valdez.
- Bishop, S. (1998). El papel de los dibujos animados en la educación matemática. Madrid: Oliva.
- Calver, S., & Tan, S. (1994). Impact of virtual reality on young adult. USA: physiological.
- Catota, B. (2019). Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa "Victoria Vascones Cuvi" del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi. Ambato Ecuador: Universidad Tecnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/29513/1/TESIS%20FIN%20AL%20-%20BYRON%20CATOTA.pdf>
- Espinoza, L. (1998). *El juego patológico o ludopatía. La adicción oculta*. Lima: Sol.
- Estrada, E. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonia peruana. *AVFT Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 1-9. Obtenido de https://www.revistaavft.com/images/revistas/2022/avft_4_2022/5_dependencia_videojuegos.pdf
- Fura, E., & Quispe, B. (2022). *Influencia de las redes sociales en el rendimiento académico en estudiantes de la I.E. mixta Jorge Chávez Chaparro, Cusco 2021*. Cusco: Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Obtenido de

<https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6503/253T202>

20113_TC.pdf?sequence=1

Gonzalvez, M., Espalda, J., & Tejeiro, R. (2020). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 17. Obtenido de <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/0>

Gozme, Y., & Uruccahua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa.*

Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.

ObtenidoN<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2734feed-6f68-434e-a8be-9f1fa7d9be0e/content>

Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación.*

Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Mariam, D. (2009). *Técnicas de estudio.* Mexico: Trillas.

Marquez, L. (1999). *Los videojuegos son buenos o malos.* Buenos Aires: Aquelarre. Monsalve, S.

(2003). *Lecturas Matemáticas: John Nash y la teoría de juegos.* Colombia:

Universidad Nacional de Colombia.

Muñoz, A., & Carpio, W. (2019). *Adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de secundaria.* Arequipa: Universidad Católica de Santa María. Obtenido

de

<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/8598/76.0383.P>

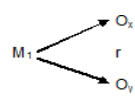
S.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pérez, J., & Ruiz, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Eduotec. Asociación para el Desarrollo de la Tecnología Educativa*, 21. Obtenido de <https://bit.ly/2vN6l8b>

Saiz, P. (2007). *Como mejorar el bajo rendimiento escolar.* Lima: INIDE.



Matriz de consistencia

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION	HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION	VARIABLES ESTUDIO	DE	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION
<p>1.1 PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Qué relación existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?</p> <p>1.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1. ¿Qué relación existe entre temporalidad en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?</p> <p>2. ¿Qué relación existe entre actitud en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?</p> <p>3. ¿Qué relación existe entre la preferencia en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024?</p>	<p>2.1.-OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>2.2.-OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>1. Determinar la relación que existe entre la temporalidad en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>2. Determinar la relación que existe entre la actitud en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>3. Determinar la relación que existe entre la preferencia en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p>	<p>3.1 HIPOTESIS GENERAL</p> <p>H(i) Existe relación significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>H(o) No existe relación significativa entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>3.2.- HIPOTESIS ESPECIFICOS</p> <p>1. Existe relación significativa entre la temporalidad en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>2. Existe relación significativa entre la actitud en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p> <p>3. Existe relación significativa entre la preferencia en el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en niños(as) de 5° grado de primaria de la Institución Educativa 50916 Horacio Zevallos Gamez – comunidad Huayllapata, provincia de Paucartambo Cusco 2024.</p>	<p>- VARIABLES</p> <p>4.1.-VARIABLE INDEPENDIENTE.</p> <p>Videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Temporalidad - Actitud - Preferencia <p>4.2.-VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Rendimiento académico</p> <ul style="list-style-type: none"> -Valoración - Aprendizaje - Proceso educativo 		<p>5.1.- TIPO DE ESTUDIO.</p> <p>El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación básica, el nivel es descriptivo correlacional por que describe el fenómeno o una situación en este caso las variables dinámicas Grupales y competencia convive y participa, en una circunstancia temporal, espacial determinada. Hernández (2003).</p> <p>5.2.-DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.</p> <p>En este trabajo de investigación se ha utilizado el diseño no experimental, transversal correlacional en la que trata de determinar el grado de relación de las variables dinámica Grupales y competencia convive y participa.</p> <p>En este tipo de diseño las variables son variables de estudio, ninguna es independiente o dependiente, sólo para efectos de estudio simbolizar con (X) y (Y). Augustini (2006).</p> <p>Tipología:</p>  <p>5.3.- POBLACIÓN Y MUESTRA.</p> <p>5.4.- POBLACIÓN</p> <p>La población está constituida por 24 estudiantes.</p> <p>5.5 MUESTRA</p> <p>La muestra es de 24 estudiantes.</p> <p>5.6 METODO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cuantitativo, los datos serán sometidos a análisis e interpretación estadística.</p> <p>5.7 TECNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>Encuesta – Cuestionario.</p>



1.- Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	2024						
	julio	Junio	agosto	setiembre	octubre	noviembre	diciembre
1. Elaboración del proyecto	X						
2. Presentación del proyecto	X	X					
3. Aprobación del proyecto			X				
4. Revisión Bibliográfica			X				
5. Elaboración de instrumentos			X				
6. Aplicación de instrumentos				X	X		
7. Tabulación de datos					X		
8. Elaboración del informe						X	
9. Presentación del informe para dictamen							X
10. Sustentación de la investigación							X