



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO  
ESCOLAR EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN DE LOS  
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA IEP N°  
71010 VÍCTOR HUMAREDA GALLEGOS DE LAMPA,  
2021.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**AUTOR**

**COILA CASTILLO, MARIA CAYTANA  
ORCID:0000-0001-9195-4034**

**ASESORA**

**PEREZ MORAN, GRACIELA  
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Coila Castillo, María Caytana

ORCID: 0000-0001-9195-4034

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESORA**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

### 3. Hoja de firma del jurado y asesor

.....

**Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala**

**Miembro**

.....

**Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco**

**Miembro**

.....

**Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez**

**Presidente**

.....

**Dra. Graciela Pérez Morán**

**Asesor**

## **Hoja de agradecimiento**

A Dios por ser la fuente de vida y por derramar sus bendiciones, a mis padres por ser mi mayor motivación e inspiración.

A la Universidad Los Ángeles de Chimbote por ser mi casa de estudios y a mi asesora de investigación Dra. Graciela Pérez Moran por acompañarme durante todo el proceso de mi investigación.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo de investigación a Dios por permitirme cumplir mis planes de vida, a mis padres por ser mi mayor motivación e inspiración para seguir creciendo profesionalmente.

## Resumen

En la coyuntura actual de la educación a distancia, el uso de las tecnologías como los celulares, tabletas, entre otros recursos tecnológicos cambiaron significativamente las actividades diarias del estudiante; donde los videojuegos online altamente consumidos por estudiantes del sector urbano; el cual influye negativamente en el rendimiento escolar. Por ello, el propósito del presente estudio es determinar el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. Metodológicamente el presente estudio corresponde al enfoque cuantitativo, tipo de investigación básico no experimental (transversal), y su diseño de investigación es correlacional. La técnica de investigación que se utilizó fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario y acta de consolidada de evaluación. Para analizar los resultados se utilizó la prueba estadística del coeficiente de correlación de Pearson. La población y muestra de estudio estaba organizada por 36 estudiantes matriculados en el 2021. Finalmente se concluye que la correlación es positiva muy débil entre los videojuegos online y el rendimiento escolar, porque los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson es 0,157.

**Palabras claves:** acción, escolar, online, rendimiento, simulación, videojuegos.

## **Abstract**

In the current situation of distance education, the use of technologies such as cell phones, tablets, among other technological resources significantly changed the student's daily activities; where online video games are highly consumed by students from the urban sector; which negatively influences school performance. Therefore, the purpose of this study is to determine the degree of relationship between online video games and school performance in the communication area of second grade students from IEP No. 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. Methodologically the present The study corresponds to a quantitative approach, a basic non-experimental (cross-sectional) type of research, and its research design is correlational. The research technique used was the survey and the instrument was the questionnaire and consolidated evaluation report. Pearson's correlation coefficient statistical test was used to analyze the results. The population and study sample was organized by 36 students enrolled in 2021. Finally, it is concluded that the correlation is very weak positive between online video games and school performance, because the results obtained through Pearson's correlation coefficient is 0.157.

**Keywords:** action, school, online, performance, simulation, video games.

## Contenido

Hoja de agradecimiento .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Resumen .....	v
Abstract.....	vi
Contenido.....	vii
Índice de tablas .....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	6
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales .....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1. Videojuegos online .....	10
2.2.2. Rendimiento escolar en el área de comunicación.....	16
2.2.3. Videojuegos online y sus efectos.....	20
III. HIPÓTESIS .....	22
Hipótesis general.....	22
Hipótesis nula .....	22
Hipótesis específicas.....	22
IV. METODOLOGÍA.....	23
4.1. Diseño de la investigación .....	23
4.1.1. El tipo de investigación.....	23
4.1.2. Nivel de investigación .....	23



4.1.3. Diseño de la investigación .....	24
4.2. Población y muestra.....	24
4.2.1. Población .....	24
4.2.2. Muestra .....	25
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores .....	25
4.3.1. Definición operacional de la variable independiente.....	25
4.3.2. Definición operacional de la variable dependiente.....	25
4.3.3. Operacionalización de la variable.....	26
4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	27
4.4.1. Técnica.....	27
4.4.2. Instrumento .....	27
4.5. Plan de análisis.....	28
4.5.1. Diseño estadístico .....	28
4.6. Matriz de consistencia .....	30
4.7. Principios éticos.....	31
V. RESULTADOS .....	32
5.1. Resultados.....	32
5.1.1. Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. ....	32
5.1.2. Identificar la relación entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. .....	33
5.1.3. Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. ....	34

5.1.4. Determinar el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. ....	35
5.2. Análisis de resultados .....	37
VI. CONCLUSIONES.....	38
RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA .....	40
ANEXOS .....	45

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de la investigación .....	24
Tabla 2. Muestra de la investigación .....	25
Tabla 3. Correlaciones de los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna.....	32
Tabla 4. Correlaciones de los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.....	33
Tabla 5. Correlaciones de videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna .....	34
Tabla 6. Tabla cruzada de los videojuegos online y rendimiento escolar en el área de comunicación. ....	35
Tabla 7. Correlaciones de los videojuegos online y rendimiento escolar en el área de comunicación .....	36

## I. INTRODUCCIÓN

La investigación de nominada los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021. El tema es relevante porque con la implementación de la educación a distancia en todos sus niveles surgió la necesidad de adquirir los artefactos electrónicos como celulares, laptops y tabletas; donde la utilidad que le dan los estudiantes es positivo y negativo.

En la actualidad el quehacer humano se ha visto influido por la tecnología que ha tenido un alcance a nivel mundial. Ello ha conllevado a que el mundo este cada vez más cerca, que los sistemas de comunicación y tecnología tengan gran impacto en los modelos de vida de los países (Ramiro & William, 2002) citado por (Vara, 2017).

Los estudiantes de los niveles: primaria secundaria y superior son los más consumidores de las nuevas tecnologías (celulares, tabletas, laptop, etc.). Son numerosas las ventajas surgidas a raíz del desarrollo de estos nuevos recursos tecnológicos, que han posibilitado nuevas vías para la búsqueda de información, la comunicación, la creación de entornos sociales y diversos juegos de entretenimiento (Vara, 2017).

Con la implementación de la educación a distancia en todos sus niveles surgió la necesidad de adquirir los artefactos electrónicos como celulares, laptops y tabletas. La utilidad que le dan los estudiantes es positivo y negativo; sin embargo, “las pruebas empíricas han evidenciado en algunos de ellos, de un patrón de uso problemático que ha sido asociado a distintos riesgos y consecuencias negativas que podría conceptualizarse como una nueva adicción a la tecnología” (Vara, 2017). Para (Arias, Gallego, Rodríguez, & Del Pozo) la adicción a las nuevas tecnológicas se caracteriza por el uso excesivo de los videojuegos en línea en los celulares, tabletas, laptops, etc.

Los videojuegos online para muchos son considerados como una actividad de ocio que sirven para crear y fortalecer lazos a la distancia; sin embargo, el uso inadecuado en la educación remota es un problema de adicción para los escolares, porque repercute negativamente en el rendimiento académico, ya que muchos escolares durante las

sesiones virtuales prefieren jugar en línea con sus compañeros o amigos, dejando de lado sus actividades académicas.

El uso excesivo de los videojuegos en línea, afecta negativamente en el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa primaria Víctor Humareda Gallegos de Lampa, ya que muchos estudiantes destinan la mayor parte de su tiempo para consumir los videojuegos on-line, tal es el caso de “Free Fire”, el cual es un juego de acción y aventura que significa “Fuego Libre” en español.

Goncalves (2021), asegura que en la actualidad Free Fire es un fenómeno mundial que ha sobrepasado los mil millones de descargas y existen decenas de millones de personas que diariamente los practican. Por lo tanto, Free Fire no solo ha superado mil millones de descargas, sino que la cifra resulta aún mayor al tener en cuenta el número de jugadores, que en su mayoría son estudiantes; dentro de ellos tenemos a los escolares de la institución educativa primaria Víctor Humareda Gallegos de Lampa, quienes juegan con bastante frecuencia y dejan de lado sus actividades académicas, el cual afecta denegadamente en el rendimiento académico del estudiante.

Ante lo descrito se realizó los siguientes enunciado:

— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?

Los enunciados específicos fueron:

— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?

— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?

— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?

El objetivo general fue:

- Determinar el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

Los objetivos específicos fueron:

- Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.
- Identificar la relación entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.
- Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

Los motivos que nos llevaron a la ejecución de la investigación fueron principalmente conocer de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes de educación primaria. La importancia de la investigación en el aspecto teórico, radica en que brindará información detallada y sistematizada acerca de las características de la dependencia hacia los videojuegos en online y el rendimiento escolar en el área de comunicación; además se busca sistematizar un conjunto de conceptos y teorías que determinará el procedimiento a seguir para producir aportes y conclusiones producto de esta investigación, cuyos resultados servirán para futuras investigaciones.

En el aspecto práctico el estudio se realiza porque existe la necesidad de conocer la frecuencia que practican los videojuegos online por parte de los estudiantes de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa; el cual afecta negativamente en el rendimiento académico del alumno. La investigación se realiza con la finalidad brindar algunas orientaciones y sugerencias a los estudiantes y padres para el uso adecuado de las laptops, tabletas y celulares; a fin de alcanzar óptimos logros de aprendizaje.

En el aspecto social, el estudio contribuirá y beneficiará directamente a los estudiantes, porque a través de los padres de familias, profesores, y/o diferentes organizaciones, se puedan proponer y ejecutar actividades recreativas, culturales, deportivas, etc., a favor de los escolares y así evitar el masivo uso de los videojuegos en línea por parte de los estudiantes. Además, es importante precisar que el estudio es relevante porque la población de estudiantes en nuestro país es muy representativa respecto a la población en general. La dependencia o adicción conductual hacia los videojuegos en línea se han convertido en temas de constante estudio e interés en nuestro contexto, por el impacto psicológico y social que presenta.

La investigación una vez analizada, nos permitirá conocer las causas y efectos de las variables de adicción a los videojuegos on-line y el rendimiento académico. Para ello, es importante considerar con urgencia la planificación y ejecución de programas culturales, deportivas, psicológica los cuales estaría dirigidos a reducir el uso excesivo de los videojuegos en línea.

En el aspecto metodológico, el estudio corresponde al enfoque cuantitativo, tipo de investigación básico no experimental (transversal), y su diseño de investigación es correlacional. La técnica de investigación que se utilizó fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario de preguntas y el acta consolidada de evaluación. Para analizar los resultados se utilizó la prueba estadística del coeficiente de correlación de Pearson.

El grado de relación entre las dos variables de estudio es positiva muy débil lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con el rendimiento escolar en el área de comunicación. Finalmente se concluye que la correlación es positiva muy débil entre los videojuegos online y el rendimiento escolar, porque los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson es 0,157.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

(Uchuypoma, 2017) en su estudio: Juegos online: una mirada desde el juego patológico se planteó como propósito realizar el análisis documental para la caracterización de la adicción a los juegos online: juego patológico, jugador patológico, características del juego patológico y el juego online.

El método utilizado fue una exploración de la revisión de la literatura de trabajos de investigación en esta línea, en base de datos, repositorios, bibliotecas virtuales y otras fuentes especializadas.

Los resultados sugieren que es fundamental proponer acciones preventivas en jóvenes y adultos hacia los juegos online, así como concientizar a esta población acerca del riesgo de estos, ya que puede repercutir en problemas psicosomáticos, de salud y además asociarse a un gran número de complicaciones sociales, personales, laborales y familiares, al haberse observado que los individuos del género masculino y con un mayor nivel de estudios son más propensos al juego patológico.

(Osa, 2018) en su estudio: Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional, se planteó como objetivo determinar qué efectos tienen los videojuegos en los adolescentes a nivel emocional, tanto los beneficios como los perjuicios, y así buscar alguna solución para reducir esos efectos negativos o defender que los videojuegos también presentan efectos positivos.

El autor concluye que los videojuegos necesitan una visión más equitativa. Los resultados obtenidos indican que los videojuegos violentos o de azar y el uso prolongado de los videojuegos provocan emociones como ira, hostilidad, frustración. Por otra parte, los videojuegos en sí provocan efectos emocionalmente positivos por su capacidad de inmersión y de abandonar la realidad llamado “flujo”, por la introducción de decisiones morales o la capacidad de regular emociones.



(Fajardo, Maestre, Felipe, León del, & Polo, 2017) en su estudio denominado: Análisis del rendimiento académico de los alumnos de educación secundaria obligatoria según las variables familiares, se planteó como propósito mostrar aquellas variables que predecirán un rendimiento adecuado o deficitario como medida de prevención del bajo rendimiento académico escolar. Metodológicamente se utilizó en análisis documental o bibliográfico.

Finalmente, los autores concluyeron que una formación académica elevada de los padres, así como su pertenencia a las clases ocupacionales medias o privilegiadas son predictoras de un buen rendimiento académico en sus hijos. Del mismo modo, serán los alumnos que no reciben ayuda en casa y aquellos que perciben de sus familias una mejor valoración como estudiantes, los que obtendrán mejores puntuaciones en la variable rendimiento académico.

### ***2.1.2. Antecedentes Nacionales***

(Farfán & Muñoz, 2018) en su estudio titulado: Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016, se planteó como propósito determinar si los niveles de dependencia a videojuegos son mayores en una Institución Educativa Privada que en una Institución Educativa Nacional. El diseño y tipo de investigación fue descriptivo Comparativo - no experimental.

Los autores concluyeron que no existen diferencias entre los niveles de dependencia a videojuegos en los estudiantes de ambas Instituciones Educativas; sin embargo, se encontraron cifras que indican la presencia de dependencia a videojuegos. Se hallaron diferencias en los niveles de dependencia a videojuegos en relación al sexo y a las características de uso.

(Vara, 2017) en su tesis: Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017, se planteó como propósito de establecer la relación entre la adicción a los videojuegos y la agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo.

Metodológicamente el estudio fue investigación no experimental y transversal, ya que se realiza sin manipular deliberadamente las variables y además dicha observación se realiza en un momento determinado y único. El diseño de investigación fue descriptivo-correlacional, puesto que se busca observar las variables tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos, al mismo tiempo tiene como propósito medir el grado de relación que existe entre dos variables.

En la investigación se encontró que existe una correlación positiva, moderada baja y altamente significativa ( $\rho = 0.268$ ;  $p < 0.001$ ) entre la adicción a los videojuegos y agresividad. El nivel de adicción a los videojuegos fue de uso normal en un 26,5% (81) y el nivel de agresividad fue promedio con un 32,4% (99). Se halló que para la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, existen diferencias altamente significativas ( $p < 0.001$ ), de acuerdo al género y horas de uso a la semana de los videojuegos.

(Espinoza, 2021) en su estudio: Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho 2020, se planteó como objetivo determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y los hábitos del uso de los juegos en red en los estudiantes antes mencionado.

Metodológicamente el presente estudio de investigación es de nivel descriptiva, comparativa y correlacional. Es comparativa debido a que se recolectó dos muestras con el objetivo de observar el comportamiento de una variable, tratando de controlar otra variable que pueda afectar la variable (variable estudiada), buscando establecer similitudes y diferencias.

Los resultados a nivel descriptivo indican, que el 41% de estudiantes posee un nivel medio (promedio) en sus habilidades sociales y el 68% de estudiantes posee un nivel medio (promedio) con respecto a los hábitos de uso de juegos en red; en el nivel inferencial se concluye que: Existe relación entre las habilidades sociales y los hábitos del uso de los juegos en red. Resultados que son corroborados por la prueba estadística de Tau\_b de Kendall debido a que el valor del coeficiente de correlación es -0.254, el cual muestra un nivel de correlación

inversa baja y el nivel de significancia (valor de p) es  $0,003 < 0,05$ . ( $t_b = -,254$ ;  $p = ,003 < 0,05$ ) entre las habilidades sociales y los hábitos del uso de juegos en red.

(Artezano, 2018) en su estudio: Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018, se planteó como propósito determinar la incidencia de adicción a videojuegos en los adolescentes del Colegio Nacional Mariscal Castilla de Huancayo-2018. Metodológicamente el diseño de investigación es descriptivo simple. En esta investigación se midió la presencia de características de la adicción a los videojuegos.

El autor demostró que la incidencia de adicción a los videojuegos es 45%, 45% presenta nivel de adicción bajo, 26,1% medio y 28,8% nivel alto, de ellos 19,7% son menores de 12 a 13 años; 37,4% son varones; 20,9% utilizan el videojuego todos los días; 26,8% juegan entre 2 a 4 horas; el nivel de la abstinencia es alto en el 32%, el nivel de abuso y tolerancia es alto en 42,5%, el nivel de problemas derivados del uso excesivo de los videojuegos es alto en el 54,2%. El nivel de dificultad en el control de la adicción es alto en el 30,7%.

(Challco & Guzmán, 2018) en su estudio: Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNAS, se planteó como objetivo determinar la relación que existe entre el uso de videojuegos con las habilidades sociales en los estudiantes del área de ingenierías de la Universidad Nacional de San Agustín.

Metodológicamente el estudio pertenece a un enfoque cuantitativo, es de tipo descriptivo, correlacional; Descriptivo porque pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren. Y es de tipo correlacional, porque tiene la intención de evaluar la relación existente entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales con la mayor precisión para luego describir lo que se investiga.

Los autores concluyen que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes

evaluados ( $r = -.139$ ;  $p = .001$ ), la relación es inversamente proporcional, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales. Sin embargo, la relación es débil, dándonos a entender que el uso de videojuegos no es determinante para un alto o bajo nivel de habilidades sociales, ya que la mayoría de estudiantes que hace uso de videojuegos se ubica en un nivel medio. El videojuego más popular es Dota 2, seguido de otros videojuegos que pertenecen al género juego de rol multijugador, predominando así la interacción con otras personas durante el juego.

### ***2.1.3. Antecedentes Locales o regionales***

(Calle, 2018) en tu tesis denominada: Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemática Glorioso San Carlos - Puno – 2017, se planteó como objetivo determinar la influencia de los juegos de red en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la institución antes mencionada.

Metodológicamente la investigación fue explicativa – descriptivo, bajo el paradigma cuantitativo, considerando que el propósito de esta investigación estuvo dirigida a responder las causas y la forma como influyen las variables de análisis.

La investigadora llega a demostrar que los juegos en red influyen en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos”, en un 31.4% de los estudiantes donde manifiestan que el tipo de juego en red que habitualmente juegan son los juegos de estrategia que se caracteriza principalmente por el uso de habilidades y destreza, en este tipo de juego predominan los juegos de: Starcraft y Dota 2.

(Sánchez, 2017) en su estudio: Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno – 2016, se planteó como propósito determinar la influencia de los juegos de red, en la personalidad de los estudiantes antes mencionado.

El método que se utilizó fue método hipotético - deductivo, cuyo estudio se realizó de lo general a lo particular. Enfoque de investigación fue cuantitativo se caracteriza por la medición objetiva de las variables consideradas en la investigación. El tipo fue descriptivo, mediante procesos de interpretación se establecieron las características preponderantes para corroborar las hipótesis planteadas y el diseño fue correlacional causal.

La autora llega a demostrar que los juegos de red influyen significativamente en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del Colegio Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, donde el 41% de los estudiantes manifiestan, que siempre juegan y tienen conductas adictiva, así mismo el 38% de los estudiantes manifiestan, que las horas de juego en red son de 3 a 4 horas diariamente y que casi siempre incumplen con sus deberes y el 24% de los estudiantes manifiestan, que casi siempre juegan en red y a veces influye en su personalidad modificando su conductas. Donde  $r = 0.691$  ubicándose entre los intervalos  $0,5 < r < 0,8$  siendo una (correlación directa moderada); así mismo Si  $Z_c = 14.000 > Z_t = 1,96$ . Con un nivel de significancia del  $\alpha=0,05$ .

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### ***2.2.1. Videojuegos online***

Los videojuegos online vienen forjando un mercado cada vez más extenso y económicamente más poderoso en el mundo entero. Sin embargo, en Latinoamérica, a diferencia de los países desarrollados, la demanda por los videojuegos on-line es de menor cuantía, siendo un mercado aun por explotar (Jerjes, 2009).

Los videojuegos on-line tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día (Uchuypoma, 2017). Así mismo, la facilidad de acceso a través de cualquier dispositivo tecnológico (tableta, móvil, portátil, teléfono, etc.) lo hace más tentador para el jugador.

Además del típico juego patológico, el ordenador o computadora añade otra dimensión.

Los videojuegos on-line como una interacción entre el jugador y el mundo virtual, existiendo millones de juegos con diferentes temas y objetivos. Los videojuegos on-line se pueden encontrar en diferentes dispositivos como en el propio móvil, en la laptop o en el ordenador, y estos pueden jugarse solos o con jugadores del país y de todo el mundo. A los usuarios de videojuegos on-line se les llama jugadores y estos se introducen en la narrativa y se sienten identificados con los personajes del juego (Osa, 2018).

Los videojuegos on-line permiten interactuar jugando, con jugadores en el país y en todo el mundo. Se trata de una condición cosmopolita que aproxima bajo diversas características a analizar, cada vez más a adolescentes y jóvenes al mundo de los videojuegos de consola (Jerjes, 2009).

Frasca (2001) menciona: incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red. Asimismo, Zyda (2005) propone como concepto; una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.

Para Juul (2005) cuando hablamos de videojuego: hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos. Por su parte, Aarseth (2007) resalta: consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte... se hacen visibles y textualizables para el observador estético.

Los videojuegos online jugados a través de Internet que congregan a un gran número de jugadores simultáneos de todo el mundo que interactúan entre sí para avanzar en la mecánica del juego y vencer al rival (De Abajo, y otros, 2010). Se caracterizan por desarrollarse en mundos virtuales permanentes de manera simultánea las 24 horas del día y por incluir herramientas de comunicación entre

jugadores en el propio entorno del juego y a través de las diferentes aplicaciones como el Messenger y WhatsApp.

### *Videojuegos de acción*

Los videojuegos de acción suelen poner énfasis en desafiar los reflejos, la combinación de la mano, la vista y el tiempo de perseverancia del jugador. Cuando se piensa en los juegos de acción, es posible que se piense inmediatamente en los clásicos de los salones recreativos, como Pitfall y otros títulos que implican una gran cantidad de carreras y saltos virtuales, ya que incluso los primeros salones recreativos albergaron algunos de los juegos de acción más conocidos de todos los tiempos (UDOE, 2021).

Por ello, un videojuego de acción es cuando el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción. El género de acción es el más amplio y abarcativo del mundo de los videojuegos, englobando muchos subgéneros como videojuegos de lucha, videojuegos de disparos en primera persona y videojuegos de plataformas (EcuRed, 2021).

Los videojuegos de acción consisten en realizar ejercicios de repetición, ya que se basan principalmente en eliminar enemigos y su contenido suele ser violento. Estos videojuegos implican una inmersión grande, concentración y por lo general se relacionan con exposiciones cortas de tiempo. Además, es normal que surjan rabietas cuando se pierde una partida (Empantallados.com, 2021).

Para Sedeño (2010), citado por (Alveiro, Mendoza, Gallego, Zapata, & Baez, 2019) los videojuegos de acción “plantean actividades para producir una respuesta precisa, explícita y rápida al jugador. Este tipo de juego consiste en interactuar con el entorno lo más ágilmente posible mediante acciones simples (disparar o pegar)”.

Los videojuegos de acción consisten en luchar con armas de fuego, sin embargo, existen juegos con armas de agresión cuerpo a cuerpo; ya que son similares a los de lucha, con la diferencia de que en este caso los jugadores deben combatir con un gran número de individuos mientras avanzan a lo largo de varios niveles. En

este juego los disparos están basados en el continuo uso de un arma; por ello, es común en este juego distintos tipos de armas.

Para (Espinoza, 2021), los videojuegos online se caracterizan por ser de “peleas y luchas. Basados en la de repetición de acciones. Como, por ejemplo, pulsar determinados botones para que los personajes ejecuten una acción, obtengan velocidad, destreza y reacción”.

#### *Subgéneros de juegos de acción*

**Los juegos de contienda.** “Este subgénero de juego se caracterizan por centrarse en disputas uno frente a uno. La contienda se basa en un sistema consecutivo de acciones de lucha” (Huamani & Corahua , 2019).

**Juegos de laberintos:** Es un “subgénero de los juegos de acción, donde su característica particular es que el jugador debe viajar por diferentes atajos que plantea el juego en busca de añadiduras” (Huamani & Corahua , 2019).

*Algunos videojuegos de acción más practicados son: **Free Fire:** que es un juego online de género acción que consiste en combatir contra otros jugadores en una partida, en el cual un aproximado de 50 jugadores saltan en paracaídas sobre una isla donde solo el último usuario en pie se alzará con la victoria. (Hernández, 2018), citado por (Espinoza, 2021). **DOTA 2:** es un juego de red que consiste en emplear diversas estrategias en grupo o de manera individual. Consiste en que dos equipos de 5 jugadores se enfrenten, los cuales tienen como objetivo cuidar sus ancestros y destruir los ancestros enemigos, controlando a personajes denominados héroes de inteligencia, fuerza o agilidad. (Serrano, 2020), citado por (Espinoza, 2021). **League of Legends (LoL):** es un videojuego online que consiste en una batalla que enfrenta a dos equipos de cinco jugadores con el objetivo de proteger la base propia; mientras que, en el mapa se localizan y destruyen las bases de los enemigos. (Cosano, 2015), citado por (Espinoza, 2021).*



### *Videjuegos de roles*

En los videojuegos de roles, el jugador es quien diseña los personajes, ajustando una serie de particularidades como el valor, la potencia, la razón (Ferrer, 2021).

Para Sedeño (2010), los videojuegos de rol despliegan la sistematización intelectual, la terminología y estimulan la imaginación, asimismo ciertas cualidades de la socialización como la empatía, la paciencia, la razón y la responsabilidad. Una ventaja de uso es la capacidad, destreza para la representación, humana, vinculado al usuario de cada jugador.

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (Martín, 1992), citado por (Cobo & Valdivia, 2017). Los juegos de roles los estudiantes “deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado” (Cobo & Valdivia, 2017).

Para Pérez, (1994), citado por (Grande & Abella, 2010), señala que “los juegos de rol bien planteados y dirigidos estimulan, educan y permiten ejercitar facultades que en la vida real quedan coartadas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica de los juegos de rol proporciona a menudo aprendizaje, destreza, y una legítima evasión muy parecida a la felicidad.

Por los videojuegos de roles se entiende justamente “como una actividad en la que los jugadores, en un proceso de simulación, representan a actores de la realidad, constituyendo un conjunto de individuos que operan por empatía con la “otredad”, es decir, se ponen en la situación del otro” (Dosso, 2009).

*Para Grande & Abella, (2010):*

*“Los juegos de rol suelen describir una ambientación o mundo de juego, con unas reglas y un estilo de juego (traen información para jugar por ejemplo en el universo de Star Wars) y permiten que los*

*directores de juego creen sus propias aventuras o dirijan aventuras ya hechas por editoriales o aficionados. Por el contrario, los juegos de roles sólo reflejan una escena a jugar (siguiendo el símil de Star Wars sería como si sólo permitiesen jugar una escena). Como parece evidente, la diferencia si es que existe) entre juegos de rol en vivo y juegos de roles en vivo facilitan la utilización de los juegos de roles en el aula al ser breves y requerir menos preparación. Suelen suponer una mayor facilidad para implicar a grupos amplios, mientras que los juegos de rol tradicionales están destinados normalmente a grupos de entre 2 a 6 jugadores”.*

### *Videojuegos de simulación*

Los videojuegos de simulación consisten en simular actividades o experiencias raramente accesibles en la vida real. Permiten al jugador asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Entre sus características principales destaca: la baja influencia del tiempo de reacción; la utilización de estrategias complejas y la necesidad de enfrentarse a situaciones nuevas que exigen conocimientos específicos sobre la simulación (XDOC.MX, 2021).

Los videojuegos de simulación representan acciones cotidianas que podemos vivir fuera de un contexto de peligro real, como volar en avión o conducir un coche de fórmula. Estos juegos requieren habilidad y conocimientos y son divertidos cuando conseguimos dominar la mayoría de controles. Según el tipo de simulador, pueden requerirse muchas horas de juego (Empantallados.com, 2021).

Para Lacasa (2009) afirma “Los videojuegos de simulación nos permiten explorar la realidad desde múltiples perspectivas. Los jugadores son creadores de universos virtuales, diseñadores de personajes o constructores de espacios. Estos videojuegos simulan problemas del mundo real o imaginario en la realidad virtual” (pág. 27).

Espinoza, (2021), asegura que los videojuegos de simulación “permiten experimentar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el control”.

### *Videojuegos de estrategia*

Los juegos de estrategia tienen una curva de aprendizaje. Lo normal será perder las primeras partidas e ir progresando poco a poco. Después de haber superado el aprendizaje, el juego se vuelve más divertido, de forma que es normal engancharse después de una exposición elevada (Empantallados.com, 2021). En un juego de estrategia se puede desarrollar la inteligencia y es realmente complicado dominarlos. Es más difícil aburrirse de un juego de estrategia porque, según el nivel de juego, surgen nuevos retos y nuevas maneras de superarse.

Los videojuegos de estrategia se asientan más en la persistencia y meditación en vez de la urgencia (Ferrer, 2021). Por ello, requieren mayor tiempo para el desarrollo de las partidas. Por tal razón, es importante realizar la planificación y establecer estrategias para ascender en los niveles del juego, e incrementar el pensamiento crítico y creativo para la resolución de problemas (Sedeño, 2010).

Los videojuegos online “son juegos que consisten en emplear diversas estrategias para superar a otros jugadores oponentes aventuras, rol, guerra” (Espinoza, 2021).

#### ***2.2.2. Rendimiento escolar en el área de comunicación***

Se considera que el rendimiento escolar es el nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con los estándares de aprendizaje (edad y nivel académico). En la mayor parte de la literatura sobre rendimiento académico hay estudios sobre los diferentes factores asociados al éxito o fracaso escolar (Torres & Rodríguez , 2006).

Para (Albán & Calero, 2017), el rendimiento escolar en su aspecto dinámico, responde al proceso de aprendizaje, como tal, está ligado a la capacidad y esfuerzo del estudiante; y en su aspecto estático comprende al producto de experiencias de aprendizaje generado por el estudiante y por tanto, expresa el aprovechamiento de las influencias empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Chadwick (1979), el rendimiento escolar es la expresión de las competencias y capacidades psicológicas del estudiante, desarrollado y actualizado a través del proceso de enseñanza-aprendizaje que posibilita obtener un nivel de funcionamiento y logros académicos a lo largo de un período.

El rendimiento escolar es la capacidad de respuesta que tiene el estudiante para enfrentar y resolver diferentes desafíos o retos en las experiencias de aprendizaje. Por tanto, no solo expresa el nivel alcanzado por el estudiante, sino que deja al descubierto determinados factores que pudieron estar influyendo en él.

#### *Enfoque comunicativo del área de comunicación*

Es el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y el aprendizaje del área de Comunicación y que se alinea a un enfoque por competencias.

Lomas (2006) señala que la competencia comunicativa “es aquello que un hablante necesita saber para comunicarse de manera eficaz en contextos culturalmente significantes... los estudiosos de la competencia comunicativa consideran a los hablantes como miembros de una comunidad, como exponentes de funciones sociales y tratan de explicar cómo usan el lenguaje para autoidentificarse y llevar a cabo sus actividades”.

La competencia comunicativa implica, entonces, no solo un conocimiento del código lingüístico o un conocimiento gramatical formal, sino además saber qué es lo que queremos decir, a quién, cuándo decirlo, cómo decirlo e incluso cuándo callar. De ahí la importancia de tomar en cuenta aspectos psicológicos y sociológicos del individuo y sus contextos (Ministerio de Educación [MINEDU], Enseñar al nivel real de los aprendizajes. conocimientos claves para el desarrollo de la competencia comunicativa, 2021).

Por todo ello, podríamos definir la competencia comunicativa como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten usar la lengua para entender y producir diversos textos orales y escritos de forma adecuada y pertinente en diferentes situaciones comunicativas, de acuerdo con los conocimientos previos y los propósitos comunicativos del interlocutor, sea en su

rol de oyente o lector / hablante o escritor (Ministerio de Educación [MINEDU], Enseñar al nivel real de los aprendizajes. conocimientos claves para el desarrollo de la competencia comunicativa, 2021).

La competencia comunicativa no solo implica, pues, interpretar los textos orales y escritos como una construcción de significados, sino además insertarlos en un grupo social particular y específico, que cuenta con una historia, tradiciones, concepciones, formas de lenguaje específicas, lo que lleva a conocer y familiarizarse con la estructura y formato de diversos tipos de texto y géneros propios de tal o cual comunidad (Ministerio de Educación [MINEDU], Enseñar al nivel real de los aprendizajes. conocimientos claves para el desarrollo de la competencia comunicativa, 2021).

#### *Se comunica oralmente en su Lengua Materna*

La comprensión oral se asemeja a la comprensión lectora porque en ambas las y los estudiantes ponen en juego diversas capacidades, como las literales, las inferenciales y las críticas. Sin embargo, en la comprensión oral tenemos que procesar la información de forma inmediata, en tiempo real, mientras que en la comprensión escrita podemos revisar y analizar la información una y otra vez (Ministerio de Educación [MINEDU], 2021).

Además, en el caso de la comprensión oral estamos frente a ciertas interferencias del que habla: entonación monótona, pronunciación poco clara, rapidez al hablar, etc. Por otro lado, en la producción oral se despliegan habilidades propias de ella, como la adecuación comunicativa, la coherencia, la cohesión y el uso de recursos verbales y paraverbales. En contextos presenciales, por ejemplo, ello ocurre mientras la o el docente habla sobre un tema en particular; cuando se escucha una exposición de un compañero o compañera en el aula o se participa en un debate en la sesión de una clase; cuando se forma parte de una tertulia para comentar y conversar sobre una obra literaria que se está leyendo; cuando las y los estudiantes salen a entrevistar a varias personas que no pertenecen a su entorno familiar; o cuando exponen un trabajo en clase e interactúan con el docente y sus compañeros y compañeras (Ministerio de Educación [MINEDU], 2021).

Sin embargo, también puede adecuarse a contextos remotos; por ejemplo, cuando se escucha una noticia, un debate o una entrevista en un programa televisivo o radial; cuando se toman notas mientras se escucha a un expositor, docente o compañero en una videollamada; cuando se organiza una videollamada grupal en la que se puede discutir brevemente un tema en particular, aunque esto también se puede realizar por etapas; cuando se mandan audios o videos en los que se comenta alguna obra literaria y luego, en otro momento, se responde (de modo asincrónico) por escrito u oralmente, de manera individual o grupal (Ministerio de Educación [MINEDU], 2021).

*Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna*

Para mejorar las competencias lectoras no reside en la lectura repetitiva del mismo texto. Ello obedecería a un enfoque conductista en el que creemos que, a fuerza de repetir y repetir una lectura continua, el estudiante mágicamente va a reforzar sus habilidades lectoras. Más bien, se trata de una lectura activa, analítica y reflexiva de diversos tipos de textos. Estos textos deben ser retadores, desafiantes; representar problemáticas; generar sorpresa, conflicto y controversia, de modo que activen en las y los estudiantes el despliegue de las capacidades literales, inferenciales y críticas en combinación y de forma integrada.

*Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna*

Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros (Ministerio de Educación [MINEDU], 2021). “Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo”

Escribir requiere de un proceso de reflexión permanente. En ese sentido, el estudiante no solo debe pensar en lo que va a decir, sino en cómo lo va a decir para que lo entiendan. Para ello, necesita saber qué va a escribir, con qué finalidad, qué tipo de lenguaje y estructura o tipo textual va a utilizar y de qué

manera desea influir en el lector. Es decir, la adecuación a la situación comunicativa.

Por otro lado, el estudiante debe considerar cómo lo va a hacer comprensible para los demás y, por ello, debe organizar las ideas de forma coherente y cohesionada. Esto es lo que se llama organización de los textos.

Todo ello demanda una planificación, un esquema previo, una forma de pre escritura. Puede estar escrito en un borrador muy personal. Aquí puede utilizar una prosa del escritor; solo es para sí mismo, para ordenarse. Allí se tendrá en cuenta el objetivo y un esbozo de organización de las ideas. Esto puede escribirse en un borrador o no.

Una vez que se tiene una idea previa de cómo será el texto, el estudiante lo escribirá, es decir, llevará al texto lo que había planificado previamente. De esta textualización, saldrán dos o más versiones que podrán ser revisadas en varios aspectos: si se adecua a la situación comunicativa, si el texto es coherente y cohesionado, si cumplen con las convenciones normativas, de tal manera que el estudiante pueda mejorarlo. La revisión es parte sustancial del proceso de reflexión al escribir un texto.

### ***2.2.3. Videojuegos online y sus efectos***

Para Hilgard, Engelhardt, & Bartholow (2013), citado por Uchuypoma (2017), señala que los videojuegos online aumentan la velocidad de los efectos negativos de la adicción; ya que está ya presente en la vida de una persona, no suele aparecer como el único trastorno psicológico; algunos otros trastornos psicológicos están altamente correlacionados con ésta. Las repercusiones sobre la salud tanto psicológica como fisiológica pueden ser muy graves y las personas que lo sufren tienden a no darse cuenta de la seriedad del problema. Estos autores destacan que son tres los factores que están relacionados significativamente con el uso patológico del juego online: el uso de juegos para escapar de la vida cotidiana, el uso de juegos como salida social y las actitudes positivas hacia la acumulación constante de recompensas en el juego. Los juegos de azar patológicos online se asocian con una salud mental deficiente en general.

Para Basile (2011), la adicción a los videojuegos online debe ser vista desde una perspectiva holística, integrando los factores neurobiológicos, individuales, relacionados con el juego y culturales que contribuyen a la patogénesis y a la experiencia de los síntomas, la cual puede denotar una enfermedad neurobiológica crónica que es menos estigmatizante porque no sugiere que los pacientes que requieren medicación se vuelven “adictos” a su requerido tratamiento psicofarmacológico.

La adicción, a diferencia de la dependencia, lleva a perseguir compulsivamente comportamientos gratificantes independientemente de los problemas biológicos, psicológicos y sociales asociados (Uchuypoma, 2017). Hellström, Nilsson, Leppert, & Aslund (2015) en su estudio indicaron que el tiempo dedicado al juego estaba asociado con consecuencias negativas. El juego por motivos sociales y de diversión se asoció con un riesgo reducido, mientras que los juegos para escapar, ganar estatus o debido a demandas de otros se asociaron con un mayor riesgo de consecuencias negativas; los motivos para jugar deben ser considerados como un indicador principal de las consecuencias negativas, incluso más que el tiempo dedicado a los juegos.



### III. HIPÓTESIS

#### **Hipótesis general**

— Existe una relación positiva muy débil entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

#### **Hipótesis nula**

— No existe relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

#### **Hipótesis específicas**

— Existe una relación positiva muy débil entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

— Existe una relación positiva muy débil entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

— Existe una relación positiva débil entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

#### 4.1.1. *El tipo de investigación*

El presente estudio corresponde al enfoque cuantitativo, tipo de investigación básico no experimental, porque el estudio se realizó sin manipular deliberadamente las variables. Es decir, solamente observaremos el fenómeno tal como se dan en su contexto natural para analizarlos, (Charaja, 2009).

El enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y análisis de datos cuantitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

#### 4.1.2. *Nivel de investigación*

El presente estudio corresponde al nivel de investigación correlacional, porque el análisis estadístico es bivariado (de dos variables). “Todo el análisis estadístico que desarrollamos en el nivel relacional es bivariado, si trabajamos con datos categóricos podemos hacer asociaciones con el test de Chi cuadrado, con sus respectivas medidas de asociación, y si trabajamos con datos numéricos, correlaciones con la prueba de correlación de Pearson, con sus respectivas medidas de correlación” (Unknown, 2016).

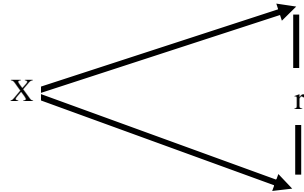
El estudio es de nivel de investigación relacional porque en el análisis estadístico nos permitió cuantificar la relación entre las dos variables, para cuantificar la correlación entre dos variables numéricas, utilizamos el índice de correlación R de Pearson. Además, predecimos una hipótesis empírica, una hipótesis que nace a partir de la subjetividad (Unknown, 2016).

El estudio es de nivel correlacional, ya que tiene como finalidad medir el grado de relación que existe entre dos variables. Esto significa si la variable videojuegos online y el rendimiento escolar están o no relacionadas, es decir, si una explica a las otras o viceversa. El propósito de este tipo de estudios es saber

cómo se comporta una variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas a ella (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

#### 4.1.3. Diseño de la investigación

Diseño no experimental, correlacional



En el estudio se utilizó el diseño de investigación no experimental, porque no se realizó ninguna manipulación deliberada de las variables de estudio (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Asimismo, es correlacional porque midió la relación entre las dos variables sin que el investigador controle ninguna de ellas.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

La población está 36 niños/estudiantes entre los 7 Y 8 Años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año 2021, esto según la nómina de matrícula de SIAGIE.

La institución educativa primaria No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, tiene 157 años de creación, está ubicada en la provincia de Lampa, cuenta con 36 niños.

Tabla 1. Población de la investigación

I.E.P. No 71010	GRADO / SECCIÓN	No DE ESTUDIANTES		
		VARONES	MUJERES	TOTAL
I.E.P. No 71010	2 "A"	20	16	<b>36</b>
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>16</b>	<b>36</b>

**Fuente:** Nómina de matrícula SIAGIE 2021.

#### 4.2.2. Muestra

**Tipo de muestreo no probabilístico:** En el presente estudio se utilizó el método de muestreo no probabilístico, porque la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación (Hernández et al; 2006).

**Diseño de muestreo por conveniencia:** este tipo de muestreo nos permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Otzen & Manterola, 2017).

*Tabla 2. Muestra de la investigación*

I.E.P. No 71010	GRADO / SECCIÓN	No DE ESTUDIANTES		
		VARONES	MUJERES	TOTAL
I.E.P. No 71010	2 “A”	20	16	36
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>16</b>	<b>36</b>

*Fuente: Nómina de matrícula SIAGIE 2021.*

#### **Criterios de inclusión**

Estudiantes de segundo grado de la institución educativa primaria No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa.

Estudiantes que asisten regularmente a clases semipresenciales y sincrónicas.

#### **Criterios de exclusión**

Estudiantes que no asisten regularmente a clases semipresenciales y sincrónicas.

### 4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

#### *4.3.1. Definición operacional de la variable independiente*

Videojuegos online:

#### *4.3.2. Definición operacional de la variable dependiente*

Rendimiento escolar:

### 4.3.3. Operacionalización de la variable

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLES	Conceptualización de la variable	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA
Videojuegos online	Un videojuego online es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en interacciones en línea con otros jugadores de cualquier parte del mundo.	Videojuegos de acción	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Me gusta los juegos en red y me fascina matar personajes</li> <li>— Juego habitualmente juegos en red para derrotar al enemigo</li> <li>— He jugado muchos juegos en red (Free Fire)</li> <li>— Conozco muchos juegos en red (Free Fire)</li> </ul>	<p>Nunca</p> <p>Casi nunca</p> <p>A veces</p> <p>Casi siempre</p> <p>Siempre</p>
		Videojuegos de roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Me considero bueno jugando en red, por eso elijo personajes más poderosos</li> <li>— Los juegos en red me parecen divertidos y fácilmente avanzo de nivel</li> <li>— Cuando juego en red se me pasa muy rápido el tiempo</li> <li>— Dedico más tiempo jugar en red que jugar con mis amigos</li> <li>— Dedico más tiempo jugar en red que al deporte</li> <li>— Dedico más tiempo jugar en red que compartir con mi familia</li> <li>— Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando en red</li> <li>— Busco información en YouTube o internet sobre los juegos en red</li> </ul>	
		Videojuegos de simulación	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Me gusta competir en los juegos en red de carrera de carros, aviones y ser el mejor</li> <li>— Ahorro mi propina para gastar en juegos en red sobre la excesiva velocidad de carros y aviones</li> <li>— Hablo con mis amigos sobre los juegos en red sobre las competencias de carros y aviones</li> </ul>	
		Videojuegos de estrategia	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Durante el juego en red planifico y selecciono mejores estrategias para ganar</li> <li>— Antes de cumplir mis deberes, prefiero jugar en red entre varias personas</li> <li>— Dedico más tiempo y me concentro jugando en red que hacer mis tareas de escuela</li> <li>— Me olvido de cumplir mis deberes mientras juego en red, porque me gusta lograr mis objetivos</li> </ul>	
Rendimiento escolar	Rendimiento escolar es alcanzar una meta educativa, un aprendizaje. Es decir, son procesos de aprendizaje que promueve la transformación de un estado determinado en un estado nuevo; se alcanza con la integridad en una unidad diferente con elementos cognitivos y de estructura. El	Se comunica oralmente en su Lengua Materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Obtiene información del texto oral</li> <li>— Infiere e interpreta información del texto oral</li> <li>— Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</li> <li>— Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica</li> <li>— Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</li> <li>— Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral</li> </ul>	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logro</p> <p>Logro destacado</p>
		Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Obtiene información del texto escrito</li> <li>— Infiere e interpreta información del texto</li> <li>— Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	
		Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> <li>— —Adecúa el texto a la situación significativa</li> <li>— —Organiza y desarrolla las ideas del forma coherente y cohesionada</li> <li>— —Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</li> <li>— —Reflexiona y evalúa la forma el contenido y el contexto del texto escrito.</li> </ul>	

	rendimiento varía de acuerdo con las circunstancias, condiciones. (Iamas 2015)			
--	--	--	--	--

#### 4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

##### 4.4.1. Técnica

**La encuesta:** Según (Carrasco, 2005), señala: “es una técnica de investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis de estudio investigativo.” La encuesta es una técnica de uso frecuente para recoger datos de las personas a quienes se investiga. Según (Ander, 2003) la encuesta es una técnica que contiene preguntas referidas a los asuntos que el investigador quiere saber y que están dirigidas a determinadas personas. Las técnicas utilizadas en este trabajo es la encuesta y su instrumento.

##### 4.4.2. Instrumento

**Cuestionario:** “es el instrumento de investigación social más usado cuando se estudia gran número de personas, ya que permite una respuesta directa, mediante la hoja de preguntas que se le entrega a cada uno de ellas. Las preguntas estandarizadas se preparan con anticipación previsión”. (Carrasco, 2005).

**Acta consolidado de evaluación:** es un documento oficial que debe ser presentada con copia original a la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) correspondiente. En las actas de evaluación se consignan los calificativos finales obtenidos por los estudiantes en cada una de las áreas consideradas en el plan de estudios de la Educación Básica Regular (EBR). (Ministerio de Educación [MINEDU], Acta consolidada de evaluación integral, 2021)

**Validez y confiabilidad de los instrumentos:** El cuestionario de preguntas a sido tomado de (Espinoza, 2021), quien en su trabajo de investigación titulado “habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho 2020”, aplicó un cuestionario de preguntas validado por tres expertos.

#### 4.5. Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos, primero los resultados obtenidos del cuestionario de preguntas y se vaciaron en Microsoft Excel, posteriormente estos resultados se sistematizaron en el programa informático SPSS versión 22 para obtener la tabla de distribución de frecuencias, figuras, correlacionar las variables y la prueba de hipótesis.

##### 4.5.1. Diseño estadístico

Para probar el presente proyecto de investigación se aplicó el diseño estadístico del coeficiente de correlación de Pearson, porque tiene como objetivo medir la fuerza o grado de asociación entre dos variables aleatorias cuantitativas que poseen una distribución normal bivariada conjunta (Restrepo & González, 2007). El cual se muestra en la siguiente formula:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

DONDE:

$r$	=	Coficiente de correlación de Pearson
$n$	=	Número de pares observados
$\sum X$	=	Suma de los valores de X
$\sum Y$	=	Suma de los valores de Y
$\sum XY$	=	Suma de los valores de X.Y
$\sum X^2$	=	Suma de los cuadrados de X
$(\sum X)^2$	=	Cuadrado de la suma de los valores de X
$\sum Y^2$	=	Suma de los cuadrados de Y
$(\sum Y)^2$	=	Cuadrado de la suma de los valores de Y

**Regla de decisión que se asume:** Para tomar la decisión respecto del coeficiente de correlación que se obtenga, se tomará en cuenta la Tabla de Valoración de Pearson (Restrepo & González, 2007).

**Interpretación: El coeficiente r de Pearson puede variar de -1.00 a +1.00, donde:**

-1.00	=	correlación negativa perfecta. (“A mayor X, menor Y”)
-0.90	=	Correlación negativa muy fuerte.
-0.75	=	Correlación negativa considerable.
-0.50	=	Correlación negativa media.
-0.25	=	Correlación negativa débil.
-0.10	=	Correlación negativa muy débil.
<b>0.00</b>	=	<b>No existe correlación alguna entre las variables.</b>
+0.10	=	Correlación positiva muy débil.
+0.25	=	Correlación positiva débil.
+0.50	=	Correlación positiva media.
+0.75	=	Correlación positiva considerable.
+0.90	=	Correlación positiva muy fuerte.
+1.00	=	Correlación positiva perfecta



#### 4.6. Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
Los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.	<p><b>Problema general</b></p> <p>— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>— Existe una relación positiva entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> Correlacional</p> <p><b>Población:</b> 36 estudiantes</p> <p><b>Muestra:</b> 36 estudiantes</p>
	<p><b>Problemas específicos</b></p> <p>— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?</p> <p>— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?</p> <p>— ¿Cuál es el grado de relación entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>— Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p> <p>— Identificar la relación entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p> <p>— Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>— Existe una relación positiva entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p> <p>— Existe una relación positiva entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p> <p>— Existe una relación positiva entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.</p>	<p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuestionario de preguntas.</li> <li>- Acta de evaluación consolidada</li> </ul> <p><b>Plan de análisis:</b> SPSS 21</p>

#### **4.7. Principios éticos**

Se consideraron los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote 2019).

Protección de las personas: se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se aseguró la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignaron los nombres de los sujetos, por ello se les asignó un código para el procesamiento de la información.

Confidencialidad: referente a ello la investigadora dio cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando la privacidad respecto a la información que se obtuvo durante la aplicación del instrumento.

Beneficencia: se consideró este principio pues la información obtenida a través del procesamiento de la información es un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

*5.1.1. Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.*

*Tabla 3. Correlaciones de los videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna*

		Videojuegos online	Competencia oral
Videojuegos online	Correlación de Pearson	1	,138
	Sig. (bilateral)		,380
	N	36	36
Competencia oral	Correlación de Pearson	,138	1
	Sig. (bilateral)	,380	
	N	36	36

*Fuente: Resultados del análisis estadístico SPSS*

En la tabla se muestra los resultados de la variable en estudio y la primera dimensión de rendimiento escolar, con el fin de hallar el nivel de correlación que muestran. Representados con “X” para la variable videojuegos online y “Y” para dimensión se comunica oralmente en su lengua materna; del cuadro se desprende los resultados que se reemplazará a la fórmula planteada:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = 0.138$$

Resolviendo la fórmula se obtuvo una correlación positiva muy débil lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna. La relación existente entre las dos variables de estudio es positiva con **0.138**.

**5.1.2. Identificar la relación entre los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.**

*Tabla 4. Correlaciones de los videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna*

		Videojuegos online	Competencia lee
Videojuegos online	Correlación de Pearson	1	,195
	Sig. (bilateral)		,331
	N	36	36
Competencia lee	Correlación de Pearson	,195	1
	Sig. (bilateral)	,331	
	N	36	36

**Fuente:** Resultados del análisis estadístico SPSS

En la tabla se muestra los resultados de la variable en estudio y la segunda dimensión de rendimiento escolar, con el fin de hallar el nivel de correlación que muestran. Representados con “X” para la variable videojuegos online y “Y” para dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna; del cuadro se desprende los resultados que se reemplazará a la fórmula planteada:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = 0.195$$

Resolviendo la fórmula se obtuvo una Correlación positiva muy débil lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. La relación existente entre las dos variables de estudio es positiva con **0.195**.

**5.1.3. Establecer la relación entre los videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.**

*Tabla 5. Correlaciones de videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna*

		Videojuegos online	Competencia escribe
Videojuegos online	Correlación de Pearson	1	,219
	Sig. (bilateral)		,199
	N	36	36
Competencia escribe	Correlación de Pearson	,219	1
	Sig. (bilateral)	,199	
	N	36	36

**Fuente:** Resultados del análisis estadístico SPSS

En la tabla se muestra los resultados de la variable en estudio y la tercera dimensión de rendimiento escolar, con el fin de hallar el nivel de correlación que muestran. Representados con “X” para la variable videojuegos online y “Y” para dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna; del cuadro se desprende los resultados que se reemplazará a la fórmula planteada:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = 0.219$$

Resolviendo la fórmula se obtuvo una Correlación positiva muy débil lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. La relación existente entre las dos variables de estudio es positiva con **0.219**.

**5.1.4. Determinar el grado de relación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP N° 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, 2021.**

*Tabla 6. Tabla cruzada de los videojuegos online y rendimiento escolar en el área de comunicación.*

		<b>Rendimiento escolar de comunicación</b>				<b>Total</b>
		En inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado	
<b>Videojuegos online</b>	Bajo	0	3	16	0	<b>19</b>
	Medio	0	1	16	0	<b>17</b>
	Alto	0	0	0	0	<b>0</b>
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>36</b>

*Fuente: Resultados del análisis estadístico SPSS*

En la tabla cruzada de las dos variables de estudio se concluye que: en total 19 estudiantes afirmaron que su nivel de práctica de los videojuegos online es bajo; de los cuales 16 escolares se encuentran en el nivel de logro esperado respecto al rendimiento escolar en el área de comunicación. Además, 17 estudiantes afirmaron que su nivel de práctica de los videojuegos online es medio; de los cuales 16 escolares se encuentran en el nivel de logro esperado respecto al rendimiento escolar. Por otro lado, la tabla también muestra los resultados de las dos variables en estudio, con el fin de hallar el nivel de correlación que muestran ambas variables. Representados con “X” para la variable videojuegos online y “Y” para la variable de rendimiento escolar del área de comunicación de los estudiantes de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa; del cuadro se desprende los resultados que se reemplazará a la fórmula planteada:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

$$r = 0.157$$

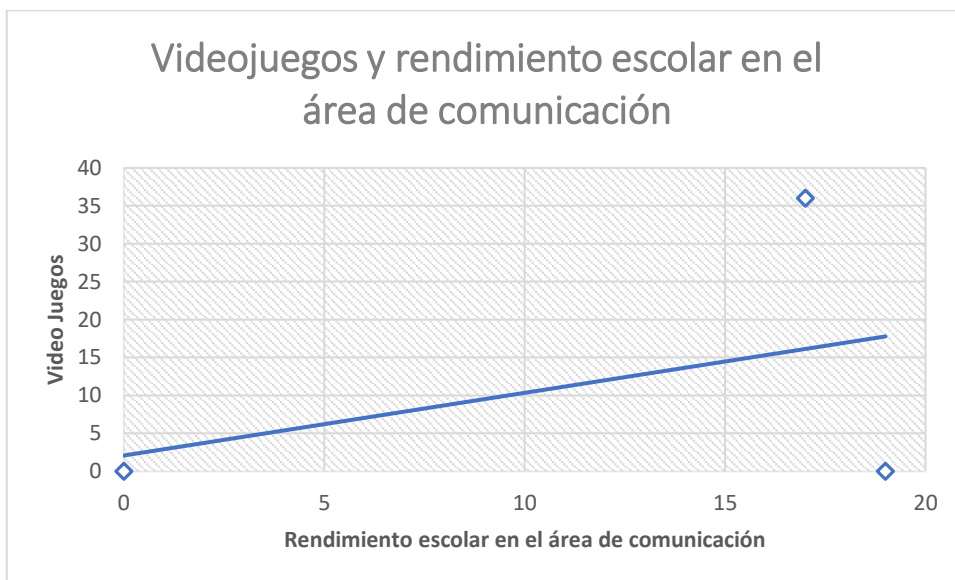
Tabla 7. Correlaciones de los videojuegos online y rendimiento escolar en el área de comunicación

		Videojuegos online	Rendimiento escolar
Videojuegos online	Correlación de Pearson	1	,157
	Sig. (bilateral)		,359
	N	36	36
Rendimiento escolar	Correlación de Pearson	,157	1
	Sig. (bilateral)	,359	
	N	36	36

Fuente: Resultados del análisis estadístico SPSS

Figura;

Línea de tendencia entre los videojuegos online y rendimiento escolar en el área de comunicación



Fuente: base de datos

Resolviendo la fórmula se obtuvo una correlación positiva muy débil lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con el rendimiento escolar en el área de comunicación. La relación existente entre las dos variables de estudio es positiva con **0.157**.

La correlación es positiva muy débil, porque durante la aplicación del cuestionario de preguntas la totalidad de los niños (as) estaban acompañados de sus padres, y ante cada

pregunta observaban a sus progenitores para responder, el cual hace evidenciar que algunas respuestas no fueron sinceras por tener miedo a sus padres.

## **5.2. Análisis de resultados**

Los resultados de la investigación señalan que los estudiantes de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, tienen un nivel bajo de práctica de los videojuegos online, porque el 52,8% que representa a 19 estudiantes encuestados señalaron que no se dedican a los juegos online, el cual tiene una relación directa con el rendimiento escolar, ya que el 88.9% de estudiantes se encuentran en nivel de logro esperado respecto al rendimiento escolar en el área de comunicación.

Al respecto, (Gómez, Devís, & Molina, 2020), aseguran que sí los escolares no prefieren los videojuegos online, entonces su rendimiento escolar sería positivo, porque este tipo de juegos distraen y perjudican notoriamente el rendimiento escolar de los estudiantes. Además, señalaron que los “videojuegos no han tenido un desarrollo y extensión uniforme, sino que ha sido más acelerado en los países altamente industrializados y con un elevado sistema de utilización”.

Por su parte, el estudio Rosas et ál. (2003), indican que los videojuegos no solo mejoran el rendimiento escolar, sino que contribuye a desarrollar habilidades cognitivas y motivan a aprender. Sin embargo, la afirmación de los autores sería válido solo cuando los padres o apoderados tengan un control adecuado sobre el uso de los recursos tecnologías de sus menores hijos.

Gómez, Devís, & Molina (2020) señalaron que sí “los adolescentes dedican más tiempo a los videojuegos son los que suspenden 1-3 asignaturas y más de cuatro asignaturas escolares, mientras que los que menos tiempo dedican a los videojuegos son los que obtienen las calificaciones de sobresaliente y notable”.



## VI. CONCLUSIONES

Existe una correlación positiva muy débil entre las variables videojuegos online y el rendimiento escolar en el área de comunicación de los estudiantes del segundo grado de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, porque los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson es 0,157; lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con el rendimiento escolar en el área de comunicación.

Existe correlación positiva muy débil entre la variable videojuegos online y la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna de los estudiantes del segundo grado de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, porque los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson es 0,138; lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con la dimensión se comunica oralmente en su lengua materna.

La correlación es positiva muy débil entre la variable videojuegos online y la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna de los estudiantes del segundo grado de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, porque los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson es 0,195; lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con la dimensión lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

La correlación es positiva débil entre la variable videojuegos online y la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna de los estudiantes del segundo grado de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, porque los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Pearson es 0,219; lo que quiere indicar que las preferencias por consumir los videojuegos online, tiene relación con la dimensión escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

## RECOMENDACIONES

Al equipo directivo, personal docente y padres de familia de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, deben estar atentos ante cualquier cambio que pueda darse en los estudiantes, porque el uso excesivo de los videojuegos online son parte de los cambios en la conducta y comportamiento de los alumnos; por otro lado, los padres y educadores deben orientar su uso y aprovechar la atracción que estos causan en ellos.

El personal docente de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa, deben identificar si hay gusto y preferencia por los videojuegos online de los estudiantes, de presentarse el caso recomendamos emplear estrategias de aprendizaje mediante juegos educativos (roles, simulación, estrategia), como una alternativa mitigar la preferencia por los juegos de acción. Por otro lado, se recomienda al personal docente brindar charlas de orientación sobre la adicción que ocasiona los videojuegos online y que perjudican el rendimiento escolar de los escolares.

A los investigadores se recomienda aplicar los instrumentos de recolección de datos (entrevistas, diálogos, conversaciones) de manera individual a los niños (as) previo consentimiento de los padres y/o apoderado; porque cuando el niño (a) se encuentra en compañía de sus padres las respuestas no son reales por temor a sus progenitores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA

- Albán, J., & Calero, j. (2017). El rendimiento académico: aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *CONRADO | Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos, Volumen 13*(Volumen 13 ). Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Alveiro, N., Mendoza, J., Gallego, S., Zapata, J., & Baez, D. (2019). *Juegos interactivos, una apuesta innovadora en la gestión adecuada del tiempo libre*. Medellín - Colombia: © INDER Medellín. Recuperado el 23 de octubre de 2021, de <https://www.inder.gov.co/sites/default/files/2020-09/12-2019%20Sistematizaci%C3%B3n%20de%20Juegos%20Interactivos.pdf>
- Arias, O., Gallego, V., Rodríguez, M., & Del Pozo, M. (s.f.). Adicción a las nuevas tecnológicas. *Psicología de las Adicciones*.
- Artezano, F. (2018). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*. Huancayo - Perú: Tesis de Licenciatura.
- Calle, A. (2018). *Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa secundaria emblemática Glorioso San Carlos - Puno - 2017*. Puno: Tesis de licenciatura.
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la investigación científica*. Lima – Perú: San Marcos. Jesús María.
- Challco, S., & Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA*. Arequipa - Perú: Tesis de Licenciatura.
- Charaja, F. (2009). *El MAPIC en la metodología de investigación*. Puno - Perú: Sagitario Impresores.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). Juego de Roles. *Colección Materiales de Apoyo a la Docencia*. Lima - Perú. doi:ISBN: 978-612-47489-3-6

- Cosano. (2015). *HOBBYCONSOLAS. League of Legends - Conceptos básicos y vocabulario*. Obtenido de <https://www.hobbyconsolas.com/guias-trucos/league-legends/league-legends-conceptos-basicos-vocabulario-81916>
- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Redalyc. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal, vol. 13*(núm. 2), pp. 11-28. doi:ISSN (Versión impresa): 0329-2045
- EcuRed. (2021). *Categoría:Videojuegos de acción*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Categor%C3%ADa:Videojuegos\\_de\\_acci%C3%B3n](https://www.ecured.cu/Categor%C3%ADa:Videojuegos_de_acci%C3%B3n)
- Empantallados.com. (2021). *Tipos de videojuegos, ¿cómo se clasifican?* Obtenido de <https://empantallados.com/tipos-de-videojuegos/>
- Espinoza, E. (2021). *Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho 2020*. Ayacucho, Perú. Obtenido de <http://repositorio.udaff.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11936/180/Tesis%20-%20Eileen.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Fajardo, F., Maestre, M., Felipe, E., León del, B., & Polo, M. (2017). Análisis del rendimiento académico de los alumnos de educación secundaria obligatoria según las variables familiares. *Sistema de Información Científica, vol. 20*(núm. 1), pp. 209-232. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70648172010.pdf>
- Farfán, L., & Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016*. Chiclayo: Tesis de licenciatura.
- Ferrer, S. (2021). *Los videojuegos*. Obtenido de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>

- Gómez, F., Devís, J., & Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Científica de Educomunicación*, n° 65, v. XXVIII, . doi:ISSN: 1134-3478; e-ISSN: 1988-3293
- Grande, M., & Abella, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Sistema de Información Científica. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, vol. 11(núm. 3), pp. 56-84. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- Hernández. (2018). *El Heraldo. El periodismo necesita inversión. Para compartir esta nota utiliza los íconos que aparecen en la página*. Obtenido de <https://www.elheraldo.hn/suplementos/tecnologia/1180601-466/free-fire-battlegrounds-es-el-nuevo-juego-que-tiene-enviciados-a-muchos>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación Científica*. 6ta ed. México, D.F.: Editorial McGraw-Hill.: Editorial McGraw-Hill.
- Huamani, M., & Corahua, R. (2019). *Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección "A" de la institución educativa N° 50634 José María Arguedas del distrito de Haqira – Cotabambas – Apurímac, 2017*. AREQUIPA- PERÚ: Tesis de Licenciatura.
- Jerjes, J. (2009). Los videojuegos on-line en Latinoamérica: impacto en las redes sociales y de consumo. *REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS*(N° 15), pp. 59-74.
- Martín. (1992). *El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación, Lenguaje y Educación*.
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021). *Acta consolidada de evaluación integral*. Obtenido de <https://1library.co/article/acta-consolidada-evaluaci%C3%B3n-integral-instrumentos-evaluaci%C3%B3n.yjd84j2y>
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021). *Enseñar al nivel real de los aprendizajes II. Nivel de educación secundaria área Comunicación. Estrategias para el*

*desarrollo de las competencias comunicativas. Estrategias para desarrollar la competencia oral.* Lima.

Ministerio de Educación [MINEDU]. (2021). *Enseñar al nivel real de los aprendizajes. conocimientos claves para el desarrollo de la competencia comunicativa.* Lima.

Osa, N. (2018). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. *Universitat de les illes Balears. Facultat de Enfermeria y Fisioterapia.* Obtenido de [https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa\\_Fernandez\\_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pérez. (El Semanal, 26 de junio de 1994). Homo Ludens.

Ramiro, J., & William, D. (2002). La globalización: sus efectos y bondades. *Economía y Desarrollo.* Obtenido de <http://www.fuac.edu.co/revista/M/cinco.pdf>

Restrepo, L., & González, J. (2007). De Pearson a Spearman. *Revista Colombiana de Ciencias Pecuarias*, vol. 20(núm. 2), pp. 183-192. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2950/295023034010.pdf>

Rosas, R; Nussbaum, M; Cumsille, P; Marianov, V; Correa, M; Flores, P;. (2003). *Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. Computers and Education.*

Sánchez, L. (2017). *Influencia de los juegos de red en la personalidad de los estudiantes del 2do grado del colegio de la Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno – 2016.* Puno: Tesis de Licenciatura.

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Revista Científica de Educomunicación*, v. XVII( n° 34), páginas 183-189. doi:10.3916/C34-2010-03-018

Serrano. (2020). *Meristation. Los mejores juegos gratis de PC, Steam y más de 2021.* Obtenido de [https://as.com/meristation/2021/07/06/reportajes/1625569976\\_188688.html](https://as.com/meristation/2021/07/06/reportajes/1625569976_188688.html)

- Torres, L., & Rodríguez, N. (2006). Rendimiento académico y contexto familiar en estudiantes universitarios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, vol. 11(núm. 2), pp. 255-270. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/292/29211204.pdf>
- Uchuypoma, D. (Julio-diciembre de 2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut'ay. Revista semestral de divulgación científica*. doi:10.21503/hamu.v4i2.1472
- UDOE. (2021). *¿Cuál es la definición de un juego de acción?* Obtenido de <https://udoe.es/nintendo-action-game/>
- Unknown. (2016). *Taller de investigación I*. Obtenido de Niveles de investigación: <http://tallerdeinvestigaci1.blogspot.com/2016/09/niveles-de-investigacion.html>
- Vara, R. (2017). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017. *Acta Psicológica Peruana*, 2((2)), 193 -216. Obtenido de <http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/ACPP/article/view/75/57>
- XDOC.MX. (2021). *Jóvenes y Videojuegos*. Obtenido de TIPOS DE VIDEOJUEGOS Y PROPUESTAS DE CLASIFICACIÓN: <https://xdoc.mx/documents/1-introduccion-13-tipos-de-videojuegos-y-propuestas-de-5e4af7f83d738#>

## **ANEXOS**



Anexo 1: Instrumento validado

**CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE**  
(Instrumento adaptado de: Espinoza (2021) )

Estamos interesados de conocer el nivel de práctica de los videojuegos online; por ello, el presente cuestionario de preguntas se aplicará a los estudiantes del segundo grado de la IEP No 71010 Víctor Humareda Gallegos de Lampa; donde la investigadora leerá las preguntas y el estudiante responderá. Antes de la aplicación del instrumento la investigadora informará que no existe respuestas correctas e incorrectas, por ello se sugerirá que responda con mucha sinceridad.

**1 = Nunca**

**2 = Casi nunca**

**3 = A veces**

**4 = Casi siempre**

**5 = Siempre**

N.º	VIDEOJUEGOS ONLINE	RESPUESTAS				
<b>Videojuegos de acción</b>						
1	Me gusta los juegos en red y me fascina matar personajes	1	2	3	4	5
2	Juego habitualmente juegos en red para derrotar al enemigo	1	2	3	4	5
3	He jugado muchos juegos en red (Free Fire)	1	2	3	4	5
4	Conozco muchos juegos en red (Free Fire)	1	2	3	4	5
<b>Videojuegos de roles</b>						
5	Me considero bueno jugando en red, por eso elijo personajes más poderosos	1	2	3	4	5
6	Los juegos en red me parecen divertidos y fácilmente avanzo de nivel	1	2	3	4	5
7	Cuando juego en red se me pasa muy rápido el tiempo	1	2	3	4	5
8	Dedico más tiempo jugar en red que jugar con mis amigos	1	2	3	4	5
9	Dedico más tiempo jugar en red que al deporte	1	2	3	4	5
10	Dedico más tiempo jugar en red que compartir con mi familia	1	2	3	4	5
11	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando en red	1	2	3	4	5
12	Busco información en YouTube o internet sobre los juegos en red	1	2	3	4	5
<b>Videojuegos de simulación</b>						
13	Me gusta competir en los juegos en red de carrera de carros, aviones y ser el mejor	1	2	3	4	5
14	Ahorro mi propina para gastar en juegos en red sobre la excesiva velocidad de carros y aviones	1	2	3	4	5
15	Hablo con mis amigos sobre los juegos en red sobre las competencias de carros y aviones	1	2	3	4	5
<b>Videojuegos de estrategia</b>						
16	Durante el juego en red planifico y selecciono mejores estrategias para ganar	1	2	3	4	5
17	Antes de cumplir mis deberes, prefiero jugar en red entre varias personas	1	2	3	4	5
18	Dedico más tiempo y me concentro jugando en red que hacer mis tareas de escuela	1	2	3	4	5
19	Me olvido de cumplir mis deberes mientras juego en red, porque me gusta lograr mis objetivos	1	2	3	4	5

**Preguntas que más se asemejan a su realidad**

20	Práctico los videojuegos online desde hace:	Nunca	Meses	1 año	2 o 3 años	+ de 4 años
21	Tiempo que dedico a los videojuegos online:	Nada	Menos de 1 hora al día	1 a 2 horas al día	2 a 3 horas al día	+ de 3 horas al día
22	Número de videojuegos online que conoces:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ de 20
23	Número de videojuegos online que he jugado:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	+ de 20
24	Frecuencia de veces que me dedico a los videojuegos online:	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	3 a 4 días	Todos los días

**TABLA DE CALIFICACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL DE  
PRÁCTICA DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE**

<b>Puntaje total</b>	<b>Nivel del uso de videojuego online</b>
24 – 57	Bajo
58 – 91	Medio
92 – 120	Alto

Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación

Anexo 3: Consentimiento informado

Anexo 4; Sesiones de aprendizaje (solo para investigación pre experimental)

Anexo 5: Base de datos

N° ALUMNOS	NUMERO DE PREGUNTAS DEL CUESTIONARIO SOBRE VIDEOJUEGOS ONLINE																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24								
1	2	3	1	3	2	1	3	1	3	4	4	1	2	2	3	1	3	2	3	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1		
4	1	1	1	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	
5	1	1	1	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	
6	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	3	
7	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	1	2	4	1	2	1	2	4	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	
9	1	2	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	
10	1	3	3	3	3	3	4	5	4	4	1	2	2	3	3	1	4	3	1	1	1	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2	
11	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	3	1	3	2	3	2	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	
12	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
13	1	1	1	2	1	4	4	4	4	1	4	1	1	3	1	2	3	2	2	4	1	5	3	2	2	3	2	2	2	2	2	
14	1	3	1	2	2	3	3	1	1	1	2	1	3	2	1	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
15	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	3	2	3	2	4	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	
18	1	1	1	2	1	5	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
19	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	
20	2	3	3	2	3	5	3	2	3	3	3	4	1	3	1	1	2	1	3	3	4	4	4	2	4	2	3	5	3	3	3	
21	1	4	1	1	2	5	5	4	1	3	1	1	5	3	1	3	5	3	5	1	1	2	2	5	2	2	3	2	3	3	3	
22	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	
24	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	1	1	1	2	5	3	3	4	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	2	1	3	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	
27	2	3	3	2	3	5	3	2	3	3	3	4	1	3	1	1	2	1	3	3	4	4	4	2	4	2	3	5	3	3	3	
28	1	4	1	1	2	5	5	4	1	3	1	1	5	3	1	3	5	3	5	1	1	2	2	5	2	2	3	2	3	3	3	
29	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	
30	2	3	3	2	3	5	3	2	3	3	3	4	1	3	1	1	2	1	3	3	4	4	4	2	4	2	3	5	3	3	3	
31	1	4	1	1	2	5	5	4	1	3	1	1	5	3	1	3	5	3	5	1	1	2	2	5	2	2	3	2	3	3	3	
32	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	
33	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	
34	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	
35	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	
36	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	4	5	4	3	2	2	4	3	3	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	

N° ALUMNO	RENDIMIENTO ESCOLAR EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN			
	COMPETENCIA ORAL	COMPETENCIA LEE	COMPETENCIA ESCRIBE	PROMEDIO
1	3	1	3	2
2	1	1	1	1
3	1	1	1	1
4	2	1	2	2
5	1	1	2	1
6	2	2	4	3
7	1	1	1	1
8	1	1	2	1
9	1	1	1	1
10	3	1	4	3
11	3	1	3	2
12	3	1	2	2
13	1	2	3	2
14	1	1	3	2
15	3	1	3	2
16	1	1	1	1
17	1	1	1	1
18	1	1	2	1
19	1	1	2	1
20	1	1	2	1
21	1	3	5	3
22	3	3	3	3
23	1	1	1	1
24	5	3	3	4
25	5	2	1	3
26	3	3	3	3
27	1	1	2	1
28	1	3	5	3
29	3	3	3	3
30	1	1	2	1
31	1	3	5	3
32	3	3	3	3
33	2	2	4	3
34	2	2	4	3
35	2	2	4	3
36	2	2	4	3



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida
1	VAR00002	Numérico	8	0	Juego habitualmente juegos en red para derrotar al enemigo	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
2	VAR00001	Numérico	8	0	Me gusta los juegos en red y me fascina matar personajes	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
3	VAR00003	Numérico	8	0	He jugado muchos juegos en red (Free Fire)	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
4	VAR00004	Numérico	8	0	Conozco muchos juegos en red (Free Fire)	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
5	ACCION	Numérico	8	0	Videjuegos de acción	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
6	VAR00006	Numérico	8	0	Me considero bueno jugando en red, por eso elijo personajes más poderosos	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
7	VAR00007	Numérico	8	0	Los juegos en red me parecen divertidos y fácilmente avanzo de nivel	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
8	VAR00008	Numérico	8	0	Cuando juego en red se me pasa muy rápido el tiempo	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
9	VAR00009	Numérico	8	0	Dedico más tiempo jugar en red que jugar con mis amigos	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
10	VAR00010	Numérico	8	0	Dedico más tiempo jugar en red que al deporte	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
11	VAR00011	Numérico	8	0	Dedico más tiempo jugar en red que compartir con mi familia	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
12	VAR00012	Numérico	8	0	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando en red	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
13	VAR00013	Numérico	8	0	Busco información en YouTube o internet sobre los juegos en red	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
14	ROLES	Numérico	8	0	Videjuegos de roles	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
15	VAR00015	Numérico	8	0	Me gusta competir en los juegos en red de carrera de carros, aviones y ser el mejor	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
16	VAR00016	Numérico	8	0	Ahorro mi propina para gastar en juegos en red sobre la excesiva velocidad de carros y...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
17	VAR00017	Numérico	8	0	Hablo con mis amigos sobre los juegos en red sobre las competencias de carros y avi...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
18	SIMULACION	Numérico	8	0	Videjuegos de simulación	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
19	VAR00019	Numérico	8	0	Durante el juego en red planifico y selecciono mejores estrategias para ganar	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
20	VAR00020	Numérico	8	0	Antes de cumplir mis deberes, prefiero jugar en red entre varias personas	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
21	VAR00021	Numérico	8	0	Dedico más tiempo y me concentro jugando en red que hacer mis tareas de escuela	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
22	VAR00022	Numérico	8	0	Me olvido de cumplir mis deberes mientras juego en red, porque me gusta lograr mis o...	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
23	ESTRATEGIA	Numérico	8	0	Videjuegos de estrategia	{1, Nunca}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
24	VIDEOJUE...	Numérico	8	0	VIDEOJUEGOS ONLINE	{1, Bajo}...	Ninguno	8	Derecha	Escala
25	OPN	Numérico	8	0	Se comunica solamente en su lengua materna	{1, Es inicio...	Ninguno	8	Derecha	Escala

Vista de datos **Vista de variables**



Visible: 28 de 28 variables

	VAR0000 2	VAR0000 1	VAR0000 3	VAR0000 4	ACCION	VAR0000 6	VAR0000 7	VAR0000 8	VAR0000 9	VAR0001 0	VAR0001 1	VAR0001 2	VAR0001 3	ROLES	VAR0001 5	V
1	3	2	1	3	2	1	3	1	3	4	4	1	2	2	3	
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
4	1	1	1	3	2	1	3	1	2	2	2	1	2	2	2	
5	1	1	1	2	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	
6	4	2	4	4	4	4	2	4	2	2	4	5	4	3	2	
7	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2	1	
8	2	1	4	1	2	1	2	4	2	3	1	1	2	2	1	
9	2	1	1	3	2	1	2	3	2	2	1	1	2	2	1	
10	3	1	3	3	3	3	4	5	4	4	1	2	2	3	3	
11	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	3	
12	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	3	2	3	
13	1	1	1	2	1	4	4	4	4	1	4	1	1	3	1	
14	3	1	1	2	2	3	3	1	1	1	2	1	3	2	1	
15	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	3	
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	1	1	2	1	5	1	2	1	1	2	1	2	2	1	
19	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	
20	3	2	3	2	3	5	3	2	3	3	3	4	1	3	1	
21	4	1	1	1	2	5	5	4	1	3	1	1	5	3	1	
22	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	





- Frecuencias
- Título
- Notas
- Conjunto de da
- Estadísticos
- Tabla de frecue
- Título
- Juego hab
- Me gusta l
- He jugado
- Conozco m
- Videojueg
- Me consid
- Los juegos
- Cuando ju
- Dedico má
- Dedico má
- Dedico má
- Me acuest
- Busco info
- Videojueg
- Me gusta c
- Ahorro mi
- Hablo con
- Videojueg
- Durante el
- Antes de c
- Dedico má
- Me olvido c
- Videojueg
- VIDEOJUE
- Se comuni
- Escribe div
- Lee divers
- COMUNIC

**Conozco muchos juegos en red (Free Fire)**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	25,0	25,0	25,0
	Casi nunca	13	36,1	36,1	61,1
	A veces	9	25,0	25,0	86,1
	Casi siempre	5	13,9	13,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

**Videojuegos de acción**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	12	33,3	33,3	33,3
	Casi nunca	10	27,8	27,8	61,1
	A veces	9	25,0	25,0	86,1
	Casi siempre	5	13,9	13,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

**Me considero bueno jugando en red, por eso elijo personajes más poderosos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	41,7	41,7	41,7
	Casi nunca	2	5,6	5,6	47,2
	A veces	6	16,7	16,7	63,9

# "Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Lampa 28 de diciembre de 2021

DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA 71010 VICTOR HUMAREDA GALLEGOS DE LAMPA-2021

Presente:

## 1. ASUNTO: SOLICITO APOYO Y AUTORIZACION PARA EJECUTAR PROYECTO DE INVESTIGACION

Me grato comunicarme con usted para expresar mí saludo cordial y así mismo solícitar su valiosa colaboración en calidad de director para validar el instrumento denominado cuestionario para los estudiantes del segundo grado que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA I.E.P N 071010 VICTOR HUMAREDA GALLEGOS DE LAMPA, 2021 Que será de beneficio de los estudiantes, padres de familia y docentes de la institución educativa, por lo expuesto SOLICITO a usted señor director de la I.E.P N 071010 VICTOR HUMAREDA GALLEGOS de LAMPA el apoyo y la autorización para ejecutar proyecto de investigación.

Aprovecho la oportunidad para reiterarte los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente.

  
Lic. Reynaldo Germán Vilca Zapana  
DIRECTOR

Lic. Reynaldo German Vilca Zapana  
(para investigación pre experimental)



## MODELO DE CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic. Reynaldo German VILCA ZAPANA

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado cuestionario de Preguntas. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL 2º GRADO DE LA I.E.P. N° 71010 VÍCTOR HUMAREDA GALLEGOS DE LAMPA 2021 Este instrumento consta de 24 ítems fue elaborado por el investigador Maria Caytana COILA CASTILLO

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Maria Caytana COILA CASTILLO

**1. DNI 40289782**



Lic. Reynaldo German Vilca Zapana  
DIRECTOR

## MODELO DE CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Prof. Aniceto Rodolfo MAMAN! TUMI

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado cuestionario de Preguntas. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: LOS VIDEOJUEGOS ONLINE Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DEL 2º GRADO DE LA I.E.P. N º 71010 VÍCTOR HUMAREDA GALLEGOS DE LAMPA 2021 Este instrumento consta de 24 ítems fue elaborado por el investigador Maria Caytana COILA CASTILLO

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables

Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Maria Caytana COILA CASTILLO

DNI 40289782



Docente de Aula

