

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y EDUCACION

Escuela Profesional Educación



Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución educativa pública, Juliaca, Perú

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, Especialidad
Primaria

Autor:

Adela Calla Apaza

Asesor:

Mg. Jesús Quispe Calla

Juliaca, junio de 2023

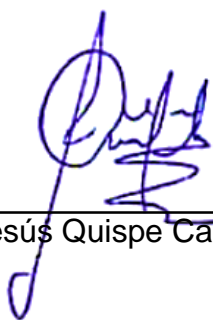
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Jesús Quispe Calla, docente de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN ALUMNOS DEL SEXTO GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, JULIACA, PERÚ”** de autor **Adela Calla Apaza** tiene un índice de similitud de 17 % verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Juliaca, a los 24 días del mes de agosto del año 2023.



Jesús Quispe Calla



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Lima, Naña, Villa Unión, a los 19 día(s) del mes de junio del año 2022 siendo las 07:28 horas se reunieron en el Salón de Grados y Títulos de la Universidad Peruana Unión, bajo la dirección del Señor Presidente del jurado: Mg. Germán Mamani Cachicari, el secretario: Mg. Lourdes Pari Quispe y los demás miembros: Mg. Mitiam Antonieta Apaza Arpa y el asesor Mg. Jerús Quispe Calla

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulada: Adición a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de Pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución Educativa pública, Juliaca, Perú

de el(los)/la(las) bachiller(es): a) Adela Calla Apaza

b)

conducente a la obtención del título profesional de Licenciada en Educación, Especialidad Primaria (Nombre del Título Profesional)

con mención en

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (los)/a(la)(las) candidato(a)s hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por el(los)/la(las) candidato(a)s. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Candidato (a): Adela Calla Apaza

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	18	A-	Muy Bueno	Sobresaliente

Candidato (b):

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó al(los)/a(la)(las) candidato(a)s a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.


Presidente


Secretario


Asesor

Miembro

Miembro


Candidato/a (a)

Candidato/a (b)

INDICE

Resumen.....	5
Abstract	6
Resumo	6
Introducción	7
Metodología.....	8
Diseño Metodológico	8
Diseño Muestral.....	8
Técnicas de Recolección de Datos	9
Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información	9
Aspectos Éticos	9
Resultados.....	10
Resultados descriptivos.....	10
Resultados analíticos.....	10
Conclusiones.....	10
Tabla 1	12
Tabla 2	12
Tabla 3	12
Tabla 4	12
Referencias	13
Anexos	16
Instrumentos de Recolección de Datos	19

Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú

Addiction to video games and academic performance in times of pandemic in sixth grade students of the elementary school of a public educational institution, Juliaca, Peru

Dependência em videogames e desempenho acadêmico em tempos de pandemia em alunos da sexta série do ensino fundamental de uma instituição de ensino pública, Juliaca, Peru

Resumen

Objetivo: determinar la relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú. Metodología: diseño no experimental, de corte transversal y tipo correlacional, la muestra de estudio fue de 100 alumnos de ambos sexos del sexto grado de nivel primario. El instrumento que se utilizó para recolectar los datos fue la Escala HAMM-1ST de Videojuegos y el registro de notas del año académico 2021. Resultado: no existe correlación estadísticamente significativa entre la adicción a los videos juegos y el rendimiento académico de los alumnos del sexto grado ($\rho = .005$; $p = .961$), en cuanto a las dimensiones no existe correlación estadísticamente significativa entre las seis dimensiones de la adicción a los videos juegos (Focalización, Modificación del estado de ánimo, Tolerancia, Síntomas de abstinencia, Conflicto, Recaídas) y el rendimiento académico. Conclusión: no existe relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico en la población estudiada.

Palabras clave: adicción a los videojuegos; rendimiento académico; educación virtual; educación pública; pandemia; Perú.

Abstract

Objective: to determine the relationship between addiction to video games and academic performance in times of pandemic in sixth grade students of the primary level of a public educational institution, Juliaca, Peru. Methodology: non-experimental design, cross-sectional and correlational type, the study sample was 100 students of both sexes from the sixth grade of primary level. The instrument that was used to collect the data was the HAMM-1ST Video Game Scale and the record of grades for the 2021 academic year. Result: there is no statistically significant correlation between addiction to video games and the academic performance of sixth grade students. degree ($\rho=0.005$; $p=0.961$), in terms of dimensions, there is no statistically significant correlation between the six dimensions of addiction to video games (Focusing, Modification of mood, Tolerance, Withdrawal symptoms, Conflict, Relapses) and academic performance. Conclusion: there is no relationship between addiction to video games and academic performance in the population studied.

Keywords: addiction to videogames; academic performance; virtual education; public education; pandemic; Peru.

Resumo

Objetivo: determinar a relação entre o vício em videogames e o desempenho acadêmico em tempos de pandemia em alunos da sexta série do ensino fundamental de uma instituição educacional pública, Juliaca, Peru. Metodologia: delineamento não experimental, tipo transversal e correlacional, a amostra do estudo foi de 100 alunos de ambos os sexos da sexta série do ensino fundamental. O instrumento utilizado para coletar os dados foi a HAMM-1ST Video Game Scale e o registro das notas do ano letivo de 2021. Resultado: não há correlação estatisticamente significativa entre o vício em videogames e o desempenho acadêmico dos alunos da sexta série. grau ($\rho = 0,005$; $p = 0,961$), em termos de dimensões, não há correlação estatisticamente significativa entre as seis dimensões do vício em videogames (foco, modificação do humor, tolerância, sintomas de abstinência, conflito, recaídas) e performance acadêmica. Conclusão: não há relação entre dependência de videogames e desempenho acadêmico na população estudada.

Palavras-chave: vício em videogames; rendimento acadêmico; educação virtual; Educação pública; pandemia; Peru..

Introducción

El uso y consumo de videojuegos ha ido creciendo notoriamente, siendo la actividad de ocio preferida por niños, adolescentes y jóvenes, sin embargo, como cualquier actividad esta tiene beneficios y consecuencias de su uso o abuso (Jara, Morales, y Rayo, 2017).

Según estudios como los de Navarro y Ramos (2020) y Jara et al., (2017) si no se tiene un uso controlado y responsable sobre ellos pueden afectar la salud física, mental y social del usuario al crear una adicción. Para Takaezu, Barrera, Vildoso y Castillo (2021) la adicción a los videojuegos es jugar de tal forma que aleje al individuo de sus actividades sociales, de estudio, trabajo u otra responsabilidad; además sustenta que esta adicción aparece para llenar un vacío emocional ya existente. La motivación principal para este tipo de comportamiento es que al jugar se activa el sistema de recompensa, ya que al jugar se produce dopamina, un neurotransmisor que induce placer.

Por otro lado, también se ha reportado que el uso de videojuegos, sobre todo los serios, incrementa la capacidad de resolución de problemas, favorece la coordinación visual y manual, incrementa la concentración y atención del alumno a su vez actualmente forma parte del tratamiento de algunas enfermedades psiquiátricas. (Villagrán & Gómez, 2020)

Según Ramos y Valdés (2019) las personas utilizan los videojuegos ya no solo para distraerse, desestresarse, ahora esta actividad se tornó en un medio donde niños y niñas pueden socializar con sus pares a través de los juegos en línea, realizando actividades grupales y manteniendo la sana distancia.

En la actualidad bajo el contexto de pandemia y distanciamiento social en el que nos encontramos se evidenció el incremento de uso de plataforma de streaming y videojuegos. El 2020 el Perú ocupó el 6to lugar en la lista de países de Latinoamérica que más ingresos genera a partir de los videojuegos con un valor de 193 millones de dólares (Burgueño, 2021). Aunque es cierto que no se tiene cifras exactas sobre si la adicción a los videojuegos se haya incrementado, se sabe que el uso y tiempo que las personas las utilizan incrementó. De forma que el interés de los efectos que su uso pueda tener en la población infantil y adolescente han crecido, se busca saber sus beneficios, sus riesgos y los daños que podría causar (Gavoto, Terceiro, y Terrasa, 2020).

A pesar de la nueva información sobre los beneficios del consumo de videojuegos aun los padres y los mismo niños y adolescentes creen que el consumo de videojuegos se relaciona con el bajo rendimiento académico y baja tolerancia a la frustración (Ramos y Valdés, 2019).

Se realizó este estudio con el propósito de estimar la relación entre adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública de la ciudad de Juliaca, Perú.

Definición de variables:

Adicción a videojuegos: Uso excesivo y recurrente de los videojuegos, el cual trae como consecuencia problemas en el aspecto emocional, como también social y a pesar de ello el individuo no puede llegar a regular esta conducta (Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2018).

Rendimiento académico: Para Tacilla & Villanueva (2019) el rendimiento académico es un constructo profundo y multidimensional en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que determina el progreso académico del alumno y emite un veredicto de valor. Por otro lado para Guevara (2020) el rendimiento académico es uno de los indicadores del nivel de logro de las competencias u objetivos planteados en la currícula estudiantil y esta es expresada de manera cualitativa o cuantitativa.

Metodología

Diseño Metodológico

La presente investigación es enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de corte transversal, y de tipo descriptivo - correlacional (Hernández, Fernández y Baptista, 2018).

Diseño Muestral

La población está conformada por 150 alumnos pertenecientes al sexto grado del nivel primario de de una institución educativa pública, Juliaca, Perú.

La muestra es no probabilística por conveniencia, empleándose criterios de inclusión y exclusión contando con la participación de 100 estudiantes. Los criterios de inclusión serán:

- Alumnos que pertenezcan al 6 grado de una institución educativa pública, Juliaca, Perú
- Alumnos que acepten participar del estudio

por otro lado, los criterios de exclusión serán:

- Alumnos que no pertenezcan al 6 grado de una institución educativa pública, Juliaca, Perú
- Alumnos que no acepten participar del estudio

Técnicas de Recolección de Datos

Los datos de esta investigación se procedieron a enviar, el consentimiento informado y el cuestionario, a través de un formulario de Google a los correos institucionales de cada alumno, esto debido al contexto de distanciamiento social por la pandemia de COVID 19

Para la recolección de los datos de las variables a estudiar se empleó la Escala HAMM-1ST de Videojuegos creada y validada por Mendoza (2013) esta fue elaborada para adolescentes entre 11 a 17 años, conformado por seis dimensiones; focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída con 36 ítems evaluados en escala de medición tipo Likert que va desde 1. Nunca; 2. Raras veces; 3. A Veces; 4. Con Frecuencia; 5. Siempre. La clasificación de sus resultados consta de tres categorías diagnósticas: uso, abuso y dependencia. Posee una confiabilidad Alpha de Cronbach de 0.96, en cuanto su validez el instrumento obtuvo un V de Aiken de ($p > 0.80$). Este instrumento fue utilizado en diversas investigaciones dentro de ellas Jara, Morales, & Rayo (2017) y (Cahuaza & Paz, 2019).

Asimismo, para la recolección de la otra variable de estudio, rendimiento académico, se solicitó el registro de notas del año académico 2021, los cuales se clasificarán de acuerdo a la evaluación del Ministerio de Educación (MINEDU) 2019, Logro destacado, Logrado, Proceso, Inicio.

Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

El proceso comenzó con el ingreso de los datos recolectados, se procedió a la codificación y limpieza de los datos en el estadístico SPSS versión 24. Para el análisis de datos descriptivos se utilizaron tablas de frecuencias. Para la estadística inferencial, en primer lugar, se realizó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, la cual es indicada para muestras superiores a 50 sujetos, el p-valor de las variables revela una distribución no paramétrica por lo que se eligió la prueba Rho de Spearman.

Aspectos Éticos

Al realizar este trabajo de investigación se respetó los principios de la bioética tales como justicia, autonomía, beneficencia y no maleficencia, a su vez se respetó la Ley N° 29733 de la Constitución Política del Perú que en el Art. 1 menciona “La presente Ley tiene el objeto de garantizar el derecho fundamental a la protección de los datos personales, a través de su adecuado tratamiento, en un marco de respeto de los demás derechos fundamentales que en ella se reconocen”(Congreso de la República, 2011). Es por ello que primeramente se solicitó permiso a la dirección académica de la institución educativa pública de Juliaca para poder llevar a cabo la recolección de los datos, una vez obtenido el permiso de la institución se procedió a solicitar la participación

de los alumnos del 6 grado de primaria, a cada uno se le presentó el consentimiento informado, escrito en el formulario de Google, en el que se les explicó el objetivo del trabajo, el anonimato y la seguridad de los participantes; así mismo, se informó que los resultados obtenidos no se emplearán para ningún propósito fuera de la investigación y su nombre no aparecerá en ningún reporte parcial o final del estudio.

Resultados

Resultados descriptivos

En la Tabla 1 se aprecia las características sociodemográficas de los estudiantes del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú, donde se resalta que la mayoría de los estudiantes son de género masculino (55%) y tienen la edad de 12 años (75%). (Tabla 1)

En la Tabla 2 se evidencia que el 86% de los estudiantes se ubicaron en la categoría de uso en la variable adicción a los video juegos, el 12% en la categoría de abuso y solo 2% en la categoría de dependencia. (Tabla 2)

En la Tabla 3 se muestra que el 78% de los alumnos se ubicaron en la categoría logro del rendimiento académico y el 22% como logro destacado. (Tabla 3)

Resultados analíticos

En la Tabla 4 se aprecia que no existe correlación estadísticamente significativa entre la adicción a los videos juegos y el rendimiento académico de los alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú ($\rho=.005$; $p=.961$). (Tabla 4)

En la Tabla 5 se observa que no existe correlación estadísticamente significativa entre las seis dimensiones de la adicción a los videos juegos y el rendimiento académico de los alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú ($p < .05$). (Tabla 5)

Conclusiones

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis nula que establece que no existe relación entre la adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en los alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú. Representado por un p valor de 0.961.

Resultados similares fueron encontrados por Matos y Sánchez (2021) quienes no hallaron relación entre videojuegos y rendimiento académico en alumnos del 3 año de secundaria en tiempos de pandemia con un p valor de 0.07.

Ambas investigaciones, la presente investigación y la de Matos y Sánchez, muestran un nivel de adicción a los videojuegos bajo, factor que podría ser la razón de los resultados encontrados en la asociación.

Sin embargo, estudios como los de Gómez et al (2020) hallaron que existe relación inversa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico, similar resultado reportó Gutiérrez et al (2022) quienes encontraron relación inversa entre el uso problemático de las tecnologías como el internet, uso de videojuegos, uso de celular, con el rendimiento académico en niños de 9 a 12 años. Asimismo, Ramos y Valdés (2019) mostraron que los padres y estudiantes perciben que cuanto mayor sea el tiempo que pasan en videojuegos menor será su rendimiento académico.

Contrariamente, varios estudios como los de Badia et al. (2015) muestran que el uso correcto y sano de videojuegos podría ser beneficioso en áreas escolares como matemáticas.

Otro de los resultados de la presente investigación encontró que el 86% de los estudiantes hace uso de los videojuegos y solamente el 2% presenta dependencia a ellos.

Sánchez et al. (2019) encontró resultados similares en niños de 10 a 12 años donde el 74,7%, no presentaban problemas relacionados a los videojuegos y únicamente el 2,4% mostraron problemas severos hacia los videojuegos. Asimismo, Chávez y Saravia (2020) mostraron en su investigación en niños del 5 y 6 grado de primaria que el 55.6% hacía uso de los videojuegos, el 32.6% abusaba de ellos y un 11.9% presentaba dependencia a los videojuegos.

Estos estudios muestran que es bajo el porcentaje de estudiantes que presentan problemas con el uso de videojuegos. Esto puede deberse a que los niños en edades inferiores a los 13 años no cuentan un con dispositivo propio por lo que sus horas de consumo de tecnologías son controladas por sus padre o cuidadores.

Al contrario, a los resultados encontrados en esta investigación, Carlos et al. (2021) en su investigación en niños del sexto grado de primaria en Huánuco encontró que el 37,4% tuvieron adicción severa y solamente el 20,0% adicción leve. A su vez (Gutiérrez et al., 2022) al investigar este mismo grupo etario en México encontró que el los niños sienten que el uso de tecnologías causa problemas en ellos, esto se apreció más en los niños que dedicaban más tiempo al internet que el útil y necesario, con una 2.25 (DE=.665), considerando una escala de 1 al 4.

Podemos concluir que en este grupo etario se debe controlar el tiempo que utilizan los videojuegos para no desarrollar así problemas de adicción.

Tabla 1*Características sociodemográficas de la muestra.*

Variable	N	%
Sexo		
Femenino	45	45
Masculino	55	55
Edad		
11 años	25	25
12 años	75	75
Total	100	100

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2*Descripción de la adicción a los videojuegos*

Adicción a los video juegos	N	%
Uso	86	86,0
Abuso	12	12,0
Dependencia	2	2,0
Total	100	100,0

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3*Descripción del rendimiento académico*

Rendimiento académico	N	%
Logro	78	78,0
Logro destacado	22	22,0
Total	100	100,0

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4*A Análisis de correlación entre la adicción a los videos juegos y el rendimiento académico*

		Rendimiento académico	
Rho de Spearman	Adicción a los video juegos	Coficiente de correlación	.005
		p	.961
		n	100

Fuente: Elaboración propia

Referencias

- Badia, M. del M., Claraina, M., Gotzens, C., Cladellas, R., & Dezcallar, T. (2015). Videojuegos, televisión y rendimiento académico en alumnos de primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 46(1), 25–38. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i46.02>
- Burgueño, E. (2021, March 8). Videojuegos: mercados líderes en América Latina 2020 | Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/1075051/mercados-lideres-sector-videojuegos-america-latina-por-pais/>
- Cahuaza, Y., & Paz, A. (2019). Evidencia de validez y confiabilidad de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de la Ciudad de Trujillo. Universidad César Vallejo.
- Carlos, P. D., Inocente, H. J., & Pretel, D. (2021). Autoconcepto y adicción a los videojuegos en estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública, Amarilis - Huánuco 2021 [Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6811>
- Chávez Moquillaza, M. Á., & Saravia Sánchez, U. E. (2020). El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5o y 6o grado de primaria de la Institución Educativa “Sebastián Barranca” No 23001 – AV. América No 115 – Chincha Alta, durante el año 2019. Universidad Autónoma de Ica. <http://localhost/xmlui/handle/autonomadeica/631>
- Congreso de la República. (2011). Ley de protección de datos personales. *El Peruano*, 44576–445746.
- Gavoto, L., Terceiro, D., & Terrasa, S. (2020). Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición? Evidencia, Actualización En La Práctica Ambulatoria, 23(4), e002097–e002097. www.evidencia.org.ar
- Gómez, F., Devís, J., & Molina, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Revista Científica de Educomunicación*, 28(65), 89–99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>
- Guevara, H. (2020). Relación entre autopercepción y rendimiento académico en escolares de sexto grado de primaria de una institución educativa de la ciudad de

Cajamarca [Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo].
<http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/1308>

- Gutiérrez, T., Sotelo, M., & Ramos, D. (2022). Uso problemático de la tecnología, motivación y rendimiento académico en escolares. *Revista ProPulsión*, 4(2), 92–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.53645/revprop.v4i1.78>
- Huamaní, M., & Ccorahua, R. (2019). Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección “a” de la Institución Educativa N° 50634 José María Arguedas del distrito de Haquira – Cotabambas – Apurímac, 2017. Universidad Nacional De San Agustín De Arequipa.
- Jara, J., Morales, D., & Rayo, K. (2017). Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas y privadas – Huánuco 2017. Universidad Hermilio Valdizan.
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2018). Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Aten Primaria*, 50(6), 350–358.
<https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- Matos, M., & Sánchez, S. (2021). Los videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de secundaria en tiempos de pandemia SJL, año 2021 [Universidad César Vallejo]. In Repositorio Institucional - UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67610>
- Mendoza, H. (2013). Construcción de la escala de adicción a videojuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de Los Olivos. Universidad Cesar Vallejo.
- Navarro, C., & Ramos, S. (2020). Abuso de videojuegos y agresividad en Niños de 9 a 11 años de Ate, 2020. Universidad César Vallejo.
- Ramos, S., & Valdés, C. (2019). Percepción sobre beneficios y efectos adversos del uso de videojuegos en preadolescentes de 11 y 12 años de edad. Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Sánchez, M., Zurita, F., Ramírez, I., Puertas, P., González, G., & Ubago, J. (2019). Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los Videojuegos en escolares de tercer ciclo de primaria. *Journal of Sport and Health Research*, 11(1), 43–54.
<http://hdl.handle.net/10481/59828>

Tacilla, I., & Villanueva, S. (2019). Rendimiento académico: universo muy complejo para el quehacer pedagógico.

Takaezu, D., Barrera, J., Vildoso, K., & Castillo, D. (2021). La APDEV se pronuncia sobre el comunicado del MINSA – APDEV. Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos. <https://apdev.org.pe/la-apdev-se-pronuncia-sobre-el-comunicado-del-minsa/>

Villagrán, P., & Gómez, M. (2020). Experiencias educativas inspiradoras sobre proyectos de gamificación a través del uso de videojuegos. Universidad de Cádiz.

Anexos

Anexo 1. Evidencia de sumisión

18/4/23, 20:47

Gmail - [RCE] Envío recibido



Adela Calla Apaza <adelacalla75@gmail.com>

[RCE] Envío recibido

1 mensaje

Christian Hederich Martínez <revistasupn@gmail.com>

28 de marzo de 2023, 11:08

Para: Ade Larico Calla <adelacalla75@gmail.com>

Ade Larico Calla:

Gracias por enviarnos su manuscrito "Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa pública, Juliaca, Perú" a Revista Colombiana de Educación. Gracias al sistema de gestión de revistas online que usamos podrá seguir su progreso a través del proceso editorial identificándose en el sitio web de la revista:

URL del manuscrito: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/authorDashboard/submission/18965>

Nombre de usuario/o: adela2023

En el momento presente, su artículo iniciará el proceso de evaluación inicial, por parte del editor, como punto previo a la asignación de revisores expertos en la temática. Este proceso puede tomar un tiempo importante, que depende de la disponibilidad y cumplimiento de los revisores. Le rogamos tener paciencia.

Si tiene cualquier pregunta no dude en contactar con nosotros/as. Gracias por tener en cuenta esta revista para difundir su trabajo.

Christian Hederich Martínez

Anexo 2. Resolución de expedito



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

RESOLUCIÓN N° 268-2023/UPeU/FACHED-CF

Lima, Ñaña, 15 de mayo de 2023

VISTO:

El expediente del bachiller, de la Escuela Profesional de Educación, de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, de la Universidad Peruana Unión, Filial Juliaca;

CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la declaratoria de expedito para la sustentación de la tesis;

Que el Comité Dictaminador ha emitido su dictamen aprobando la tesis en formato artículo, presentado por el bachiller, reuniendo de esta manera las condiciones previas para la sustentación;

Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 15 de mayo de 2023, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

SE RESUELVE:

1. Aprobar la sustentación del bachiller, conducente a la obtención del título profesional respectivo, en la modalidad presencial.
2. Designar el Jurado de sustentación, encargado de gestionar la sustentación respectiva, el mismo que queda constituido por los siguientes miembros:

BACHILLER	CARRERA	TÍTULO	Miembros del jurado de Sustentación	FECHA Y HORA	Modalidad
Adela Calla Apaza	Primaria	Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una Institución educativa pública, Juliaca, Perú	Presidente: Mg. Germán Mamani Cachimata Secretario: Mg. Lourdes Pari Quispe Asesor: Mg. Jesús Quispe Calla Vocal 1: Mg. Miriam Antonieta Apaza Arapa	19 junio de 2023, a las 09:00 hrs.	Presencial

Regístrese, comuníquese y archívese.

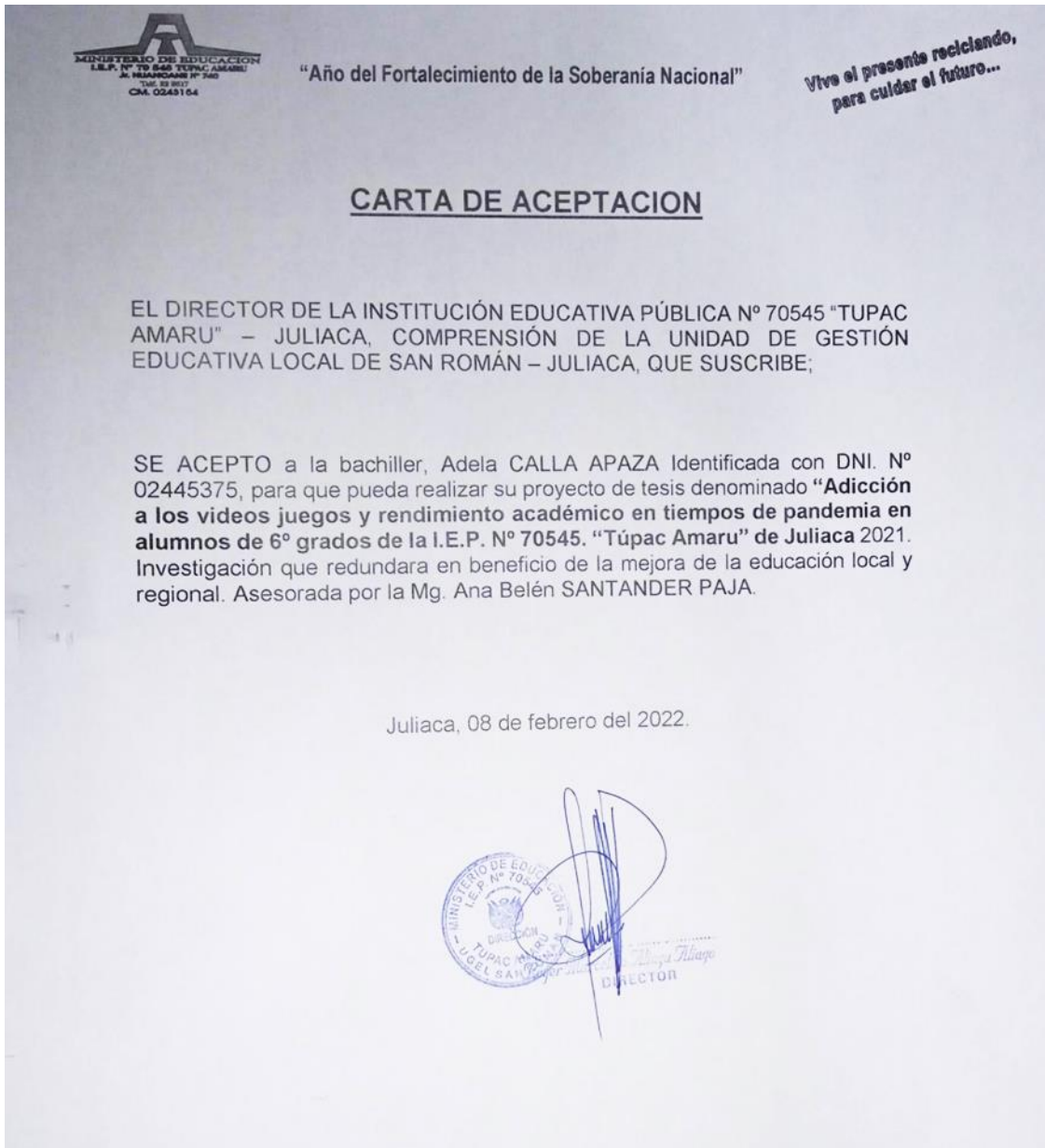


Dr. Jorge Maquera Sosa
DECANO



Mg. Néstor Apaza Apaza
SECRETARIO ACADÉMICO

Anexo 3. Carta de Aceptación



Anexo 4.

Instrumentos de Recolección de Datos

Escala HAMM-1ST de videojuegos

Instrucciones: Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A veces 4. Con Frecuencia
5. Siempre

A continuación, podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

		Nunca	Raras Vece s	A Veces	Con Frecuen cia	Siempr e
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar					

	para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					

18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					

31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					