

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN - CUSCO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GREGORIA SANTOS” - SICUANI



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA
I.E. MATEO PUMACAHUA
DE SICUANI, 2025

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN.

Autor:

Marcos Uriel Padilla

ORCID: 0009-0005-0765-9726

Asesor:

Mg. Zuzire Evelin Talavera Romero

ORCID: 0009-0005-4103-8632

Línea de Investigación:

Tecnología educativa y rendimiento académico

SICUANI- CUSCO – PERÚ

2026

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “GREGORIA SANTOS” SICUANI

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA**

**I.E. MATEO PUMACAHUA
DE SICUANI, 2025**

PRESENTADO POR

MARCOS URIEL PADILLA

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACION

APROBADA POR EL JURADO

PRESIDENTE : _____
Mgtr. OSCAR HUGO MANZANO SAIRITUPA

PRIMER MIEMBRO : _____
Mgtr. WILBER ABAD VILCA CAHUANA

SEGUNDO MIEMBRO: _____
Mgtr. HUGO COLQUE ESPINOZA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mí mismo como así a mi familia y a mis seres queridos por su amor incondicional, por ser mi guía y mi protección en cada paso que he dado, y por darme fuerzas en los momentos más difíciles.

A mis maestros, por motivarme a aprender con pasión, dedicación y vocación.

Y, ante todo, agradezco a Dios, por guiarme y hacer que todo ocurra en el momento perfecto, brindándome la fortaleza y sabiduría necesarias para concluir con éxito esta etapa tan significativa de mi vida.

El autor:

PADILLA, Marcos Uriel

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su presencia constante en mi vida y por manifestarme su amor de múltiples maneras que hicieron así lograr esta meta.

Expreso mi profundo agradecimiento a mi asesora, maestra y mentora MG. Zuzire Evelin, Talavera Romero por su valiosa orientación para poder realizar el presente trabajo, quien además siempre estuvo ahí contribuyendo significativamente en mi formación docente. También agradezco a todos los docentes y al personal en general de mi escuela Gregoria Santos, así como a cada docente de práctica, quienes con sus enseñanzas y experiencias dieron como resultado un granito más en mi desarrollo profesional.

El autor:

PADILLA, Marcos Uriel

PRESENTACIÓN

Señor Director de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gregoria” Santos-Sicuani. Señores miembros del jurado: En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de Escuela profesional de Educación Superior Gregoria Santos de Sicuani, pongo a vuestra distinguida consideración el proyecto de Investigación intitulado “USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA I.E. MATEO PUMACAHUA DE SICUANI, 2025”, con el objetivo de: Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, 2025.

Con el desarrollo de la presente investigación, pretendemos optar el grado de bachiller en educación, Especialidad Inglés y poner de manifiesto los conocimientos adquiridos durante la formación profesional en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gregoria” Santos-Sicuani.

El autor:

PADILLA, Marcos Uriel

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLA	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática	1
1.2. Formulación del Problema	4
1.2.1. Problema General	4
1.2.2. Problemas Específicos	5
1.3. Objetivos de la Investigación.....	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos Específicos.....	5
1.4. Justificación del Estudio	6
1.4.1. Relevancia social.....	6
1.4.2. Valor Teórico	6
1.4.3. Implicancias Practicas	6
1.4.4. Utilidad Metodológica	7
1.5. Delimitación de la Investigación.....	7
1.5.1. Delimitación Espacial	7
1.5.2. Delimitación Temporal	7
1.6. Línea de Investigación	7

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del Problema	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	11

2.1.3.	Antecedentes Regionales y/o Locales	14
2.2.	Base Teóricas	15
2.2.1.	Fundamentos Teóricos	15
2.2.2.	Marco conceptual	18
2.2.3.	Definición de Términos Básicos	26
2.3.	Formulación de Hipótesis	28
2.3.1.	Hipótesis General	28
2.3.2.	Hipótesis Específicas	28
2.4.	Variables de Estudio	28
2.4.1.	Identificación de Variables	29
2.4.2.	Operacionalización de Variables.....	30

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de Investigación y nivel de Investigación	31
3.1.1.	Tipo de Investigación	31
3.1.2.	Nivel de Investigación.....	31
3.2.	Diseño de Investigación	32
3.3.	Población y Muestra.....	32
3.3.1.	Población.....	32
3.3.2.	Muestra.....	33
3.4.	Técnica e instrumento de recolección de datos.....	33
3.4.1.	Técnicas.....	33
3.4.2.	Instrumentos	33
3.5.	Técnica e instrumento de procesamiento y análisis de datos.....	34

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	Presentación de resultados	35
4.2.	Resultados	36
	CONCLUSIONES	65
	SUGERENCIAS	66
	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	67
	ANEXOS	69
a.	Matriz de Consistencia.....	69
b.	Instrumento de Investigación	70

c.	Matriz del Instrumento.....	73
d.	Fotografías	75
e.	Validación de instrumentos.....	76
f.	Informe de asesor(a).....	80
g.	Constancia Turnitin.....	82

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 <i>Población de estudiantes</i>	33
Tabla 2 <i>Muestra de estudiantes</i>	33
Tabla 3 <i>Puntuación en escala Likert</i>	35
Tabla 4 <i>Calidad de la enseñanza</i>	36
Tabla 5 <i>Desempeño de los Docentes</i>	37
Tabla 6 <i>Evaluación de Aprendizaje</i>	39
Tabla 7 <i>Apoyo Educativo en Casa</i>	46
Tabla 8 <i>Implicación de la familia en el Proceso educativo</i>	47
Tabla 9 <i>Ambiente de estudio en el Hogar.</i>	48
Tabla 10 <i>Motivación</i>	40
Tabla 11 <i>Autoestima.</i>	42
Tabla 12 <i>Autorregulación</i>	43
Tabla 13 <i>Autorregulación.</i>	44
Tabla 14 <i>Juegos de estrategia</i>	49
Tabla 15 <i>Juegos de Simulación</i>	51
Tabla 16 <i>Juegos de Aventura</i>	53
Tabla 17 <i>Juegos de Rol</i>	54
Tabla 18 <i>Juegos de Enfrentamiento</i>	55
Tabla 19 <i>Cantidad de Horas que le dedica a los juegos de los fines de semana</i>	57
Tabla 20 <i>Cantidad de horas que le dedica los días de semana</i>	58
Tabla 21 <i>Uso de móviles</i>	60
Tabla 22 <i>Uso de Computadoras</i>	61
Tabla 22 <i>Uso de Consolas</i>	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Calidad de la enseñanza</i>	36
Figura 2 <i>Desempeño de los Docentes</i>	38
Figura 3 <i>Evaluación de Aprendizaje</i>	39
Figura 4 <i>Apoyo Educativo en Casa</i>	46
Figura 5 <i>Implicación de la familia en el Proceso educativo</i>	47
Figura 6 <i>Ambiente de estudio en el Hogar.</i>	48
Figura 7 <i>Motivación</i>	41
Figura 8 <i>Autoestima.</i>	42
Figura 9 <i>Autorregulación</i>	43
Figura 10 <i>Autorregulación.</i>	45
Figura 11 <i>Juegos de estrategia</i>	50
Figura 12 <i>Juegos de Simulación</i>	51
Figura 13 <i>Juegos de Aventura</i>	53
Figura 14 <i>Juegos de Rol</i>	54
Figura 15 <i>Juegos de Enfrentamiento</i>	56
Figura 16 <i>Cantidad de Horas que le dedica a los juegos</i>	57
Figura 17 <i>Cantidad de horas que le dedica los días de semana</i>	59
Figura 18 <i>Uso de móviles</i>	60
Figura 19 <i>Uso de Computadoras</i>	62
Figura 20 <i>Uso de Consolas</i>	63

RESUMEN

El presente trabajo de investigación intitulado “Uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua de Sicuani, 2025” con el objetivo de determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, año 2025, la metodología aplicada del trabajo de investigación es de tipo básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental y de alcance correlacional; la población y muestra del trabajo de campo está conformada por 30 estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua; por otra parte, **se concluyó** que el uso de videojuegos influye en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, aunque no siempre de manera negativa, ya que un uso moderado y controlado puede coexistir con un desempeño aceptable. Los resultados evidencian que, si bien los videojuegos pueden estimular el aprendizaje y la creatividad, su uso excesivo afecta las actividades escolares y el cumplimiento de tareas, lo que resalta la importancia de fortalecer los hábitos de estudio y la gestión del tiempo. A nivel personal, se observa una motivación media y autoestima favorable en la mayoría de los estudiantes, aunque algunos presentan dificultades de autorregulación y concentración. En el ámbito familiar, el acompañamiento y la supervisión parental se presentan como factores determinantes para un mejor rendimiento académico. En conjunto, se concluye que los videojuegos no son perjudiciales por sí mismos, sino que su impacto depende del uso responsable, la orientación pedagógica y el apoyo familiar, pudiendo convertirse en una herramienta educativa que potencie habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

Palabras claves: rendimiento académico, uso de videojuegos.

ABSTRACT

The present research work entitled “Uso de videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua de Sicuani año 2025” aims to determine the relationship between the use of video games and the academic performance of fifth-grade students at I.E. Mateo Pumacahua in 2025. The methodology applied is basic research with a quantitative approach, non-experimental design, and correlational scope. The population and sample for the fieldwork consisted of 30 fifth-grade students from I.E. Mateo Pumacahua. The study concluded that the use of video games influences the academic performance of students, although not always negatively, since moderate and controlled use can coexist with acceptable academic achievement. The results show that while video games can stimulate learning and creativity, excessive use affects school activities and task completion, highlighting the importance of strengthening study habits and time management.

At the personal level, most students exhibit medium motivation and favorable self-esteem, although some show difficulties with self-regulation and concentration. At the family level, parental support and supervision emerge as determining factors for better academic performance. Overall, it is concluded that video games are not harmful by themselves; their impact depends on responsible use, pedagogical guidance, and family support. When properly managed, they can become an educational tool that enhances cognitive, social, and emotional skills.

Key words: Videogames, Academic performance.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

En el mundo entero se considera que la motivación es una herramienta importante para mejorar los resultados académicos en los estudiantes, considerando también que los docentes y padres de familia deben mantener estrategias que influyan en los estudiantes para un acercamiento al desarrollo educativo de sus hijos, Vega (2024), en su artículo científico Mejorando el rendimiento académico; a ello se suma que los videojuegos pueden llegar a ser una gran motivación influenciando el rendimiento académico de los estudiantes, los juegos de entretenimiento visual están evolucionando hacia experiencias más inmersivas y personalizadas, impulsadas por la inteligencia artificial y la realidad virtual aumentada, lo que detona el interés de los niños. Se espera que los videojuegos ofrezcan narrativas más dinámicas y adaptativas, para el desarrollo creativo de los estudiantes, así como mejorar las experiencias sociales.

En América Latina de acuerdo a la OMS y Diversos Ministerios de Educación según (Serna,2022), muestran que existe una poca socialización, concentración e iniciativa y falta de interés en mejorar el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes, pese a que se muestra problemas en el rendimiento académico de los estudiantes no se plantean alternativas de solución, como herramientas o diversos medios de motivación, ante esta situación, en América Latina el mercado de los videojuegos ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años, incrementando su uso de manera constante en cada periodo. Este auge se explica, principalmente, por el mayor acceso de la población a Internet.

En el Perú, Rendimiento académico es bajo competencias, siendo el rendimiento académico medido por exámenes, la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) y (ENLA) es una evaluación estandarizada que realiza el Ministerio de Educación del Perú, a través del INEI, para medir los metas de aprendizaje de los estudiantes pertenecientes a disciplinas fundamentales como Comunicación y Matemática, siendo medido a estudiantes de 2° secundaria y 5° de secundaria, teniendo resultados desalentadores para la educación y rendimiento académico, por otra parte, el acceso a las tecnologías de información genera el incremento de las cabinas de internet si bien en la actualidad se está incrementando el acceso a internet fijo de los hogares, lo que ha incrementado el uso de videojuegos en equipos de cómputo, celulares y consolas por el fácil acceso entre los estudiantes, en algunos casos con control y en otros sin un control parental.

La ciudad de Sicuani no es ajena a la globalización siendo la UGEL Canchis, la encargada de garantizar una educación de calidad, así mismo se encuentran diferentes ambientes de videojuegos como cabinas de internet, consolas, juegos de entrenamiento como también en los celulares, a ello se le suma que ha consecuencia de la pandemia se hizo normal el uso de celulares inteligentes, smartphone, en estudiantes desde el 1er grado

de secundaria como también en algunos casos en primaria, generando incertidumbre en si los videojuegos generan consecuencias positivas o negativas que conlleva el alcance a la tecnología e información, en beneficio de buen rendimiento académico, En la localidad de Sicuani, se ha podido observar con preocupación que un considerable número de estudiantes de distintas instituciones pasan largas horas en cabinas de internet, dedicando su tiempo a videojuegos en red online. Esta situación ha generado diversas repercusiones desfavorables en el rendimiento académico y en el desarrollo personal integral. Muchos de estos estudiantes dejan de asistir regularmente a sus actividades escolares, incumplen con el desarrollo de sus tareas y muestran un evidente descuido en su formación personal, afectando dimensiones como el área cognitiva, las actitudes y el comportamiento pragmático. Además, se ha identificado que esta exposición excesiva a los videojuegos propicia la generación de conductas adictivas y dependencia, lo que deriva en síntomas de ansiedad, irritabilidad, aislamiento social y, en algunos casos, cuadros depresivos que afectan su salud mental y bienestar emocional. Chipana (2023), lo que genera la necesidad de regular y dirigir por parte de los padres, el uso adecuado de estos dispositivos en pro del estímulo creativo e incremento de conocimientos de los niños.

En la I.E. Mateo Pumacahua se observa que los estudiantes de 5° grado de secundaria, en el aspecto académico, a pesar de que todos cuentan con la misma calidad de enseñanza, se aprecian estudiantes con un rendimiento académico bajo de acuerdo a sus evaluaciones; en su aspecto familiar no se aprecia un rendimiento alto a pesar del apoyo familiar en el proceso educativo; y se acuerdo al aspecto personal se observa que los niños presentan diversos niveles de motivación por lo que no se puede garantizar un adecuado actuar para incrementar el rendimiento académico en todos los estudiantes.

Las causas de este problema se podrían deber a la desigualdad que presentan algunos estudiantes, a acceder a equipos tecnológicos, para despertar su interés e

incrementar sus conocimientos generales, esto debido a que existen diversos tipos de videojuegos como los juegos de aventura donde los estudiantes incrementan su capacidad lectora, juegos de estrategia donde el estudiante puede incrementar su capacidad de resolución de problemas y los juegos multijugador online que incrementan la interacción social y la cooperación entre jugadores del mismo o de diversos idiomas; así mismo el tiempo de uso de los videojuegos debe ser controlado por los padres puesto que una motivación también puede convertirse en una adicción; por lo que el uso prudente de los dispositivos con un control a modo de incentivo puede incrementar las habilidades de los estudiantes por ende podría incrementar el rendimiento académico.

De continuar con esta situación no se puede garantizar el adecuado control de los dispositivos, generando adicción, bajo rendimiento académico, desaprobación de áreas curriculares, conflictos familiares por las bajas notas, aislamiento, afectación de la autoestima, desmotivación del estudiante y abandono de los estudios secundario.

Es por estos motivos que el desarrollo del presente trabajo es importante dado que se estudiara la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, con la finalidad de recomendar el mejor aprovechamiento de los videojuegos en el ámbito académico, para motivar a los estudiantes e incrementar sus habilidades sociales, cognitivas, creativas y desenvolvimientos con la finalidad de incrementar su rendimiento académico, mismo que se reflejara en el incremento de sus promedios.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto personal en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto familiar en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, año 2025.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025.
- Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto personal en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025.
- Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto familiar en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025.

1.4. Justificación del Estudio

1.4.1. Relevancia social

La presente investigación posee relevancia social porque permitirá conocer cómo el uso de videojuegos influye en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, brindando información útil a docentes, padres de familia y autoridades educativas para comprender los efectos que generan los videojuegos en el proceso de aprendizaje. Asimismo, los resultados contribuirán a la formulación de estrategias y orientaciones para promover un uso adecuado de los videojuegos, favoreciendo el desarrollo académico y personal de los estudiantes, en beneficio de la comunidad educativa y de la sociedad en general.

1.4.2. Valor Teórico

De acuerdo al enfoque teórico, la presente investigación se orienta en la exploración y consolidación de la información para detallar la importancia del uso controlado de los videojuegos y los ítems que determinan un adecuado rendimiento académico, así mismo se mostrara la relación que tienen ambas, lo que aportara a los futuros profesionales de educación información valiosa para futuros investigadores interesados en analizar o profundizar en la temática de los temas de videojuegos y rendimiento académico con la finalidad de llenar vacíos teóricos que existen, siendo importante determinar la relación de los videojuegos con el rendimiento académico, así mismo la culminación del presente trabajo sirve como un antecedente para los futuros profesionales de la docencia.

1.4.3. Implicancias Practicas

De acuerdo con el punto de vista práctico el presente trabajo de investigación se orienta a formular recomendaciones útiles que contribuyan a optimizar el uso de los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del 5° año de la I.E. Mateo

Pumacahua de Sicuani. Esta iniciativa busca establecer parámetros que permitan un mejor control del tiempo dedicado a los videojuegos, garantizando que su uso se dirija hacia fines educativos y de desarrollo cognitivo. El propósito es asegurar la aplicación de estrategias adecuadas que promuevan el aprovechamiento de los distintos tipos de videojuegos que aporten conocimientos, motiven a los estudiantes e incrementen su rendimiento académico. Además, al comprobar la relación existente entre el uso de videojuegos y el desempeño escolar, se evidencia que un uso adecuado y controlado de estos recursos contribuye directamente al fortalecimiento del aprendizaje, ofreciendo una base sólida para su integración responsable en el ámbito educativo.

1.4.4. Utilidad Metodológica

De acuerdo con el punto de vista metodológico; el presente trabajo de investigación resulta valioso, ya que ofrece un nuevo instrumento elaborado y estructurado en forma de cuestionario, destinado a facilitar la recopilación de información y la organización de los resultados. Asimismo, dicho instrumento será de utilidad para futuros profesionales y docentes interesados en analizar y mejorar el rendimiento académico dentro del ámbito educativo.

1.5. Delimitación de la Investigación

1.5.1. Delimitación Espacial

La presente investigación se desarrolló en la I.E. Mateo Pumacahua de Sicuani, Institución de Educación Secundaria pública.

1.5.2. Delimitación Temporal

El estudio comprende el análisis de información correspondiente al Año Escolar 2025, considerando datos y respuestas vinculadas a estudiantes de 5to grado de dicha Institución.

1.6. Línea de Investigación

Este estudio se sitúa dentro del ámbito de una línea de investigación en el área temática Educación y tecnología aplicada al aprendizaje, desarrollándose dentro de la línea Tecnología educativa y rendimiento académico, con el tema transversal el uso de videojuegos en el proceso de aprendizaje.

Tiene como propósito examinar la influencia que ejerce el uso de videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, considerando que el empleo inadecuado o excesivo de estos recursos puede interferir en el desempeño escolar, mientras que su utilización pedagógica puede convertirse en una herramienta innovadora que potencie la motivación y el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Antecedente 1.- Según (2024) en su trabajo intitulado “*Los videojuegos en el aprovechamiento educacional en estudiantes de cuarto año de EGB, de una institución de Ecuador, 2024*”, realizado con el objetivo determinar la incidencia de los videojuegos en el aprovechamiento educacional en los estudiantes de cuarto de EGB de una institución de Ecuador durante el año 2024, la metodología se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo básico, con un diseño no experimental y descriptivo. La población estuvo conformada por estudiantes del cuarto año de una institución educativa, seleccionándose una muestra de 30 mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Se aplicó una encuesta con 24 preguntas cerradas para obtener información sobre el rendimiento académico y su relación con el uso de videojuegos. Asimismo, se realizó una revisión bibliográfica de fuentes científicas relacionadas con el tema, se concluyó que, según los resultados obtenidos, el 40.14% de los estudiantes presenta un alto nivel de interés por los

videojuegos, lo que a su vez favorece su desarrollo personal y social, evidenciando que el conocimiento y la comprensión del entorno influyen en la percepción de la realidad.

Antecedente 2.- Según Gómez & Devís & Molina, (2020), en su trabajo titulado *“El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes”*, En este trabajo se planteó lo siguiente, objetivo de determinar las relaciones entre el tiempo de uso de videojuegos y el rendimiento académico de los escolares adolescentes de la Comunidad Valenciana. La metodología que se utilizó es un cuestionario ad hoc, validado a través de juicio de expertos (0,8 validez y confiabilidad) para realizar este estudio transversal ex post facto. Se diseñó una muestra representativa estratificada y proporcional a la población de alumnado de ESO de dicha comunidad autónoma y se recogieron 1.502 cuestionarios. Llegando a los resultados que los adolescentes destinan en promedio 47,23 minutos diarios a jugar videojuegos, siendo este tiempo menor durante los días de semana y mayor durante los fines de semana. Se observa que quienes invierten más tiempo en los videojuegos entre semana tienden a reprobar un mayor número de asignaturas, mientras que aquellos que juegan principalmente los fines de semana suelen obtener mejores calificaciones escolares; En conclusión, se determinó que los estudiantes que juegan con frecuencia moderada o de manera ocasional suelen alcanzar buenos resultados académicos, a diferencia de aquellos que presentan un uso intensivo de los videojuegos, quienes tienden a obtener un menor rendimiento.

Antecedente 3.- Según, Garay & Ávila (2021), en su tesis titulada *“Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico”* cuyo objetivo es analizar el uso de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de básica. La metodología aplicada se trata de un estudio de enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo y cuasiexperimental, de corte transversal. La población estuvo conformada por padres de familia y docentes de educación básica elemental

pertenecientes a la Institución Educativa Alborada, ubicada en la ciudad de Cuenca. Llegando a los resultados La incorporación de videojuegos en el ámbito educativo puede optimizar el rendimiento académico del alumnado, siempre que el docente posea las competencias y la actualización pedagógica necesarias para aplicarlos de manera efectiva Concluyendo lo siguiente que para obtener resultados óptimos en la implementación de los videojuegos dentro de las distintas áreas del conocimiento y contribuir al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes, es fundamental que el docente conozca y domine el uso pedagógico de los videojuegos.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Antecedente 4 .- Según Granados (2024), en su trabajo intitulado “*Uso de videojuegos y el aprendizaje de vocabulario básico del inglés en educación primaria, 2024*”, tesis de segunda especialidad de la Universidad Cesar Vallejo, realizado con el objetivo relacionar el uso de videojuegos y el aprendizaje de vocabulario básico del inglés, en niños del sexto grado de primaria, en Satipo, 2024, la metodología aplicada del trabajo de investigación se enmarca dentro de un enfoque de investigación cuantitativa y de tipo aplicada. Se utilizo un diseño de investigación no experimental, correlacional. La población abarcó a todos los niños estudiantes del sexto grado de primaria de los centros educativos de los distritos de Pangoa y Río Tambo, zona rural de la provincia de Satipo, la muestra fue 73 alumnos. La recolección de datos se realizó mediante encuestas. Las variables de estudio fueron: Uso de videojuegos, y el aprendizaje significativo del vocabulario básico de inglés. Para determinarla relación entre estas variables, se usaron tablas de distribución de frecuencia y la prueba de independencia de Chi cuadrado, para finalizar se concluyó que de acuerdo con la prueba de independencia, se determinó que existe una relación entre el uso de videojuegos y el aprendizaje significativo del vocabulario básico del idioma inglés. Por ello, esta vinculación podría orientar al diseño

de un aplicativo adaptado a la realidad educativa, que permita aprender inglés de una forma más lúdica y atractiva.

Antecedente 5 .- Según Reyes (2022), en su trabajo intitulado “*Videojuegos y aprendizaje en estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022*”, tesis de pregrado de la Universidad Cesar Vallejo, realizado con el objetivo general determinar de qué manera se relacionan los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundaria en un colegio de Huancayo, 2022. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo, diseño no experimental, correlacional. Los **métodos** empleados en la investigación fueron el hipotético-deductivo y el estadístico. La población estuvo conformada por 70 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 60 alumnos mediante un muestreo probabilístico. Para la recolección de datos, se aplicó la técnica de la encuesta, elaborando un cuestionario para cada variable y sus respectivas dimensiones, con 10 ítems por variable. Asimismo, para la medición de las variables, se utilizó la escala de Likert, que permitió cuantificar las percepciones y actitudes de los participantes, Los **resultados** mostraron una correlación positiva entre las variables “videojuegos” y “aprendizaje” ($r^2 = 0.310$, $p = 0.50$). En este sentido, se concluye que los videojuegos representan una herramienta digital vinculada al proceso de aprendizaje, ya que favorecen el desarrollo de habilidades como la concentración, la atención, la creatividad, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias orientadas al cumplimiento de metas.

Antecedente 6 .-Según Gonzales (2022), su tesis titulada “*Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa privada, Chiclayo*” de la Universidad Cesar Vallejo , realizado con el **objetivo** determinar la relación que existe entre videojuegos y rendimiento académico

en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una Institución Educativa Privada, Chiclayo y La **metodología** adoptada en esta investigación se sustentó en un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un diseño no experimental y un nivel descriptivo y correlacional. La muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del quinto grado de primaria, sección “A”, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para la recolección de datos, se aplicó la técnica de la encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario con escala tipo Likert, el cual fue validado por juicio de expertos, permitiendo identificar el nivel de uso de los videojuegos entre los estudiantes. Asimismo, se analizaron las boletas de calificaciones del primer bimestre, correspondientes a la variable rendimiento académico, en las áreas de Matemática y Comunicación, consideradas las de mayor dificultad dentro de la problemática educativa observada. Obteniendo los siguientes **resultados**, se identificó una relación negativa y altamente significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en el área de Matemática, con un coeficiente de correlación $Rho = -0.566$, $p = 0.009$; así como una relación negativa y significativa en el área de Comunicación, con un coeficiente $Rho = -0.470$, $p = 0.037$. En consecuencia, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, confirmando que a mayor uso de videojuegos, menor es el rendimiento académico de los estudiantes en las áreas evaluadas. Llegando a la siguiente **conclusión que** se determinó que existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa privada en Chiclayo. Los resultados obtenidos mediante el coeficiente Rho de Spearman evidencian un valor correlacional de ($rho = -0.566$, $p = 0.009$), indicando una relación muy significativa y negativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico en el área de Matemática.

Antecedente 7 .- Según Matos (2021), en su trabajo intitulado “*Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021*”, para optar el Título de Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa en la Universidad Cesar Vallejo, cuyo objetivo es determinar la relación entre los videojuegos y rendimiento académico en los estudiantes del 3er. año de secundaria en tiempos de pandemia de la IE Fe y Alegría 37 Enrique Montenegro – San Juan de Lurigancho año 2021, La metodología empleada en la investigación fue de tipo básico, con un alcance correlacional y un diseño no experimental de corte transversal. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta, y el instrumento aplicado fue un cuestionario diseñado para ambas variables de estudio. La muestra estuvo conformada por 91 estudiantes, seleccionados de una población total de 219; Obteniendo los siguientes **resultados** que indican que la correlación no es significativa ($p = 0.077$), y que la relación entre las variables es débil ($\rho = 0.186$). Asimismo, se observó que el 72.53% de los estudiantes encuestados presenta un nivel bajo en el uso de los videojuegos, mientras que solo el 2.20% manifestó un nivel alto, evidenciando un uso limitado de esta herramienta entre la mayoría de los participantes. Se **concluye** que no existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del tercer año de secundaria durante la etapa de pandemia en la Institución Educativa Fe y Alegría N.º 37, lo que indica que el uso de videojuegos no tuvo un impacto estadísticamente relevante en su desempeño escolar.

2.1.3. Antecedentes Regionales y/o Locales

Antecedente 8.- Según Chipana (2023) en su trabajo intitulado “*Influencia de los videojuegos en red online y el comportamiento emocional de los niños del III Ciclo de la I.E. 56016 de Chihuaco - Sicuani*”, tesis de pre grado del en ese entonces Instituto Superior Pedagógico Publico Gregoria Santos de Sicuani, realizado con el objetivo general determinar de qué manera se relacionan los videojuegos en el aprendizaje de los estudiantes del séptimo

ciclo del nivel secundaria en un colegio de Huancayo, 2022. La metodología aplicada estuvo bajo un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un nivel descriptivo y un diseño no experimental y correlacional. Se emplearon los métodos hipotético-deductivo y estadístico. La población estuvo conformada por 70 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 60 alumnos mediante un muestreo probabilístico. Para la recolección de datos, se aplicó la técnica de la encuesta, elaborando un instrumento con 10 ítems por cada variable y dimensión. La medición de las variables se realizó utilizando una escala tipo Likert, que permitió cuantificar las percepciones de los estudiantes sobre los aspectos evaluados. Los **resultados** evidenciaron una correlación positiva entre las variables “videojuegos” y “aprendizaje” ($r^2 = 0.310$, $p = 0.50$). En consecuencia, se concluyó que los videojuegos constituyen una herramienta digital vinculada al proceso de aprendizaje, ya que favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, tales como la concentración, la atención, la creatividad, la resolución de problemas y la formulación de estrategias orientadas al cumplimiento de metas académicas.

2.2. Base Teóricas

2.2.1. Fundamentos Teóricos

2.2.1.1. Los Videojuegos

Según Matos (2021), Los videojuegos pueden definirse como sistemas digitales que permiten la interacción entre un programa informático y el usuario mediante elementos visuales mostrados en la pantalla de un dispositivo electrónico. Estos entornos funcionan bajo determinadas reglas, desafíos y sistemas de recompensas que orientan la participación del jugador. Además de ser considerados medios de entretenimiento destinados a satisfacer las necesidades de ocio de las personas, los videojuegos poseen un potencial educativo, ya que pueden contribuir al desarrollo de habilidades, estrategias cognitivas y actividades formativas dentro de diversos contextos de aprendizaje. Los videojuegos se clasifican en diferentes tipos según su dinámica y objetivos, destacando

los de estrategia, simulación, aventura y rol. **a) Estrategia:** Requieren planificación y toma de decisiones para alcanzar objetivos específicos, permitiendo al jugador coordinar acciones y controlar personajes o recursos. **b) Simulación:** Recrean situaciones reales como pilotar aviones o conducir vehículos, ofreciendo experiencias interactivas con mayor realismo. **c) Aventura:** Presentan historias donde el jugador explora, resuelve desafíos y descubre pistas para avanzar en la trama. **d) Rol:** Permiten crear personajes con habilidades que evolucionan según las decisiones del jugador durante el desarrollo del juego. Los **dispositivos que se usan** son programas informáticos diseñados principalmente con fines recreativos y de entretenimiento, que permiten la interacción del usuario con un entorno digital mediante diferentes dispositivos tecnológicos. Estos softwares pueden ejecutarse en diversas plataformas, como computadoras, consolas de videojuegos, teléfonos inteligentes y otros equipos electrónicos, brindando experiencias interactivas mediante imágenes, sonidos y dinámicas de juego que favorecen la participación del usuario. **Por otro lado**, el uso excesivo de los videojuegos puede generar una fuerte influencia en el usuario, especialmente cuando su uso se presenta tanto entre semana como durante los fines de semana. Esta situación puede derivar en una dependencia a los videojuegos, entendida como un comportamiento recurrente y en algunos casos compulsivo hacia la actividad de juego, en la que la persona siente la necesidad constante de jugar y percibe dificultad para prescindir de esta práctica. En muchos casos, el videojuego se utiliza como una forma de evasión de problemas personales, generando una sensación momentánea de alivio o reducción de la angustia al momento de jugar, lo que refuerza dicha conducta.

2.2.1.2. El Rendimiento académico

Según Carrera & Hernández (2024) Representa el nivel de conocimientos, habilidades y competencias adquiridas por el estudiante durante su proceso de

aprendizaje. Este desempeño se evalúa mediante instrumentos cuantitativos y cualitativos aplicados en un periodo determinado, con la finalidad de verificar el cumplimiento de los objetivos educativos planteados. Asimismo, no solo implica una calificación, sino también la capacidad del estudiante para interiorizar saberes y desarrollar capacidades a través de la interacción con los docentes. En este sentido, el rendimiento educativo evidencia el grado de logro alcanzado y la satisfacción generada durante la construcción del aprendizaje. En lo **académico** comprende el avance y evolución del desempeño escolar del estudiante durante su proceso de formación educativa. Esta dimensión está relacionada con el desarrollo progresivo de conocimientos, capacidades y habilidades que permiten mejorar el aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos establecidos. Asimismo, considera que cada estudiante posee diferentes estilos y estrategias de aprendizaje, los cuales varían según sus características individuales y tienen una influencia significativa en la obtención de un adecuado rendimiento académico. Por ello, el fortalecimiento de estas habilidades resulta fundamental para favorecer un desempeño escolar satisfactorio. En lo **personal** comprende el conjunto de emociones, intereses, actitudes y motivaciones que influyen en el comportamiento y desempeño del estudiante dentro del proceso educativo. Esta dimensión considera aspectos esenciales del desarrollo individual, tales como la autoestima, la autoconfianza, la estabilidad emocional y la capacidad de autorregulación, los cuales permiten al estudiante afrontar los desafíos académicos, fortalecer su autonomía y mejorar su rendimiento. Asimismo, estos factores contribuyen a la formación integral de la persona y favorecen una adecuada adaptación al entorno escolar. En lo **familiar** comprende la influencia que ejerce el entorno familiar en el proceso educativo del estudiante, considerando el apoyo, acompañamiento y orientación que brindan sus integrantes durante su formación. Esta dimensión incluye factores como el nivel de instrucción de los padres o tutores, las condiciones del ambiente

familiar, la comunicación y las expectativas que la familia mantiene respecto al desempeño del estudiante. Estos elementos pueden influir significativamente en su motivación, hábitos de estudio, desarrollo personal y logro académico, favoreciendo o limitando su progreso educativo.

2.2.2. Marco conceptual

2.2.2.1. Uso de Videojuegos

Se define como un “juego electrónico que se visualiza en una pantalla” o un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Estas definiciones se ajustan plenamente a la noción general de videojuego; sin embargo, pueden complementarse señalando que un videojuego es también un software creado con fines de entretenimiento, controlado a través de un dispositivo de mando y visualizado en una pantalla electrónica, el cual está diseñado para ser interactivo, permitiendo la participación individual o colectiva de los usuarios. (La Real Academia Española , 2025)

Como se puede apreciar, un videojuego está compuesto por diversos elementos esenciales, entre los cuales destacan el software, el controlador y el soporte electrónico o plataforma:

- **Software:** corresponde al conjunto de componentes lógicos que permiten la ejecución de las funciones y tareas que conforman el videojuego.
- **Controlador:** es un dispositivo o periférico de entrada que posibilita la interacción del jugador con el videojuego, permitiendo realizar acciones dentro de él. Este se conecta directamente a la plataforma.
- **Soporte electrónico o plataforma:** representa el componente físico en el cual se ejecuta y visualiza el videojuego; puede ser un **ordenador, consola de videojuegos, máquina recreativa o teléfono móvil.**

En consecuencia, se puede definir el videojuego como un juego digital interactivo con animaciones, visualizado a través de un soporte electrónico o plataforma, cuyo propósito principal es entretener. Además, para ser considerado como tal, debe incluir los componentes mencionados anteriormente. (Matos Misari, 2021),

a. Dimensión 1: Tipos de Videojuegos

- **Acción**

Según Wolf & Perron (2025), los juegos de acción se caracterizan por:

- Ritmo rápido: Los juegos de acción suelen tener un ritmo rápido y exigente, con desafíos y obstáculos que requieren reflejos y habilidades rápidas.
- Combate y lucha: Los juegos de acción a menudo involucran combate y lucha contra enemigos, con un enfoque en la acción y la adrenalina.

- **Aventuras**

Según Martínez Jenkins (2025), los juegos de aventura se caracterizan por:

- Exploración: Los juegos de aventura suelen involucrar la exploración de entornos y la resolución de puzzles y desafíos.
- Narrativa: Los juegos de aventura a menudo tienen una narrativa o historia que se desarrolla a medida que el jugador avanza.

- **Rol (RPG)**

Según Matos Misari (2021), los juegos de rol se caracterizan por:

- Desarrollo de personajes: Los juegos de rol permiten a los jugadores crear y desarrollar personajes, con habilidades y atributos que se mejoran a medida que se avanza en el juego.
- Narrativa interactiva: Los juegos de rol suelen tener una narrativa interactiva que se desarrolla a medida que el jugador toma decisiones y realiza acciones.

- **Estrategia**

Según Matos Misari (2021), los juegos de estrategia se caracterizan por:

- Planificación y toma de decisiones: Los juegos de estrategia requieren planificación y toma de decisiones, con un enfoque en la estrategia y la táctica.
- Gestión de recursos: Los juegos de estrategia a menudo involucran la gestión de recursos, como unidades, edificios y tecnología.

b. Dimensión 2: Tiempo dedicado a los videojuegos

El uso excesivo de los videojuegos puede influir significativamente en el usuario, sobre todo cuando se realiza de forma constante tanto entre semana como en los fines de semana. Esta práctica puede generar dependencia, entendida como un comportamiento repetitivo y en algunos casos compulsivo hacia el juego, donde la persona siente la necesidad frecuente de jugar y dificultad para dejarlo. En muchos casos, los videojuegos se utilizan como medio de evasión de problemas personales, produciendo un alivio momentáneo de la angustia, lo que refuerza y mantiene dicha conducta. (Matos Misari, 2021)

- Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana.
- Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes a viernes)

c. Dimensión 3: Dispositivos

Los videojuegos se pueden acceder desde una gran variedad de dispositivos electrónicos, no limitándose solo a consolas, sino también a computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Además, estas experiencias virtuales pueden sumergir al usuario en narrativas complejas y absorbentes, y su uso prolongado puede influir en el aislamiento social y en las responsabilidades académicas. (Matos Misari, 2021),

- **Uso de móviles.**- Son aquellos videojuegos que se juegan a través de internet, ya sea descargando el programa o mediante un navegador. Cabe resaltar la creciente

popularidad de los juegos para teléfonos móviles, debido a que pueden ejecutarse tanto de manera offline como online. (Vargas Robledo, 2021)

- **Uso de computadora.-** Los artefactos de estancia son dispositivos voluminosos ubicados en lugares específicos, que contienen un solo juego y se activan mediante monedas o fichas. Generalmente, se juega de pie o en otra posición cuando se trata de simuladores, como los de autos o aviones. Asimismo, las computadoras están diseñadas para ejecutar diversos programas, siendo los videojuegos solo uno de ellos. (Vargas Robledo, 2021)

- **Uso de consolas.-** Se refiere a una computadora diseñada específicamente para el uso de videojuegos. En los últimos años se han desarrollado consolas portátiles y consolas con mando inalámbrico. El autor hace referencia particularmente a la consola Wii y a su mando inalámbrico, el cual permite detectar la aceleración del movimiento en tres dimensiones. (Vargas Robledo, 2021)

2.2.2.2. Rendimiento Académico

El rendimiento escolar o académica también depende del contexto y ambiente en el que se desarrolle la familia y el estudiante, porque es importante la percepción que los estudiantes tengan acerca de la valoración positiva o negativa de su familia hacia ellos, su apoyo que aquella les preste, la percepción de los padres en las tareas, sus expectativas, su comunicación con los estudiantes y su preocupación por ellos. Durante el proceso de aprendizaje se evidencian dos aspectos fundamentales: el colegio como sistema educativo y la formación de los estudiantes en el contexto social. Siendo este último relacionado principalmente con la familia ya que es el sistema que brinda valores, creencias, costumbres normas y responsabilidades para un mejor desarrollo y socialización. (Huerta Camones, 2025)

El rendimiento académico se refiere a la evaluación del conocimiento adquirido por un estudiante en un entorno educativo. Esto puede incluir:

- **Calificaciones:** Notas o puntuaciones obtenidas en exámenes y evaluaciones.
- **Capacidades y habilidades:** Desarrollo de habilidades intelectuales, procedimentales y actitudinales.
- **Logro de objetivos:** Cumplimiento de metas y objetivos establecidos en un programa educativo.

Algunos autores definen el rendimiento académico como:

- **Resultado de aprendizaje:** Cambio en las habilidades y conductas de un estudiante como resultado del proceso de aprendizaje.
- **Evidencia de progreso:** Indicador de si un estudiante ha avanzado o tenido éxito en un programa educativo.

El rendimiento académico puede verse influenciado por factores como:

- **Habilidades intelectuales:** Capacidad cognitiva y aptitud para el aprendizaje.

Interés y motivación: Grado de interés y motivación del estudiante hacia el aprendizaje.

- **Estado físico y mental:** Condiciones físicas y mentales que pueden afectar el aprendizaje, esto en el aspecto personal.
- **Ambiente escolar y familiar:** Influencia del entorno escolar y familiar en el rendimiento académico, esto considerando el aspecto familiar.

El rendimiento académico conlleva las siguientes dimensiones:

a. Dimensión 1: Aspecto Académico

En el Currículo Nacional se hace referencia al nivel de progreso y logro alcanzado por el estudiante durante su proceso de formación educativa. Este desempeño está influenciado por el desarrollo de diversas capacidades, habilidades y estrategias de

aprendizaje que favorecen la adquisición de conocimientos. Asimismo, se reconoce que cada estudiante posee estilos de aprendizaje particulares, los cuales influyen de manera significativa en su desempeño escolar y en la obtención de resultados académicos satisfactorios a lo largo de su trayectoria educativa. (Ministerio de Educación del Perú, 2017)

- **Calidad de la Enseñanza.**

Según el Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú, (2017), la calidad de la enseñanza se entiende como la capacidad del sistema educativo para asegurar que todos los estudiantes alcancen los aprendizajes esperados. Esto se logra mediante un currículo coherente, flexible y diversificado, junto con una práctica pedagógica intencional centrada en el aprendizaje efectivo

- **Desempeño de los Docentes.**

Según el Marco de Buen Desempeño Docente del Ministerio de Educación del Perú, (2012) el desempeño docente se define a partir de los dominios, competencias y desempeños que caracterizan una buena docencia y que son exigibles a todos los docentes de Educación Básica Regular. Es decir, el marco establece un acuerdo técnico y social sobre las prácticas que se espera que los docentes desplieguen

- **Evaluación del Aprendizaje.**

Según el Currículo Nacional de la Educación Básica del Perú, , la evaluación del aprendizaje, desde su enfoque formativo, es un proceso sistemático en el que se recopila y valora información sobre el nivel de desarrollo de las competencias de cada estudiante, con el objetivo de apoyar su mejora en el aprendizaje.

A nivel de estudiante: Lograr que los estudiantes sean más autónomos en su aprendizaje al tomar conciencia de sus dificultades, necesidades y fortalezas. Aumentar

la confianza de los estudiantes para asumir desafíos, errores, comunicar lo que hacen, lo que saben y lo que no. (Ministerio de Educación del Perú, 2017)

A nivel de docente: Atender a la diversidad de necesidades de aprendizaje de los estudiantes brindando oportunidades diferenciadas en función de los niveles alcanzados por cada uno, a fin de acortar brechas y evitar el rezago, la deserción o la exclusión. Retroalimentar permanentemente la enseñanza en función de las diferentes necesidades de los estudiantes. Esto supone modificar las prácticas de enseñanza para hacerlas más efectivas y eficientes, usar una amplia variedad de métodos y formas de enseñar con miras al desarrollo y logro de las competencias. (Ministerio de Educación del Perú, 2017)

b. Dimensión 2: Aspecto Personal

Comprende el conjunto de emociones, intereses, actitudes y motivaciones que influyen en el comportamiento y desempeño del estudiante dentro del proceso educativo. Esta dimensión incluye aspectos fundamentales como la autoestima, la autoconfianza, la estabilidad emocional y la capacidad de autorregulación, los cuales favorecen el desarrollo personal y contribuyen significativamente al logro de un adecuado rendimiento académico. (Zurita Carriel, 2022)

- **Motivación.**

Se refiere al conjunto de intereses, impulsos y razones que orientan al estudiante a participar activamente en su proceso educativo, influyendo en su esfuerzo, compromiso y perseverancia para alcanzar buenos resultados académicos. Dentro de la dimensión personal, la motivación favorece la participación, el aprendizaje y la disposición del alumno frente a las actividades escolares. (Zurita Carriel, 2022)

- **Autoestima.**

Es la valoración y percepción que tiene el estudiante sobre sí mismo, sus capacidades y habilidades. En el contexto educativo, una adecuada autoestima permite que el alumno confíe en sus posibilidades, exprese sus ideas y opiniones, participe en el aula y enfrente de manera positiva los desafíos académicos. (Zurita Carriel, 2022)

- **Autorregulación.**

Es la capacidad del estudiante para controlar y gestionar sus emociones, pensamientos y comportamientos frente a diferentes situaciones escolares. Esta habilidad le permite adaptarse a los resultados académicos, afrontar dificultades, organizar sus acciones y responder de manera asertiva dentro de su entorno educativo. (Zurita Carriel, 2022)

c. Dimensión 3: Aspecto Familiar

Es el apoyo, acompañamiento e influencia que ejerce la familia en el proceso educativo del estudiante. En este contexto, factores como el nivel de instrucción de los padres, el ambiente familiar, las condiciones del hogar y las expectativas depositadas en el estudiante pueden incidir significativamente en su desempeño académico. Un entorno familiar favorable contribuye al desarrollo de hábitos de estudio, la motivación y el logro de mejores resultados en su formación educativa. (Zurita Carriel, 2022)

- **Apoyo educativo en Casa.**

Hace referencia al acompañamiento, orientación y ayuda que brinda la familia al estudiante en sus actividades académicas. Este apoyo incluye la supervisión de tareas, fortalecimiento de hábitos de estudio y motivación hacia el aprendizaje, favoreciendo el desempeño académico del educando. (Zurita Carriel, 2022)

- **Implicación de la Familia en el Proceso Educativo.**

Se refiere al grado de participación e interés que muestran los miembros de la familia en la formación escolar del estudiante. La comunicación con la institución

educativa, el seguimiento del progreso académico y la valoración de la educación influyen en la actitud, compromiso y logro de objetivos del estudiante. (Zurita Carriel, 2022)

- **Ambiente de Estudio en el Hogar.**

Comprende las condiciones físicas, emocionales y organizativas que ofrece la familia para que el estudiante pueda desarrollar sus actividades escolares. Un entorno familiar estable, con espacios adecuados, normas y apoyo emocional, contribuye a mejorar la concentración, los hábitos de estudio y el rendimiento académico. (Zurita Carriel, 2022)

2.2.3. Definición de Términos Básicos

Videojuegos .- Es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido como plataforma, puede ser una computadora, una máquina de arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono móvil, teléfono inteligente o tableta. (La Real Academia Española , 2025).

Videojuegos de Acción .- Son experiencias dinámicas, caracterizadas por un ritmo rápido, donde el jugador necesita reflejos, coordinación y toma de decisiones veloz. Su foco está en el combate, la adrenalina y superar retos. A través de esta definición, ellos analizan cómo estos juegos impactan las interacciones culturales y la experiencia del jugador en un nivel emocional y cognitivo. (Wolf & Perron, 2025)

Videojuegos de Aventura.- Se caracterizan por presentar experiencias interactivas en las que el jugador asume un papel activo dentro de un entorno virtual, enfrentando situaciones que requieren análisis, toma de decisiones y resolución de problemas. Estos juegos se desarrollan generalmente mediante la combinación de

exploración, desafíos cognitivos y una narrativa que guía el avance del jugador. (Martínez Cano, 2025)

Videojuegos de rol.- Se caracterizan por brindar al jugador la posibilidad de asumir la identidad de un personaje dentro de un entorno virtual, donde puede tomar decisiones, superar desafíos y participar en una historia que evoluciona según sus acciones. Este tipo de juegos se centra en la personalización, progresión y participación activa del jugador, promoviendo la estrategia, la creatividad y la toma de decisiones. Matos Misari (2021)

Videojuegos de estrategia se caracterizan por involucrar al jugador en situaciones donde debe analizar escenarios, establecer objetivos y aplicar diferentes métodos para alcanzar una meta determinada. Estos juegos requieren habilidades cognitivas como el razonamiento lógico, la anticipación de consecuencias y la capacidad de resolver problemas mediante decisiones estratégicas. Matos Misari (2021)

Rendimiento Académico.- El rendimiento académico no depende únicamente de las capacidades individuales del estudiante, sino también del entorno familiar y social en el que se desenvuelve. El apoyo, la comunicación, las expectativas y la valoración que recibe de su familia influyen de manera importante en su desempeño escolar. Asimismo, el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción entre la institución educativa y el contexto social, donde la familia cumple un rol fundamental al transmitir valores, normas y responsabilidades que favorecen la formación integral y la adecuada adaptación del estudiante. (Huerta Camones, 2025).

Aspecto Académico .-Hace referencia al nivel de progreso y logro alcanzado por el estudiante durante su proceso de formación educativa. Este desempeño está influenciado por el desarrollo de diversas capacidades, habilidades y estrategias de aprendizaje que favorecen la adquisición de conocimientos. Asimismo, se reconoce que

cada estudiante posee estilos de aprendizaje particulares, los cuales influyen de manera significativa en su desempeño escolar y en la obtención de resultados académicos satisfactorios a lo largo de su trayectoria educativa. (Ministerio de Educación del Perú, 2017)

Aspecto Personal .- Comprende las emociones, intereses, actitudes y motivaciones que influyen en la conducta y desempeño del estudiante durante su formación educativa. Incluye factores como la autoestima, autoconfianza, estabilidad emocional y autorregulación, los cuales favorecen su desarrollo integral y contribuyen a mejorar su rendimiento académico. (Zurita Carriel, 2022)

Aspecto Familiar.- Se refiere al apoyo, orientación y acompañamiento que brinda la familia durante el proceso educativo del estudiante. Factores como el nivel de formación de los padres, el entorno del hogar y las expectativas familiares influyen en su desempeño académico. Un ambiente familiar adecuado favorece la motivación, la formación de hábitos de estudio y el logro de mejores resultados educativos. (Zurita Carriel, 2022)

2.3. Formulación de Hipótesis

Para Hernández & Mendoza (2018), los trabajos de investigación de alcance descriptivos que no se pueden pronosticar los datos no se deben formular hipótesis.

2.3.1. Hipótesis General

Para Hernández & Mendoza (2018), los trabajos de investigación de alcance descriptivos que no se pueden pronosticar los datos no se deben formular hipótesis

2.3.2. Hipótesis Específicas

Para Hernández & Mendoza (2018), los trabajos de investigación de alcance descriptivos que no se pueden pronosticar los datos no se deben formular hipótesis

2.4. Variables de Estudio

2.4.1. *Identificación de Variables*

Variable 1: Uso de los Videojuegos

Variable 2: Rendimiento Académico.

2.4.2. Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
V1 USO DE LOS VIDEOJUEGOS	Un videojuego es un software desarrollado con el objetivo de entretener que es dirigido a través de un controlador y visualizado mediante un dispositivo electrónico con pantalla, dicho software está diseñado para ser interactivo con una persona o entre varias. La Real Academia Española (RAE) (2025)	- Tipos de videojuego - Tiempo - Dispositivos	Tipos de videojuegos - Juegos de Acción - Juegos de Aventuras - Juegos de Rol - Juegos de Estrategias Tiempo de uso - Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana. - Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes) Dispositivos - Uso de móviles - Uso de computadora - Uso de consolas	Tipo de investigación: Básico o puro Nivel de investigación: Descriptivo correlacional Diseño de Investigación: No experimental Población: 172 estudiantes que cursan el 5° año de la I.E. Muestra: 30 estudiantes Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos: Encuesta - Cuestionario Técnicas Estadísticas de Análisis y Procesamiento de Datos: Software estadístico SPSS
V2 RENDIMIENTO ACADEMICO	El rendimiento académico se refiere a la evaluación del conocimiento adquirido por un estudiante en un entorno educativo. Esto puede incluir: Calificaciones: Notas o puntuaciones obtenidas en exámenes y evaluaciones. Capacidades y habilidades: Desarrollo de habilidades intelectuales, procedimentales y actitudinales. Logro de objetivos: Cumplimiento de metas y objetivos establecidos en un programa educativo.	- Aspecto académico - Aspecto Personal - Aspecto Familiar	Aspecto académico - Calidad de la Enseñanza. - Desempeño de los Docentes. - Evaluación del Aprendizaje. Aspecto familiar - Apoyo educativo en Casa. - Implicación de la Familia en el Proceso Educativo. - Ambiente de Estudio en el Hogar. Aspecto Personal - Motivación. - Autoestima. - Autorregulación.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación y nivel de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación

El trabajo de investigación de tipo básico o puro no tiene propósitos aplicativos inmediatos, porque busca ampliar y profundizar el caudal de conocimientos científicos, (Carrasco Diaz, 2005).

Es por ese motivo que el trabajo de investigación se clasificará como de tipo básico, ya que tendrá que profundizar el conocimiento la relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de 5° año de la I.E. MATEO PUMACAHUA.

3.1.2. Nivel de Investigación

Según Hernández & Mendoza (2018), el trabajo de investigación tendrá un alcance descriptivo correlacional; donde en primera instancia buscará especificar las propiedades, características de los procesos o variables, para posteriormente determinar

el grado de relación que se tienen entre los video juegos y el rendimiento académico de los estudiantes de 5° año de la I.E. MATEO PUMACAHUA.

3.2. Diseño de Investigación

Según Hernández & Mendoza (2018), en “las investigaciones de diseño no experimental, transversal no se realizan ningún tipo de manipulación a la variable de estudio, solamente serán observados tal como es en su contexto natural con el propósito de describir la variable y los datos serán recolectados en un único momento”; es por ello, que el trabajo es no experimental puesto que no se manipulan intencionalmente los datos recolectados sobre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de 5° grado I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025, así mismo es transversal dado que los datos se obtuvieron en un solo momento.

El esquema para utilizar es el siguiente:

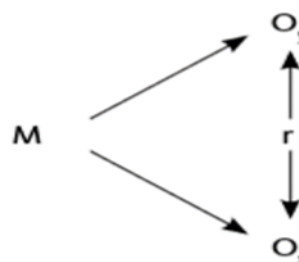
Donde:

M: Muestra

Oy: UK (uso del Kahoot)

Ox: MA (motivación en el aprendizaje)

r: Correlación de las variables X y Y



3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

Según Hernández & Mendoza (2018), la población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”.

Es por ello, que el proyecto presentado tiene como población a 172 estudiantes que cursan el 5° año de la I.E. MATEO PUMACAHUA.

Tabla 1*Población de estudiantes*

Grado y Sección	Nº de Matriculados
Quinto “A”	30
Quinto “B”	30
Quinto “C”	30
Quinto “D”	30
Quinto “E”	30
Quinto “F”	30
Quinto “G”	30
Quinto “H”	30
Quinto “I”	30
Quinto “J”	30
Quinto “K”	30
TOTAL MATRICULADOS	300

Nota: Elaboración propia a partir de los registros de matrícula 2025 de la I.E. Mateo Pumacahua.

3.3.2 Muestra

Según Hernández & Mendoza (2018), la muestra no probabilística o dirigida “es un Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la muestra”.

Es por ello, que el proyecto presentado tiene como muestra no probabilística a 30 estudiantes del grado de 5to año de secundaria el 5º año de la I.E. MATEO PUMACAHUA.

Tabla 2*Muestra de estudiantes*

Grado y Sección	Nº de Matriculados
Quinto “D”	30
TOTAL MATRICULADOS	30

Nota. Datos correspondientes a los estudiantes seleccionados de quinto grado de secundaria de la I.E. Mateo Pumacahua durante el año académico 2025. (Elaboración propia).

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que se utilizaron son las siguientes.

3.4.1. Técnicas

Las técnicas que se utilizaron en la presente investigación son:

- Encuesta y Revisión documentaria

3.4.2. Instrumentos

Los instrumentos que se aplicó en la presente investigación son:

- Cuestionario
- Ficha de Revisión documentaria

3.5. Técnica e instrumento de procesamiento y análisis de datos

En el presente trabajo de investigación, la técnica principal para la recolección de datos será la **encuesta**, acorde al enfoque cuantitativo del estudio.

Según Hernández, (2018) “La encuesta es una técnica propia de los estudios cuantitativos que permite recolectar información estructurada de manera sistemática, a partir de preguntas previamente diseñadas, con el fin de medir y analizar variables de manera objetiva”.

Es por eso por lo que esta técnica se justifica porque facilita la obtención de datos numéricos en un solo momento, necesarios para analizar la relación entre las variables uso de videojuegos y rendimiento académico. Las encuestas se aplicarán de forma presencial a la muestra seleccionada, asegurando la confidencialidad de los datos y respetando los lineamientos éticos correspondientes.

El instrumento empleado fue un cuestionario; para la variable uso de videojuegos, se aplicó un cuestionario compuesto por 10 ítems, valorados mediante una escala de Likert con las categorías: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

Asimismo, para la variable rendimiento académico se utilizó un cuestionario constituido por 10 ítems, para la valoración se empleó la Escala de Likert: siempre, casi siempre, a veces, nunca, casi nunca.

La utilización del cuestionario es justificable porque ayuda a la obtención de datos de manera más rápida en poblaciones grandes los cuales se pueden someter a análisis estadísticos, tomando en consideración que los mismos deben ser sometidos previamente a juicios de expertos antes de su aplicación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de resultados

En este apartado se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación del instrumento de investigación, los cuales se organizan en tablas y gráficos que permiten una mejor comprensión de la información. Los datos se muestran de manera clara y ordenada, acompañados de una breve descripción e interpretación. Con el propósito de determinar el grado de relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua de Sicuani, año 2025, se aplicó un cuestionario de 20 ítems a 30 estudiantes, utilizando para su valoración las puntuaciones obtenidas en la escala de Likert.

Tabla 3

Puntuación en escala Likert

Categoría	Puntuación
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

Nota: Elaboración Propia.

En la tabla 3 se utilizó la medición en escala Likert categorizando las respuestas desde siempre hasta nunca con puntuaciones desde 5 hasta 1 respectivamente.

4.2. Resultados

Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025

Ítems 01

Resultados respecto a la dimensión de aspecto académico.

Tabla 4

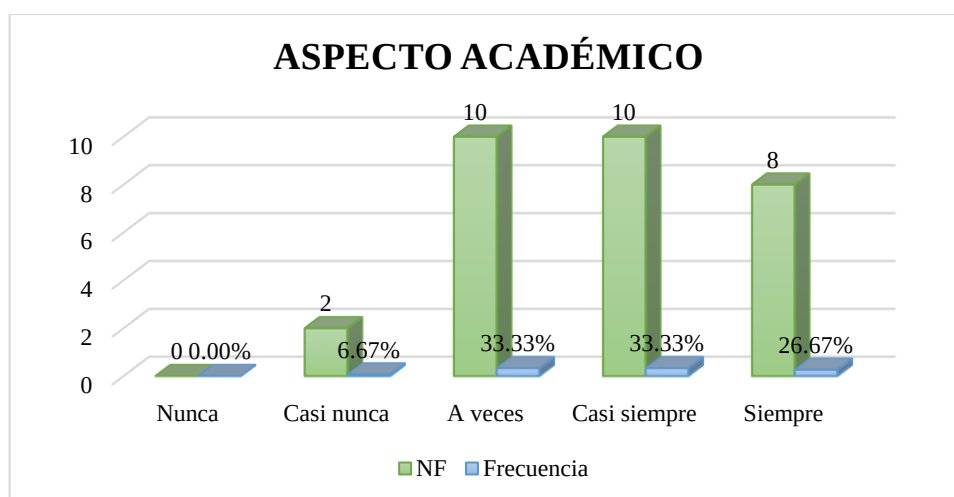
Calidad de la enseñanza

Categoría	NF	Frecuencia
Nunca	-	0.00%
Casi nunca	2	6.67%
A veces	10	33.33%
Casi siempre	10	33.33%
Siempre	8	26.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 1

Calidad de la enseñanza



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación .- En la tabla 04, correspondiente a la frecuencia la calidad de enseñanza, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 01: *¿Los docentes del I.E. Mateo Pumacahua hacen uso de*

materiales didácticos (vídeos, presentaciones) que te ayudan a comprender y amplían tu conocimiento?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 26.67% de los encuestados indican que los docentes del I.E. Mateo Pumacahua siempre hacen uso de materiales didácticos que te ayudan a comprender y amplían tu conocimiento de los cuales representan un total de 8 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67 % de los encuestados indican que los docentes del I.E. Mateo Pumacahua hacen uso de materiales didácticos (vídeos, presentaciones) que te ayudan a comprender y amplían tu conocimiento, lo cual revela que aún persisten limitaciones en el empleo de recursos didácticos por parte de algunos docentes.

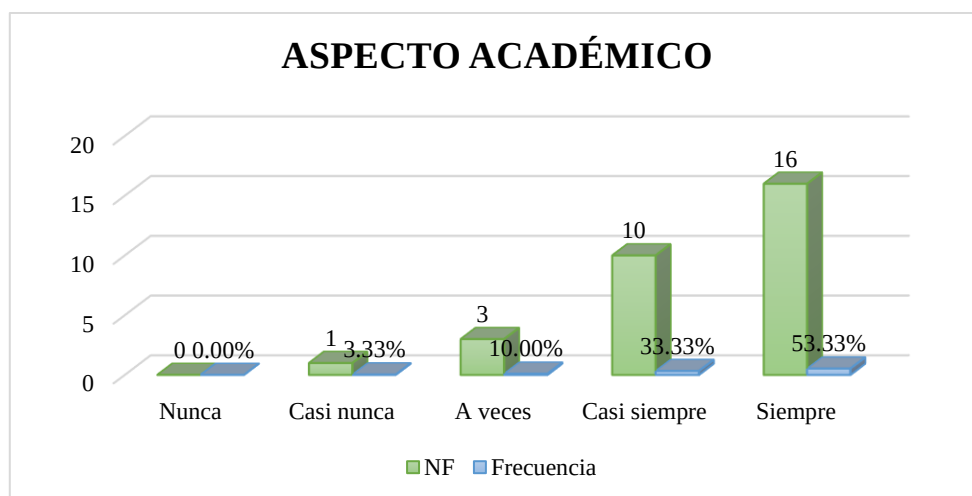
Esto significa que, si bien existe una proporción de estudiantes que reconoce un uso constante de materiales audiovisuales, todavía hay casos en los que su aplicación es escasa, afectando las posibilidades de formación y de nivel educativa.

Tabla 5

Desempeño de los Docentes

Categoría	NF	Frecuencia
Nunca	0	0.00%
Casi nunca	1	3.33%
A veces	3	10.00%
Casi siempre	10	33.33%
Siempre	16	53.33%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 2*Desempeño de los Docentes*

Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 05, correspondiente a la frecuencia de respuestas el desempeño de los docentes, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 02: *¿Dentro y fuera del horario de clases, tus docentes responden a las dudas o inquietudes que se te presentan?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 53.33% de los encuestados indican que dentro y fuera del horario de clases, tus docentes siempre responden a las dudas o inquietudes que se te presentan de los cuales representan un total de 16 estudiantes.

Por otro lado 01 estudiantes que equivalen al 3.33% de los encuestados indican que los que dentro y fuera del horario de clases, tus docentes casi nunca responden a las dudas o inquietudes, lo cual indica si bien la mayoría percibe una disposición favorable por parte de los docentes, aún existen casos aislados en los que las necesidades de los estudiantes carecen de atención, lo cual podría afectar el proceso de aprendizaje de manera individual.

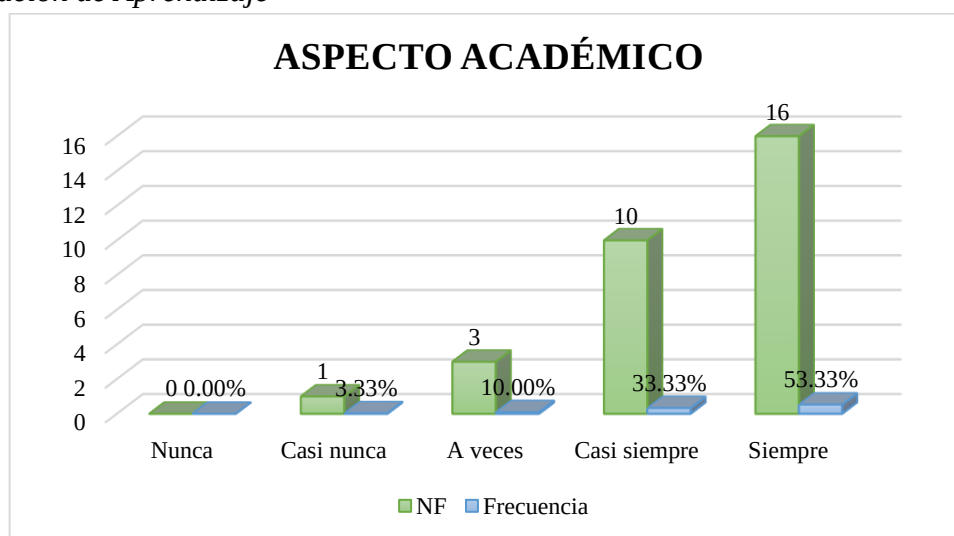
Esto significa que, aunque más de la mitad de los estudiantes percibe una atención constante de parte de los docentes frente a sus dudas o inquietudes, todavía existen casos en los que esta práctica no se cumple de manera uniforme. En consecuencia, se evidencia la necesidad de fortalecer estrategias de acompañamiento pedagógico que aseguren una atención equitativa para todos los estudiantes, tanto durante como fuera del horario escolar.

Tabla 6
Evaluación de Aprendizaje

Categoría	NF	Porcentaje
Nunca	-	0.00%
Casi nunca	3	10.00%
A veces	3	10.00%
Casi siempre	14	46.67%
Siempre	10	33.33%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 3
Evaluación de Aprendizaje



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 06 correspondiente a la frecuencia de respuestas sobre Evaluación de Aprendizaje, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 03 *¿Tus docentes te permiten identificar tus fortalezas y debilidades durante el momento de la retroalimentación?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 33.33% de los

encuestados indican que siempre sus docentes permiten identificar sus fortalezas y debilidades durante el momento de la retroalimentación de los cuales representan un total de 10 estudiantes.

Por otro lado 03 estudiantes que equivalen al 10 % de los encuestados indican que casi nunca sus docentes permiten identificar sus fortalezas y debilidades durante el momento de la retroalimentación, lo cual indica que, aunque existe un grupo de estudiantes que percibe un acompañamiento constante y formativo por parte de sus docentes, aún se presentan limitaciones en la práctica pedagógica de la retroalimentación, lo que podría afectar el desarrollo de la autoconciencia y la mejora continua en algunos estudiantes.

Esto significa que, si bien una parte de los estudiantes reconoce la retroalimentación como una oportunidad para identificar sus fortalezas y debilidades, todavía existe un porcentaje que no percibe este beneficio de manera constante. En consecuencia, se hace necesario que los docentes fortalezcan sus estrategias de retroalimentación, asegurando que todos los estudiantes puedan reflexionar sobre su desempeño y orientar sus esfuerzos hacia la mejora continua.

Ítems 02

Resultados respecto a la dimensión del Aspecto Personal

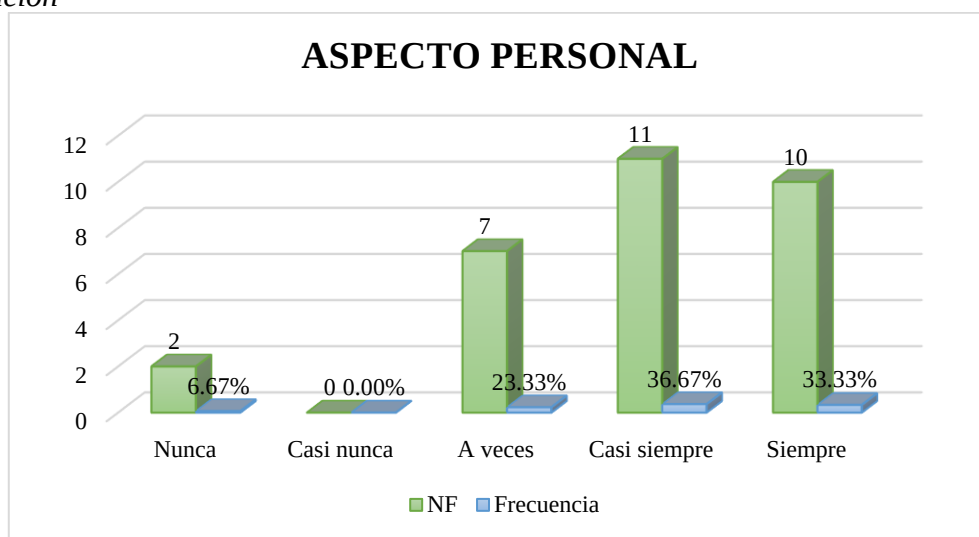
Tabla 7

Motivación

Categoría	NF	Frecuencia
Nunca	2	6.67%
Casi nunca	0	0.00%
A veces	7	23.33%
Casi siempre	11	36.67%
Siempre	10	33.33%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 4
Motivación



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 07, correspondiente a la frecuencia de respuestas a la motivación, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 07 ¿En tu Institución educativa te sientes motivado para aprender, lo que tus docentes te enseñan?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 33.33% de los encuestados indican que siempre en su Institución educativa se sientes motivado para aprender, lo que tus docentes te enseñan de los cuales representan un total de 10 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67% de los encuestados indican que en su Institución educativa nunca se sientes motivado para aprender lo cual indica que no todos los estudiantes mantienen la misma percepción de entusiasmo frente a las actividades escolares.

Esto significa que, aunque existe un grupo de estudiantes que demuestra una alta motivación hacia el aprendizaje, aún se presentan casos en los que dicha motivación es

baja, lo que evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas y ambientales que promuevan un mayor interés y compromiso en todos los estudiantes.

Tabla 8

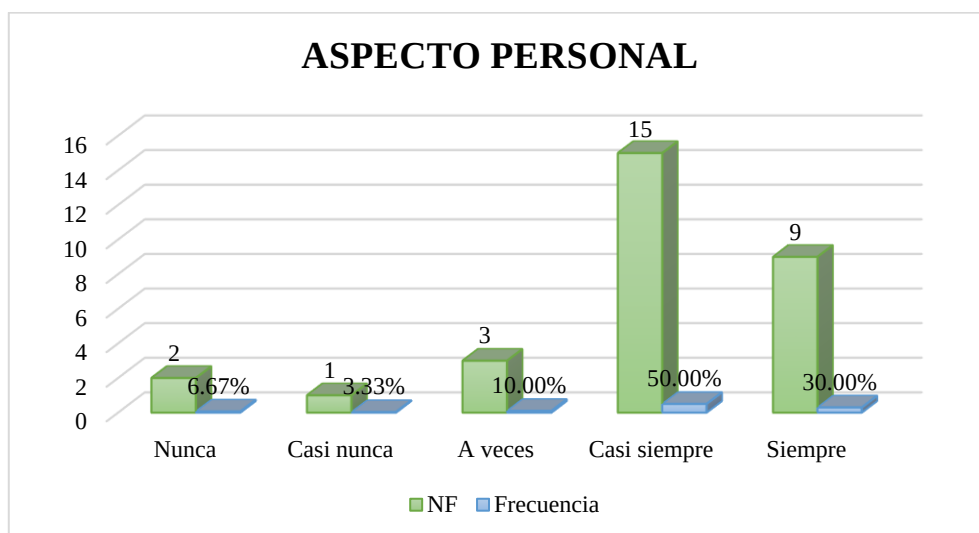
Autoestima.

Categoría	NF	FRECUENCIA
Nunca	2	6.67%
Casi nunca	1	3.33%
A veces	3	10.00%
Casi siempre	15	50.00%
Siempre	9	30.00%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 5

Autoestima.



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 08, correspondiente a la frecuencia de respuestas al Autoestima, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 08 ¿ Te percibes a ti mismo de manera positiva y estás satisfecho con tu desarrollo y aprendizaje cotidiano?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 30% de los encuestados indican que siempre se perciben de manera positiva y estás satisfecho con tu desarrollo y aprendizaje cotidiano de los cuales representan un total de 9 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67% de los encuestados indican que nunca se perciben de manera positiva y ests satisfecho con tu desarrollo y aprendizaje cotidiano lo que evidencia la existencia de dificultades en el mbito de la autoestima y la valoracin personal.

Esto significa que, aunque una parte de los estudiantes demuestra una autopercepcin favorable, todava existen casos en los que esta es negativa, lo cual puede repercutir en su motivacin, en su desempeo acadmico y en su bienestar emocional, haciendo necesario que la institucin educativa implemente estrategias de apoyo socioemocional para fortalecer la autoestima en todos los estudiantes.

Tabla 9

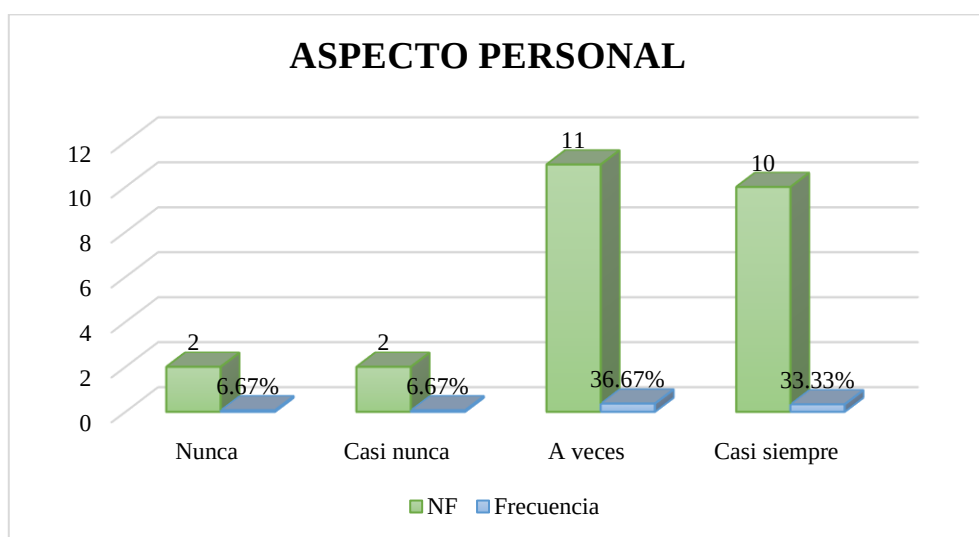
Autorregulacin

Categora	NF	FRECUENCIA
Nunca	2	6.67%
Casi nunca	2	6.67%
A veces	11	36.67%
Casi siempre	10	33.33%
Siempre	5	16.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 6

Autorregulacin.



Nota. Elaboracin propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 09, correspondiente a la frecuencia de la Autorregulación, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 09 ¿ Cuándo estudio, puedo controlar mi tiempo y evitar las distracciones?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 33.33% de los encuestados indican que cuando estudio siempre, puedo controlar mi tiempo y evitar las distracciones de los cuales representan un total de 10 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67% de los encuestados indican que cuando estudio nunca, puedo controlar mi tiempo y evitar las distracciones. lo que evidencia la existencia de dificultades en la gestión del tiempo y en la capacidad de concentración.

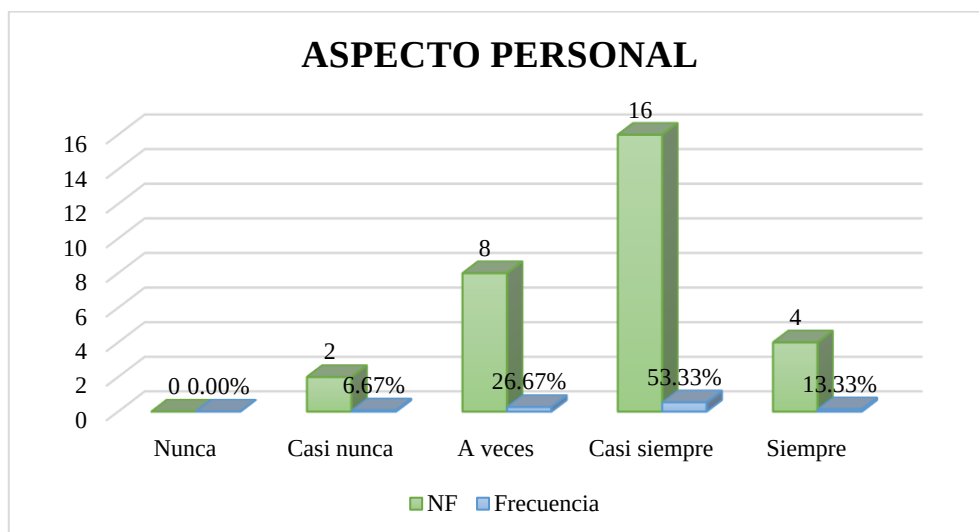
Esto significa que, aunque un grupo de estudiantes demuestra habilidades de autorregulación y planificación en su proceso de aprendizaje, aún existen casos en los que estas competencias no están desarrolladas, lo que podría limitar su rendimiento académico. En consecuencia, se hace necesario fortalecer estrategias pedagógicas y de acompañamiento que promuevan la organización del tiempo y la concentración en las actividades escolares.

Tabla 10

Autorregulación.

CATEGORIA	NF	FRECUENCIA
Nunca	0	0.00%
Casi nunca	2	6.67%
A veces	8	26.67%
Casi siempre	16	53.33%
Siempre	4	13.33%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 7*Autorregulación.*

Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 10 correspondiente a la frecuencia de Autorregulación, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 10 ¿Puedo tomar medidas para mejorar después de evaluar mi propio progreso en el estudio?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 13.33% de los encuestados indican que siempre pueden tomar medidas para mejorar después de evaluar su propio progreso en el estudio de los cuales representan un total de 4 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67% de los encuestados indican que casi nunca pueden tomar medidas para mejorar después de evaluar mi propio progreso en el estudio lo que evidencia limitaciones de la autonomía y en la capacidad de mejora académica.

Esto significa que, aunque un grupo reducido de estudiantes demuestra habilidades para la autoevaluación y la mejora continua, todavía existen dificultades en una parte de la población estudiantil. En consecuencia, se hace necesario implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan la autorregulación y la capacidad crítica de los estudiantes respecto a su propio aprendizaje.

Ítems 03

Resultados respecto a la dimensión de Aspecto Familiar.

Tabla 11

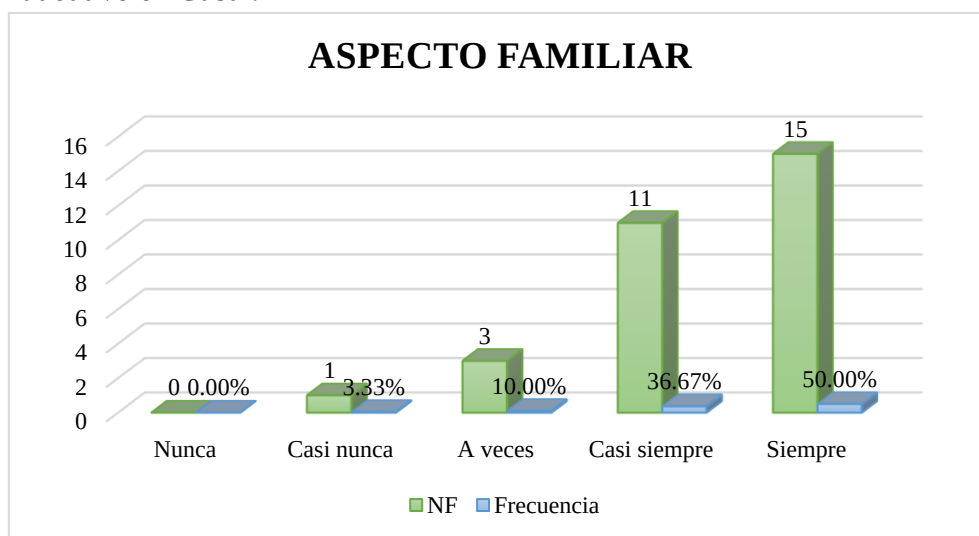
Apoyo Educativo en Casa .

Categoría	NF	Frecuencia
Nunca	0	0.00%
Casi nunca	1	3.33%
A veces	3	10.00%
Casi siempre	11	36.67%
Siempre	15	50.00%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 8

Apoyo Educativo en Casa .



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 07, correspondiente a la frecuencia de respuestas del *Apoyo Educativo en Casa*, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 04 *¿En tu Institución educativa te sientes motivado para aprender, lo que tus docentes te enseñan?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 50% de los encuestados indican que las evaluaciones siempre te ayudan a identificar áreas en las que necesitas mejorar de los cuales representan un total de 15 estudiantes.

Por otro lado 01 estudiantes que equivalen al 3.3 % de los encuestados indican las evaluaciones casi nunca te ayudan a identificar áreas en las que necesitas mejorar, lo cual indica que, no todos los estudiantes perciben las evaluaciones como una herramienta eficaz para reconocer sus debilidades académicas.

Esto significa que, aunque la mayoría reconoce a las evaluaciones como un recurso fundamental para orientar la mejora de su desempeño, aún existen casos aislados en los que esta finalidad no se cumple, evidenciando la necesidad de reforzar el enfoque formativo de la evaluación para que todos los estudiantes se beneficien por igual.

Tabla 12

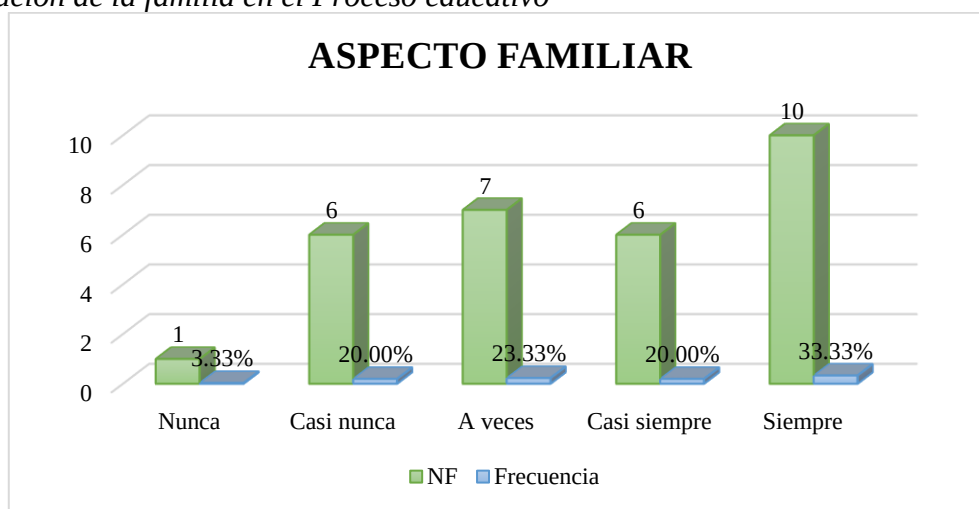
Implicación de la familia en el Proceso educativo

CATEGORIA	NF	Frecuencia
Nunca	1	3.33%
Casi nunca	6	20.00%
A veces	7	23.33%
Casi siempre	6	20.00%
Siempre	10	33.33%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 9

Implicación de la familia en el Proceso educativo



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 08, correspondiente a la Frecuencia de respuestas sobre la Implicación de la familia en el Proceso educativo, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 05 *¿Sientes que cuentas con el apoyo de tus padres o tutores para realizar tus tareas y estudiar?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 33.33% de los encuestados indican que siempre sienten que cuentan con el apoyo de tus padres o tutores para realizar tus tareas y estudiar de los cuales representan un total de 10 estudiantes.

Por otro lado 06 estudiantes que equivalen al 20 % de los encuestados indican que casi nunca sienten que cuentan con el apoyo de tus padres o tutores para realizar tus tareas y estudiar, lo cual indica que, no todos los estudiantes cuentan con la misma disponibilidad de acompañamiento en el ámbito familiar.

Esto significa que, si bien una parte de los estudiantes percibe un respaldo activo de sus padres o tutores en su aprendizaje, aún existe un grupo que no goza de ese acompañamiento, lo cual puede influir en su desempeño académico y en la formación de hábitos de estudio autónomos.

Tabla 13

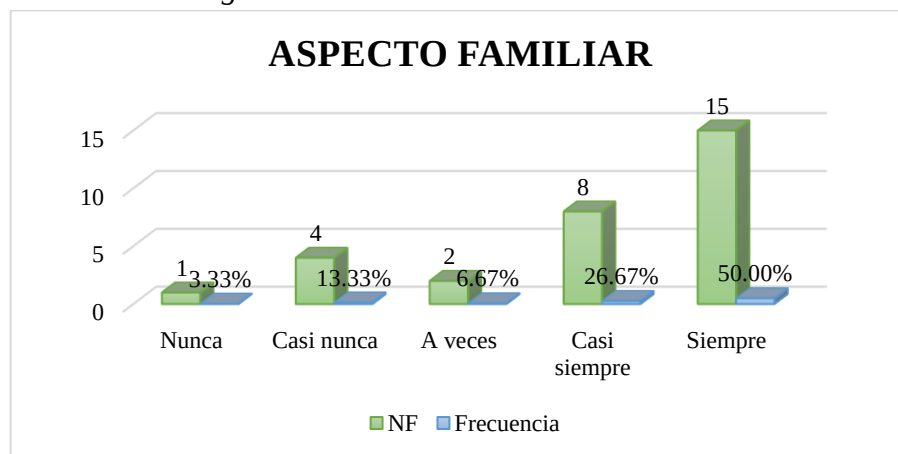
Ambiente de estudio en el Hogar.

CATEGORIA	NF	Frecuencia
Nunca	1	3.33%
Casi nunca	4	13.33%
A veces	2	6.67%
Casi siempre	8	26.67%
Siempre	15	50.00%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 10

Ambiente de estudio en el Hogar.



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 09, correspondiente a la frecuencia de respuestas el ambiente de estudio en el hogar, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 06 *¿Le otorgan tus padres o tutores a tu educación la importancia y el valor que merece?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 50% de los encuestados indican que siempre le otorgan sus padres o tutores a su educación la importancia y el valor que merece de los cuales representan un total de 10 estudiantes.

Por otro lado 01 estudiantes que equivalen al 3.33% de los encuestados indican que nunca le otorgan sus padres o tutores a su educación la importancia y el valor lo cual indica que, reciben el respaldo de sus padres o tutores para llevar a cabo dichas actividades.

Esto **significa que**, aunque la mayoría de los estudiantes percibe el respaldo de su entorno familiar en su proceso de aprendizaje, todavía existen casos en los que este acompañamiento es limitado, lo cual podría influir negativamente en el rendimiento académico y en la valoración de la educación dentro del hogar.

Ítems 04

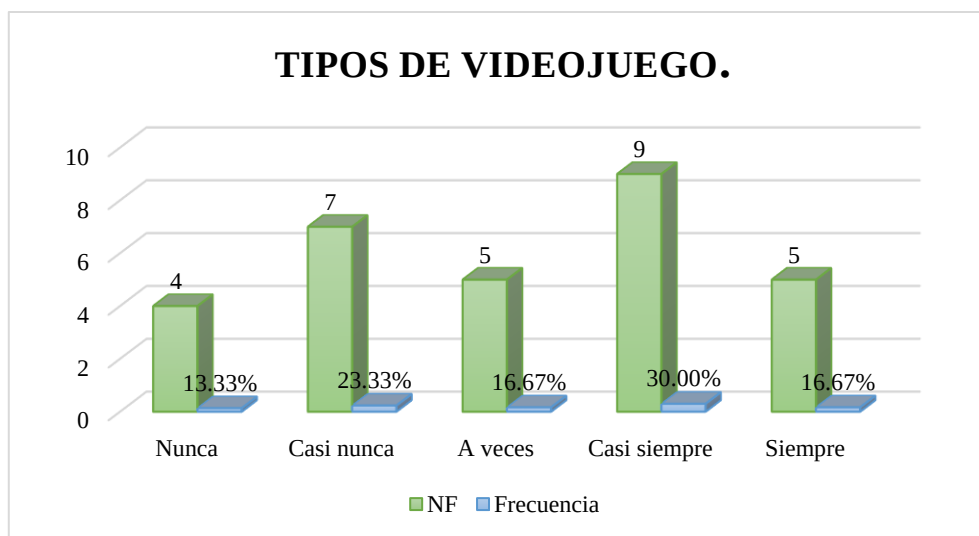
Resultados respecto a la dimensión de Tipos de Videojuego .

Tabla 14

Juegos de estrategia .

Categoría	NF	Frecuencia
Nunca	4	13.33%
Casi nunca	7	23.33%
A veces	5	16.67%
Casi siempre	9	30.00%
Siempre	5	16.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 11*Juegos de estrategia .*

Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 14, correspondiente a la frecuencia de respuestas sobre *Juegos de estrategia*, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 11 *¿En videojuegos como Dota 2 o League of Legends, aplicas estrategias para planificar tus acciones, tomar decisiones acertadas y mejorar tu rendimiento, de manera similar a cómo podrías hacerlo en tus estudios?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 16.67% de los encuestados indican que en videojuegos como Dota 2 o League of Legends, siempre aplica estrategias para planificar tus acciones, tomar decisiones acertadas y mejorar tu rendimiento, de manera similar a cómo podrías hacerlo en tus estudios de los cuales representan un total de 4 estudiantes.

Por otro lado 04 estudiantes que equivalen al 13.33% de los encuestados indican que en videojuegos como Dota 2 o League of Legends, nunca aplica estrategias para planificar tus acciones, tomar decisiones acertadas y mejorar tu rendimiento, de manera

similar a cómo podrías hacerlo en tus estudios lo que evidencia lo que evidencia que no todos los estudiantes los consideran parte de sus actividades de ocio o aprendizaje.

Esto significa que, aunque no todos los estudiantes hacen uso de videojuegos de estrategia, quienes los utilizan pueden potenciar competencias cognitivas y socioemocionales fundamentales para su formación educativa, tales como la planificación, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la toma de decisiones bajo presión. En este sentido, los videojuegos de estrategia no solo cumplen una función recreativa, sino que también constituyen un recurso que, aprovechado adecuadamente, puede contribuir de manera positiva al aprendizaje y al fortalecimiento de competencias útiles en el ámbito escolar.

Tabla 15

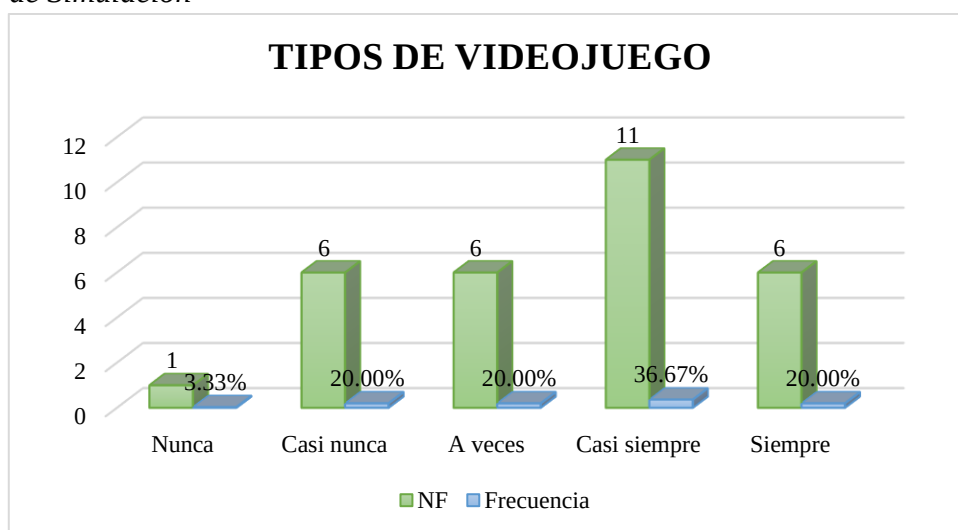
Juegos de Simulación

CATEGORÍA	NF	FRECUENCIA
Nunca	1	3.33%
Casi nunca	6	20.00%
A veces	6	20.00%
Casi siempre	11	36.67%
Siempre	6	20.00%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 12

Juegos de Simulación



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 15 correspondiente a la frecuencia de respuestas a los Juegos de Simulación, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 12, ¿En los videojuegos como *The Sims 3* o *Among Us*, utilizas la simulación para tomar decisiones, desarrollar estrategias y experimentar diferentes roles o situaciones?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 20% de los encuestados indican que en los videojuegos como *The Sims 3* o *Among Us*, siempre utiliza la simulación para tomar decisiones, desarrollar estrategias y experimentar diferentes roles o situaciones de los cuales representan un total de 6 estudiantes.

Por otro lado 01 estudiantes que equivalen al 3.33% de los encuestados indican que en los videojuegos como *The Sims 3* o *Among Us*, nunca utiliza la simulación para tomar decisiones, desarrollar estrategias y experimentar diferentes roles o situaciones de los, lo que evidencia la diversidad de intereses y hábitos digitales dentro de la población estudiantil.

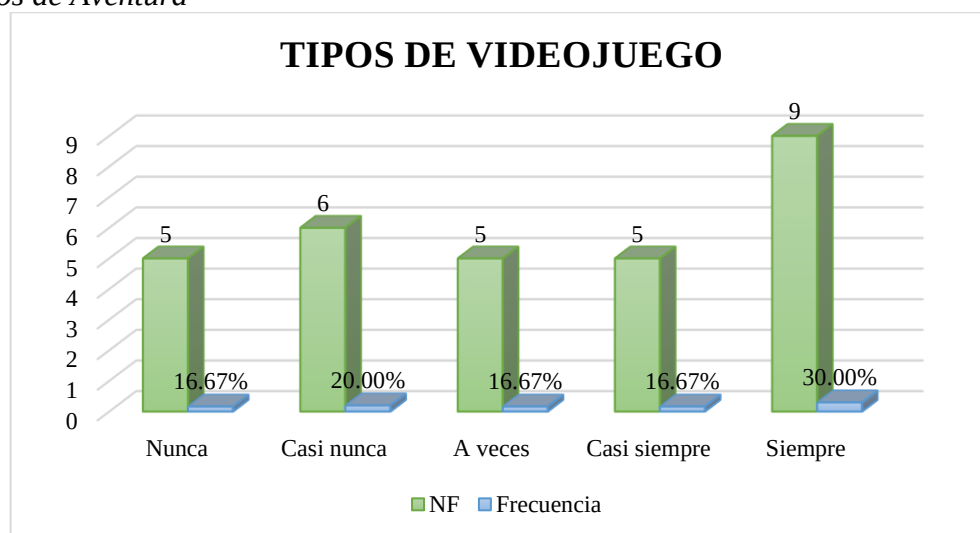
Esto significa que, aunque no todos los estudiantes utilizan videojuegos de simulación, quienes lo hacen pueden mejorar habilidades vinculadas con la resolución de problemas, la interacción social, la creatividad y la administración de recursos. En este contexto, su uso adquiere un valor educativo, pues cuando se integran de forma adecuada, los videojuegos de simulación pueden favorecer el desarrollo de competencias esenciales para el aprendizaje y el desempeño escolar.

Tabla 16
Juegos de Aventura

Categoría	NF	Frecuencia
Nunca	5	16.67%
Casi nunca	6	20.00%
A veces	5	16.67%
Casi siempre	5	16.67%
Siempre	9	30.00%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 13
Juegos de Aventura



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 16 correspondiente a la frecuencia de respuestas si utilizas Juegos de Aventura, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 13, *¿En videojuegos de aventura como The Legend of Zelda o Crash Bandicoot, disfrutas explorar, resolver desafíos?*

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 30% de los encuestados indican que en videojuegos de aventura como The Legend of Zelda o Crash Bandicoot, siempre disfruta explorar, resolver desafíos de los cuales representan un total de 9 estudiantes.

Por otro lado 05 estudiantes que equivalen al 16.67% de los encuestados indican que en videojuegos de aventura como The Legend of Zelda o Crash Bandicoot, nunca

disfruta explorar, lo cual indica que no todos los estudiantes se sienten motivados o atraídos por esta forma de entretenimiento digital.

Esto significa que, si bien algunos estudiantes valoran el carácter recreativo de los videojuegos de aventura, aún hay un grupo que no los incorpora en sus actividades de ocio. No obstante, desde una perspectiva educativa, este tipo de videojuegos puede emplearse como un recurso complementario, ya que fomenta la perseverancia, la toma de decisiones y la habilidad para afrontar desafíos, competencias relevantes para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 17

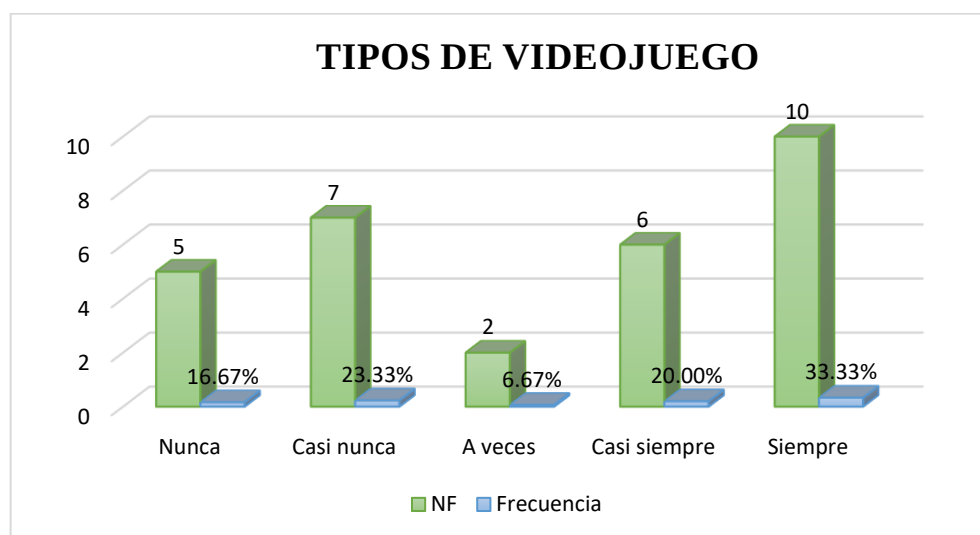
Juegos de Rol

CATEGORIA	NF	Frecuencia
Nunca	5	16.67%
Casi nunca	7	23.33%
A veces	2	6.67%
Casi siempre	6	20.00%
Siempre	10	33.33%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 14

Juegos de Rol



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 17 correspondiente a la Frecuencia de respuestas si utilizas los Juegos de Rol, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información

obtenida a partir de la pregunta 14, ¿ Crees que los videojuegos de rol como *God of War* y *Age of Empires* te ayudan a comprender mejor ciertos contenidos y a disfrutar del aprendizaje al mismo tiempo?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 33.33% de los encuestados indican que los videojuegos de rol como *God of War* y *Age of Empires* siempre le ayudan a comprender mejor ciertos contenidos y a disfrutar del aprendizaje al mismo tiempo, de los cuales representan un total de 10 estudiantes.

Por otro lado 05 estudiantes que equivalen al 16.67% de los encuestados indican que los videojuegos de rol como *God of War* y *Age of Empires* nunca le ayudan a comprender mejor ciertos contenidos y a disfrutar del aprendizaje al mismo tiempo lo que indica que no todos los estudiantes encuentran afinidad o interés en esta categoría.

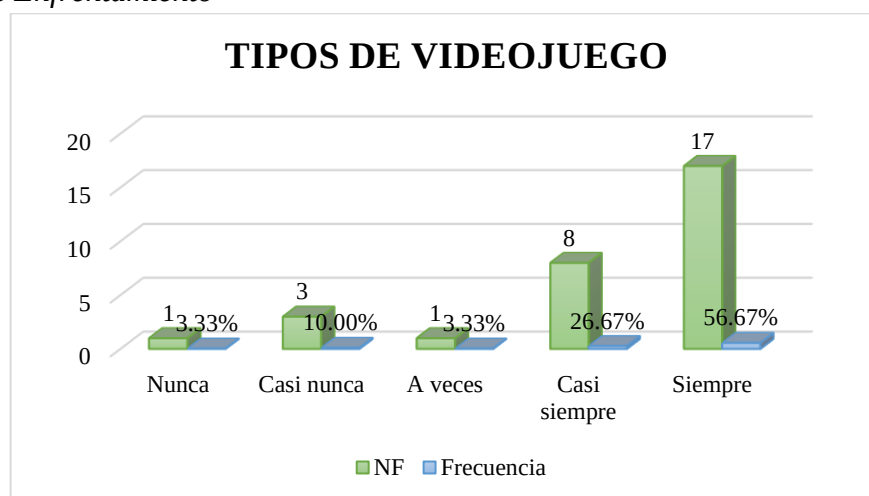
Esto significa que, aunque un número significativo de estudiantes percibe el atractivo de los videojuegos de rol, todavía existe una parte que no participa activamente en este tipo de dinámicas. Desde una perspectiva educativa, el uso de videojuegos de rol puede resultar beneficioso, pues promueve la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico, habilidades que pueden incorporarse de manera efectiva en el proceso de aprendizaje escolar.

Tabla 18
Juegos de Enfrentamiento

CATEGORIA	NF	Frecuencia
Nunca	1	3.33%
Casi nunca	3	10.00%
A veces	1	3.33%
Casi siempre	8	26.67%
Siempre	17	56.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 15
Juegos de Enfrentamiento



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 18 correspondiente a la frecuencia de respuestas si utiliza *Juegos de Enfrentamiento*, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 15, ¿ En videojuegos de enfrentamiento como *Call of Duty*, *Fortnite* o *Free Fire*, desarrollas habilidades de concentración, coordinación y trabajo en equipo que también podrían aplicarse en el ámbito académico?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 56.67% de los encuestados indican que en los videojuegos de enfrentamiento como *Call of Duty*, *Fortnite* o *Free Fire*, siempre desarrollan habilidades de concentración, coordinación y trabajo en equipo que también podrían aplicarse en el ámbito académico de los cuales representan un total de 17 estudiantes.

Por otro lado 01estudiantes que equivalen al 3.33% de los encuestados indican que en los videojuegos de enfrentamiento como *Call of Duty*, *Fortnite* o *Free Fire*, nunca desarrollan habilidades de concentración, coordinación y trabajo en equipo que también podrían aplicarse en el ámbito académico, lo que indica que, si bien la mayoría muestra una marcada preferencia por esta categoría, existe un grupo reducido que no se siente identificado con este estilo de entretenimiento digital.

Esto significa que, aunque la mayoría de los estudiantes muestra afinidad hacia los videojuegos de disparos, existe una minoría que no los incorpora en sus rutinas de entretenimiento. Desde una perspectiva pedagógica, este tipo de videojuegos puede contribuir al desarrollo de la concentración, la coordinación visomotora y la toma rápida de decisiones, habilidades que, bien orientadas, pueden transferirse al ámbito académico y fortalecer procesos de aprendizaje.

Ítems 05

Resultados respecto a la dimensión de Tiempo

Tabla 19

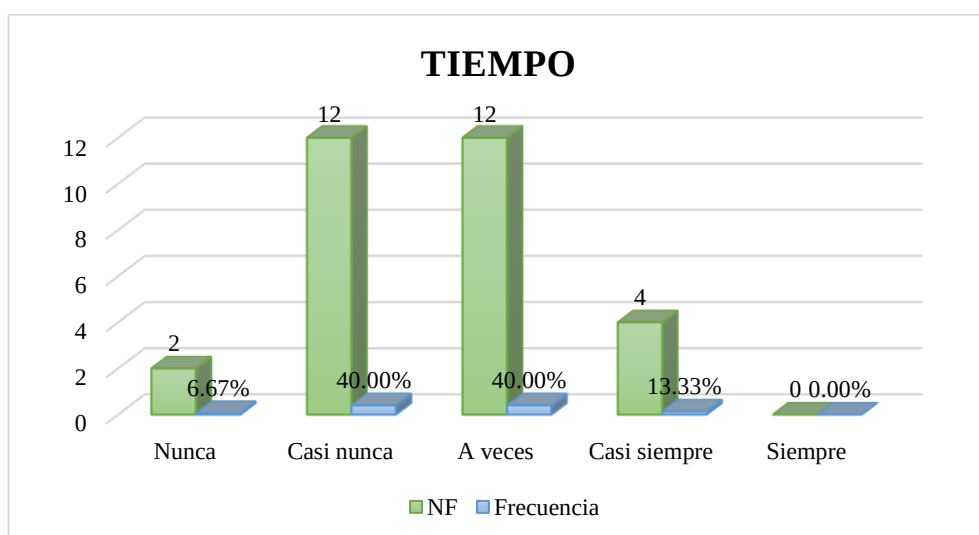
Cantidad de Horas que le dedica a los juegos de los fines de semana

CATEGORIA	NF	FRECUENCIA
Nunca	2	6.67%
Casi nunca	12	40.00%
A veces	12	40.00%
Casi siempre	4	13.33%
Siempre	-	-
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 16

Cantidad de Horas que le dedica a los juegos de los fines de semana



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 19, correspondiente a la frecuencia de respuestas de Cantidad de Horas que le dedica a los juegos de los fines de semana, aplicada a un total

de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 16, ¿Dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 13.33% de los encuestados indican que casi siempre dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos de los cuales representan un total de 04 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67% de los encuestados indican que nunca deja de hacer sus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos lo que indica que, aunque existe un grupo reducido de alumnos que prioriza los videojuegos frente a sus estudios, también hay quienes mantienen un adecuado equilibrio entre el ocio digital y sus responsabilidades académicas.

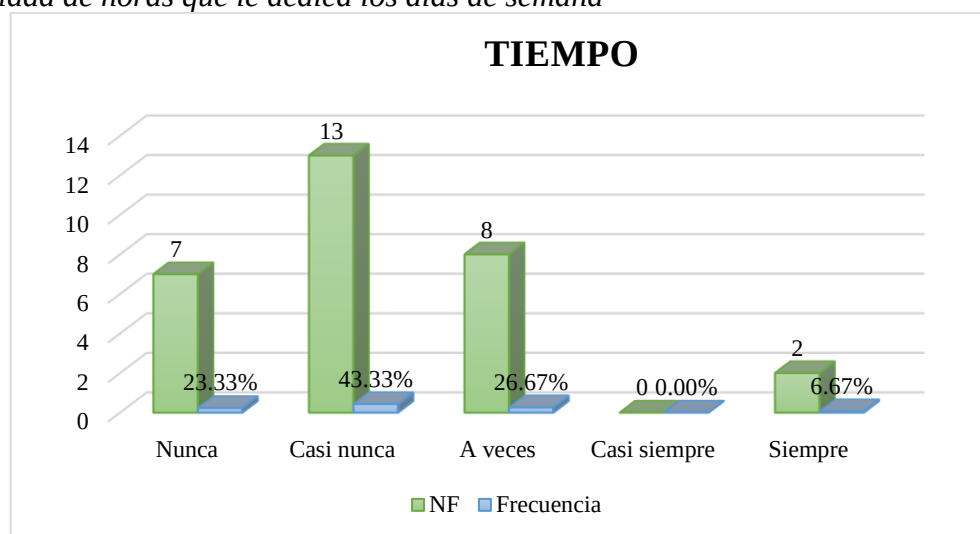
Esto significa que, aunque algunos estudiantes presentan dificultades para priorizar sus responsabilidades académicas debido al tiempo dedicado a los videojuegos, existe también un grupo que logra mantener un adecuado control y equilibrio entre el entretenimiento digital y el cumplimiento de sus tareas escolares. Esta diferencia refleja la importancia de orientar a los estudiantes hacia un uso responsable de los videojuegos, de modo que puedan aprovechar sus beneficios sin que afecten negativamente su rendimiento académico

Tabla 20

Cantidad de horas que le dedica los días de semana

CATEGORIA	NF	FRECUENCIA
Nunca	7	23.33%
Casi nunca	13	43.33%
A veces	8	26.67%
Casi siempre	0	0.00%
Siempre	2	6.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 17*Cantidad de horas que le dedica los días de semana**Nota. Elaboración propia del investigador 2025*

Interpretación. - En la tabla 20, correspondiente a la frecuencia de respuestas si dejas de hacer tus actividades académicas por estar más tiempo en los videojuegos a los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, año 2025, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 17, ¿Logras descansar adecuadamente por las noches a pesar de dedicar tiempo a los videojuegos?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 6.67 % de los encuestados indican que siempre logran descansar adecuadamente por las noches a pesar de dedicar tiempo a los videojuegos de los cuales representan un total de 02 estudiantes.

Por otro lado 07 estudiantes que equivalen al 23.33% de los encuestados indican que nunca logran descansar adecuadamente por las noches a pesar de dedicar tiempo lo que indica que, si bien existe un grupo reducido que sacrifica sus horas de descanso para jugar, una mayor proporción logra mantener hábitos saludables de sueño, priorizando el descanso como parte fundamental para su rendimiento académico y bienestar general.

Esto significa que, aunque algunos estudiantes llegan a sacrificar sus horas de descanso por dedicar tiempo a los videojuegos, la mayoría demuestra un manejo más equilibrado de sus hábitos nocturnos. Este contraste evidencia que, mientras un uso

excesivo puede repercutir negativamente en la concentración, el rendimiento académico y la salud, un uso responsable permite disfrutar del entretenimiento digital sin comprometer el bienestar ni las actividades escolares.

Ítems 06

Resultados respecto a la dimensión de Dispositivos

Tabla 21

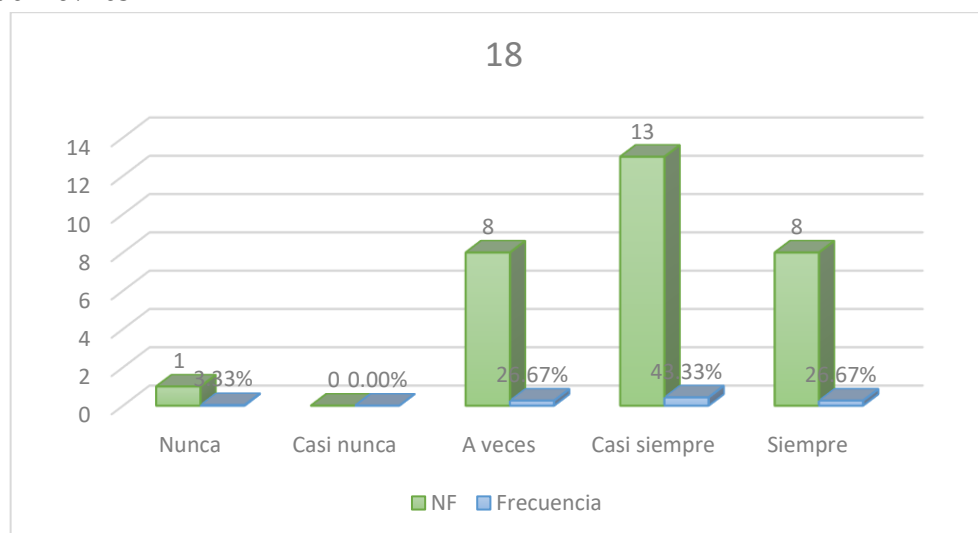
Uso de móviles

CATEGORIA	NF	FRECUENCIA
Nunca	1	3.33%
Casi nunca	0	0.00%
A veces	8	26.67%
Casi siempre	13	43.33%
Siempre	8	26.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 18

Uso de móviles



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 21 correspondiente a la frecuencia de respuestas sobre el uso de móviles, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 18, ¿ Tu celular es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 26.67 % de los

encuestados indican que su celular siempre es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos de los cuales representan un total de 08 estudiantes.

Por otro lado 01 estudiantes que equivalen al 3.33% de los encuestados indican que su celular nunca es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos de los cuales representan un total de 08 estudiantes. Lo que indica que, si bien el celular se ha consolidado como uno de los principales medios de acceso a los videojuegos en gran parte de los estudiantes, aún existe una minoría que opta por otros dispositivos o que no emplea este recurso para el entretenimiento digital.

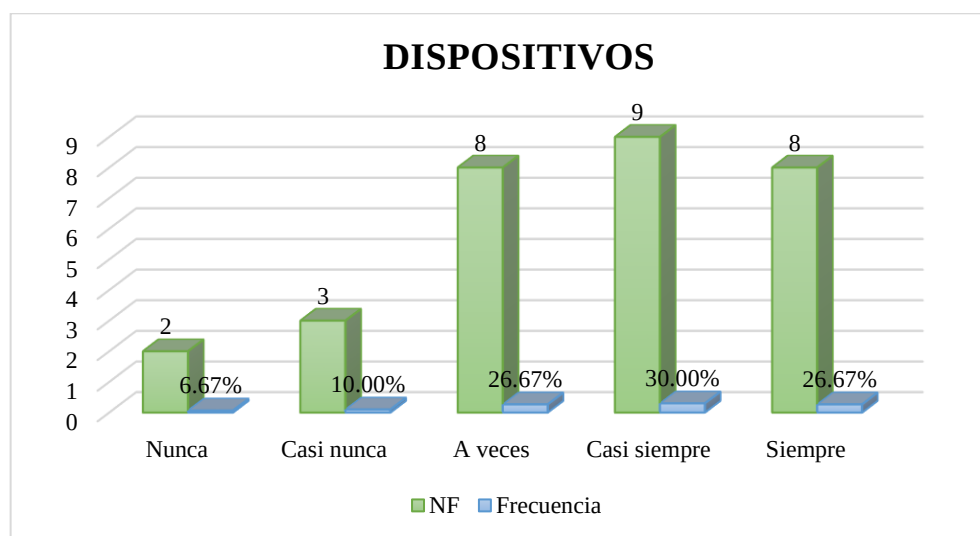
Esto significa que, aunque la mayoría de los estudiantes utiliza el celular como un recurso habitual para acceder a los videojuegos, este dispositivo no solo representa una herramienta de entretenimiento, sino que también puede convertirse en un medio con potencial educativo si se emplea de manera responsable. Sin embargo, su uso excesivo sin control podría generar distracciones y afectar el tiempo destinado a las actividades académicas, por lo que resulta necesario fomentar un equilibrio adecuado entre el entretenimiento digital y el proceso de aprendizaje.

Tabla 22

Uso de Computadoras

CATEGORIA	NF	FRECUENCIA
Nunca	2	6.67%
Casi nunca	3	10.00%
A veces	8	26.67%
Casi siempre	9	30.00%
Siempre	8	26.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 19*Uso de Computadoras*

Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 22 correspondiente a la frecuencia de respuestas uso de computadoras, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 19, ¿Tu ordenador es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 26.67 % de los encuestados indican que su ordenador siempre es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos de los cuales representan un total de 08 estudiantes.

Por otro lado 02 estudiantes que equivalen al 6.67% de los encuestados indican que su ordenador nunca es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos, lo que indica que el computador, aunque sigue siendo una herramienta útil para la recreación digital, no constituye el medio entre los estudiantes para acceder a los videojuegos.

Esto significa que, la preferencia por otros dispositivos más portátiles, como los celulares, refleja una tendencia hacia la inmediatez y la accesibilidad tecnológica. Sin embargo, el uso del computador podría ofrecer mayores ventajas educativas, ya que

permite la exploración de juegos con mayor complejidad, el desarrollo de habilidades de razonamiento, planificación y pensamiento estratégico, aspectos que pueden ser aprovechados pedagógicamente dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 23

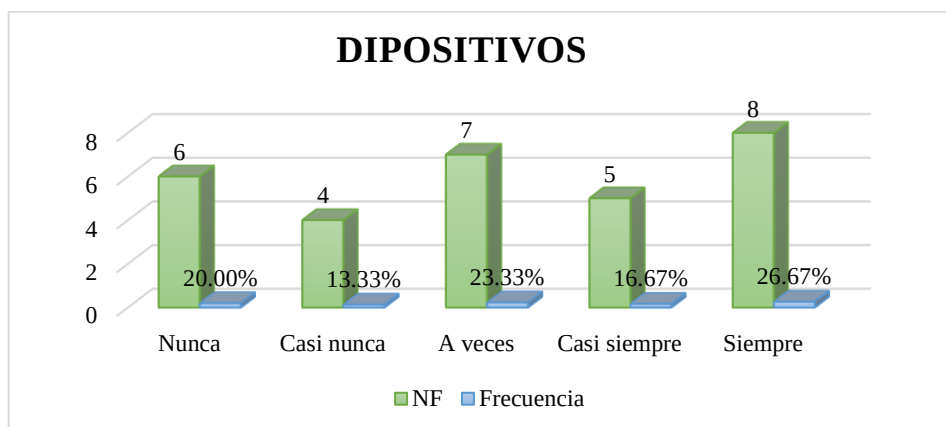
Uso de Consolas

CATEGORIA	NF	FRECUENCIA
Nunca	6	20.00%
Casi nunca	4	13.33%
A veces	7	23.33%
Casi siempre	5	16.67%
Siempre	8	26.67%
Total	30	100.00%

Nota. Datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes.

Figura 20

Uso de Consolas



Nota. Elaboración propia del investigador 2025

Interpretación. - En la tabla 23 correspondiente a la frecuencia de respuestas si utilizas consolas, aplicada a un total de 30 estudiantes se observa la información obtenida a partir de la pregunta 20 ¿Cuentas con equipos de entretenimiento como (XBOX, Nintendo o PlayStation) es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?

Los resultados evidencian diferencias notorias en las percepciones de los estudiantes, así mismo de acuerdo con las respuestas tan solo un 26.67 % de los encuestados indican que cuentan siempre con equipos de entretenimiento como (XBOX,

Nintendo o PlayStation) es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos de los cuales representan un total de 08 estudiantes.

Por otro lado 06 estudiantes que equivalen al 20% de los encuestados indican que nunca cuenta con equipos de entretenimiento como (XBOX , Nintendo o PlayStation) uno de sus dispositivos donde haces uso de los videojuegos lo que indica que este tipo de dispositivo no es de uso generalizado entre los alumnos, posiblemente debido a su costo o a la preferencia por medios más accesibles, como los teléfonos celulares o computadoras personales.

Esto significa que, aunque una parte de los estudiantes cuenta con acceso a consolas de videojuegos y las utiliza con frecuencia, la mayoría opta por alternativas tecnológicas más disponibles. Desde una perspectiva educativa, las consolas también podrían aprovecharse como herramientas de aprendizaje interactivo, ya que algunos videojuegos fomentan la cooperación, la toma de decisiones, la creatividad y el pensamiento estratégico, contribuyendo al desarrollo de habilidades útiles dentro del entorno escolar.

CONCLUSIONES

Primera: Del análisis de los resultados obtenidos mediante la técnica de la encuesta, se concluye que el uso de videojuegos influye en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, aunque no en todos los casos de forma negativa. La mayoría de los estudiantes presenta un nivel moderado de uso, lo cual sugiere que, bajo un control adecuado, los videojuegos pueden coexistir con un rendimiento académico aceptable.

Segunda: En el aspecto académico, se evidencia que los estudiantes reconocen que los videojuegos pueden ser un estímulo para el aprendizaje y la creatividad, pero cuando se usan de manera excesiva interfieren con las actividades escolares y el cumplimiento de tareas. Esto demuestra la necesidad de fortalecer los hábitos de estudio y el control del tiempo dedicado a actividades recreativas digitales.

Tercera: Respecto al aspecto personal, la baremación muestra que un grupo significativo de estudiantes mantiene una motivación media hacia el aprendizaje y una autoestima favorable, aunque algunos presentan dificultades en el control del tiempo y la concentración. Esto refleja que el uso continuo de videojuegos puede influir en la autorregulación y en la organización del estudio.

Cuarta: En el aspecto familiar, los resultados indican que una parte importante de los estudiantes cuenta con apoyo y supervisión de sus padres; sin embargo, existe otro grupo que carece de ese acompañamiento. La falta de control parental y el escaso interés por la educación en el hogar son factores que contribuyen a un menor rendimiento académico.

SUGERENCIAS

Primera: Orientar a los padres de familia sobre la importancia de regular el tiempo y tipo de videojuegos que utilizan sus hijos, fomentando un uso equilibrado que no interfiera con sus obligaciones académicas.

Segunda: Incorporar dentro del trabajo pedagógico estrategias que aprovechen los videojuegos con fines educativos, especialmente aquellos que estimulen la creatividad, el pensamiento lógico y la resolución de problemas.

Tercera: Desarrollar en la institución espacios de orientación y tutoría que ayuden a los estudiantes a mejorar su gestión del tiempo, la concentración y la motivación por el estudio, evitando que los videojuegos se conviertan en un factor de distracción o dependencia.

Cuarta: Promover desde la escuela campañas de sensibilización y talleres para docentes y padres sobre el impacto positivo y negativo de los videojuegos, resaltando su potencial como recurso didáctico cuando se emplean de manera responsable.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Carrasco Diaz. (2005). *Metodología de la Investigación*.
- Carrera Chanamé, W. R., & Hernández Hernández, Z. (2024). Entornos virtuales y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria, en una institución educativa, Pacasmayo, 2024. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Cesar Vallejo], Repositorio Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/160370>.
- Carvajal Morales, J. M., Criollo Turusina, M. A., & Ron Vargas, M. E. (2024). Los videojuegos en el aprovechamiento educacional en estudiantes de cuarto año de EGB, de una institución de Ecuador, 2024. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2962>.
- Chipana Ninanqui, V., & Chipana Ninanqui, G. (2023). Influencia de los videojuegos en red online y el comportamiento emocional de los niños del III Ciclo de la I.E. 56016 de Chihuaco - Sicuani. [Tesis de pre grado, Instituto Superior Pedagógico Público Gregoria Santos de Sicuani], Repositorio del Instituto Superior Pedagógico Público Gregoria Santos de Sicuani.
- Garay Montenegro, J. I., & Ávila Mediavilla, C. M. (2021). *Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976663>.
- Gómez Gonzalvo, F., Devís Devís, J., & Molina Alventosa, P. (2020). *El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes*. Revista Científica de Educomunicación: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7555372>.
- Gonzales Seclen, A. (2022). *Videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de quinto grado de educación primaria de una institución educativa privada, Chiclayo*. [tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo], Repositorio Institucional UCV, Perú: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93529>.
- Granados Muñoz, Marla del Carmen. (2024). *"Uso de videojuegos y el aprendizaje de vocabulario básico del"*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Cesar Vallejo], Repositorio Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/155918>.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. México: Mc Graw-Hill Education.
- Huerta Camones, R. T. (2025). La gestión educativa y el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa N° 5174 Juan Pablo II de Carabayllo. [tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Escuela de Posgrado], Repositorio Institucional UNEEG, Perú: <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/c03220ca-1027-4c3a-9f63-990de68ac34c>.

- La Real Academia Española . (2025). *Videojuegos*. Obtenido de (RAE): <https://dle.rae.es/videojuego?m=form>
- Martínez Cano, F. J. (2025). Series de ficción y videojuegos: transmediatización y gamificación de los discursos audiovisuales contemporáneos. [Artículo Científico, Universidad Miguel Hernández, Revista Dialnet, España: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511323>.
- Matos Misari, M. E. (2021). *Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJJ, año 2021*. [tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo], Repositorio Institucional UCV, Perú: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67610>.
- Ministerio de Educación del Perú. (2012). *Marco de Buen Desempeño Docente*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3096>.
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6116>.
- Reyes Artica, Miriam Marlene . (2022). *"Videojuegos y aprendizaje en estudiantes del séptimo ciclo del nivel secundario de un colegio de la provincia de Huancayo, 2022"*. [tesis de Pos grado, Universidad Cesar Vallejo], repositorio institucional de la Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93083>.
- Vargas Robledo, A. P. (2021). El uso de videojuegos y el desarrollo de habilidades comunicativas en los alumnos del quinto grado de primaria de la Institución Educativa Emblemática Coronel Bolognesi de Tacna, 2018. [tesis de posgrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle], Repositorio Institucional UNEEGV, Perú,: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/433108e2-06d4-451c-abd6-8b8c075a5e96/content>.
- Vega Vilca, Carlos Sixto ;Machuca Silva,José Luis ; Salguero Alcalá, Ginger Kimberly;Salas Flores,Luis Orlando II; Ramos Huacho, Mariella Elvira;Pilar Bueno, Walter Tarsilio . (2024). *Mejorando el rendimiento académico de a través de juegos recreativos en estudiantes de educación primaria*. Revista, Artículo de Investigación, European Public & Social Innovation Review: <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/1357>.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2025). Introducción a la teoría del videojuego. [Artículo Educativo Universitat Pompeu Fabral], Revista de comunicacion audiovisual. Barcelona: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2192168>.
- Zurita Carriel, R. C. (2022). Estrategias de aprendizaje y desempeño escolar en estudiante de quinto año de básica de una Institución Educativa Los Ríos, 2021. [Tesis de pre grado ,Universidad Cesar Vallejo], Repositorio Universidad Cesar Vallejo: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/78171>.

ANEXOS

a. Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Marco teórico	Variables y dimensiones	Metodología de la investigación
Problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, año 025?	Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. Mateo Pumacahua, año 2025.	1. Antecedentes A nivel internacional: Carvajal Morales (2024) Los videojuegos en el aprovechamiento educacional en estudiantes de cuarto año de EGB, de una institución de Ecuador, 2024 A nivel nacional: Granados (2024) Uso de videojuegos y el aprendizaje de vocabulario básico del inglés en educación primaria, 2024 A nivel local: Chipana (2023) Influencia de los videojuegos en red online y el comportamiento emocional de los niños del III Ciclo de la I.E. 56016 de Chihuaco - Sicuani	Variable independiente: Uso de los videojuegos Dimensiones: •Tipos de videojuegos •Tiempo •Dispositivos Variable dependiente: Rendimiento Académico Dimensiones: •Aspecto académico •Aspecto Personal •Aspecto Familiar	Tipo de investigación: Básico o puro Nivel de investigación: Descriptivo correlacional Diseño de Investigación: No experimental Población: 172 estudiantes que cursan el 5° año de la I.E. Muestra: 30 estudiantes Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos: Encuesta - Cuestionario Técnicas Estadísticas de Análisis y Procesamiento de Datos: Software estadístico SPSS
Problemas específicos: 1. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025? 2. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto personal en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025? 3. ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto familiar en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025?	Objetivos específicos: a. Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto académico en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025 b. Identificar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto personal en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025 c. Precisar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el aspecto familiar en los estudiantes de quinto grado de la I.E. MATEO PUMACAHUA, año 2025	2. Marco teórico referencial: (La Real Academia Española , 2025). (Wolf & Perron, 2025) (Martínez Cano, 2025) (Huerta Camones, 2025). (Ministerio de Eduacion del Perú, 2017) (Zurita Carriel, 2022)		

b. Instrumento de Investigación

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN- CUSCO
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“GREGORIA SANTOS”- SICUANI**



CUESTIONARIO

El presente cuestionario es realizado para recabar información para el trabajo de investigación intitulado: **“USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA I.E. MATEO PUMACAHUA DE SICUANI, 2025”** la presente información que me proporcione será manejada con la más estricta confidencialidad, sus respuestas serán anónimas y confidenciales.

- Le pedimos responder con la mayor sinceridad posible. Gracias.
- Los datos personales se mantendrán en la máxima reserva posible.

Instrucciones: A continuación, se presenta una serie de preguntas, lea cuidadosamente, cada pregunta y seleccione la alternativa que refleja mejor la situación, marcando con una X.

ÍTEMS o REACTIVOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN				
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Casi Nunca	Nunca
RENDIMIENTO ACADÉMICO					
Aspecto académico					
-Calidad de la Enseñanza.					
1.¿ Los docentes del I.E. Mateo Pumacahua hacen uso de materiales didácticos (vídeos, presentaciones) que te ayudan a comprender y amplían tu conocimiento?					
-Desempeño de los Docentes					
2.¿Dentro y fuera del horario de clases, tus docentes responden a las dudas o inquietudes que se te presentan?					

-Evaluación del Aprendizaje.					
3. ¿Tus docentes te permiten identificar tus fortalezas y debilidades durante el momento de la retroalimentación?					
Aspecto Personal					
Motivación.					
7. ¿En tu Institución educativa te sientes motivado para aprender, lo que tus docentes te enseñan?					
Autoestima.					
8. ¿Te percibes a ti mismo de manera positiva y estás satisfecho con tu desarrollo y aprendizaje cotidiano?					
Autorregulación					
9. ¿Cuándo estudio, puedo controlar mi tiempo y evitar las distracciones?					
10. ¿Puedo tomar medidas para mejorar después de evaluar mi propio progreso en el estudio ?					
Aspecto familiar					
Apoyo educativo en Casa					
4. ¿Consideras que las evaluaciones te permiten reconocer las áreas en las que necesitas mejorar?					
- Implicación de la Familia en el Proceso Educativo					
5. ¿Sientes que cuentas con el apoyo de tus padres o tutores para realizar tus tareas y estudiar?					
Ambiente de Estudio en el Hogar.					
6. ¿Le otorgan tus padres o tutores a tu educación la importancia y el valor que merece?					
USO DE VIDEOJUEGOS					
Tipos de videojuegos					
- Juegos de estrategias					
1. ¿En videojuegos como <i>Dota 2</i> o <i>League of Legends</i> , aplicas estrategias para planificar tus acciones, tomar decisiones acertadas y mejorar tu rendimiento, de manera similar a cómo podrías hacerlo en tus estudios?					
- Juegos de simulación					
2. ¿En los videojuegos como <i>The Sims 3</i> o <i>Among Us</i> , utilizas la simulación para tomar decisiones, desarrollar estrategias y experimentar diferentes roles o situaciones?					
-Juegos de aventura					
3. ¿En videojuegos de aventura como <i>The Legend of Zelda</i> o <i>Crash Bandicoot</i> , disfrutas explorar, resolver desafíos?					
- Juegos de rol					
4.¿Crees que los videojuegos de rol como <i>God of War</i> y <i>Age of Empires</i> te ayudan a comprender mejor ciertos contenidos y a disfrutar del aprendizaje al mismo tiempo?					
- Juegos de enfrentamiento					
5.¿En videojuegos de enfrentamiento como <i>Call of Duty</i> , <i>Fortnite</i> o <i>Free Fire</i> , desarrollas habilidades de concentración, coordinación y trabajo en equipo que también podrían aplicarse en el ámbito académico?					
Tiempo					
- Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana					
6.¿Logras equilibrar tu tiempo entre los videojuegos y tus actividades académicas?					
- Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes)					
7.¿Logras descansar adecuadamente por las noches a pesar de dedicar tiempo a los videojuegos?					

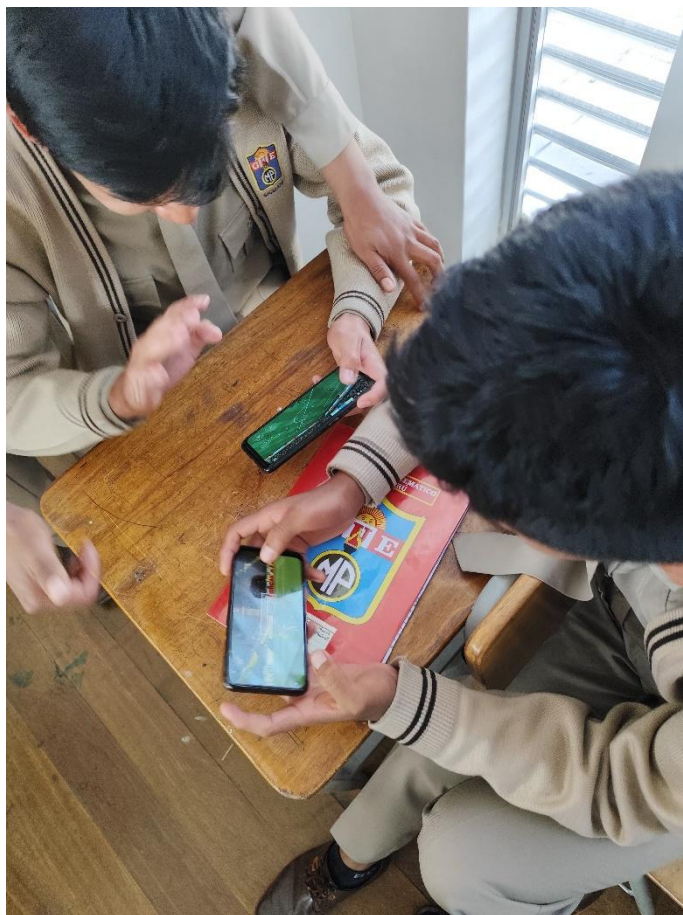
Dispositivos					
Uso de móviles					
8. ¿Tu celular es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?					
Uso de computadora					
9.¿Tu ordenador es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?					
Uso de consolas					
10.¿Cuentas con equipos de entretenimiento como (XBOX , Nintendo o PlayStation) es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?					

c. Matriz del Instrumento

Título : “Uso de Videojuegos y el Rendimiento Académico en los Estudiantes de Quinto Grado de la I.E. Mateo Pumacahua de Sicuani, 2025”			
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems y/o Reactivos
Uso de los videojuegos	•Tipos de videojuegos	- Juegos de Acción	USO DE LOS VIDEOJUEGOS Tipos de videojuegos - Juegos de estrategias 1. ¿En videojuegos como <i>Dota 2</i> o <i>League of Legends</i> , aplicas estrategias para planificar tus acciones, tomar decisiones acertadas y mejorar tu rendimiento, de manera similar a cómo podrías hacerlo en tus estudios? - Juegos de simulación 2. ¿En los videojuegos como <i>The Sims 3</i> o <i>Among Us</i> , utilizas la simulación para tomar decisiones, desarrollar estrategias y experimentar diferentes roles o situaciones? -Juegos de aventura 3. ¿En videojuegos de aventura como <i>The Legend of Zelda</i> o <i>Crash Bandicoot</i> , disfrutas explorar, resolver desafíos? - Juegos de rol 4. ¿Crees que los videojuegos de rol como <i>God of War</i> y <i>Age of Empires</i> te ayudan a comprender mejor ciertos contenidos y a disfrutar del aprendizaje al mismo tiempo? Juegos de disparos 5. ¿En videojuegos de enfrentamiento como <i>Call of Duty</i> , <i>Fortnite</i> o <i>Free Fire</i> , desarrollas habilidades de concentración, coordinación y trabajo en equipo que también podrían aplicarse en el ámbito académico? Tiempo Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana 6. ¿Logras equilibrar tu tiempo entre los videojuegos y tus actividades académicas? - Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes) 7. ¿Logras descansar adecuadamente por las noches a pesar de dedicar tiempo a los videojuegos? Dispositivos Uso de móviles 8. ¿Tu celular es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos? Uso de computadora 9. ¿Tu ordenador es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos?
		- Juegos de Aventuras	
		- Juegos de Rol	
		- Juegos de Estrategias	
	•Tiempo	- Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana.	
		- Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes)	
	•Dispositivos	- Uso de móviles	
		- Uso de computadora	

Rendimiento Académico	•Aspecto académico •Aspecto Familiar •Aspecto Personal	- Uso de consolas - Calidad de la Enseñanza. - Desempeño de los Docentes. - Evaluación del Aprendizaje. - Motivación. - Autoestima. -Autorregulación - Apoyo educativo en Casa. - Implicación de la Familia en el Proceso Educativo. - Ambiente de Estudio en el Hogar.	Uso de consolas 10. ¿Cuentas con equipos de entretenimiento como (XBOX , Nintendo o PlayStation) es uno de tus dispositivos donde haces uso de los videojuegos? RENDIMIENTO ACADÉMICO Aspecto académico -Calidad de la Enseñanza. 1.¿ Los docentes del I.E. Mateo Pumacahua hacen uso de materiales didácticos (vídeos, presentaciones) que te ayudan a comprender y amplían tu conocimiento? -Desempeño de los Docentes 2. ¿Dentro y fuera del horario de clases, tus docentes responden a las dudas o inquietudes que se te presentan? -Evaluación del Aprendizaje. 3. ¿Tus docentes te permiten identificar tus fortalezas y debilidades durante el momento de la retroalimentación? Aspecto Personal Motivación. 4. ¿En tu Institución educativa te sientes motivado para aprender, lo que tus docentes te enseñan? Autoestima. 5. ¿Te percibes a ti mismo de manera positiva y estás satisfecho con tu desarrollo y aprendizaje cotidiano? - Autorregulación 6. ¿Cuándo estudio, puedo controlar mi tiempo y evitar las distracciones? 7. ¿Puedo tomar medidas para mejorar después de evaluar mi propio progreso en el estudio? Aspecto familiar - Apoyo educativo en Casa 8. ¿Consideras que las evaluaciones te permiten reconocer las áreas en las que necesitas mejorar? - Implicación de la Familia en el Proceso Educativo 9. ¿Sientes que cuentas con el apoyo de tus padres o tutores para realizar tus tareas y estudiar? - Ambiente de Estudio en el Hogar. 10. ¿Le otorgan tus padres o tutores a tu educación la importancia y el valor que merece?
-----------------------	---	--	--

d. Fotografías



e. Validación de instrumentos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CUSCO
EESPP "GREGORIA SANTOS" – REGIÓN CUSCO
Creado por Decreto Supremo N° 030-89-ED
Licenciada por Resolución Ministerial N° 429-2024 Ministerio de Educación



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 Título del trabajo de investigación:

“USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA I.E. MATEO PUMACAHUA DE SICUANI, 2025”

1.2 Objetivo de la investigación:

Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico.

1.3 Variables, dimensiones e indicadores:

Variable 1: Uso de los videojuegos

Dimensiones: Tipos de videojuegos, Tiempo, Dispositivos

Indicadores:

- Tipos de videojuegos
 - Juegos de aventura
 - Juegos de rol
 - Juegos de acción
 - Juegos de estrategias
- Tiempo
 - Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana.
 - Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes)
- Dispositivos
 - Uso de móviles
 - Uso de computadora
 - Uso de consolas

Variable 2: Rendimiento Académico

Dimensiones: Aspecto académico, Aspecto Personal, Aspecto Familiar

Indicadores:

- Aspecto académico
 - Calidad de la Enseñanza.
 - Desempeño de los Docentes.
 - Evaluación del Aprendizaje.
- Aspecto familiar
 - Apoyo educativo en Casa.
 - Implicación de la Familia en el Proceso Educativo.
 - Ambiente de Estudio en el Hogar.
- Aspecto Personal
 - Motivación.
 - Autoestima.
 - Autorregulación

1.4 Nombre del Instrumento: Cuestionario

2. DATOS DEL INVESTIGADOR: PADILLA, Marcos Uriel

1.4 Nombre del Instrumento: Cuestionario

2. DATOS DEL INVESTIGADOR: PADILLA, Marcos Uriel

3. DATOS DEL EXPERTO:

3.1 Nombres y Apellidos: Hugo Rolque Espinoza

3.2 Especialidad: Profesor(a) de Idiomas Ingles

3.3 Lugar y Fecha: Sicuan, 29 de Junio del 2025

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente	Total
			1	2	3	4	5	
FORMA	1 REDACCIÓN	Los indicadores están redactados considerando los elementos necesarios				X		4
	2 CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado				X		4
	3 OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable				X		4
CONTENIDO	4 ACTUALIDAD	Es adecuada al avance de la ciencia				X		4
	5 SUFICIENCIA	Los indicadores son adecuados en cantidad y claridad				X		4
	6 INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente la variable de investigación				X		4
ESTRUCTURA	7 ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica				X		4
	8 CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos de la investigación				X		4
	9 COHERENCIA	Existe coherencia entre los indicadores dimensiones y variables				X		4
	10 Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X		4

4. PORCENTAJE DE VALORACIÓN: $\frac{\text{Puntaje total}}{50} \cdot 100\% = \frac{40}{50} \cdot 100\% = 80\%$

5. RECOMENDACIONES:

6. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede su aplicación (X)
- Debe corregirse ()


Nombre Hugo Rolque Espinoza
DNI 24717372

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 Título del trabajo de investigación:

“USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA I.E. MATEO PUMACAHUA DE SICUANI, 2025”

1.2 Objetivo de la investigación:

Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico.

1.3 Variables, dimensiones e indicadores:

Variable 1: Uso de los videojuegos

Dimensiones: Tipos de videojuegos, Tiempo, Dispositivos

Indicadores:

- Tipos de videojuegos
 - Juegos de aventura
 - Juegos de rol
 - Juegos de acción
 - Juegos de estrategias
- Tiempo
 - Cantidad de horas que le dedica al juego durante los fines de semana.
 - Cantidad de horas que le dedica al juego durante días de la semana (lunes-viernes)
- Dispositivos
 - Uso de móviles
 - Uso de computadora
 - Uso de consolas

Variable 2: Rendimiento Académico

Dimensiones: Aspecto académico, Aspecto Personal, Aspecto Familiar

Indicadores:

- Aspecto académico
 - Calidad de la Enseñanza.
 - Desempeño de los Docentes.
 - Evaluación del Aprendizaje.
- Aspecto familiar
 - Apoyo educativo en Casa.
 - Implicación de la Familia en el Proceso Educativo.
 - Ambiente de Estudio en el Hogar.
- Aspecto Personal
 - Motivación.
 - Autoestima.
 - Autorregulación

1.4 Nombre del Instrumento: Cuestionario

2. DATOS DEL INVESTIGADOR: PADILLA, Marcos Uriel

1.4 Nombre del Instrumento: Cuestionario

2. DATOS DEL INVESTIGADOR: PADILLA, Marcos Uriel

3. DATOS DEL EXPERTO:

3.1 Nombres y Apellidos: Carmina Rosa Silva Tarazona

3.2 Especialidad: Profesor(a) de Idiomas Inglés

3.3 Lugar y Fecha: Sicuan, 30 de Junio del 2025

COMPONENTES	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Buena	Muy Buena	Excelente	Total
			1	2	3	4	5	
FORMA	1. REDACCIÓN	Los indicadores están redactados considerando los elementos necesarios				X		4
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado					X	5
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable					X	5
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuada al avance de la ciencia				X		4
	5. SUFICIENCIA	Los indicadores son adecuados en cantidad y claridad					X	5
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente la variable de investigación				X		4
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X	5
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos de la investigación					X	5
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los indicadores dimensiones y variables					X	5
	10. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X		4
								46

4. PORCENTAJE DE VALORACIÓN: $\frac{\text{Puntaje total}}{50} \times 100\% = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$

5. RECOMENDACIONES:

6. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- Procede su aplicación (X)
- Debe corregirse ()

Nombre Carmina Rosa Silva
DNI: 24711305

f. Informe de asesor(a)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CUSCO
EESPP “GREGORIA SANTOS” – REGIÓN CUSCO
Creado por Decreto Supremo N° 030-89-ED
Licenciada por Resolución Ministerial N° 429-2024 Ministerio de Educación



“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

INFORME N° 028-2025/EESPP-GS-S.

A : Dr. Washington CARAZAS GAMARRA.
Director General EESPP. Gregoria Santos de Sicuani

DE : Mgtr. Zuziré Evelyn TALAVERA ROMERO
Docente del E.E.S.P.P. “Gregoria Santos”

ASUNTO : Eleva informe sobre el proceso de asesoramiento y acompañamiento
en la Investigación Científica - Tesina.

FECHA : Sicuani, 04 de noviembre del 2025

Mediante la presente, comunico a su dirección con la finalidad de poner en su conocimiento sobre el informe de asesoramiento de la tesis intitulado: **“USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA I.E. MATEO PUMACAHUA DE SICUANI AÑO 2025”** Trabajo de investigación – tesina, presentado por el estudiante egresante del Programa de Educación en Idiomas, especialidad Inglés; con la finalidad de optar el grado de Bachillerato en educación, pues se detalla a continuación:

PRIMERO: La que suscribe realizó la planificación, organización, ejecución, asesoramiento y orientaciones al egresado: **PADILLA, MARCOS URIEL**, del Programa de Educación en Idiomas, especialidad Inglés, promoción 2025. Que dicho trabajo de investigación científica debe continuar con el trámite correspondiente y mediante su autoridad a quien corresponda en nuestra Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública.

SEGUNDO: Señor director de la EESPP Gregoria Santos, el estudiante tesista por iniciativa propia realizó esta investigación científica – tesina con la direccionalidad y oportuno asesoramiento sobre el problema diagnosticado en el campo de la educación básica regular, en su condición de pregrado, con la finalidad de optar el grado de bachiller en educación.

TERCERO: Indicarle que la tesina presentada es un tema de mucha relevancia que cumple con la línea de investigación dadas en la institución como es **Educación y tecnología aplicada al aprendizaje** y su tema transversal: **Uso de videojuegos en el proceso de aprendizaje**. También indicar que es de Enfoque **cuantitativo**, de tipo **no experimental** con nivel **descriptivo correlacional**. La técnica principal para la recolección de datos será la **encuesta** y el instrumento que se utilizará en la presente tesina será el **cuestionario** estructurado. Se ha realizado el procesamiento de la información de cada ítem con sus respectivas interpretaciones.

CUARTO: El trabajo de investigación – tesina consta de tres capítulos, con una secuencia lógica y de acuerdo a las exigencias de la estructura que propone nuestra escuela de educación superior pedagógica.

Por tanto, se llega a la conclusión que dicho trabajo conduce para ser sustentado. Es cuanto puedo informar a su despacho en honor a la verdad y fines pertinentes.

Atentamente,



Mgt. ZUZIRE E. TALAVERA ROMERO
DOCENTE ASESOR

g. Constancia Turnitin

	MINISTERIO DE EDUCACIÓN GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "GREGORIA SANTOS" REGIÓN CUSCO Creado por Decreto Supremo Nro. 030-89-ED. Licenciado por Resolución Ministerial Nro. 429-2024 Ministerio de Educación 
---	---

CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

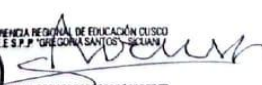
EL QUE SUSCRIBE, JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "GREGORIA SANTOS" – SICUANI:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo de investigación titulado: **USO DE VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA I.E. MATEO PUMACAHUA DE SICUANI, 2025** del (a) estudiante: **Marcos Uriel Padilla** identificado (a) con **Código N° 002316634**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **21 %**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Gregoria Santos". Reglamento de Investigación, innovación y Titulación, para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Sicuani, 04 de agosto del 2026



GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
E.E.S.P.P. GREGORIA SANTOS - SICUANI
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
Mgtr. Carolina Rivas Silva TANCORUA
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

Trascendiendo en el Tiempo

Pasaje Amauta Nro. 152 - Sicuani - Canchis - Cusco Teléfono Nro. 084-213598
Email: isepegregoriasantossicuani@gmail.com Pág. Web: <http://eespgregoriasantossicuani.edu.pe/>

URIEL PADILLA MARCOS

Porcentaje de Similitud

 TESIS

 PORCENTAJE DE SIMILITUD

 Educación Superior Pedagógica Pública "Gregoria Santos"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3620141899

Fecha de entrega

30 jul 2026, 10:28 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 jul 2026, 10:38 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

16- TRABAJO_DE_INVESTIGACI_N_-PADILLA_MARCOS_URIEL..docx

Tamaño del archivo

3.4 MB

90 páginas

18.296 palabras

102.949 caracteres

21% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 12%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Fuentes principales

19% Fuentes de Internet
 4% Publicaciones
 12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	3%
2	Internet	hdl.handle.net	1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Andina del Cusco	1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	1%
5	Internet	repositorio.uaustral.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
7	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%
8	Internet	uvadoc.uva.es	<1%
9	Internet	repositorio.unap.edu.pe	<1%
10	Internet	repositorio.une.edu.pe	<1%
11	Internet	repositorio.unsaac.edu.pe	<1%