



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR



EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE
EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32,
JULIACA, PUNO - 2023

TESIS PRESENTADA POR:
YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAGISTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR

JULIACA - PERÚ
2024



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR

EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE
EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA
MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32,
JULIACA, PUNO - 2023

TESIS PRESENTADA POR:
YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN
SUPERIOR

APROBADA POR:

PRESIDENTE DEL JURADO : _____
Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI

MIEMBRO DEL JURADO : _____
Dr. ARNALDO YANA TORRES

MIEMBRO DEL JURADO : _____
Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA

ASESOR DE TESIS : _____
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 455-2024-D-EPG-UANCV/J

Juliaca, 22 de noviembre del 2024

VISTOS:

El expediente N° 2024-010345, presentado por el (la) Bachiller **LUJAN HUAYHUA YUDY VIOLETA**, con número de DNI. **42713862**, asignado (a) con código de matrícula **29117049**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de la Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el (a) Bach. **LUJAN HUAYHUA YUDY VIOLETA**, con número de DNI. **42713862**, asignado (a) con código de matrícula **29117049**, de la **Maestría en EDUCACIÓN, Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR**, ha solicitado fecha, hora y modalidad de sustentación de la Tesis titulada: **EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023** La misma que pertenece a la Línea de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33** y;

Que, el (a) referido (a) Dictamen de Tesis aprobado por los jurados el 19 de julio del 2024. Establece la fecha de sustentación; habiendo para el efecto cumplido los requisitos establecidos en el reglamento para la Obtención del Grado Académico de Magíster/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV;

Que, en el Artículo 66 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico, de actualidad y de alto valor científico;

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17° del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - DECLARAR EXPEDITO para la Sustentación de la Tesis titulada: **EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023** Elaborado por el (la) Bachiller **LUJAN HUAYHUA YUDY VIOLETA**. Integrado por los siguientes docentes:

Presidente del Jurado	:	Dr. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Miembro del Jurado	:	Dr. ARNALDO YANA TORRES
Miembro del Jurado	:	Mgtr. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Asesor de Tesis	:	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

ARTÍCULO SEGUNDO. - El proceso de la Sustentación de la Tesis en mención, se llevará a cabo:

Fecha	:	Viernes 29 de noviembre del 2024
Hora	:	11:00 a.m.
Lugar	:	Aula N° 309 EPG - UANCV - JULIACA

A cuya finalización el Jurado registrará los resultados en el Libro de Actas de Sustentación de Tesis de Maestría con el grado **MAGISTER** de los estudiantes que ingresaron antes a la aprobación de la ley Universitaria N° 30220.

ARTÍCULO TERCERO. - Elévese la presente Resolución al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento.

Regístrese, comuníquese y Archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (s)

Cc/Archv: EPG (01)
Interesado (01)
Cargo (01)
Jurados (03)
Asesor (01)
Expediente (01)
LWCC/mav



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 738-2024-USA-EPG/UANCV

Juliaca, 01 de julio del 2024

VISTOS:

El expediente N°. 6903, Presentado por el (a) Bachiller **YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA**, con número de DNI **42713862** y con Código de matrícula N.° **29117049**, quien solicita cambio del **PRIMER MIEMBRO** del Comité de Investigación del Proyecto de Tesis titulado: **EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023** Líneas de Investigación: **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P33**, Para optar el Grado Académico de **MAGISTER** en **EDUCACIÓN** mención: **INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez", de la sede Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, mediante expediente No. 6903, el **Bach: YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA**, solicita el cambio del JURADO del Comité de Investigación de la tesis titulada: **EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023** Aprobado con Resolución Directoral N.° 221-2024-USA-EPG/UANCV, de fecha 27 de Marzo del 2024, en el que se le asignó como **PRIMER MIEMBRO** al (a) **DR. ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA**, el mismo que se cambia por indisponibilidad de tiempo.

Que, el referido Dictamen de Tesis fue aprobado por los jurados el 27 de Marzo del 2024, registrado en el Folio N°3683 del 07 de marzo del 2024 del Libro de Registro de Proyectos de Investigación de Maestría, establece que se encuentra apto para ser desarrollado a lo establecido en el reglamento de Grado de Investigación conducente al Grado Académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca;

Que, en el Reglamento General de la escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de Tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de actualidad y de alto valor científico.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- ACEPTAR EL CAMBIO DEL PRIMER MIEMBRO DEL COMITÉ DE INVESTIGACIÓN, para su revisión de la Tesis titulada: **EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023** presentado por el (a) **Bach: YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA**, de la maestría en: **EDUCACIÓN**, conformado por los siguientes docentes:

Presidente	: DR. LEOPOLDO WENCESLAO CONDORI CARI
Primer Miembro	: MGTR. ARNALDO YANA TORRES
Segundo Miembro	: MGTR. PERCY GONZALO PUMA PUMA
Asesor (a)	: DR. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

SEGUNDO- AUTORIZAR el desarrollo de Tesis, de acuerdo al Reglamento de Investigación conducente al Grado Académico de **MAGISTER** de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.

TERCERO.- ELEVAR al Rectorado, Vicerrectorado Académico, Vicerrectorado Administrativo y Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento, así como a la Oficina de Economía, para cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)

C/CARGO (01)
ARCHIVO EPG-2024 (01)
INTERESADO (01)
UANC-VCI



RESOLUCION DIRECTORAL N° 0221 - 2024 - USA-EPG/UANCV

Juliaca, 27 de marzo del 2024.

VISTOS:

El expediente N° 02929 de fecha 13 de marzo del 2024, presentado por el (la) Bachiller YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA con DNI N° 42713862, código de matrícula 29117049, quien solicita resolución de aprobación de proyecto de tesis titulado: EFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO – 2023 línea de investigación GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33, para optar el grado de MAGISTER en EDUCACIÓN, mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR, de la Escuela de Postgrado de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez Sede Central Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, en el Reglamento General de la Escuela de Posgrado de la UANCV, establece que la sustentación de tesis de Posgrado es un trabajo de investigación original y crítico de actualidad de alto valor científico.

Que, según Resolución N° 0555-2019-UANCV-CU-R, de fecha 08 de noviembre del 2019, se aprueba el Reglamento para la obtención del grado académico de Magister, Maestro, Doctor y Titulación de los Programas de Segunda Especialidad Profesional de la Escuela de Posgrado.

Que, el Art. 17, establece que la aprobación del proyecto de investigación de tesis para la obtención de grados académicos de Magister, Maestro, Doctor se inicia con la presentación del proyecto de investigación de tesis según corresponda, en forma individual y conforme a las recomendaciones de la Escuela de Posgrado y estándares de la investigación científica, tecnológica y humanística.

Que, en el Art.60, señala que la fecha límite para la presentación del borrador de tesis es de 02 años contados desde la emisión de la resolución de aprobación del proyecto de tesis, vencido el plazo máximo el candidato a Magister, Maestro o Doctor deberá presentar un nuevo proyecto de investigación de tesis.

Que, el Art. 21, establece que el Director de la Escuela de Posgrado y el Director de la Unidad de Investigación de la Escuela de Posgrado, nominarán por sorteo a 03 docentes miembros del comité de investigación.

Que, mediante oficio circular N° 0009-2024-USA-EPG/UANCV-J, de fecha 25 de enero del 2024, se nombra al Comité de Investigación del proyecto de tesis conformado por los siguientes docentes:

- Presidente : Dr. LEOPOLDO WENCESALAO CONDORI CARI
- Primer Miembro : Dr. ENRIQUE ELEUTERIO ZUÑIGA MEDINA
- Segundo Miembro : Mgtr. PERCY GONZALO PUMAP UMA
- Asesor : Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

Que, con registro N° 003683, de fecha 07 de Marzo del 2024, el Comité de Investigación del proyecto de tesis titulado: EFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO – 2023 cumple con los lineamientos y contenidos establecidos en reglamento de grado de investigación conducentes al grado académico de Magister/Maestro y Doctor de la Escuela de Posgrado de la UANCV.

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "j" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado y en el artículo 76 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR, el Proyecto de investigación de Tesis de maestría y **AUTORIZAR** el desarrollo de la Tesis, titulado: EFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO – 2023 para obtener el grado académico de MAGISTER en EDUCACIÓN, mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR, de la UANCV.

SEGUNDO: ELEVAR al Rectorado, Vicerreclorado Académico, Vicerreclorado Administrativo, Vicerreclorado de Investigación, Oficina del Órgano de Inspección y Control para conocimiento y cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
ESCUELA DE POSGRADO
Dr. Leopoldo Wenceslao Condori Cari
DIRECTOR (e)

c.c/CARGO (01)
ARCHIVO EPG-2023 (01)
INTERESADO (01)
LWCC/vrch



TESIS UANCV

EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS


1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	7%
2	1library.co Fuente de Internet	2%
3	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
8	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	estudios.umc.cl Fuente de Internet	<1%
11	repositorio.uasb.edu.ec Fuente de Internet	<1%
12	portal.amelica.org Fuente de Internet	<1%
13	Quispe Arapa, Lady Olivia. "Relación parental y la autoestima como factores determinantes del inicio de vida sexual de los estudiantes"	<1%



Metadatos complementarios - UANCV

Título de la Tesis	
EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	Lujan Huayhua, Yudy Violeta
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42713862
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-4332-5457
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Ochatoma Paravicino, Felix Cristobal
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02436114
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8769-0651
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Condori Cari, Leopoldo Wenceslao
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02389341
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2372-6720
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Yana Torres, Arnaldo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41414676
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6740-5024
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Puma Puma, Percy Gonzalo



Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02374215
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-0631-795X
Datos de investigación	
Línea de investigación	Gestión de la Educación – P33
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32</p> <p>País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca</p> <p>Coordenadas: Latitud: -15.49083 Longitud: -70.12694</p> <p>https://maps.app.goo.gl/p3TCkAawtUfRcq6</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo del 2023 – Noviembre del 2024
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias Sociales</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00</p> <p>Ciencias de la Educación</p> <p>https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</p>
<p>https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</p> <p>- Librería</p>	



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL Cuzco
ESCUELA DE POSTGRADO

Dr. Jesús Mamani Mamani
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN - EPG



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA, identificado con DNI
Nro. 40538485 en mi condición de egresado de:

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

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

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

EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, 2023

Asesorado por: Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

Es un tema original.

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

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

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

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 30 de ENERO del 2025

Firma del Asesor
(obligatoria)

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a mi gran amor, mi esposo Ing. Juan Carlos Ñaca Monje por apoyarme y creer en mi capacidad; aunque hemos pasado momentos muy difíciles siempre ha estado brindándome su comprensión, cariño y mucho amor.

A mis hermosos hijos Francesco Reynaldo y Juan Valentino por ser mi razón y motivo e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida sea mejor junto a ellos.

A mis padres Reynaldo y Susana, por darme la vida, aunque ella ya no está conmigo siempre la llevare en mi corazón.

Gracias a todos.



AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener una buena experiencia dentro de mi universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez.

A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Y a todas las personas que de una y otra forma me apoyaron en la realización de este trabajo.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Problema general.....	3
1.2.2. Problema específico.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.4. OBJETIVOS.....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	5
1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.6. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
1.7. HIPÓTESIS.....	6
1.7.1. Hipótesis general.....	6
1.7.2. Hipótesis específica.....	6
1.8. VARIABLES E INDICADORES.....	6



1.9. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES 7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO..... 8
2.1.1. A nivel internacional 8
2.1.2. A nivel nacional 9
2.1.3. A nivel local 11
2.2. BASES TEÓRICAS 11
2.2.1. Efectos de los videojuegos 11
2.2.1.1. Efectos positivos de los videojuegos 12
2.2.1.2. Efectos negativos de los videojuegos..... 13
2.2.2. Proceso de aprendizaje 14
2.2.2.1. Aprendizaje cognitivo 15
2.2.2.2. Aprendizaje afectivo 16
2.2.2.3. Aprendizaje psicomotor 16

CAPÍTULO III

METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN 18
3.2. MÉTODO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN 18
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN 19
3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN 19
3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN..... 19
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA..... 20
2.2.3. Población 20
2.2.4. Muestra 20



3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 21

3.7.1. Técnica de la investigación 21

3.7.2. Instrumentos de la investigación 22

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN. 22

3.8.1. Validación de los instrumentos 22

3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos 22

3.9. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS 23

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS 24

4.2. PROCESO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS..... 45

4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS 46

CONCLUSIONES..... 48

RECOMENDACIONES 49

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS..... 50

ANEXOS 59



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables sobre los efectos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes	7
Tabla 2 Nivel de confiabilidad	23
Tabla 3 Efectos positivos de los videojuegos en estudiantes	25
Tabla 4 Efectos negativos de los videojuegos en estudiantes	29
Tabla 5 Aprendizaje cognitivo del estudiante.....	33
Tabla 6 Aprendizaje afectivo del estudiante	37
Tabla 7 Aprendizaje psicomotor en el estudiante	41
Tabla 8 Análisis mediante Pearson de hipótesis general.....	45
Tabla 9 Regresión de efectos de videojuegos	46



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Efectos positivos de los videojuegos en estudiantes.....	26
Figura 2 Efectos negativos de los videojuegos en estudiantes	30
Figura 3 Aprendizaje cognitivo del estudiante	34
Figura 4 Aprendizaje afectivo del estudiante	38
Figura 5 Aprendizaje psicomotor en el estudiante.....	42



RESUMEN

En la actual era digital, los videojuegos han adquirido un papel relevante dentro de la cultura juvenil, pero esto a repercutido en aspectos académicos. El objetivo fue analizar la incidencia de los efectos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023. El análisis metodológico comprende al carácter cuantitativo, de método deductivo y análisis-sintético, el nivel de análisis corresponde al explicativo, de tipo básico. La muestra fue de tipo probabilístico que se ha seleccionado a 70 docentes, el instrumento aplicado corresponde al cuestionario. Resultados: en cuanto a los efectos positivos se ha identificado que el 41.4% tiene aumento de autoestima al jugar videojuegos, el 45.7% manifiesta aumento de creatividad; mientras en efectos negativos, el 50% manifiesta aumento de conductas impulsivos, el 54.3% signos de adicción a juegos online, el 52.9% nota disminución en la motivación académica. Conclusión: existe impacto dual en los estudiantes, ofreciendo tanto beneficios potenciales como desafíos, de ahí denota más aspectos negativos que positivos al manifestar conductas de aislamiento social y el poco tiempo que dedican para el estudio muestra desinterés en la motivación académica

Palabras clave: Adicción, autoestima, aprendizaje, creatividad, videojuegos.



ABSTRACT

In the current digital era, video games have acquired a relevant role in youth culture, but this has had repercussions on academic aspects. The objective was to analyze the incidence of the effects of video games on the learning process in students, Mariano Hilario Cornejo Comercio 32 Secondary School, Juliaca, Puno-2023. The methodological analysis comprises the quantitative character, deductive method and synthetic-analysis, the level of analysis corresponds to the explanatory, basic type. The sample was of the probabilistic type and 70 teachers were selected; the instrument applied corresponds to the questionnaire. Results: in terms of positive effects, 41.4% showed an increase in self-esteem when playing video games, 45.7% showed an increase in creativity; while in terms of negative effects, 50% showed an increase in impulsive behavior, 54.3% showed signs of addiction to online games, and 52.9% showed a decrease in academic motivation. Conclusion: there is a dual impact on students, offering both potential benefits and challenges, hence denoting more negative than positive aspects by showing behaviors of social isolation and the little time they devote to study shows disinterest in academic motivation.

Keywords: Addiction, self-esteem, learning, creativity, video games.



INTRODUCCIÓN

El este estudio aborda la asociación que se presenta entre los efectos de los videojuegos y el proceso de aprendizaje de los escolares en la institución educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, , región de Puno. La elección de esta temática es de suma importancia, debido a los cambios constantes y evolutivos en la tecnología y en la educación.

Los videojuegos se han transformado en una forma prevalente de diversión en la sociedad moderna, atrayendo la atención de adultos y jóvenes por igual. La popularidad de los videojuegos ha generado discusiones sobre cómo pueden afectar varias facetas de la vida, incluido el aprendizaje de los escolares. Con base en la misma forma, se considerarán varios factores relacionados con el uso de los videojuegos, como el pasar dedicado al juego, los tipos de juegos más populares entre los educandos y la influencia de los propios en el rendimiento académico.

Es importante mencionar que el entorno educativo es un entorno dinámico diseñado para promover el aprendizaje y el desarrollo global de los escolares. Sin embargo, la creciente popularidad de los videojuegos plantea preguntas sobre cómo estas actividades recreativas influyen en la educación formal. En efecto es esencial investigar de manera sistemática y científica las consecuencias potenciales de los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, para ello se aplicaron diferentes métodos y técnicas de recabo de información para conseguir la información necesaria y poder llegar a conclusiones precisas y objetivas.



El estudio de cómo los videojuegos afectan el aprendizaje es particularmente importante en la educación secundaria, donde los estudiantes están en una etapa crucial de su desarrollo cognitivo y académico. Para diseñar estrategias pedagógicas efectivas que maximicen el rendimiento académico y promuevan un aprendizaje significativo en la I.E.S. Mariano Hilario Cornejo Comercio 32 durante el año 2023, es esencial identificar cómo las actividades de juego pueden afectar el cuidado, la concentración, la memoria y otras destrezas cognitivas.

En lugar de ver los videojuegos únicamente como distracciones desagradables, es posible que puedan usarse para mejorar la motivación, el compromiso y la intervención de los alumnos en su camino de aprendizaje, por ende, el presente estudio de investigación busca contribuir al desarrollo de la educación, facilitando información útil y relevante con respecto a las consecuencias que los videojuegos tienen en el transcurso de aprendizaje de los escolares en la I.E.S. Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno - 2023. Adicionalmente, se espera que los resultados obtenidos puedan ser utilizados para mejorar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en el establecimiento escolar y en la educación en general. Del mismo modo, el desarrollo del trabajo fue dividido por capítulos, donde cada capítulo desarrolla un tema en particular.

El texto en el primer capítulo trata sobre una investigación que aborda el ambiente incierto y la enunciación del planteamiento de un fenómeno, así como la justificación de la investigación, los objetivos generales y específicos, la importancia y alcance de la misma, las limitaciones y delimitaciones de la investigación, las hipótesis generales y específicas, las variables e indicadores, y la operacionalización de las mismas. Además, en el segundo capítulo se



describe el marco teórico, la metodología de investigación, con información en el tercer capítulo, trato sobre el enfoque, método, tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos para la recolección de información, validación de los instrumentos y el diseño estadístico. Finalmente, en el cuarto capítulo se presentan los resultados, proceso de prueba de hipótesis y la discusión de los mismos, las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Se ha observado un incremento en el uso de los videojuegos por parte de los escolares, lo que puede estar afectando su senda de aprendizaje. Los videojuegos ofrecen una experiencia única de diversión y entretenimiento, pero también pueden ser una distracción que conlleva a la baja del tiempo orientado al estudio y a la carencia de concentración en clase. Por lo tanto, es esencial conocer los efectos que estos juegos pueden tener en el camino de aprendizaje de los escolares y cómo se vincula con el éxito académico y las calificaciones obtenidas.

A nivel nacional, la educación es uno de las columnas fundamentales para el desarrollo del país y se ha acentuado en la necesidad la calidad y el acceso a la misma. El aumento acelerado de la tecnología y la creciente accesibilidad a dispositivos electrónicos han generado inquietud acerca de cómo los videojuegos conmueven el camino de aprendizaje en los alumnos. Este fenómeno esta orientado a comprender mejor el cambio de los videojuegos en el rendimiento académico. Por lo que de los videojuegos en los alumnos de nivel secundario y afecta el proceso de aprendizaje y las calificaciones. Asimismo, es necesario explorar las tipologías de videojuegos a los que se accede y cuál es el



tiempo que dedican a los mismos para poder entender mejor la asociación entre la rutina de estos juegos y el rendimiento académico.

A nivel regional, en la Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32 de Juliaca, Puno, los estudiantes se encuentran cada vez más inmersos en el uso excesivo de videojuegos en línea, lo que está afectando de manera significativa su rendimiento académico. La popularidad de estas plataformas digitales ha generado un hábito de distracción constante, especialmente durante el tiempo destinado al estudio. Los jóvenes dedican largas horas a jugar videojuegos en lugar de realizar tareas escolares o estudiar para los exámenes. Este fenómeno se ha incrementado con el acceso generalizado a internet y dispositivos móviles, lo que ha facilitado el acceso a una amplia gama de juegos en línea que requieren gran atención y tiempo, provocando un desajuste en la organización del tiempo y en el desarrollo de hábitos de estudio.

El efecto negativo de esta dependencia de los videojuegos se refleja directamente en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La atención y concentración, elementos clave para un rendimiento académico óptimo, se ven afectadas por la distracción constante que estos juegos generan. Además, se observa una disminución en la participación activa en el aula y una falta de compromiso con las actividades educativas, ya que muchos estudiantes priorizan el juego sobre su formación académica. Como resultado, las calificaciones y el desarrollo de competencias cognitivas necesarias para su formación se ven comprometidos, lo que plantea un desafío significativo para los docentes y la comunidad educativa en general.



1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Qué incidencia tiene los efectos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023?

1.2.2. Problema específico

¿Cuáles son los efectos negativos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023?

¿Cuáles son los efectos positivos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Toma relevancia debido a que aborda el tema de los videojuegos, ya que esta ha ganado importancia en la vida diaria de los alumnos en la actualidad. Donde, la juventud moderna pasa una cantidad significativa de tiempo jugando videojuegos, lo que ha generado preocupación y debates sobre el impacto que estas actividades pueden tener en su aprendizaje. El uso de los videojuegos se ha prolongado rápidamente en los últimos años y se ha observado que muchos estudiantes disponen de dispositivos electrónicos para acceder a ellos. Esta situación ha generado preocupación en torno al impacto que los videojuegos pueden tener en el transcurso de aprendizaje de los jóvenes. Por ello, se vuelve necesario contar con datos empíricos y objetivos para poder tomar medidas que permitan mejorar el rendimiento académico de los escolares.



La presente investigación es de especial relevancia ya que el aprendizaje de los alumnos es un factor más significativo para el desarrollo humano. Dentro de este proceso, el empleo de videojuegos tiene un cambio negativo en el rendimiento académico de los estudiantes, lo que puede traducirse en una reducción de sus oportunidades y posibilidades de desarrollo futuro. Esta investigación busca identificar las repercusiones que estos juegos tienen sobre la atención, la concentración, la participación en clase y la gestión del tiempo de los jóvenes. Asimismo, permite diseñar políticas y estrategias educativas para mejorar la gestión del tiempo y el bienestar de los estudiantes, promoviendo hábitos saludables en el uso de las tecnologías, también contribuye a la formación de un entorno educativo más enfocado, en el que los estudiantes puedan optimizar su tiempo de estudio y mejorar su rendimiento académico, mientras se fomente un uso más consciente y responsable de los videojuegos, con beneficios a largo plazo para su desarrollo integral.

Desde el aspecto metodológico, el estudio fue abordado desde el enfoque cuantitativo que permitió el análisis mediante datos estadísticos, también a partir del uso de técnicas e instrumentos de investigación permitieron cumplir con los objetivos formulados.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

Analizar la incidencia de los efectos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023-



1.4.2. Objetivos específicos

Identificar los efectos negativos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

Identificar los efectos positivos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

1.5. IMPORTANCIA Y ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Los videojuegos se han transformado en un punto importante de la vida diaria de los jóvenes en la actualidad, lo que ha generado un debate sobre su impacto en la educación y el rendimiento escolar, además se aportaron a la discusión sobre el rol de la tecnología en la educación.

De esta forma, la investigación ayudo a identificar las consecuencias adversas y positivos de los videojuegos en la enseñanza-aprendizaje. Además, la realización de este estudio en una institución educativa específica, permitió conocer de forma más detallada los efectos de los videojuegos en un contexto local, y así poder tomar decisiones más informadas en cuanto a políticas educativas y fomentar el uso adecuado de los videojuegos en la enseñanza-aprendizaje.

1.6. LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Fue difícil establecer un vínculo directo entre los videojuegos y el rendimiento académico de los escolares, ya que existen muchos factores externos que influyen en su rendimiento escolar. Asimismo, las secuelas de los videojuegos en el aprendizaje pueden cambiar con el tiempo debido a cambios en la tecnología, métodos pedagógicos y otras variables. La investigación se



limita a 2023 y puede no mostrar cómo cambiará el uso y la percepción de los videojuegos en la educación en el futuro. Con lo que respecta a la delimitación, la indagación se concentró principalmente en los escolares de la institución en el año 2023, también se tuvo en cuenta el escenario específico en el que se desarrolla, incluyendo factores socioeconómicos, culturales y tecnológicos relevantes en la comunidad educativa en la que los alumnos se despliegan.

1.7. HIPÓTESIS

1.7.1. Hipótesis general

Los efectos de los videojuegos inciden de inversamente en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

1.7.2. Hipótesis específica

Los efectos negativos de los video juegos afectan el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

Los efectos positivos de los videojuegos generan el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

1.8. VARIABLES E INDICADORES

Según Monje (2011) es una propiedad o característica de la situación que varía entre sujetos o grupos, es decir, que puedan variar de una unidad de observación a otra, de un momento a otro, en la misma unidad de observación, del mismo modo un indicador es un referente empírico directo, observable y medible que representa y reemplaza a un concepto o variable que no se puede observar o medir directamente. Es así que se muestran los siguientes:

1.9. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de variables sobre los efectos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	
Efectos de los videojuegos	Efectos positivos de los videojuegos	Aumenta la autoestima	Ordinal	
		Concentración		
		Atención		
		Actividad intelectual		
Efectos negativos de los videojuegos	Conductas impulsivas y agresivas	Ordinal		
	Adicción			
	Aislamiento social			
	Inhiben el desarrollo de la creatividad, motivación			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	
Proceso de aprendizaje	Aprendizaje cognitivo	Capacidad para resolver problemas	Ordinal	
		Comprensión de conceptos.		
	Aprendizaje afectivo	Motivación hacia el aprendizaje.		Ordinal
		Autoeficacia y confianza en la capacidad de aprendizaje		
Aprendizaje psicomotor	Desarrollo de habilidades físicas o destrezas específicas.	Ordinal		
	Coordinación motora fina o gruesa.			

Nota: en la tabla muestra las variables, dimensiones e indicadores del tema de investigación. Elaboración propia.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

2.1.1. A nivel internacional

En la Universidad Ricardo Palma se publicó un estudio y su objetivo fue; determinar la asociación entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico, el estudio fue desarrollado por Dioses (2023), la metodología fue descriptivo correlacional comparativo. Su conclusión fue: la sujeción a los videojuegos está correlacionada negativamente con el rendimiento académico, mostrando una mayor dependencia en mujeres que en hombres, pero no se hallaron diferencias significativas en el rendimiento académico entre ambos géneros.

En Mérito Revista de Educación se publicó un estudio y su propósito fue determinar los efectos del uso de videojuego en el rendimiento académico. Su enfoque metodológico fue cuali-cuantitativo de nivel descriptivo y diseño mixto. Es así que llega a la conclusión de que: el empleo de videojuegos no está asociada negativamente con el rendimiento académico y que la motivación hacia los videojuegos transforma en diferentes horizontes de rendimiento.

El autor Núñez et al., (2020) efectuó un estudio y fue publicada en la Revista Electrónica Educare, por tanto su propósito fue analizar si existen



diferencias entre las individuos consumidoras de videojuegos sobre los beneficios o perjuicios. Comprende a un análisis exploratorio de tipo correlacional. La conclusión fue: demuestra una asociación positiva muy endeble entre las preferencias hacia los videojuegos en línea y el rendimiento académico y la comunicación oral y escrita. También muestra que la mayoría de la población ya no considera que los videojuegos ofrecen principalmente perjuicios, sino que existen numerosos beneficios.

Según Restrepo et al., (2019) en su estudio publicado en la Revista Educación, el tema a tratar fue el rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes, donde la metodología fue; un enfoque empírico, analítico, descriptivo correlacional. La conclusión fue; sugiere cómo usar los videojuegos en el aprendizaje y cómo mejorarlos. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que el estudio se realizó en una muestra incidental y no se tomaron en cuenta factores psicológicos o patológicos relacionados.

El autor Garay & Ávila (2021) realizó un estudio y fue publicada en la revista Episteme Koinonia, su objetivo a seguir fue analizar la utilización de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los escolares. Como metodología tuvo al estudio descriptivo, cuantitativo cuasiexperimental. La conclusión a la que llegó fue: Los videojuegos pueden ayudar mucho a la educación, ya que los maestros pueden tener clases divertidas y diferentes. Estos juegos pueden aplicarse a cualquier campo del conocimiento y desarrollan la creatividad, la solución de conflicto y el pensamiento lógico.

2.1.2. A nivel nacional

Según Berrocal y Gomez (2023) quienes elaboran la tesis y su finalidad principal fue determinar la asociación entre el videojuego y rendimiento



académico. La investigación trabajo con la metodología aplicada de nivel descriptivo, con diseño no experimental de corte transversal. Arribó a la conclusión de que; se halló una correlación significativa entre la utilización de videojuegos y el éxito escolar, la relación con el texto escrito, el conocimiento del texto, el asunto y contexto del texto. Los resultados sugieren que el uso controlado de videojuegos puede ser beneficioso para el aprendizaje de los escolares.

En la Universidad Católica los Ángeles Chimbote se publicó un estudio por Coila (2021) y su objetivo fue determinar la asociación entre los videojuegos online y el rendimiento escolar. Con respecto a la metodología, corresponde al enfoque cuantitativo de tipo básico no experimental, de nivel correlacional. Su conclusión fue: muestra una correlación positiva muy débil entre el consumo de videojuegos en línea y el rendimiento en áreas de comunicación, como la habilidad de comunicarse verbalmente en su lengua originaria y leer diferentes tipos de contenidos escritos. La correlación positiva también es débil entre la habilidad de escribir varios tipos de texto en su lengua materna.

Según Abril & Chavez (2019) estudio que publico en la Universidad Católica de Santa María, su objetivo a seguir fue; determinar la asociación entre adicción a juegos por red y rendimiento académico, la metodología fue el diseño correlacional de carácter no experimental. Llego a la conclusión de: Hay una correlación negativa entre el desempeño académico y el nivel de adicción al juego por red. La mayoría de los estudiantes están progresando académicamente, pero los escolares de primer y quinto grado alcanzan el nivel académico esperado. Además, la mayoría de los escolares posee un nivel leve o moderado de adicción al juego por red.



2.1.3. A nivel local

Según Calla y Mango (2022) su estudio tuvo su objetivo fue determinar el vínculo entre la dependencia a videojuegos y agresividad, se trató de un estudio descriptivo, correlacional. La conclusión fue; la asociación entre las variables es claramente positiva y significativa, por lo que se implementa políticas públicas en las instituciones educativas para reducir el problema estudiado.

Para Ccorimanya y Quispe (2019) en su estudio que efectuó su objetivo primordial fue; determinar el vínculo entre la disfunción familiar y dependencia a los videojuegos. Llego a la conclusión de que: se encontró una correlación directa moderada entre la disfunción familiar y la sujeción a los videojuegos en alumnos de 3º y 4º de secundaria. Cualquiera sea el nivel de disfunción familiar, el estudiante puede desarrollar una dependencia a los videojuegos.

En la Revista Científica se publicó un estudio por Zegarra y Torres (2022) y su objetivo fue; conocer la influencia de los videojuegos en las relaciones interpersonales. Realizo una investigación básica teórica con enfoque cuantitativo, con método hipotético-deductivo. La conclusión fue: Debido al uso frecuente de videojuegos, que provoca violencia y comportamientos inadecuados, los videojuegos tienen un impacto directo en las relaciones interpersonales de los escolares.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Efectos de los videojuegos

En la idea de Marco y Chóliz (2017) sostiene que los elementos tecnológicos como el internet, los teléfonos móviles y los videojuegos son herramientas muy útiles en la vida diaria, sin embargo, también pueden tener ciertas desventajas. Así bien, para Moncada y Chacón (2012) los videojuegos



han logrado adquirir una gran importancia en la sociedad actual, si bien proporcionan múltiples beneficios, es relevante tener en cuenta tanto sus efectos positivos como negativos. El uso de videojuegos puede tener beneficios para aprender idiomas y estrategias de pensamiento, aunque puede afectar negativamente el desempeño escolar si se descuida el desarrollo de trabajos, se sacrifica el sueño o se pasa demasiado tiempo sin tomar descansos necesarios (Fuentes & Pérez, 2015).

2.2.1.1. Efectos positivos de los videojuegos

Jugar juegos puede mejorar destrezas cognitivas importantes, tales como la capacidad para solucionar conflictos, planificar estratégicamente y tomar decisiones rápidamente, que son habilidades útiles tanto en el ámbito académico como profesional (Serna, 2020). Adicionalmente, muchos juegos fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, lo que puede ser beneficioso para el desarrollo de destrezas sociales importantes en los escolares (Reyes, 2015). Para Reyes et al., (2014) es importante tener en cuenta que los juegos involucran el pensamiento lógico, los roles y las actitudes, y brindan al jugador la praxis de planificar y prever las consecuencias de acciones esenciales, provocando la investigación, la memorización y el mando de múltiples controles al mismo tiempo. Por consiguiente, se muestran aspectos que son importantes para el transcurso de aprendizaje de los escolares, como los siguientes:

- a. Aumenta la autoestima: es una evaluación y percepción que tenemos sobre nosotros mismos y que, aunque se dirige internamente, es reflejada por otros y afecta nuestra conducta, comportamiento y relaciones interpersonales (Melina & Muñoz, 2014).



- b. Concentración: Los videojuegos fomentan el desarrollo de destrezas físicas e intelectual, optimando la coordinación entre las manos y los ojos, estimulando distintas áreas cerebrales y ejercitando la capacidad para comprender y procesar situaciones complejas (Reyes et al., 2014).
- c. Atención: se ve influenciada por lo aprendido anteriormente, lo que guía el foco; a su vez, las motivaciones y las expectativas tienen un impacto en la estructura psicológica de la atención (Londoño, 2009).
- d. Actividad intelectual: para mantenerse actualizado y realizar actividades intelectuales, es fundamental asegurar la disponibilidad, organización y aprovechamiento adecuado de las fuentes de información, esto implica la capacidad de recopilar, seleccionar, almacenar, organizar y buscar información, a través de diferentes canales y utilizando los métodos de acceso y recuperación más efectivos (Ruiz, 1999).

2.2.1.2. Efectos negativos de los videojuegos

Con lo que respecta a las consecuencias negativas, en la idea de Serna (2020) sostiene que el peligro de desarrollar una adicción es uno de los principales problemas, ya que algunos estudiantes pueden atraparse tanto en los videojuegos que olvidan sus obligaciones académicas, sociales y familiares. La adhesión a los videojuegos puede afectar negativamente el rendimiento académico y el desarrollo de habilidades sociales, ya que los jugadores pueden pasar largos períodos de tiempo frente a la pantalla en lugar de participar en actividades extracurriculares o interactuar con sus compañeros (Osa, 2019). Como los autores manifestaron, los efectos negativos de los videojuegos se muestran algunos aspectos:



- a. Conductas impulsivas y agresivas: pueden manifestarse en diferentes situaciones y contextos y se conceptualiza como acciones que se transportan a cabo sin planificación previa o que buscan dañar a otros, también pueden estar relacionadas con trastornos mentales y su manejo puede requerir intervención profesional (Tejeiro et al., 2009).
- b. Adicción: no faltan quienes conversan de enganche y dependencia, en claro paralelismo a la adicción de sustancias, basándose en la visibilidad de adolescentes que les dan importancia una parte de su tiempo y que concentran su interacción social en torno a ellos (Tejeiro et al., 2009).
- c. Aislamiento social: es cuando se tienen pocos vínculos con otras personas, ya sea familiares o amigos, y se experimenta una falta de interacción social significativa (Gené et al., 2016).
- d. Inhiben el desarrollo de la creatividad, motivación: se ha planteado que el tiempo dedicado a los juegos puede reducir las oportunidades que se tienen para estimular la imaginación, explorar nuevas ideas y desarrollar habilidades creativas (Estrada, 2012).

2.2.2. Proceso de aprendizaje

En la perspectiva de Yáñez (2016) manifiesta que el aprendizaje es un complejo que se traduce en un cambio en la conducta. Igualmente, Bravo y Cáceres (s. f.) afirma que al explorar temas, habilidades o experiencias desconocidos, nuestro cerebro se adapta y reconfigura para integrar dicha información de forma significativa, esto puede incluir la elaboración de saberes, el desarrollo de destrezas prácticas y la asimilación de valores y perspectivas nuevas. Por su parte Osorio et al., (2021) menciona que el aprendizaje es una experiencia singular y enriquecedora que nos permite ampliar nuestra



perspectiva, mejorar nuestras habilidades y obtener una mejor comprensión de nuestro entorno.

2.2.2.1. Aprendizaje cognitivo

Esto implica que la información fluya a través del sistema cognitivo de la persona, con el objetivo de realizar tareas específicas que incluyen el razonamiento, procesamiento de información y generación de respuestas en tiempo real (Tapia, 2022). Asimismo, para Alomá et al., (2022) se enfoca en la comprensión y el procesamiento activo de la información, también implica la interpretación y el análisis de la información, a diferencia de simplemente memorizar hechos o datos. Esto nos permite desarrollar una comprensión más profunda y significativa del tema en cuestión. Igualmente se menciona dos aspectos importantes que son parte del aprendizaje cognitivo.

- a) Capacidad para resolver problemas: es una habilidad esencial que nos permite lidiar con los conflictos en todas las circunstancias de la vida, en situaciones complejas y cambiantes, podemos mejorar nuestra capacidad para encontrar soluciones creativas y tomar decisiones informadas al mejorar nuestras habilidades cognitivas, emocionales y sociales (Berrocal & Palomino, 2023).
- b) Comprensión de conceptos: la destreza de los estudiantes para fabricar una simbolización mental de los relatos descritos en un pasaje impreso es crucial para lograr una comprensión completa de los conceptos, es decir, la agudeza de las nociones se basa esencialmente en esta habilidad (Sanabria & Ibáñez, 2015).

2.2.2.2. Aprendizaje afectivo

Según Melo y Díaz (2018) el aprendizaje afectivo reconoce que las emociones y los estados de ánimo son cruciales durante el proceso educativo, podemos mejorar nuestra capacidad para aprender, trabajar de manera colaborativa y enfrentar los desafíos de manera más efectiva en el entorno educativo y más allá al prestar atención a nuestras emociones y desarrollar habilidades emocionales. Para Prada y León (2021) está relacionado con el valor de las relaciones interpersonales en la educación, el apoyo emocional brindado por los maestros, compañeros y familiares puede tener un cambio significativo en la motivación y el bienestar emocional de los escolares, lo que a su vez influye en su capacidad para aprender y crecer académicamente. Es así que se muestran los siguientes aspectos:

- a) Motivación hacia el aprendizaje: la motivación es importante para el compromiso y el desempeño académico, si comprendemos las fuentes de motivación y creamos un entorno que fomente tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, podemos auxiliar a los escolares a alcanzar su potencial y a tener una pasión por el aprendizaje duradera (Cuenca, 2011).
- b) Autoeficacia y confianza en la capacidad de aprendizaje: tanto la autoeficacia como la confianza en la capacidad de aprendizaje juegan un rol clave en la educación, ya que tienen un gran impacto en el compromiso, la persistencia y el éxito académico de los alumnos (Gaeta et al., 2021).

2.2.2.3. Aprendizaje psicomotor

Tanto la autoeficacia como la confianza en la capacidad de aprendizaje juegan un rol clave en la educación, ya que tienen un gran impacto en el compromiso, la persistencia y el éxito académico de los estudiantes (Gonzales,



2022). Del mismo modo Aristizabal et al., (2018) señala, la confianza en la capacidad de aprendizaje está relacionada con la autoeficacia y se refiere a la creencia en la capacidad de mejorar, los estudiantes con esta creencia adoptan una mentalidad de crecimiento y ven los desafíos como oportunidades, esta mentalidad fomenta la resiliencia, la perseverancia y el compromiso con el aprendizaje. Es así que se mencionan los siguientes aspectos:

- a) Desarrollo de habilidades físicas o destrezas específicas: es crucial para la salud y el rendimiento en actividades deportivas, estas habilidades incluyen motoras finas, gruesas, coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza y resistencia, y abarcan desde actividades recreativas hasta deportes de alto nivel (Roa et al., 2019).
- b) Coordinación motora fina o gruesa: es esencial para el desarrollo y el desarrollo de actividades diarias, con la práctica y la participación en actividades específicas, podemos mejorar nuestra capacidad para realizar movimientos precisos y controlados en diferentes situaciones (Nielsen et al., 2023).



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque cuantitativo, ya que este enfoque implica la recolección de reseñas para verificar hipótesis mediante la medición estadística y el análisis, lo que facilita identificar patrones de conducta y confirmar teorías (Hernández et al., 2014). Ello con el fin de recopilar datos de obtener la recopilación de datos.

3.2. MÉTODO APLICADO EN LA INVESTIGACIÓN

El método en investigación hace referencia al marco sistemático que sirve de guía para una adecuada recolección, es por ello que se utilizó en deductivo, y el análisis – sintético. Según Babativa (2017) el análisis y la síntesis son dos métodos complementarios que se utilizan en el estudio de un objeto, el análisis sirve para descomponer el objeto en partes y analizarlas de forma independiente, por otro lado, la síntesis implica el proceso inverso, es decir, relacionar las partes en un sistema complejo de cualidades. Ambos métodos permiten establecer similitudes y diferencias entre las partes del objeto de estudio. Según Dávila (2006) dice que la deducción es un proceso que une la teoría y la observación, permitiendo deducir mediante la teoría los relatos que se observan. Este método



proporciona una conexión coherente entre la teoría y las observaciones empíricas.

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación fue básico, donde el autor Ñaupas et al., (2018) argumentan como aquella que no tiene un propósito económico, sino que surge de la simple averiguación es descubrir nuevos conocimientos, se considera elemental para la ciencia y sirve de raíz para la investigación aplicada. Esta investigación permite dos niveles, aunque algunos autores distinguen tres: exploratorio, descriptivo y explicativo.

3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de investigación corresponda al explicativo, debido a que se trabajó con la investigación básica, asimismo según Ñaupas et al., (2018) su finalidad principal es la comprobación de hipótesis explicativas y el develamiento de nuevos principios científico-sociales, también la formulación de hipótesis es esencial para situar el camino a perseguir.

3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Correspondiente al diseño del presente estudio, se logró trabajar con no experimental, ya que, según Babativa (2017) menciona que la principal diferencia entre el diseño no experimental y el experimental es que en el primero no se manipulan intencionalmente las variables independientes, sino que se buscan evidencias sistemáticas en la prueba empírica, en este tipo de diseño, el investigador no posee control directo sobre el propósito de estudio.

3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.2.3. Población

Se refiere a un conglomerado de componentes que comparten una característica o condición específica que es el tema o el objeto de estudio (Monje, 2011). Considerando la definición, la población del estudio fue los docentes de la Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno – 2023 y se detalla a continuación:

2.2.4. Muestra

Según Monje (2011) la muestra se trata de una parte o subgrupo de una población que ha sido seleccionado para ser estudiado en relación a una cierta característica o condición. Por tanto se procedió a aplicar el muestreo de aleatorio simple, el autor Monje (2011) se basa en la suerte y se utiliza lotería o números aleatorios para seleccionar los elementos, si la muestra es representativa, las conclusiones pueden aplicarse a toda la población, para seleccionar una muestra aleatoria se necesita un listado de los elementos de la población o un mapa del área, especialmente cuando se trabaja con unidades de muestreo como viviendas. Asimismo, la selección de la muestra se dio mediante el muestreo probabilístico, para ello se empleó la siguiente formula estadística:

$$n = \frac{z^2 * N * p * q}{i^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Significado de símbolos

1	n	Es el tamaño de muestra
2	N	Se refiere al tamaño de población
3	Z	Es el valor que corresponde a la distribución gaussiana, Za0.05=1.96 y Za00.01=2.58
4	P	Es la prevalencia esperada del parámetro que se está evaluando (si se = desconoce) (p=0,5)
5	i	Es el 5% de error esperado si i=0,5.

$$n = \frac{(1.96)^2 90 * 0.5 * 0.5}{0.5.^2 (90 - 1) + 1.96^2 + 0.5 * 0.5} = 73$$

A partir del resultado de la formula estadística, donde indica un total de la muestra a 70 docentes quienes son concedores sobre el uso de video juegos de los estudiantes, donde se procedió a incluir a los docentes quienes tienen conocimientos sobre los videojuegos diario o inter diario de los estudiantes y se excluyó a los docentes que no tienen conocimiento sobre videojuegos y las ventajas y desventajas de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca – 2023.

3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

3.7.1. Técnica de la investigación

La que se procedió a aplicar para la recolección de datos fue la encuesta, donde Arias (2012) precisa como la técnica que busca obtener dato del grupo de la muestra, ello en asociación con tema de estudio a indagar.



3.7.2. Instrumentos de la investigación

Asimismo, el instrumento que se utilizó la encuesta, donde Arias (2012) comprende a la modalidad donde recoger información sobre conocimiento y perspectivas referente a la tema de estudio, esta herramienta permite recabar datos de forma estructurada.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

3.8.1. Validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos se efectuó por medio del juicio de expertos, es decir, que la validación se debe realizar con dos o mas especialistas en el tema y así tener accesibilidad al recabo de la información que se proporcionó en el instrumento de investigación. Según Escobar y Cuervo (2008) la validación de una investigación a través del juicio de expertos es un método valioso, en el cual se toma en cuenta la opinión de personas expertas en el tema, reconocidas por su calificación como expertos, capaces de proveer información, evidencia, juicios y valoraciones fundamentadas.

3.8.2. Confiabilidad de los instrumentos

Con lo que corresponde a la confiabilidad de los instrumentos, en el estudio se llevo a cabo por medio del empleo del coeficiente de Alfa de Cronbach. Según López et al., (2019) el Alfa de Cronbach o Kunder-Richardson (KR-20) es comúnmente utilizado para evaluar la confiabilidad, al señalar la proporción de varianza genuina en los resultados, considerando que cualquier condición no relevante se interpreta como varianza de error, ya que este coeficiente es ampliamente utilizado en medidas psicológicas como un indicador de coherencia

interna. A pesar de recibir críticas, su prevalencia se debe a su relevancia en la práctica psicométrica.

Tabla 2

Nivel de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,978	27

Nota: muestra nivel de confiabilidad del instrumento de investigación.

A partir del coeficiente de Alpha de Cronbach procesado en el SPSS v.27 se ha determinado el nivel de confiabilidad que corresponde a 0.978 que es un nivel alto.

3.9. DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

3.9.1. Diseño estadístico

El diseño estadística se llevó a cabo aplicando el diseño estadístico de correlación de Spearman, para Martínez et al., (2009) mide el grado de conexión entre dos números, pero no evalúa el grado de concordancia o acuerdo, ya que si dos instrumentos de medida miden tamaños diferentes uno del otro de manera sistemática, la correlación puede ser 1 y la concordancia nula. Cuando los datos presentan valores extremos, es recomendable utilizar el coeficiente de correlación de Pearson, o cuando se presentan distribuciones no normales.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Se ha analizado el efecto de los videojuegos en el rendimiento académico y en los hábitos de estudio de los estudiantes de la mencionada institución educativa. Con el creciente uso de los videojuegos como una de las principales formas de entretenimiento entre los jóvenes, es fundamental entender cómo esta actividad puede influir en su proceso de aprendizaje, tanto de manera positiva como negativa.

Tabla 3

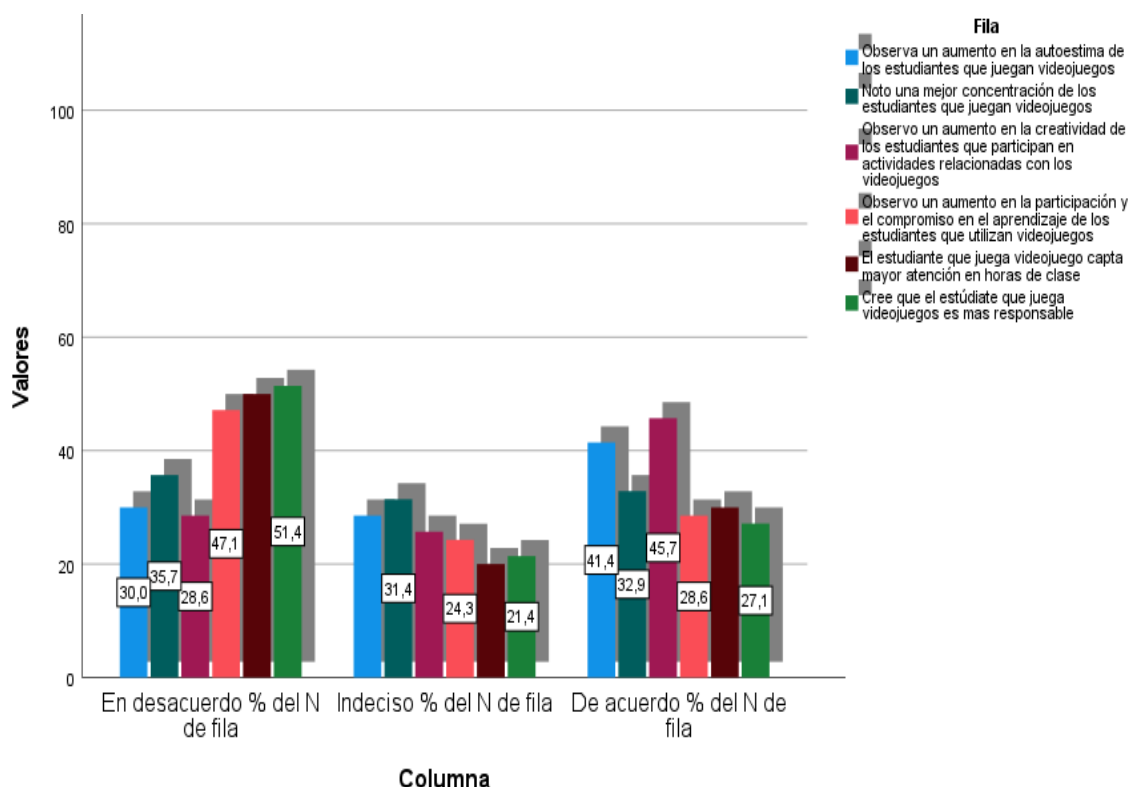
Efectos positivos de los videojuegos en estudiantes

	En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Observa un aumento en la autoestima de los estudiantes que juegan videojuegos	21	30,0%	20	28,6%	29	41,4%	70	100,0%
Noto una mejor concentración de los estudiantes que juegan videojuegos	25	35,7%	22	31,4%	23	32,9%	70	100,0%
Observo un aumento en la creatividad de los estudiantes que participan en actividades relacionadas con los videojuegos	20	28,6%	18	25,7%	32	45,7%	70	100,0%
Observo un aumento en la participación y el compromiso en el aprendizaje de los estudiantes que utilizan videojuegos	33	47,1%	17	24,3%	20	28,6%	70	100,0%
El estudiante que juega videojuego capta mayor atención en horas de clase	35	50,0%	14	20,0%	21	30,0%	70	100,0%
Cree que el estudiante que juega videojuegos es mas responsable	36	51,4%	15	21,4%	19	27,1%	70	100,0%

Nota: en la tabla se visualiza resultados sobre el aumento de la autoestima, incremento de la creatividad en estudiantes.

Figura 1

Efectos positivos de los videojuegos en estudiantes



Nota: en la figura indica resultados sobre los efectos positivos del uso de video juegos. Tabla 3.

En la Tabla 3, se observa los efectos positivos de los videojuegos en estudiantes, donde el 41,4% considera que los videojuegos a menudo involucran superar desafíos, alcanzar metas y recibir recompensas, lo cual contribuye a que los escolares se sientan más competentes y seguros de sus habilidades. Este aumento en la autoestima puede ser resultado directo de la satisfacción y el reconocimiento obtenido al progresar y lograr victorias en los juegos.

El 45,7% considera que muchos videojuegos requieren de soluciones innovadoras y pensamiento fuera de lo convencional para superar obstáculos o resolver. Además, los juegos con componentes de diseño, mundos abiertos o



sistemas de reglas flexibles permiten a los jugadores explorar y crear de manera que pueden directamente estimular la creatividad.

El 35,7% no están de acuerdo con que los video juegos mejoran la concentración de los alumnos. Los videojuegos pueden requerir un nivel considerable de atención y enfoque para seguir instrucciones, resolver problemas y alcanzar objetivos, lo que podría traducirse un aspecto favorable, pero en el ámbito académico esta suele empeorar al no poseer las mismas instrucciones que un juego.

El 47,1% señala no estar de acuerdo con que los videojuegos incrementen la intervención o el compromiso de los alumnos en su aprendizaje. Los videojuegos suelen implicar elementos de competencia, recompensa y logro, que no motiva a los escolares a participar más activamente en el aprendizaje y estar más comprometidos, ya que esta implica esfuerzo físico.

El 50% no está de acuerdo en que los videojuegos ayudan a los estudiantes a mantener una mejor atención en clase. Esto indica una división clara en las percepciones y podría sugerir que la relación entre jugar videojuegos y la atención en clase podría depender de otros factores como el tipo de juego, la duración del juego y las características individuales del estudiante.

El 51,4% no asocia la responsabilidad con el hecho de jugar videojuegos. Los juegos que implican la gestión de recursos o la planificación estratégica podrían tener un cambio positivo en el desarrollo de habilidades relacionadas con la responsabilidad, pero existe diferencia entre lo virtual y lo real al emplear un esfuerzo físico.

Respecto al análisis de los efectos positivos de los videojuegos sobre los estudiantes, un 45,7% de los encuestados observa un aumento en la creatividad



de los escolares que participan en actividades relacionadas con videojuegos. Este es el dato más alto entre las categorías analizadas, lo que subraya una percepción significativa de los beneficios cognitivos y creativos que los videojuegos pueden aportar. Según Serna (2020), los videojuegos mejoran destrezas cognitivas esenciales como la resolución de conflictos y la planificación estratégica, habilidades que son cruciales no solo en el entorno académico sino también en el profesional.

Además, los videojuegos fomentan el desarrollo social y colaborativo. Reyes (2015) destaca que muchos juegos promueven la cooperación y el trabajo en conjunto, aspectos fundamentales para el desarrollo de destrezas sociales entre los estudiantes. Este entorno colaborativo no solo mejora la interacción social sino que también potencia el pensamiento creativo, ya que los estudiantes deben idear soluciones conjuntas y aprovechar diversas perspectivas para avanzar o ganar en los juegos. Esta dinámica de equipo en los juegos puede ser un catalizador para la creatividad, alentando a los jugadores a pensar más allá de los métodos convencionales y a experimentar con nuevas estrategias.

El aspecto de la autoestima también juega un papel crucial, como indican Melina y Muñoz (2014), quienes definen la autoestima como una percepción interna que influye directamente en la conducta y las relaciones interpersonales. Los videojuegos pueden reforzar esta autoestima al proporcionar logros medibles y reconocimiento en un entorno controlado, lo que puede traducirse en una mayor confianza en las habilidades personales y académicas del estudiante. Al mejorar su autoestima, los estudiantes pueden sentirse más empoderados para abordar tareas creativas y desafiantes, lo que contribuye a un ciclo virtuoso de mejora continua en su creatividad y rendimiento académico.

Tabla 4

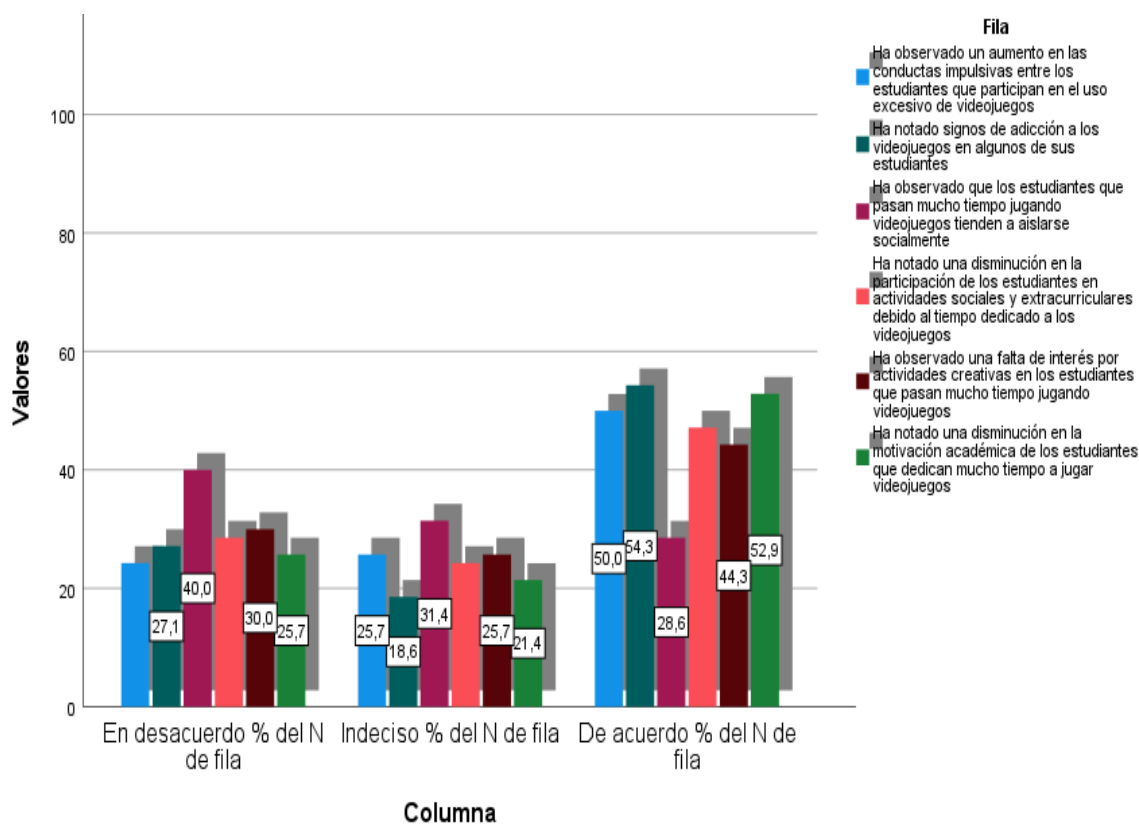
Efectos negativos de los videojuegos en estudiantes

	En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Ha observado un aumento en las conductas impulsivas entre los estudiantes que participan en el uso excesivo de videojuegos	17	24,3%	18	25,7%	35	50,0%	70	100,0%
Ha notado signos de adicción a los videojuegos en algunos de sus estudiantes	19	27,1%	13	18,6%	38	54,3%	70	100,0%
Ha observado que los estudiantes que pasan mucho tiempo jugando videojuegos tienden a aislarse socialmente	28	40,0%	22	31,4%	20	28,6%	70	100,0%
Ha notado una disminución en la participación de los estudiantes en actividades sociales y extracurriculares debido al tiempo dedicado a los videojuegos	20	28,6%	17	24,3%	33	47,1%	70	100,0%
Ha observado una falta de interés por actividades creativas en los estudiantes que pasan mucho tiempo jugando videojuegos	21	30,0%	18	25,7%	31	44,3%	70	100,0%
Ha notado una disminución en la motivación académica de los estudiantes que dedican mucho tiempo a jugar videojuegos	18	25,7%	15	21,4%	37	52,9%	70	100,0%

Nota: en la tabla indica conductas impulsivas, adicción y disminución de motivación en los estudiantes.

Figura 2

Efectos negativos de los videojuegos en estudiantes



Nota: en la figura indica resultados negativos de los videojuegos en estudiantes.

En la Tabla 4, respecto a los efectos negativos de los videojuegos se indica, que el 50% la impulsividad aumentada tiene repercusiones negativas en el entorno académico y social, donde el control de impulsos es crucial para una convivencia armónica y efectiva. El ritmo rápido y a menudo recompensa inmediata de muchos videojuegos podría estar influyendo en la capacidad de los estudiantes para registrar impulsos y tomar decisiones reflexivas.

El 54,3% la adicción a los videojuegos puede llevar a consecuencias negativas como el deterioro en las relaciones sociales, el rendimiento académico, y la salud física y mental. La necesidad de abordar el equilibrio entre el tiempo dedicado a los videojuegos y otras actividades vitales para el desarrollo integral de los estudiantes.



El 47,1% indica un desbalance en las actividades diarias de los estudiantes, donde el tiempo frente a la pantalla les quita oportunidades de involucrarse en interacciones cara a cara y desarrollar habilidades sociales en ambientes no virtuales.

El 44,3% ha observado una falta de interés en actividades creativas entre los estudiantes que dedican mucho tiempo a jugar videojuegos. El tiempo excesivo frente a videojuegos podría estar desplazando actividades que requieren creatividad y pensamiento original, como el arte, la música o la escritura creativa. Los videojuegos pueden ofrecer formas de entretenimiento que, aunque interactivas, son fundamentalmente estructuradas y limitadas por los parámetros del juego, lo que podría limitar la exploración de la creatividad personal más allá de estos confines.

El 52,9% el compromiso excesivo con los videojuegos puede estar afectando negativamente el desempeño escolar y el interés por logros académicos. La naturaleza inmediata de las gratificaciones que proporcionan muchos videojuegos podría estar haciendo que las recompensas a largo plazo, como las que se obtienen a través del estudio y el esfuerzo académico, parezcan menos atractivas.

El 40,0% señala una preocupación considerable sobre el aislamiento social asociado con el uso excesivo de videojuegos. Los videojuegos pueden absorber tanto tiempo y atención que los estudiantes pueden tener menos oportunidades o deseo de interactuar socialmente fuera de estos entornos virtuales, lo que podría contribuir a un aislamiento social real.

Respecto al efecto negativo, un 54.3% de encuestados acerca de la adicción a los videojuegos en algunos estudiantes subrayan un problema



creciente en el contexto educativo y social. Según Serna (2020), este peligro de adicción no es meramente anecdótico sino que refleja una inmersión excesiva en mundos virtuales que puede conllevar la negligencia de responsabilidades académicas, sociales y familiares. La preocupación se centra en cómo la adicción a los videojuegos captura tanto tiempo y atención que los estudiantes descuidan otras áreas importantes para su desarrollo integral.

La adicción a los videojuegos se asocia con otras conductas perjudiciales, como señalan Tejeiro et al. (2009). La adicción a videojuegos con dependencias a sustancias debido a patrones similares de comportamiento compulsivo y la gran cantidad de tiempo dedicado a estos juegos. Esta comparación resalta la gravedad del problema, ya que el comportamiento adictivo puede llevar a una desintegración de las relaciones sociales y afectar el desarrollo personal. Además, la asociación entre videojuegos y conductas impulsivas o agresivas puede reflejar una incapacidad de los jugadores para gestionar emociones y reacciones, lo que puede ser especialmente problemático en contextos académicos y sociales.

Según Gené et al. (2016) y Estrada (2012) profundizan en las consecuencias de la adicción a los videojuegos como el aislamiento social y la inhibición del desarrollo creativo. La falta de interacción social significativa y la reducción de oportunidades para explorar y desarrollar habilidades creativas son particularmente críticas durante las etapas de desarrollo de los jóvenes. El tiempo excesivo frente a las pantallas limita las experiencias que fomentan la creatividad y la motivación, esenciales para un desarrollo saludable y productivo.

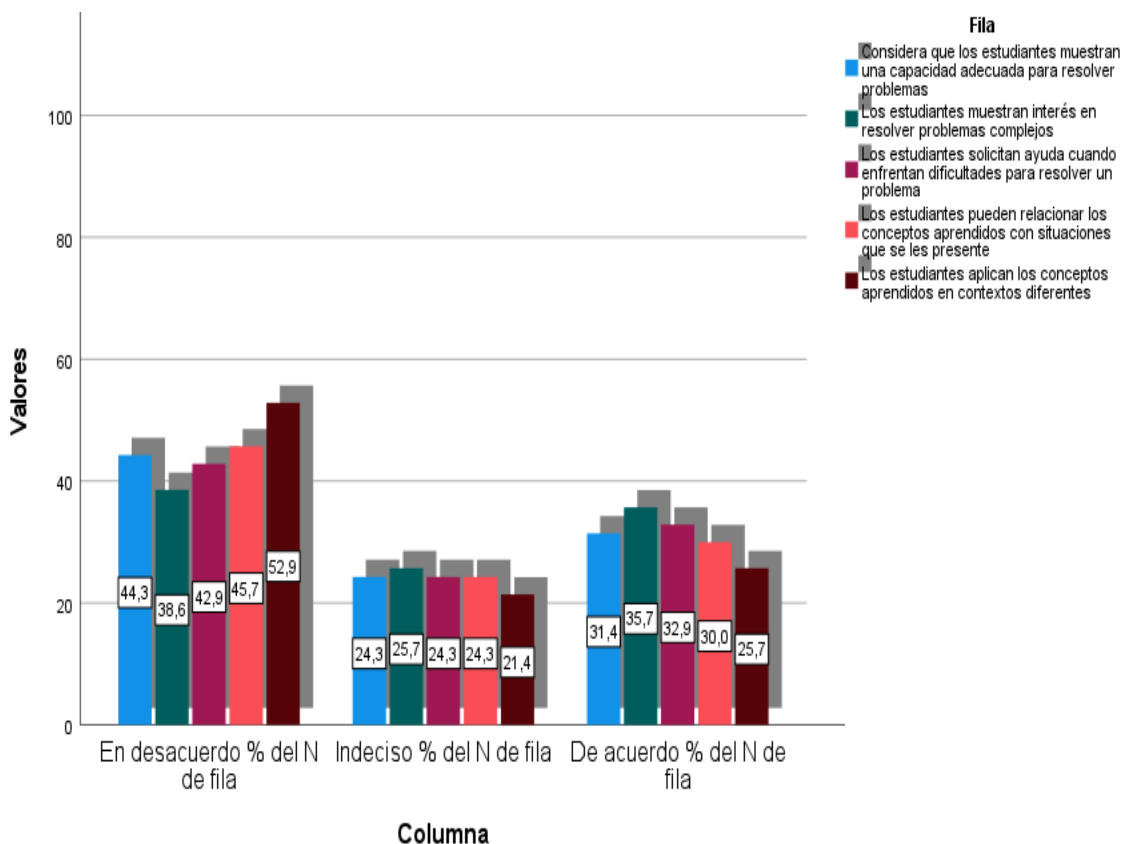
Tabla 5*Aprendizaje cognitivo del estudiante*

	En							
	desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Considera que los estudiantes muestran una capacidad adecuada para resolver problemas	31	44,3%	17	24,3%	22	31,4%	70	100,0%
Los estudiantes muestran interés en resolver problemas complejos	27	38,6%	18	25,7%	25	35,7%	70	100,0%
Los estudiantes solicitan ayuda cuando enfrentan dificultades para resolver un problema	30	42,9%	17	24,3%	23	32,9%	70	100,0%
Los estudiantes pueden relacionar los conceptos aprendidos con situaciones que se les presente	32	45,7%	17	24,3%	21	30,0%	70	100,0%
Los estudiantes aplican los conceptos aprendidos en contextos diferentes	37	52,9%	15	21,4%	18	25,7%	70	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados sobre capacidad de resolver problemas y la aplicación de lo aprendido.

Figura 3

Aprendizaje cognitivo del estudiante



Nota: en la figura indica resultados sobre el aprendizaje cognitivo en estudiante.

Tabla 5.

De la Tabla 5, indica el aprendizaje cognitivo del estudiante, donde el 44,3% está en desacuerdo con que los estudiantes muestran una capacidad adecuada para resolver problemas. Esto podría interpretarse como una señal de que los videojuegos no están contribuyendo significativamente a mejorar las habilidades de resolución de problemas, al menos no de manera generalizable o evidente para los educadores. Es posible que los tipos de problemas abordados en los juegos no se traduzcan efectivamente en habilidades aplicables en situaciones académicas o cotidianas.



El 38,6% no percibe un aumento en el interés de los estudiantes por enfrentar problemas complejos. Indica que, mientras algunos videojuegos fomentan la resolución de desafíos complejos, esto no necesariamente motiva a los estudiantes a buscar activamente problemas complejos fuera del contexto del juego o mejorar su actitud hacia problemas académicos complejos.

El 42,9% los videojuegos podrían no estar promoviendo efectivamente habilidades de búsqueda de ayuda o colaboración cuando los estudiantes enfrentan desafíos. Esto se debe a que los videojuegos frecuentemente permiten múltiples intentos o errores sin consecuencias reales, lo que podría no incentivar a los estudiantes a buscar ayuda externa en situaciones donde el fracaso tiene mayores repercusiones.

El 45,7% los estudiantes tienen dificultades para aplicar lo aprendido en los videojuegos a nuevas situaciones. Esto podría ser un reflejo de la naturaleza a menudo contextual y específica de los problemas dentro de los videojuegos, lo que puede no fomentar una transferencia efectiva de conocimiento a contextos no relacionados directamente con el juego.

El 52,9% los encuestados no observa que los estudiantes apliquen los conceptos aprendidos en los videojuegos en diferentes contextos. Este es el mayor porcentaje de desacuerdo y resalta una preocupación clave sobre la generalización de las habilidades aprendidas a través de videojuegos. Sugeriría que mientras los juegos pueden enseñar ciertos principios o estrategias, estos conocimientos pueden permanecer confinados al entorno virtual y no se extienden a la vida real o aplicaciones académicas de manera efectiva.

Respecto al dato, se identificó un desacuerdo en que los estudiantes aplican los conceptos aprendidos en contextos diferentes plantea cuestiones



significativas, sobre la efectividad de los videojuegos como herramientas de aprendizaje cognitivo en un sentido extenso. Según Tapia (2022), el aprendizaje cognitivo no solo consiste en la obtención de saberes, sino en la capacidad de fluir esta información a través del sistema cognitivo para realizar tareas que incluyen razonamiento, procesamiento de información y generación de respuestas en tiempo real. Si los estudiantes no pueden aplicar los conceptos aprendidos en contextos nuevos, esto podría indicar limitaciones en la forma en que los videojuegos están siendo usados o en la naturaleza de los videojuegos mismos, que tal vez no estén facilitando una verdadera comprensión y aplicación del conocimiento más allá de su contexto específico.

Según Alomá et al. (2022) enfatizan que el aprendizaje cognitivo efectivo requiere no solo la memorización de datos, sino una comprensión profunda y un procesamiento activo de la información que permite a los estudiantes interpretar y analizar críticamente la información. La incapacidad de aplicar conceptos en diferentes contextos podría sugerir que los videojuegos, en algunos casos, fomentan un aprendizaje más superficial centrado en la memorización o en la habilidad para superar obstáculos específicos dentro del juego, más que en el desarrollo de una comprensión más rica y transferible.

La capacidad para resolver problemas, tal como lo describen Berrocal & Palomino (2023), implica un conglomerado complejo de prácticas cognitivas, emocionales y sociales que permiten a los individuos adaptarse y manejar situaciones cambiantes eficazmente. Si los videojuegos no están ayudando a los estudiantes a aplicar lo aprendido en nuevos entornos, esto podría estar señalando una desconexión entre las habilidades desarrolladas en el juego y aquellas necesarias para la vida cotidiana y profesional. Esta falta de

transferencia de habilidades es un desafío significativo para la educación basada en videojuegos y sugiere la exigencia de estrategias pedagógicas que completen más efectivamente el juego con el aprendizaje aplicado y contextualizado.

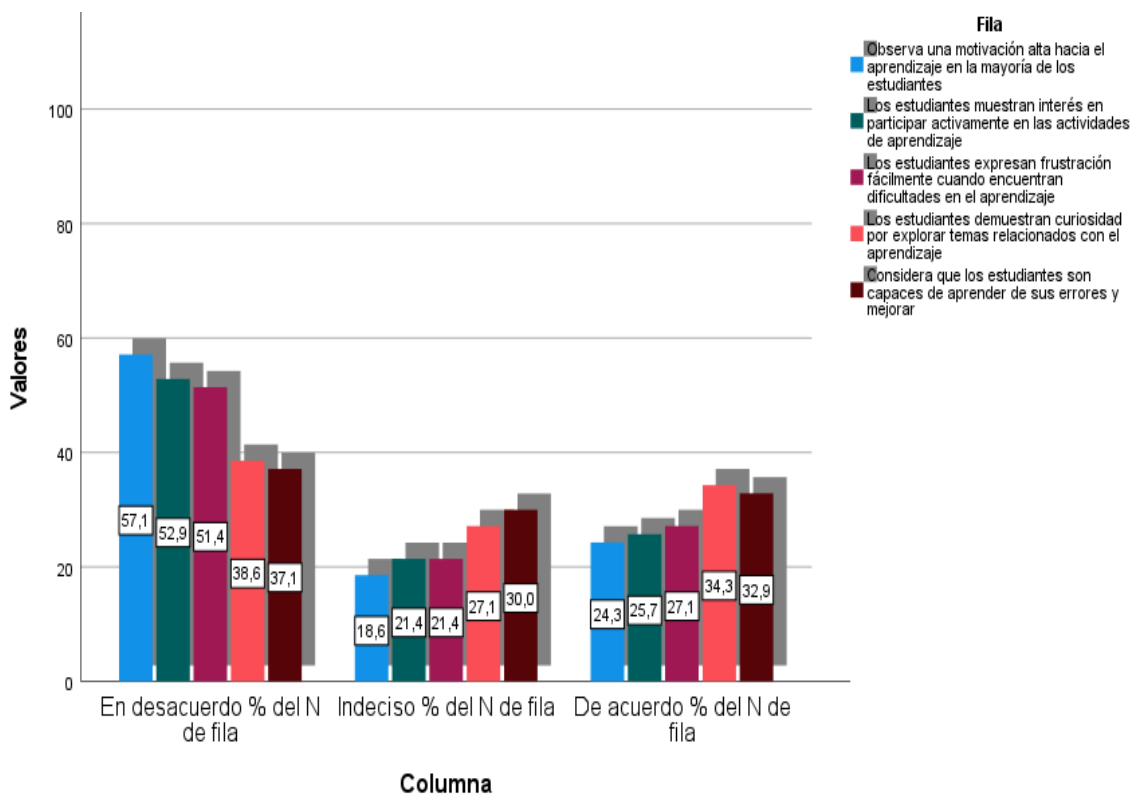
Tabla 6*Aprendizaje afectivo del estudiante*

	En desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Observa motivación alta hacia el aprendizaje en la mayoría de los estudiantes	una40	57,1%	13	18,6%	17	24,3%	70	100,0%
Los estudiantes muestran interés en participar activamente en las actividades de aprendizaje	37	52,9%	15	21,4%	18	25,7%	70	100,0%
Los estudiantes expresan frustración fácilmente cuando encuentran dificultades en el aprendizaje	36	51,4%	15	21,4%	19	27,1%	70	100,0%
Los estudiantes demuestran curiosidad por explorar temas relacionados con el aprendizaje	27	38,6%	19	27,1%	24	34,3%	70	100,0%
Considera que los estudiantes son capaces de aprender de sus errores y mejorar	26	37,1%	21	30,0%	23	32,9%	70	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados sobre motivación alta, interés en participar y frustración.

Figura 4

Aprendizaje afectivo del estudiante



Nota: en la figura indica resultados de aprendizaje afectivo en estudiantes. Tabla 6

De la tabla 6, se observa sobre el aprendizaje afectivo del estudiante, donde el 57,1% indica que la mayoría no observa una motivación alta hacia el aprendizaje en estudiantes que juegan videojuegos. La motivación es un componente crítico del aprendizaje afectivo, ya que impulsa a los estudiantes a comprometerse activamente y perseguir metas educativas.

El 52,9% los estudiantes no muestran interés en intervenir activamente en las acciones de aprendizaje. Esto se relaciona con la naturaleza a menudo pasiva de interactuar con videojuegos, donde los estudiantes pueden sentirse más como consumidores que como participantes activos. La falta de interés activo en el aprendizaje puede ser un indicativo de que los videojuegos, aunque



potencialmente estimulantes, no fomentan necesariamente habilidades como la iniciativa personal y el compromiso profundo con el material de estudio, habilidades que son sustanciales para el triunfo académico y profesional a largo plazo.

El 37,1% una proporción de encuestados ve alguna capacidad en los estudiantes de no aprender de sus errores y mejorar. Esto podría reflejar una desventaja de los videojuegos, que generalmente permiten múltiples intentos y errores sin consecuencias graves, esto es virtual que difiere de la realidad, además, el fomento así una mentalidad de crecimiento donde los errores no son mirados como proporciones para aprender.

El 51,4% es un indicativo positivo dentro del contexto del aprendizaje afectivo, sugiriendo que más de la mitad de los encuestados no perciben una alta incidencia de frustración entre los estudiantes que juegan videojuegos. Esto puede ser interpretado como una señal de que los videojuegos podrían estar ayudando a los estudiantes a desarrollar resiliencia frente a los desafíos. Los videojuegos frecuentemente ponen a los jugadores en situaciones donde el fracaso es común, y aprender a superar estos fracasos sin rendirse puede ayudar a desarrollar una mayor tolerancia a la frustración en contextos de aprendizaje.

El 38,6% no considera que los estudiantes muestren curiosidad por explorar temas relacionados con su aprendizaje. Los estudiantes que no trasladan la curiosidad o el interés exploratorio que podrían exhibir en los videojuegos a su aprendizaje académico. La naturaleza inmersiva y a menudo estimulante de los videojuegos puede no estar siendo efectiva para fomentar una curiosidad autónoma y un interés por el aprendizaje más allá del juego,



posiblemente debido a la diferenciación en cómo se presenta y se interactúa con el contenido en los videojuegos versus el entorno educativo tradicional.

Respecto al dato identificado con mayor índice, se observa un desacuerdo en la motivación hacia el aprendizaje en la mayoría de los estudiantes destaca una preocupación crítica en el contexto del aprendizaje afectivo. Según Melo y Díaz (2018), las emociones y los estados de ánimo no solo acompañan sino que pueden potenciar o inhibir el proceso educativo. La baja motivación observada sugiere que los elementos emocionales que fomentan un aprendizaje eficaz podrían estar ausentes o insuficientemente activados en el entorno de aprendizaje actual de los estudiantes.

Para Prada y León (2021) subrayan la importancia del apoyo emocional y las relaciones interpersonales en la educación, señalando cómo estos factores pueden intensificar la motivación de los estudiantes y mejorar su bienestar emocional. Si los videojuegos están ocupando un espacio considerable en la vida de los estudiantes pero no incorporan aspectos de apoyo emocional y desarrollo de relaciones, esto podría explicar la falta de motivación hacia el aprendizaje que se refleja en los datos. El desafío entonces radica en integrar mejor los elementos sociales y emocionales de los videojuegos con las experiencias de aprendizaje académico, de manera que los estudiantes no solo se sientan motivados dentro del juego, sino también estimulados hacia el aprendizaje académico.

Según Cuenca (2011), comprender y cultivar tanto la motivación intrínseca como la extrínseca es fundamental para el compromiso y el éxito académico. La falta de motivación alta hacia el aprendizaje podría estar indicando que las estrategias actuales no están alineadas con lo que intrínsecamente motiva a los

estudiantes o que no están proporcionando recompensas extrínsecas adecuadas que fomenten un compromiso más profundo.

Tabla 7

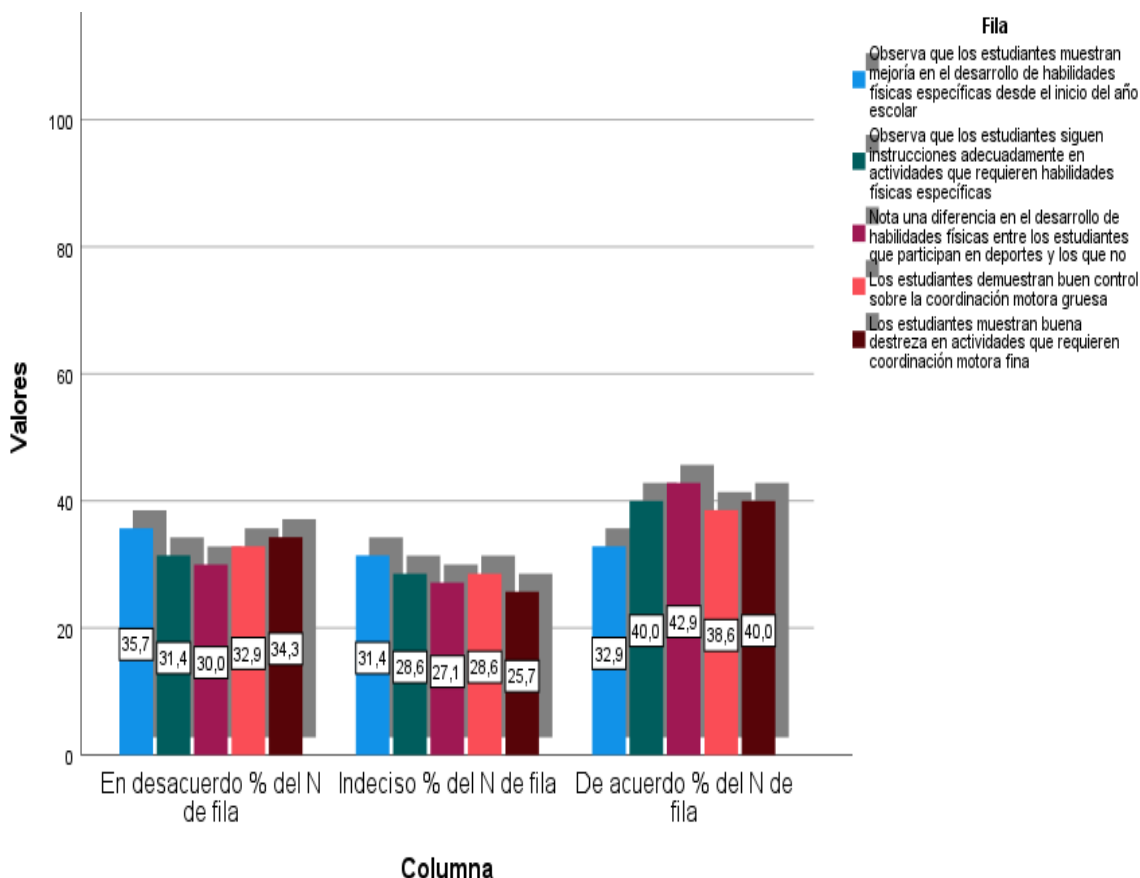
Aprendizaje psicomotor en el estudiante

	En							
	desacuerdo		Indeciso		De acuerdo		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Observa que los estudiantes muestran mejoría en el desarrollo de habilidades físicas específicas desde el inicio del año escolar	25	35,7%	22	31,4%	23	32,9%	70	100,0%
Observa que los estudiantes siguen instrucciones adecuadamente en actividades que requieren habilidades físicas específicas	22	31,4%	20	28,6%	28	40,0%	70	100,0%
Nota una diferencia en el desarrollo de habilidades físicas entre los estudiantes que participan en deportes y los que no	21	30,0%	19	27,1%	30	42,9%	70	100,0%
Los estudiantes demuestran buen control sobre la coordinación motora gruesa	23	32,9%	20	28,6%	27	38,6%	70	100,0%
Los estudiantes muestran buena destreza en actividades que requieren coordinación motora fina	24	34,3%	18	25,7%	28	40,0%	70	100,0%

Nota: en la tabla indica resultados sobre instrucciones adecuadas y desarrollo de habilidades.

Figura 5

Aprendizaje psicomotor en el estudiante



Nota: en la figura indica sobre el aprendizaje psicomotor. Tabla 7

De la Tabla, sobre el aprendizaje psicomotor se considera, donde el 35,7% ha observado mejoría en el desarrollo de habilidades físicas específicas desde el inicio del año escolar. El desacuerdo en los datos proporcionados, podría estar observando alguna forma de mejora, o al menos no desacuerda con que hay mejoría. Sin embargo, se revela que los encuestados sienten que los videojuegos no han contribuido significativamente al desarrollo físico específico.

El 40% los videojuegos pueden tener un impacto positivo en la capacidad de los estudiantes para procesar y actuar según instrucciones específicas, una habilidad fundamental en muchos contextos educativos y profesionales. Los videojuegos a menudo requieren que los jugadores sigan sets de reglas



complejas y ejecuten tareas bajo condiciones controladas, lo cual puede traducirse en una mejor capacidad para seguir instrucciones también fuera del entorno de juego.

El 42,9% resalta la idea de que, aunque los videojuegos pueden mejorar ciertas habilidades psicomotoras, los deportes tradicionales siguen siendo más efectivos en el desarrollo de habilidades físicas más generales o complejas. Esto puede deberse a que los deportes involucran un rango más amplio de movimientos corporales y coordinación física que los videojuegos, especialmente aquellos que son mayormente sedentarios.

El 38,6% de los estudiantes pueden mostrar mejoras en esta área debido al uso de videojuegos, no es una observación generalizada entre la mayoría. Los videojuegos, especialmente aquellos que se juegan desde una posición sedentaria o que no requieren movimiento activo, podrían no ser efectivos para desarrollar habilidades motrices gruesas, las cuales son mejor estimuladas a través de actividades físicas más dinámicas y directas.

El 40% el uso de músculos más pequeños para movimientos precisos, típicamente en tareas que involucran las manos y los dedos, como escribir o manipular objetos pequeños. La coordinación motora fina es una habilidad que sí podría estar siendo fomentada por los videojuegos, dado que muchos juegos requieren reacciones rápidas y precisión en el control de los mandos o el teclado.

Respecto al dato con mayor frecuencia, el desarrollo de habilidades físicas entre los estudiantes que participan en deportes y los que no es crucial para entender la relación entre la actividad física tradicional y los videojuegos en el contexto educativo. Según Gonzales (2022), aspectos como la autoeficacia y la confianza en la capacidad de aprendizaje son fundamentales en la educación y



se ven influenciados significativamente por la participación en actividades físicas. Los deportes no solo mejoran la salud física sino que también potencian la autoeficacia, fomentando una mentalidad de crecimiento.

Para Aristizabal et al. (2018) expanden sobre este tema indicando que la confianza en la capacidad de aprender, que es clave para adoptar una mentalidad de crecimiento, puede ser especialmente nutrida a través de desafíos físicos reales como los deportes. Estos no solo retan al estudiante físicamente sino también mentalmente, enseñando la importancia de la perseverancia y la resiliencia. Los estudiantes que participan en deportes aprenden a ver los desafíos como oportunidades para mejorar, una actitud que puede no ser tan fácilmente replicada a través de los videojuegos, que aunque desafiantes, frecuentemente ofrecen soluciones más instantáneas y menos dependientes de la resistencia física y mental a largo plazo.

Según Roa et al. (2019) y Nielsen et al. (2023) destacan que el desarrollo de habilidades motoras, tanto finas como gruesas, es crucial y se mejora significativamente a través de la práctica constante y dirigida que proporcionan los deportes. Esto incluye una amplia gama de habilidades desde coordinación y equilibrio hasta fuerza y resistencia, las cuales son esenciales para el rendimiento en actividades deportivas y para el bienestar general. La participación en actividades deportivas ofrece una plataforma para practicar y perfeccionar estas habilidades en un contexto que impulsa tanto el desarrollo físico como cognitivo, proporcionando una base sólida para el aprendizaje psicomotor integral.



4.2. PROCESO DE LA PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. Prueba de hipótesis del objetivo general

Se analizó mediante SPSS la prueba de hipótesis general, donde:

Ho: Los efectos de los videojuegos no inciden inversa en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

Ha: Los efectos de los videojuegos inciden inversa en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

Tabla 8

Análisis mediante Pearson de hipótesis general

Correlaciones

	Efectos de los videojuegos	Proceso de aprendizaje
Efectos de los videojuegos	Correlación de Pearson de -,757** Sig. (bilateral) ,000 N 70	70
Proceso de aprendizaje	Correlación de Pearson de -,757** Sig. (bilateral) ,000 N 70	1 70

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De la Tabla 8, considerando el nivel de significancia del 5% y un 95% de confianza, donde se tiene el $\alpha = 0,05$, de ahí, se posee un valor de -0.757 con significancia de 0.000 que es inferior a la máxima $P=0,05$ (5%), ello evidencia que existe una relación inversa de los efectos de los videojuegos sobre el aprendizaje del estudiante, donde se acepta la H_a y se rechaza H_o , por tanto, existe relación inversa de los efectos de los videojuegos sobre el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023.

Tabla 9

Regresión de efectos de videojuegos

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	$-,757^a$	$,574$	$,567$	7,31083

a. Predictores: (Constante), Efectos de los videojuegos

Acorde a la tabla 9, el coeficiente de determinación $r^2=0.574$, donde en un 57.4% la variable de efectos de los videojuegos incide en el proceso de aprendizaje en estudiantes.

4.3. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Según la investigación de Núñez et al., (2020) y Coila (2021), que encontraron correlaciones muy débiles entre el consumo de videojuegos y aspectos específicos del rendimiento académico como la comunicación oral y escrita.

Los videojuegos tienen tanto efectos positivos como negativos sobre el aprendizaje y el rendimiento académico, los resultados actuales pueden reflejar



un cambio en la percepción y el impacto real de los videojuegos sobre los estudiantes. Mientras que Núñez y Coila observaron correlaciones débiles y se enfocaron principalmente en habilidades comunicativas, el presente estudio sugiere que los efectos de los videojuegos podrían extenderse más allá, influenciando de manera más amplia el proceso de aprendizaje. Esto podría ser resultado de un cambio en los tipos de videojuegos utilizados, que tal vez ahora incluyen aquellos diseñados con un enfoque más educativo, o de un cambio en las metodologías pedagógicas que integran los videojuegos de manera más efectiva.

Es importante considerar que la fuerte correlación encontrada no implica necesariamente causalidad. Aunque los resultados indican que los videojuegos no están asociados significativamente con mejoras en el proceso de aprendizaje, no se puede determinar a partir de estos datos si los videojuegos son la causa directa de la falta de mejora en el aprendizaje. Podría ser que los estudiantes que ya están más inclinados al aprendizaje y al rendimiento académico también elijan participar en tipos de videojuegos que son más constructivos o educativos. Alternativamente, podría ser que los métodos pedagógicos que incorporan el uso de videojuegos en el aula estén siendo implementados de maneras que maximicen los beneficios de aprendizaje.



CONCLUSIONES

- PRIMERA:** se ha analizado que en un 57.4% incide los efectos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje, asimismo mediante la correlación de Pearson se obtuvo un valor -0.757 y la significancia $p=0.000 < 0.05$ que precisa una relación inversa, donde tienen un impacto dual en los estudiantes, ofreciendo tanto beneficios potenciales como desafíos, de ahí denota más aspectos negativos que positivos al manifestar conductas de aislamiento social y el poco tiempo que dedican para el estudio muestra desinterés en la motivación académica.
- SEGUNDA:** se ha identificado que los efectos negativos de los videojuegos que afecta el proceso de aprendizaje en estudiantes, donde se ha observado el aumento en las conductas impulsivas, signos de adicción a los videojuegos, un aspecto que puede tener serias repercusiones en la salud mental y física de los estudiantes y disminución en la motivación académica de los estudiantes.
- TERCERA:** se ha identificado que los efectos positivos de los videojuegos que afecta el proceso de aprendizaje en estudiantes, ya que se observó el aumento en la autoestima de los estudiantes que juegan videojuegos, así como al fortalecimiento de la resiliencia y la capacidad de enfrentar retos de manera efectiva. También el aumento en la creatividad de los estudiantes, ello a la resolución de problemas que deben ser resueltos de maneras innovadoras y creativas.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: a los estudiantes del área educativa, realizar estudios longitudinales que sigan a los mismos estudiantes a lo largo de varios años académicos para determinar los efectos a largo plazo del uso de videojuegos en su rendimiento académico y desarrollo social.

SEGUNDA: a los docentes, utilizar elementos lúdicos de los videojuegos en el diseño de actividades educativas (gamificación), para motivar y captar el interés de los estudiantes en el aprendizaje.

TERCERA: a los docentes, organizar actividades que impliquen juegos cooperativos, donde los estudiantes deben trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes. Esto no solo mejora las habilidades sociales.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abril, I., & Chavez, W. (2019). *Adicción al juego por red y rendimiento académico en estudiantes de secundaria* [Tesis de Pregrado, Universidad Católica de Santa María].
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c5e59d28-d88d-4462-8ce6-42781514cf54/content>
- Alomá, M., Crespo, L. M., González, K., & Estévez, N. (2022). Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo. *MENDIVE Revista de Educación*, 20(4). <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1353.pdf>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial Episteme.
- Aristizabal, J., Ramos, A., & Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v22n1/1409-4258-ree-22-01-319.pdf>
- Babativa, C. A. (2017). *Investigación cuantitativa*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf>
- Berrocal, C., & Palomino, A. (2023). Capacidad de resolución de problemas matemáticos y su relación con las estrategias de enseñanza en estudiantes del primer grado de secundaria. *Educación matemática*, 34(2). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-80892022000200275&script=sci_arttext
- Berrocal, Y., & Gomez, V. (2023). *Videojuego y rendimiento académico en estudiantes del V ciclo del nivel primaria de una Institución Educativa*



- San Borja—2022*. [Tesis de Pregrado, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/126529/Berrocal_LYV-Gomez_TV%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bravo, G., & Cáceres, M. (s. f.). El proceso de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva comunicativa. *Revista Iberoamericana de Educación*.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/1289Bravo.pdf>
- Calla, B., & Mango, N. (2022). *Dependencia a Videojuegos y Agresividad en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa de Juliaca, Puno* [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102164/Calla_RBE-Mango_RN-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Ccorimanya, G., & Quispe, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión].
https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2832/Margoth_Trabajo_Bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Coila, M. (2021). *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 de Pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25134/ACCION_ESCOLAR_COILA_CASTILLO_MARIA_CAYTANA.pdf?sequence=1



- Cuenca, M. E. (2011). Motivación hacía el aprendizaje en las personas mayores más allá de los resultados y el rendimiento académico. *Revista de Psicología y Educación*, 6. <https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/69.pdf>
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12(Ext). <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- Dioses, S. (2023). *La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID 19* [Tesis de Pregrado, Universidad Ricardo Palma]. https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14138/7046/T030_76156516_T%20%20DIOSES%20CARDOZA%2C%20SOFIA%20BEATRIZ%20%285%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Escobar, J., & Cuervo, Á. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6(1). https://www.researchgate.net/publication/302438451_Validez_de_contenido_y_juicio_de_expertos_Una_aproximacion_a_su_utilizacion
- Estrada, O. (2012). Factores que inhiben la creatividad profesoral. Análisis psicopedagógico. *Didasc@lia: Didáctica y Educación.*, III(3). <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/106/105>
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6). <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>



- Gaeta, M., Gaeta, L., & Rodríguez, M. (2021). Autoeficacia, estado emocional y autorregulación del aprendizaje en el estudiantado universitario durante la pandemia por COVID-19. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 21(3). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/aie/v21n3/1409-4703-aie-21-03-00003.pdf>
- Garay, J., & Ávila, C. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico. *Episteme Koinonia*, 4(8). <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/258/2582582004/index.html>
- Gené, J., Ruiz, M., Obiols, N., Oliveras, L., & Lagarda, E. (2016). Aislamiento social y soledad: ¿qué podemos hacer los equipos de atención primaria? *Atención Primaria*, 48(9). <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-S0212656716301809>
- Gonzales, C. (2022). El desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la iniciación de la lectoescritura en el nivel inicial. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22). <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/412/832>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta edición). <https://www.uncuyo.edu.ar/ices/upload/metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Londoño, L. (2009). La atención: Un proceso psicológico básico. *Revista de la Facultad de Psicología Universidad Cooperativa de Colombia*, 5(8). <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



- López, R., Avello, R., Palmero, D. E., Sánchez, S., & Quintana, M. (2019). Validación de instrumentos como garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(2).
<https://revmedmilitar.sld.cu/index.php/mil/article/view/390/331>
- Marco, Y., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica*, 35(1).
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S071848082017000100006 &lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Martínez, R. M., Tuya, L. C., Martínez, M., Pérez, A., & Cánovas, A. M. (2009). El coeficiente de correlación de los rangos de Spearman caracterización. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2009000200017
- Melina, E., & Muñoz, R. (2014). El problema de la autoestima basado en la eficacia. *Revista de Investigación en Psicología Social*, 1(1), 52-58.
- Melo, D., & Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información tecnológica*, 29(3).
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642018000300237
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>



- Monje, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa: Guía didáctica*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Nielsen, J., Duarte, C., & Sarmiento, L. (2023). Psicomotricidad fina y gruesa en primera infancia antes y durante el COVID-19. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2). <https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/128/106>
- Núñez, E., Sanz, Y., & Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2). <https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269012/html/>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa—Cualitativa y Redacción de la Tesis* (4ta Edición). https://www.lopezgalvezasesores.com/descargas/metodologia_investigaci%C3%B3n.pdf
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., & Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa—Cualitativa y Redacción de la Tesis* (5ta. Edición). http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional* [Trabajo de Investigación, Universitas Balarica]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y



- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23). <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Prada, H., & León, E. (2021). Aprendizaje afectivo: Las competencias socioafectivas para facilitar el aprendizaje de idiomas extranjeros. *Revista Arista-Crítica*, 1(1). https://revistas.unilibre.edu.co/index.php/arista_critica/article/view/7154
- Restrepo, S., Arroyave, L., & Arboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella-Antioquia. *Revista Educación*, 43(2). <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n2/2215-2644-EDU-43-02-00122.pdf>
- Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, M., Reyes, U., Reyes, D., & Reyes, U. (2014). Los videojuegos: Ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2). <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Reyes, M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en el comportamiento social infantil: Revisión crítica de los debates acerca de la adicción tecnológica y la violencia. *Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*. https://www.researchgate.net/publication/343966474_Entretejidos-Los-videojuegos-y-sus-efectos
- Roa, S., Hernández, A., & Valero, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Conrado*, 15(69).



http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400386

- Ruiz, F. (1999). Trabajo intelectual, información y tecnología digital. *Educar*, 25, 21-32.
- Sanabria, L., & Ibáñez, J. (2015). La comprensión de conceptos a partir de la elaboración de representaciones en un ambiente computacional. *TED*, 37. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/TED/article/view/3249>
- Serna, L. (2020). *Efectos psicológicos de los videojuegos en niños de entre 6 y 12 años* [Trabajo de Grado, Universidad de Alicante]. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuegos_en_ninos_entre_6_y_12_anos_Serna_Martinez_Lidia.pdf
- Tapia, H. (2022). Aprendizaje cognoscitivo impulsor de la autorregulación en la construcción del conocimiento. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 28(5). <https://www.redalyc.org/journal/280/28071845014/28071845014.pdf>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7). https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: Fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*, 1(11). <https://oaji.net/articles/2016/3757-1472501941.pdf>
- Zegarra, S., & Torres, E. (2022). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45 –Puno. *Revista Científica*, 1(4).



<https://revistacientifica.edu.pe/index.php/revistacientifica/article/view/20/>

55



ANEXOS



ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: TITULO: EFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, PUNO - 2023						
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
¿Qué incidencia tiene los efectos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023?	Analizar la incidencia de los efectos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023	Los efectos de los videojuegos inciden inversa en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023	Efectos de los videojuegos	Efectos positivos de los videojuegos Efectos negativos de los videojuegos	Enfoque: cuantitativo Método: Deductivo, Análisis-sintético Nivel: explicativo	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación
PROBLEMA ESPECIFICO	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS ESPECIFICO				
¿Cuáles son los efectos negativos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023?	Identificar los efectos negativos de los video juegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023	Los efectos negativos de los video juegos afectan el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023	Proceso de aprendizaje	Aprendizaje cognitivo Aprendizaje afectivo	Diseño: no experimental Tipo: básico Temporal: transversal	
¿Cuáles son los efectos positivos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023?	Identificar los efectos positivos de los videojuegos en el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023	Los efectos positivos de los videojuegos genera el proceso de aprendizaje en estudiantes, Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca, Puno-2023		Aprendizaje psicomotor	Población: de la Institución Educativa Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca Muestra: 70 docnetes	



ANEXO 2. MATRIZ INSTRUMENTAL

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumento	Ítems
Efectos de los videojuegos	Efectos positivos de los videojuegos	Aumenta la autoestima	Cuestionario	1
		Concentración		2 y 3
		Atención		4
		Actividad intelectual		5 y 6
	Efectos negativos de los videojuegos	Conductas impulsivas y agresivas	Cuestionario	7
		Adicción		8 y 9
		Aislamiento social		10 y 11
		Inhiben el desarrollo de la creatividad, motivación		12
Proceso de aprendizaje	Aprendizaje cognitivo	Capacidad para resolver problemas	Cuestionario	1, 2 y 3
		Comprensión de conceptos.		4 y 5
	Aprendizaje afectivo	Motivación hacia el aprendizaje.	Cuestionario	6 y 7
		Autoeficacia y confianza en la capacidad de aprendizaje		8, 9 y 10
	Aprendizaje psicomotor	Autoeficacia y confianza en la capacidad de aprendizaje	Cuestionario	11, 12 y 13
		Coordinación motora fina o gruesa.		14 y 15

ANEXO 3. INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD ANDINA NESTOR CACERES VELASQUEZ

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRIA EN EDUCACION

Cuestionario dirigido a los docentes de la Institución Educativa

Secundaria Mariano Hilario Cornejo Comercio 32, Juliaca

Variable 1: Efectos de los videojuegos				
	Dimension1:	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo
Efectos positivos de los videojuegos				
1	Observa un aumento en la autoestima de los estudiantes que juegan videojuegos			
2	Noto una mejor concentración de los estudiantes que juegan videojuegos			
3	Observo un aumento en la creatividad de los estudiantes que participan en actividades relacionadas con los videojuegos			
4	Observo un aumento en la participación y el compromiso en el aprendizaje de los estudiantes que utilizan videojuegos			
5	El estudiante que juega videojuego capta mayor atención en horas de clase			
6	Cree que el estúdiante que juega videojuegos es mas responsable			
Dimensión 2: Efectos negativos de los videojuegos				
7	Ha observado un aumento en las conductas impulsivas entre los estudiantes que participan en el uso excesivo de videojuegos			
8	Ha notado signos de adicción a los videojuegos en algunos de sus estudiantes			
9	Ha observado que los estudiantes que pasan mucho tiempo jugando videojuegos tienden a aislarse socialmente			
10	Ha notado una disminución en la participación de los estudiantes en actividades sociales y extracurriculares debido al tiempo dedicado a los videojuegos			
11	Ha observado una falta de interés por actividades creativas en los estudiantes que pasan mucho tiempo jugando videojuegos			



12	Ha notado una disminución en la motivación académica de los estudiantes que dedican mucho tiempo a jugar videojuegos			
Variable 2: Proceso de aprendizaje				
Dimensión 1: aprendizaje cognitivo		En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo
1	Considera que los estudiantes muestran una capacidad adecuada para resolver problemas			
2	Los estudiantes muestran interés en resolver problemas complejos			
3	Los estudiantes solicitan ayuda cuando enfrentan dificultades para resolver un problema			
4	Los estudiantes pueden relacionar los conceptos aprendidos con situaciones que se les presente			
5	Los estudiantes aplican los conceptos aprendidos en contextos diferentes			
Dimensión 2: aprendizaje afectivo				
6	Observa una motivación alta hacia el aprendizaje en la mayoría de los estudiantes			
7	Los estudiantes muestran interés en participar activamente en las actividades de aprendizaje			
8	Los estudiantes expresan frustración fácilmente cuando encuentran dificultades en el aprendizaje			
9	Los estudiantes demuestran curiosidad por explorar temas relacionados con el aprendizaje			
10	Considera que los estudiantes son capaces de aprender de sus errores y mejorar			
Dimensión 3: aprendizaje psicomotor				
11	Observa que los estudiantes muestran mejoría en el desarrollo de habilidades físicas específicas desde el inicio del año escolar			
12	Observa que los estudiantes siguen instrucciones adecuadamente en actividades que requieren habilidades físicas específicas			
13	Nota una diferencia en el desarrollo de habilidades físicas entre los estudiantes que participan en deportes y los que no			
14	Los estudiantes demuestran buen control sobre la coordinación motora gruesa			
15	Los estudiantes muestran buena destreza en actividades que requieren coordinación motora fina			

ANEXO 4. FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

FICHA PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS: JUICIO DE EXPERTO

**EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32,
JULIACA, PUNO - 2023**

I. REFERENCIA:

- 1.1. EXPERTO : CARLOS ADOLFO LUZAN URUIOLA
- 1.2. ESPECIALIDAD :
- 1.3. CARGO ACTUAL :
- 1.4. GRADO ACADEMICO : DOCTOR EN EDUCACIÓN

II. TABLA DE VALORACIÓN POR EVIDENCIAS:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE		REGULAR					BUENA					MUY BUENA					EXCELENTE					
		05	00	06	11	16	21	26	30	35	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100			
1. CLARIDAD	Esta redactado con lenguaje apropiado																							✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en capacidades observables.																							✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia.																							✓
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems con las variables.																							✓
5. SUFICIENCIA	Valora las dimensiones en cantidad y calidad suficientes.																							✓
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para cumplir los objetivos de la investigación.																							✓
7. CONSISTENCIA	Esta basado en aspectos técnicos y científicos.																							✓
8. COHERENCIA	Entre las dimensiones indicadores ítems e índices																							✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de investigación.																							✓
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil y adecuado para la investigación.																							✓

Coefficiente de valoración porcentual C = 95%

III. OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES:

.....
.....

Lugar y fecha: JULIACA, 5 DE AGOSTO DE 2024

Sello y firma



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

FICHA PARA EVALUACIÓN DE INSTRUMENTO DE
ACOPIO DE DATOS: JUICIO DE EXPERTO

EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32,
JULIACA, PUNO - 2023

I. REFERENCIA:

- 1.1. EXPERTO : CARLOS RODRIGO LUJAN UNIVIALA
- 1.2. ESPECIALIDAD :
- 1.3. CARGO ACTUAL :
- 1.4. GRADO ACADEMICO : DOCTOR EN EDUCACIÓN

II. TABLA DE VALORACIÓN POR EVIDENCIAS:

ASPECTOS	CRITERIOS	VALORACION					OBSERVACIONES
		5	4	3	2	1	
ESPECÍFICOS	1. Claridad en la redacción	✓					
	2. Coherencia interna	✓					
	3. Inducción a la respuesta (sesgo).	✓					
	4. Lenguaje adecuado con el nivel del informante	✓					
	5. Mide lo que pretende	✓					
GENERALES	6. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder.	✓					
	7. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.	✓					
	8. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	✓					
	9. El número de ítems es suficiente para recoger la información.	✓					
	10. Los ítems se deduce de los indicadores	✓					
SUB TOTAL							
TOTAL							

Coefficiente de valoración porcentual C = 100%

III. RECOMENDACIONES:

.....
.....

IV. RESOLUCIÓN:

- a) Aprobado (C ≥ 75%)
- b) Desaprobado (C < 75%)

Lugar y fecha: JULIACA, 6 DE AGOSTO 01/ 2024

Sello y firma



ANEXO 5. FICHAS DE EVIDENCIAS DEL PROCESO DE DATOS

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

1 : EP6 3 Visible: 31 de 31 variable:

	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	epv	pa	en		
	P	P	P	P	P	P	N	N	N	N	N	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P	P	
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	18,00	37,00	
50	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	10,00	29,00
51	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	6,00	17,00
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18,00	45,00
53	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18,00	45,00
54	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	2	6,00	24,00
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18,00	45,00
56	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	10,00	30,00
57	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	18,00	38,00
58	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	6,00	31,00
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18,00	45,00
60	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	12,00	30,00
61	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12,00	45,00
62	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	16,00	17,00
63	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	12,00	45,00
64	3	2	3	1	1	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	11,00	31,00
65	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	18,00	31,00
66	3	2	3	1	1	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	11,00	31,00
67	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	18,00	31,00
68	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	18,00	17,00
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	18,00	45,00

Vista de datos Vista de variables

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	EP1	Númérico	3	0	Observa un aumento en la autoestima de los estudiantes que juegan vid...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
2	EP2	Númérico	3	0	Noto una mejor concentración de los estudiantes que juegan videojuegos	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
3	EP3	Númérico	3	0	Observo un aumento en la creatividad de los estudiantes que participan ...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
4	EP4	Númérico	3	0	Observo un aumento en la participación y el compromiso en el aprendiz...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
5	EP5	Númérico	3	0	El estudiante que juega videojuego capta mayor atención en horas de cl...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
6	EP6	Númérico	3	0	Cree que el estúdiate que juega videojuegos es mas responsable	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
7	EN1	Númérico	3	0	Ha observado un aumento en las conductas impulsivas entre los estudi...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
8	EN2	Númérico	3	0	Ha notado signos de adicción a los videojuegos en algunos de sus estu...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
9	EN3	Númérico	3	0	Ha observado que los estudiantes que pasan mucho tiempo jugando vid...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
10	EN4	Númérico	3	0	Ha notado una disminución en la participación de los estudiantes en act...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
11	EN5	Númérico	3	0	Ha observado una falta de interés por actividades creativas en los estudi...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
12	EN6	Númérico	3	0	Ha notado una disminución en la motivación académica de los estudian...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
13	AC1	Númérico	3	0	Considera que los estudiantes muestran una capacidad adecuada para ...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
14	AC2	Númérico	3	0	Los estudiantes muestran interés en resolver problemas complejos	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
15	AC3	Númérico	3	0	Los estudiantes solicitan ayuda cuando enfrentan dificultades para resol...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
16	AC4	Númérico	3	0	Los estudiantes pueden relacionar los conceptos aprendidos con situac...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
17	AC5	Númérico	3	0	Los estudiantes aplican los conceptos aprendidos en contextos diferentes	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
18	AA1	Númérico	3	0	Observa una motivación alta hacia el aprendizaje en la mayoría de los e...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
19	AA2	Númérico	3	0	Los estudiantes muestran interés en participar activamente en las activi...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
20	AA3	Númérico	3	0	Los estudiantes expresan frustración fácilmente cuando encuentran difi...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
21	AA4	Númérico	3	0	Los estudiantes demuestran curiosidad por explorar temas relacionados...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
22	AA5	Númérico	3	0	Considera que los estudiantes son capaces de aprender de sus errores ...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
23	AP1	Númérico	3	0	Observa que los estudiantes muestran mejoría en el desarrollo de habili...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada
24	AP2	Númérico	3	0	Observa que los estudiantes siguen instrucciones adecuadamente en a...	{1, En desa...	Ninguno	3	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 30 - 01 - 2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: YUDY VIOLETA LUJAN HUAYHUA

Dirección: Psje. PERÚ A7 - 3

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 42713862

Teléfono: 988773622 email: lujanhuayhua2023@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Título o Grado Académico a optar: MAGISTER EN EDUCACIÓN

Asesor: Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA MARIANO HILARIO CORNEJO COMERCIO 32, JULIACA, 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): EFFECTOS DE LOS VIDEO JUEGOS PROCESO DE APRENDIZAJE

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- Sí autorizo
- No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción “internacional” o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción “internacional” emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción “internacional” goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P33

Firma de Autor



huella digital

30 – ENERO - 2025

Fecha