



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA**  
DE ICA

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

**TESIS:**

Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de  
alumnos de tercero a sexto grado en una Institución Educativa  
primaria de Azángaro, Puno, 2025

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico

**PRESENTADO POR:**

Atamari Huamán, Jossep Jonathan

**TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA**

**ASESOR:**

Dr. Vilcas Lazo, Alex Arturo

<https://orcid.org/0000-0002-9507-0153>

**Chincha, Perú, 2025**

# CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE LA INVESTIGACION



## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Chincha, 02 de agosto del 2025

**Mg. Jose Yomil Perez Gomez**  
Decano de la Facultad de salud  
Universidad Autónoma de Ica.

### Presente. -

De mi especial consideración:

Sirva la presente para saludarla e informar que el, **Bach.** Jossep Jonathan Atamari Huamán, de la Facultad de ciencias de la salud, del programa Académico de PSICOLOGÍA, han cumplido con elaborar su:

PROYECTO DE TESIS

TESIS

### TITULADO:

**“ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ALUMNOS DE TERCERO A SEXTO GRADO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA DE AZÁNGARO, PUNO – 2025”.**

Por lo tanto, queda expedito para continuar con el procedimiento correspondiente para solicitar la emisión de la resolución para la designación de Jurado, fecha y hora de sustentación de la Tesis para la obtención del Título Profesional.

Agradezco por anticipado la atención a la presente, aprovecho la ocasión para expresar los sentimientos de mi especial consideración y deferencia personal. Cordialmente,



Firmado digitalmente por:  
VICAS LAZO ALEX ARTURO  
FIR: 46088220.html  
Activo: Soy el autor del documento  
Fecha: 07/08/2025 01:34:05-0500

**MG. Vilcas Lazo Alex Arturo**  
**CODIGO ORCID: 0000-0002-9507-0153**  
**DNI: 46088220**

# DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACION

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, JOSSEP JONATHAN ATAMARI HUAMAN identificado(a) con DNI N°71655037, en mi condición de estudiante del programa de estudios de PSICOLOGIA de la Facultad de CIENCIAS DE LA SALUD en la Universidad Autónoma de Ica y que habiendo desarrollado la Tesis titulada: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ALUMNOS DE TERCERO A SEXTO GRADO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA DE AZÁNGARO, PUNO – 2025, declaramos bajo juramento que:

- La investigación realizada es de mi autoría
- La tesis no ha cometido falta alguna a las conductas responsables de investigación por lo que, no se ha cometido plagio, ni auto plagio en su elaboración.
- La información presentada en la tesis se ha elaborado respetando las normas de redacción para la citación y referencia de las fuentes de información consultadas. Asimismo, el estudio no ha sido publicado anteriormente, ni parcial, ni totalmente con el fin de obtención de algún grado académico o título profesional.
- Los resultados presentados en el estudio, producto de la recopilación de datos, son reales, por lo que, el(la) investigador(a) no ha incurrido ni en falsedad, duplicidad, copia o adulteración de estos, ni parcial, ni totalmente.
- La investigación cumple con el porcentaje de similitud establecido según la normatividad vigente de la Universidad (no mayor al 28%), el porcentaje de similitud alcanzado en el estudio es del:

06%

Autorizamos a la Universidad Autónoma de Ica, de identificar plagio, autoplagio, falsedad de información o adulteración de estos, se proceda según lo indicado por la normatividad vigente de la universidad, asumiendo las consecuencias o sanciones que se deriven de alguna de estas malas conductas.

Chincha Alta, 02 de Agosto del 2025

  
JOSSEP JONATHAN ATAMARI HUAMAN  
DNI: 71655037

**CERTIFICACIÓN A LA VUELTA** 

NO REDACTADO EN LA NOTARÍA



02 AGO 2025

					
<p>CORRESPONDE La primera impresión dactilar capturada corresponde al DNI consultado. La segunda impresión dactilar capturada corresponde al DNI consultado. DNI 71655037 Pprimer Apellido ATAMARI Segundo Apellido HUAMAN Nombres JOSSEP JONATHAN Fecha de Transacción: 02-08-2025 11:55:17 Número de Consulta: 0116728004</p>	<table border="1"> <tr> <td style="width: 50%;">FIRMA</td> <td style="width: 50%;">HUELLA</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;"></td> </tr> </table>	FIRMA	HUELLA		
FIRMA	HUELLA				
					

**CERTIFICO:** QUE LA FIRMA Y HUELLA DACTILAR QUE ANTECEDE CORRESPONDE A: JOSSEP JONATHAN ATAMARI HUAMAN CON DNI N°71655037 A QUIEN SE IDENTIFICÓ MEDIANTE EXHIBICIÓN DE SU DNI Y UTILIZANDO LA COMPARACIÓN BIOMÉTRICA DE LAS HUELLAS DACTILARES, A TRAVÉS DEL SERVICIO QUE BRINDA EL RENIEC; DE LO QUE DOY FE. EL NOTARIO NO ASUME RESPONSABILIDAD SOBRE EL CONTENIDO DEL DOCUMENTO (ART. 108 D.L.1049). -=====

AZANGARO, 02 DE AGOSTO DEL 2025



*Humberto*  
**HUMBERTO JUAN CALSIN COLLA**  
 ABOGADO NOTARIO  
 C.A.P. 3391 - C.N.P. 43



CERTIFICADO DE IDENTIFICACION

## DEDICATORIA

A mis padres, por su apoyo incondicional, por ser el pilar en cada desafío y por inspirarme a trabajar arduamente y a perseverar, ya que solamente ese tipo de dedicación forjará el sendero que conduce hacia el éxito.

A mis docentes, quienes con su orientación y paciencia han impulsado mi crecimiento académico y personal, inspirándome a cuestionar, aprender y mejorar cada día.

A mis amigos y compañeros de estudio, por su compañía, sus palabras de aliento y por compartir conmigo este recorrido lleno de desafíos y aprendizajes.

Finalmente, a todos aquellos que creen en la educación como un catalizador de cambio, así como de progreso; esta investigación encarna la dedicación hacia el desarrollo del conocimiento, así como el bienestar de aquellos que desean aprender y crecer.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mis profesores y mentores, por el conocimiento que compartieron, por su orientación y por motivarme a desarrollar una mentalidad crítica que me ha permitido enfrentar los desafíos de esta investigación con disciplina y compromiso.

A la comunidad educativa de la Institución Educativa Primaria “Glorioso 885” de Asillo, Azángaro, Puno, por permitir que el primero pueda llevar a cabo este estudio y por participar y ayudar a producir conocimiento.

Por último, expreso mi gratitud a todas las personas que forman parte de este proceso de investigación, contribuyendo con su tiempo, esfuerzo y colaboración. Este trabajo es producto de un esfuerzo colectivo y un testimonio del compromiso con la educación y con el desarrollo académico.

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito identificar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de tercer a sexto grado de una institución educativa primaria en Azángaro, Puno, durante el año 2025. Para ello, se adoptó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental de tipo correlacional, aplicándose un muestreo probabilístico que permitió evaluar a 123 alumnos mediante el Cuestionario HAMM-1ST y los resultados de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA). Dado que la prueba de Kolmogórov-Smirnov evidenció ausencia de normalidad en los datos, se recurrió a técnicas estadísticas no paramétricas, lo que condujo a identificar que el 77.2% de los estudiantes presenta un nivel moderado de adicción a los videojuegos, mientras que el 12.2% se ubica en un rango alto; en paralelo, el rendimiento académico se distribuye en un 83.7% de nivel moderado, 8.1% alto y 8.1% bajo. En consecuencia, el análisis de Spearman reveló una correlación negativa fuerte entre adicción y rendimiento académico ( $r = -0.803$ ;  $p = 0.000$ ), además de correlaciones moderadas con la frecuencia de juego ( $r = -0.362$ ) y el rendimiento en videojuegos ( $r = -0.455$ ), y una débil con la dependencia emocional ( $r = -0.230$ ). Se concluye que existe una asociación significativa entre el incremento en los niveles de adicción y la disminución del desempeño escolar, lo que resalta la necesidad de estrategias educativas, regulación familiar y alfabetización digital para promover un uso responsable de esta forma de entretenimiento.

**Palabras clave:** Adicción a los videojuegos, rendimiento académico, educación digital, estudiantes de primaria.

## ABSTRAC

This study aimed to determine the relationship between video game addiction and the academic performance of students from third to sixth grade in a primary school in Azángaro, Puno – 2025. A quantitative approach, correlational design, and probabilistic sampling were used, evaluating 123 students through the HAMM-1ST Questionnaire and the National Learning Achievement Assessment (ENLA). The Kolmogorov-Smirnov test determined that the data did not follow a normal distribution, thus non-parametric statistical tests were employed. The results indicate that 77.2% of students exhibit a moderate level of video game addiction, while 12.2% fall into the high addiction category. Regarding academic performance, 83.7% of students are at a moderate level, with 8.1% at high and another 8.1% at low performance levels. Spearman's correlation revealed a strong negative relationship between addiction and academic performance ( $r = -0.803$ ;  $p = 0.000$ ), as well as moderate correlations with gaming frequency ( $r = -0.362$ ) and in-game performance ( $r = -0.455$ ), and a weak correlation with emotional dependence ( $r = -0.230$ ). The study concludes that there is a significant association between higher levels of video game addiction and lower academic achievement, highlighting the need for educational strategies, family regulation, and digital literacy to promote responsible use of this form of entertainment.

**Keywords:** Video game addiction, academic performance, digital education, primary school students.

## ÍNDICE GENERAL

.....	i
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTOS.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRAC.....	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
2. 1. Descripción del problema.....	17
2. 2. Pregunta de la investigación general.....	20
2. 3. Preguntas de investigación específicas.....	20
2. 4. Objetivo general.....	20
2. 5. Objetivos específicos.....	20
2. 6. Justificación e importancia.....	21
2. 7. Alcances y limitaciones.....	23
III. MARCO TEÓRICO.....	25
3. 1. Antecedentes.....	25
3. 2. Bases teóricas.....	31
3. 3. Marco conceptual.....	36
IV. METODOLOGÍA.....	39
4. 1. Tipo y nivel de investigación.....	39
4. 2. Diseñó de la investigación.....	39
4. 3. Hipótesis general y específicas.....	40
4. 4. Identificación de las variables.....	40
4. 5. Matriz de operacionalización de variables.....	42
4. 6. Población - muestra.....	44
4. 7. Técnicas e instrumento de recolección de información.....	45
4. 8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos.....	49
V. RESULTADOS.....	52
5. 1. Presentación de resultados – Descriptivos.....	52

5. 2. Interpretación de resultados .....	63
VI. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	67
6. 1. Análisis inferencial .....	67
VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	75
7. 1. Comparación de resultados .....	75
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	77
Conclusiones .....	77
RECOMENDACIONES.....	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS .....	83
Anexo 1: Matriz de consistencia .....	83
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos .....	86
Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de investigación .....	92
Anexo 4: Data de resultados .....	98
Anexo 5: consentimiento informado .....	101
Anexo 6: documentos administrativos .....	103
Anexo 7: evidencias fotográficas .....	106
Anexo 8: informe de turniting .....	111

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Matriz de operacionalización. ....	42
<b>Tabla 2</b> Características sociodemográficas .....	52
<b>Tabla 3</b> Resultados de adicción a los video juegos .....	54
<b>Tabla 4</b> adicción a los video juegos - Frecuencia .....	55
<b>Tabla 5</b> adicción a los video juegos – Dependencia .....	56
<b>Tabla 6</b> adicción a los video juegos – rendimiento .....	57
<b>Tabla 7</b> Rendimiento Académico .....	58
<b>Tabla 8</b> Rendimiento Académico – dimensión: conocimientos .....	59
<b>Tabla 9</b> Rendimiento Académico – dimensión: Asistencia .....	60
<b>Tabla 10</b> Rendimiento Académico – dimensión: Comportamiento.....	61
<b>Tabla 11</b> Rendimiento Académico – dimensión: Habilidades.....	62
<b>Tabla 12</b> prueba de normalidad .....	67
<b>Tabla 13</b> constatación de hipótesis general.....	68
<b>Tabla 14</b> constatación de hipótesis específica 1.....	70
<b>Tabla 15</b> constatación de hipótesis específica 2.....	71
<b>Tabla 20</b> constatación de hipótesis específica 3.....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Adicción a los Videojuegos y Rendimiento Académico .....	54
<b>Figura 2</b> Adicción a los Videojuegos: frecuencia.....	55
<b>Figura 3</b> Adicción a los Videojuegos: dependencia.....	56
<b>Figura 4</b> Adicción a los Videojuegos: rendimiento.....	57
<b>Figura 5</b> Rendimiento Académico .....	58
<b>Figura 6</b> Rendimiento Académico - dimensión: conocimientos .....	59
<b>Figura 7</b> Rendimiento Académico - dimensión: Asistencia.....	60
<b>Figura 8</b> Rendimiento Académico - dimensión: Comportamiento.....	61
<b>Figura 9</b> Rendimiento Académico - dimensión: Habilidades .....	62

## I. INTRODUCCIÓN

La tecnología, en la actualidad, ha dejado de ser una mera opción para convertirse en un elemento indispensable en la vida diaria, en particular, en la vida de un estudiante. Desde un enfoque más detallado, la tecnología altera la forma de aprender y la manera de entretenerse. Entre todas las diversiones digitales, se han destacado los videojuegos por su contrariedad. Por un lado, los videojuegos ofrecen una forma de entretenimiento interactivo, que en ocasiones puede resultar muy positiva, y en otras, muy negativa. Esta dualidad ha comenzado a atraer la atención de los investigadores, dado que el uso indiscriminado de videojuegos puede traer efectos adversos en la salud, sociabilidad, y el desempeño escolar de los estudiantes.

La incorporación constante y negativa de los videojuegos se ha puesto de manifiesto en su reciente catalogación, por parte de la Organización Mundial de la Salud (OMS), como un trastorno de salud. En este marco, la presente investigación busca determinar la adicción a videojuegos y su impacto en el rendimiento académico de estudiantes de tercero a sexto grado de una institución educativa primaria de Azángaro, Puno.

La presente investigación se enmarca en el abordaje metodológico de diseño cuantitativo, con enfoque no experimental y transeccional correlacional. Este enfoque hace posible estudiar las relaciones entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico sin controlar las variables utilizando el coeficiente de correlación de Pearson. Además, la recolección de datos se realiza utilizando instrumentos validados, con el cuestionario HAMM-1ST para evaluar la adicción a los videojuegos y la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) para evaluar el rendimiento académico. La selección de toda la población objetivo garantiza la representatividad y precisión de los resultados obtenidos.

El estudio está organizado en varios capítulos que analizan la adicción que los estudiantes de tercero a sexto grado de una escuela primaria en Azángaro, Puno, tienen con los videojuegos y cómo afecta su rendimiento académico.

Capítulo I: Introducción En este capítulo se describe la serie de antecedentes y hechos que motivan el problema, recalcando especialmente la problemática que existe en el ámbito educativo, que se relaciona a la intensificación y masificación de la oferta de videojuegos. En este sentido, se realiza un diagnóstico de la realidad local que tiene que ver con la ciudad de Azángaro en Puno, y se articula con problemáticas que han sido formuladas a nivel internacional por la OMS. Se plantean la pregunta general y las específicas de investigación, seguidas de los respectivos objetivos. Asimismo, se justifica la relevancia del estudio desde una doble perspectiva: teórica, al aportar evidencia empírica sobre un fenómeno contemporáneo; y práctica, al orientar estrategias de intervención educativa en comunidades vulnerables. La sección concluye señalando el aporte que este estudio representa al bienestar escolar y la alfabetización digital en el nivel primario.

Capítulo II. Planteamiento del problema en este capítulo se da conocimiento de la realidad problemática desde las tres perspectivas, a nivel mundial, dentro del país y en el entorno local; mencionando algunas cifras y porcentajes relevantes que sustentan sus valores y a la vez son causales de preocupación, para ser abordados; así mismo, se ofrece una visión inmediata de la realidad de los sujetos muestrales dentro de la Institución en donde se realizó el estudio de la investigación.

Capítulo III: Marco Teórico Aquí se analizan antecedentes internacionales, nacionales y locales sobre la adicción a los videojuegos y su relación con el rendimiento académico, destacando patrones de riesgo y enfoques preventivos. Las bases teóricas incorporan modelos como la teoría del aprendizaje social y el enfoque cognitivo-conductual, que permiten comprender los mecanismos de refuerzo y evasión asociados al

juego digital. Cada dimensión clave de cada variable se describe como: frecuencia, dependencia y rendimiento en videojuegos; y, en el ámbito académico, conocimientos, asistencia, comportamiento y habilidades. Por último, el marco conceptual y sus definiciones brinda precisión, lo cual es necesario para la posterior cohesión y operatividad en el análisis.

Capítulo IV: Metodología En este capítulo, el enfoque del estudio es cuantitativo, de tipo básico, nivel correlacional, no experimental y diseño transeccional. La aplicación de técnicas no paramétricas se justifica sobre la base de la distribución no normal de los datos, verificada por la prueba de Kolmogorov-Smirnov. La muestra, representativa de 123 estudiantes, fue elegida mediante muestreo probabilístico simple. Se describen los instrumentos aplicados: el cuestionario HAMM-1ST, que fue diseñado y validado específicamente para evaluar la adicción a los videojuegos, y el ENLA, que fue adaptado para analizar el rendimiento académico dentro del marco peruano. La operacionalización de variables, las técnicas de análisis y el soporte estadístico utilizado aseguran la fiabilidad y relevancia de los hallazgos del estudio.

Capítulo V: Resultados En esta sección, se presentan los resultados estadísticos descriptivos e inferenciales, comenzando con la caracterización sociodemográfica de la muestra. Se reportó una alta prevalencia de adicción moderada (77.2%) y se observó una fuerte asociación entre niveles más altos de adicción y el descenso del rendimiento académico. Dimensiones específicas (frecuencia, dependencia y desempeño en videojuegos) también exhibieron correlaciones negativas significativamente, aunque con diferentes grados de intensidad, con el rendimiento en varias materias académicas, asistencia, comportamiento y niveles de habilidad. Se utilizan gráficos y tablas para ilustrar las tendencias y patrones que mejoran pedagógicamente y psicológicamente la interpretación de los datos.

Capítulo VI: Análisis de Resultados. En este capítulo, se presentan los resultados inferenciales en el análisis de las hipótesis.

Capítulo VII: Discusión de Resultados. Este capítulo compara y contrasta los resultados con investigaciones transnacionales. Se ha verificado que altos niveles de uso y dependencia de los videojuegos impactan negativamente en el rendimiento académico, principalmente en los componentes motivacionales, atencionales y disciplinarios. También se interpretan varios mecanismos explicativos, como la gratificación instantánea, la fatiga cognitiva y el desplazamiento de hábitos de estudio. También se examinan algunas variables mediadoras, incluyendo el contexto familiar, el tipo de videojuegos y la falta de control paterno, identificando áreas críticas con necesidades de enfoques multifactoriales. Se observa que la correlación negativa más fuerte fue la de la adicción total y el rendimiento académico ( $r = -0.803$ ), lo que respalda la hipótesis general.

## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 2. 1. Descripción del problema

La adicción a los videojuegos ha emergido como una creciente preocupación global entre diversos sectores, en gran parte debido a su impacto en la salud mental y el rendimiento académico de los jóvenes. Como destacan los investigadores en Europa y Asia, este problema es prevalente entre un porcentaje considerable de la población estudiantil y se asocia con un descenso en el rendimiento académico, deterioro de las relaciones personales y dificultades emocionales (Lemmens et al. 2022; Kuss & Griffiths 2021).

Grupos como la Organización Mundial de la Salud (OMS) han clasificado la adicción a los videojuegos como un trastorno de salud mental, destacando sus ramificaciones personales y académicas, que requieren atención inmediata. Este trastorno se caracteriza por la pérdida de control sobre el proceso de juego, tomando prioridad sobre actividades diarias importantes, y un marcado deterioro en las principales áreas de funcionamiento vital durante al menos un año. Este reconocimiento ha desencadenado una gran cantidad de investigaciones para comprender la extensión y consecuencias del problema en varios entornos. (Ramírez & Salazar, 2024).

Un estudio diferente de Griffiths (2021) llevó a cabo una revisión extensa sobre la adicción a los videojuegos y llegó a la conclusión de que comparte rasgos con otras adicciones conductuales, como la adicción a las redes sociales. Griffiths argumenta que los videojuegos tienen un potencial adictivo convincente debido a los sistemas de recompensa que ofrecen y su diseño inmersivo, que estimula las vías de recompensa del cerebro y refuerza comportamientos compulsivos. Esta investigación subrayó la falta de estudios que aborden los factores culturales y sociales que contribuyen al desarrollo de esta adicción.

En el contexto latinoamericano, particularmente en países como México y Ecuador, el acceso masivo a dispositivos electrónicos ha facilitado

un aumento en el uso de videojuegos. Por ejemplo, Saldaña-Vázquez et al. (2022) realizaron un estudio en Tlaxcala, México, sobre la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de preparatoria. La investigación reveló que los adolescentes que dedicaban más de cuatro horas diarias a videojuegos tenían un rendimiento académico significativamente inferior, lo que subraya la importancia de regular el uso de la tecnología. Este estudio concluyó que el impacto de los videojuegos es especialmente preocupante en materias como matemáticas y comunicación, áreas donde los estudiantes mostraron una mayor caída en sus calificaciones.

Asimismo, Rodríguez-Armas y Zambrano-Santos (2024) analizaron la influencia de la adicción a los videojuegos en estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. Este estudio de enfoque mixto encontró que los estudiantes que jugaban videojuegos por más de tres horas al día presentaban dificultades para mantener la concentración en clase y completar tareas escolares, lo que afectaba directamente su rendimiento académico. Los autores destacaron la necesidad de desarrollar estrategias educativas para fomentar un uso equilibrado de la tecnología en contextos escolares.

En el contexto de estudios dentro del país, se ha corroborado el uso de videojuegos por parte de los estudiantes en el tiempo libre, destacando su preocupación por el uso durante las horas de aprendizaje, así como por el impacto que esta actividad podría tener en el rendimiento escolar (Torres & Espinoza, 2023). La evidencia de este fenómeno en diferentes partes del país resalta la necesidad de realizar un análisis más profundo sobre las posibles consecuencias que el uso de videojuegos en el aprendizaje escolar, sobre todo los estudiantes que presentan ciertas adversidades, ya sean de tipo educativo, social, o educativo, en su desarrollo personal.

Como ejemplo, un estudio realizado en Lima mostró que el 62% de los escolares pasaba más de 4 horas al día jugando videojuegos. Ello, sumado al uso del tiempo durante la jornada escolar, podría derivar en el

desarrollo de problemas emocionales así como en la aparición de problemas asociados al déficit de atención, disminución de la motivación y en el aprendizaje (Ramírez & Salazar, 2024). Los autores de la investigación comentaron que esta tendencia aún se mantiene, y lo más preocupante, es que el aprovechamiento escolar se ve particularmente en áreas como matemáticas y comunicación, que demandan no solo atención, sino también la utilización de lógicas y el empleo de razonamiento.

Además, este fenómeno refleja problemas más amplios como la disparidad en el acceso a la tecnología educativa, así como la ausencia de orientación parental respecto al uso de dispositivos electrónicos. En entornos urbanos, como Lima, hay una mayor exposición a dispositivos tecnológicos, lo que aumenta el riesgo de desarrollar una adicción a los video juegos. Por otro lado, en áreas rurales, el uso de video juegos puede estar restringido debido a la falta de acceso a internet y dispositivos electrónicos; sin embargo, aún existen preocupaciones respecto a su influencia en el rendimiento académico.

A nivel local, la provincia de Azángaro, Puno, enfrenta retos únicos asociados a la adicción a los videojuegos entre la población escolar. La Institución Educativa Primaria "Glorioso 885" de Asillo ha reportado una tendencia creciente en el tiempo dedicado a los videojuegos, lo cual coincide con una disminución en el rendimiento académico en alumnos de tercero a sexto grado. Docentes y padres han señalado una notable falta de interés en actividades escolares, reducción en la participación en clases y problemas de atención, exacerbados por el uso excesivo de dispositivos electrónicos, según datos preliminares recabados en 2025.

Este panorama global, nacional y local subraya la necesidad de investigaciones que permitan comprender y abordar de manera integral la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. De este modo, se podrán diseñar estrategias efectivas que promuevan un uso equilibrado de la tecnología y fortalezcan el aprendizaje en las instituciones educativas.

## **2. 2. Pregunta de la investigación general**

¿Qué relación existe entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?

## **2. 3. Preguntas de investigación específicas**

¿Qué relación existe entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?

¿Qué relación existe entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?

¿Qué relación existe entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?

## **2. 4. Objetivo general**

Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

## **2. 5. Objetivos específicos**

Identificar la relación entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

Identificar la relación entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los

alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

Identificar la relación entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

## **2. 6. Justificación e importancia**

### **2. 6. 1. Justificación**

#### **Justificación teórica:**

El estudio se fundamenta en un marco conceptual y empírico sólido que articula la adicción a los videojuegos con el rendimiento académico, respaldado por teorías como el aprendizaje social (Bandura), el refuerzo (Skinner) y el enfoque cognitivo-conductual. Estas teorías nos ayudan a entender cómo los videojuegos pueden activar mecanismos de recompensa que alteran el comportamiento, impactando la atención, la autorregulación y la motivación académica de una persona. Además, se basan en investigaciones internacionales (Kuss y Griffiths, 2021; Gentile et al., 2022) e investigaciones nacionales (Torres y Espinoza, 2023; Ramírez y Salazar, 2024) que documentan una correlación negativa entre el uso excesivo de videojuegos y el rendimiento académico. De esta manera, el estudio no solo apoya el corpus científico existente, sino que también contribuye al documentar el contexto rural, enriqueciendo las conversaciones sobre marcos limitados de brechas digitales y educación en contextos de mayor vulnerabilidad socioeconómico.

#### **Justificación práctica:**

La presente investigación práctica plasma un problema posible con razón en aumento del uso de videojuegos en Azángaro, el cual ha generado una mitigación del rendimiento académico en esta zona. A partir de la problemática emergente, cuenta con resultados que permiten formular

propuestas en tres ejes. Uno: potenciar la alfabetización híper textual crítica en el contexto escolar y en el hogar. Dos: dictar talleres psicoeducativos que fortalezcan la autodisciplina de la emoción. Tres: impulsar el uso pedagógico de videojuegos. La presente investigación contribuirá en la mitigación de un problema en el cual el uso de dispositivos y videojuegos ha crecido de forma descontrolada en contraposición a una regulada supervisión de su normativa, respaldando a docentes, madres y padres, así como a autoridades del lugar, el uso consciente de la tecnología con el fin de mitigar sus efectos disruptivos y fortalecer una convivencia digital saludable.

### **Justificación metodológica:**

El enfoque cuantitativo seleccionado, junto con el diseño no experimental de tipo correlacional, así como el uso de instrumentos validados como el HAMM-1ST y el ENLA, permite realizar una medición exhaustiva sobre la relación de la adicción y el rendimiento. La muestra probabilística de 123 estudiantes asegura representatividad en el ámbito escolar rural. Adicionalmente, el uso de pruebas no paramétricas como Spearman, en virtud de la no normalidad de los datos, contribuye a la validez estadística de los hallazgos. La matriz de operacionalización de variables describe el fenómeno en cuestión a partir de dimensiones fundamentales como la frecuencia, la adicción, el rendimiento en los deportes, y también en la asistencia, el comportamiento, las habilidades académicas, y el conocimiento evidenciado en clase. Esto permite que la metodología utilizada sea considerada como el prototipo para llevar a cabo estudios similares en otras localizaciones.

### **2. 6. 2. Importancia**

Esta investigación es esencial para entender las implicaciones de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes, abordando una preocupación que impacta el bienestar emocional y

cognitivo. La OMS, a nivel mundial, ha presenciado el problema del uso excesivo de videojuegos como una preocupación de salud pública, mientras que otros estudios han notado su efecto disruptivo en la motivación y el aprendizaje académico. En Perú, el acceso creciente a la tecnología ha alimentado el tiempo de juego de niños y adolescentes, destacando la necesidad de políticas educativas y regulatorias. En Azángaro, esta investigación ofrece a los responsables de políticas la evidencia científica necesaria para fomentar un equilibrio saludable entre el uso de videojuegos y el logro académico, equipando así a la comunidad educativa para reducir los efectos dañinos de esta dependencia digital.

## **2. 7. Alcances y limitaciones**

### **2. 7. 1. Alcances**

Esta investigación mejorará el conocimiento sobre la asociación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de educación primaria, abarcando a alumnos de tercero a sexto grado de una escuela ubicada en Azángaro. Se evaluarán dimensiones como la frecuencia de juego, la dependencia emocional y el rendimiento en los videojuegos, lo que permitirá lograr una comprensión integral de la influencia que esta actividad tiene en el entorno educativo.

Además, los resultados pueden ser utilizados como referencia para futuras investigaciones en otros niveles educativos y en otras áreas geográficas, generando así evidencia que se utilizará para la elaboración de estrategias de intervención a nivel escolar y familiar. Se anticipa que los resultados proporcionarán insumos para el diseño de programas de concientización sobre el uso responsable de los videojuegos y sobre el fomento de hábitos de estudio saludables.

### **2. 7. 2. Limitaciones**

Aunque la investigación está enfocada en una cuestión de relevancia social, presenta algunas limitaciones. En primer lugar, la investigación se sustenta en una muestra de 123 estudiantes pertenecientes a una sola

institución educativa, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados al resto de la población escolar de Azángaro e incluso de otras regiones con contextos diferentes.

Adicionalmente, en el análisis se estudian la relación de las variables con la correlación, sin ningún indicio de causalidad en la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. Este último, el desempeño académico, podría estar condicionado por una serie de apoyos externos, tales como el contexto familiar, la calidad de la educación que se brinda, y el estrato socioeconómico de los estudiantes, los cuales no se estudiarán de forma detallada en este análisis.

Otra limitación que se podría mencionar es el uso de instrumentos de autoevaluación y encuestas, que en los resultados podrían estar influenciados por sesgos de los encuestados. En este caso, la limitación se mitigará al implementar instrumentos de evaluación que cumplan criterios de validez y con metodologías que apliquen análisis estadísticos que respalden la fiabilidad de los datos.

### III. MARCO TEÓRICO

#### 3. 1. Antecedentes

##### Internacionales

Zhao (2023), China: Objetivo: Analizar cómo los videojuegos pueden influir en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en estudiantes de primaria y secundaria. Metodología: Estudio experimental con un enfoque cuantitativo, aplicando pretests y postests a estudiantes expuestos a videojuegos educativos. Población o muestra: 300 estudiantes de diversas escuelas primarias y secundarias en China, seleccionados mediante muestreo estratificado. Instrumento: Cuestionarios estandarizados sobre motivación y rendimiento académico, además de pruebas de habilidades cognitivas. Resultados: El 78% de los estudiantes mostró una mejora significativa en la resolución de problemas complejos, el 65% incrementó su motivación por aprender y el 72% encontró más accesible la comprensión de conceptos difíciles a través de videojuegos interactivos. Conclusión: Se determinó que los videojuegos diseñados con fines educativos pueden potenciar el aprendizaje si se regulan adecuadamente y los docentes reciben capacitación para integrarlos efectivamente en la enseñanza.

Prada Rico, García M., y Puerta C. (2023), Colombia: Objetivo: Determinar la prevalencia del uso problemático de los videojuegos y su impacto en el rendimiento académico de niños y adolescentes. Metodología: Estudio transversal con enfoque cuantitativo, aplicando análisis estadísticos sobre correlaciones entre consumo de videojuegos y calificaciones escolares. Población o muestra: 200 estudiantes de primaria y secundaria en la Escuela Normal Superior de Ibagué, seleccionados mediante muestreo aleatorio. Instrumento: Cuestionario Problem Video Game Playing Questionnaire (PVP) y análisis de registros académicos. Resultados: Se encontró una baja prevalencia del uso abusivo de videojuegos (1.98 en una escala de 0 a 9), sin correlación significativa con el rendimiento académico. Conclusión: Aunque el instrumento PVP demostró fiabilidad para evaluar el uso problemático de videojuegos, se

recomienda realizar estudios adicionales con muestras más amplias para validar su aplicación en el contexto colombiano.

Zhao (2023), China: Objetivo: Analizar cómo los videojuegos pueden influir en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en estudiantes de primaria y secundaria. Metodología: Estudio experimental con un enfoque cuantitativo, aplicando pretests y postests a estudiantes expuestos a videojuegos educativos para medir cambios en habilidades cognitivas. Población o muestra: 300 estudiantes de diversas escuelas primarias y secundarias en China, seleccionados mediante muestreo estratificado para asegurar una representatividad adecuada. Instrumento: Cuestionarios estandarizados sobre motivación, rendimiento académico y pruebas de habilidades cognitivas, como ejercicios de lógica y resolución de problemas. Resultados: El 78% de los estudiantes mostró una mejora significativa en la resolución de problemas complejos, el 65% incrementó su motivación por aprender y el 72% encontró más accesible la comprensión de conceptos difíciles a través de videojuegos interactivos. Además, se identificó que el 48% de los participantes prefirió videojuegos con narrativas abiertas y desafíos estratégicos, mientras que el 52% optó por juegos con objetivos claros y progresión definida. Conclusión: Se determinó que los videojuegos diseñados con fines educativos pueden potenciar el aprendizaje si se regulan adecuadamente y los docentes reciben capacitación para integrarlos efectivamente en la enseñanza. Se recomienda establecer lineamientos que optimicen el uso de estos videojuegos dentro del aula y fomentar la supervisión de los profesores para maximizar los beneficios.

Prada Rico, García M., y Puerta C. (2023), Colombia: Objetivo: Determinar la prevalencia del uso problemático de los videojuegos y su impacto en el rendimiento académico de niños y adolescentes. Metodología: Estudio transversal con enfoque cuantitativo, aplicando análisis estadísticos sobre correlaciones entre consumo de videojuegos y calificaciones escolares. Población o muestra: 200 estudiantes de primaria y secundaria en la Escuela Normal Superior de Ibagué, seleccionados

mediante muestreo aleatorio para garantizar representatividad. Instrumento: Cuestionario Problem Video Game Playing Questionnaire (PVP), pruebas académicas estandarizadas y entrevistas estructuradas con docentes sobre el comportamiento de los estudiantes en clase. Resultados: Se encontró una baja prevalencia del uso abusivo de videojuegos (1.98 en una escala de 0 a 9), sin correlación significativa con el rendimiento académico. Aunque algunos estudiantes con mayor consumo mostraron menor desempeño escolar, los resultados no fueron concluyentes en términos de impacto global. Conclusión: Aunque el instrumento PVP demostró fiabilidad para evaluar el uso problemático de videojuegos, se recomienda realizar estudios adicionales con muestras más amplias para validar su aplicación en el contexto colombiano. También se sugiere explorar la influencia de otros factores, como la supervisión parental y el tipo de videojuegos utilizados, para comprender mejor el impacto en el rendimiento académico.

Saldaña-Vázquez et al. (2022), México: Objetivo: Evaluar la asociación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de adolescentes en educación media superior. Metodología: Estudio correlacional con enfoque cuantitativo, aplicando pruebas de dependencia a los videojuegos y comparando resultados con calificaciones escolares. Población o muestra: 114 estudiantes de preparatoria en Tlaxcala, México, seleccionados mediante muestreo aleatorio estratificado. Instrumento: Cuestionario sobre adicción a los videojuegos basado en escalas psicológicas y análisis de registros académicos. Resultados: Se identificó una correlación negativa significativa ( $p = 0.005$ ) entre la adicción y el rendimiento académico, destacando que los estudiantes con mayor nivel de dependencia presentaban calificaciones más bajas. Se observó que los hombres tenían puntuaciones más elevadas en dimensiones como dependencia psicológica, evasión y consecuencias negativas en comparación con las mujeres. Conclusión: Se confirmó que la adicción a los videojuegos afecta negativamente el rendimiento escolar, recomendándose la implementación de talleres psicoeducativos para prevenir esta problemática en adolescentes. También se sugiere mejorar el

monitoreo familiar y escolar para reducir el impacto de la dependencia digital en el desarrollo académico.

Idarraga (2022), contexto urbano y rural: Objetivo: Evaluar los efectos negativos y positivos de los videojuegos en el desarrollo cognitivo y social de niños en edad primaria. Metodología: Investigación correlacional con enfoque cuantitativo, utilizando análisis de regresión para determinar la influencia de los videojuegos en diversas variables cognitivas y sociales. Población o muestra: 250 niños de primaria, provenientes de entornos urbanos y rurales, seleccionados mediante muestreo aleatorio para garantizar una diversidad de condiciones tecnológicas. Instrumento: Cuestionario sobre hábitos de juego, pruebas de atención y desempeño académico, además de entrevistas breves con docentes sobre la observación de cambios en el comportamiento de los estudiantes. Resultados: Se identificó que los juegos de combate y acción fomentaban comportamientos agresivos y afectaban la socialización, generando dificultades para el trabajo en equipo. Sin embargo, los videojuegos de lógica y creatividad estimularon la percepción espacial, la coordinación motora y la resolución de problemas, mejorando el desempeño escolar en ciertas áreas. Conclusión: Se recomienda establecer un equilibrio en el uso de los videojuegos, promoviendo el acceso a juegos con beneficios cognitivos mientras se regulan aquellos con contenido disruptivo. Además, se sugiere el diseño de programas educativos donde se incorporen videojuegos que refuercen habilidades académicas sin afectar negativamente la conducta.

### **Nacionales**

Ramírez y Salazar (2024), Arequipa llevaron a cabo un estudio mixto para analizar cómo el uso intensivo de videojuegos afecta el rendimiento académico de 150 estudiantes de primaria en contextos urbanos y periurbanos. Utilizaron la escala IGD-20 para medir la adicción digital y rúbricas docentes para evaluar la calidad de tareas escolares, complementadas con observaciones cualitativas. Los resultados

evidenciaron que el 60% de los usuarios intensivos (más de 3 horas diarias) mostraba dificultades para completar sus tareas, mientras que el 45% presentaba signos de fatiga cognitiva durante las clases; además, se halló una correlación negativa fuerte ( $r = -0.68$ ) entre horas de juego y calidad académica. Se concluye que la adicción compromete la autorregulación, la disciplina de estudio y funciones ejecutivas clave, por lo que se recomienda implementar estrategias de monitoreo familiar, alfabetización digital y equilibrio entre ocio y responsabilidades escolares.

Dioses Cardoza (2023), Lima desarrolló una investigación longitudinal con 95 adolescentes de secundaria para evaluar los efectos del uso intensivo de videojuegos durante la pandemia de COVID-19 sobre el rendimiento académico y la resiliencia escolar. A través de la escala GAS y el análisis de registros escolares durante tres períodos (antes, durante y después del confinamiento), el estudio halló que el 68% de los estudiantes incrementó notablemente su tiempo de juego, lo que se tradujo en una disminución promedio de 1.5 puntos en su rendimiento académico ( $p = 0.003$ ), siendo la recuperación posterior un 30% más lenta en quienes mostraban dependencia digital. La investigación concluye que el aislamiento social intensificó la búsqueda de gratificación inmediata mediante videojuegos, debilitando la resiliencia educativa y la adaptación al retorno presencial, y plantea la necesidad de abordar esta problemática con intervenciones psicoeducativas y socioemocionales desde las escuelas.

Torres y Espinoza (2023), Lima realizaron un estudio correlacional cuantitativo con 200 estudiantes de primaria de instituciones públicas limeñas, con el objetivo de determinar la relación entre el tiempo de exposición a videojuegos y el rendimiento académico en áreas como matemáticas y comunicación. Mediante encuestas sobre hábitos de juego y análisis de registros escolares, se encontró que el 62% de los escolares que superaban las cuatro horas diarias de juego presentaban una reducción de hasta el 30% en sus calificaciones, acompañada por déficits en atención sostenida y menor capacidad de resolución lógica de

problemas. El estudio concluye que el uso prolongado de videojuegos interfiere directamente con el aprendizaje en asignaturas que requieren concentración y razonamiento abstracto, y propone intervenciones escolares centradas en la regulación del tiempo frente a pantallas y la promoción de hábitos de estudio saludables.

Rojas De La Cruz y Gonzales Castro (2023), Huancavelica enfocaron su estudio correlacional en el contexto rural andino con 112 escolares de primaria, buscando comprender cómo la dependencia a videojuegos impacta la motivación y el compromiso escolar. Aplicaron el cuestionario DSM-5 para medir la adicción y la escala EMA para evaluar la motivación académica, encontrando que el 71% de los estudiantes con alta dependencia mostraba un desinterés crónico por las actividades escolares, y que esta adicción explicaba el 34% de la varianza en la motivación ( $\beta = -0.58$ ,  $p < 0.01$ ). La investigación revela que, en entornos con limitada intervención pedagógica, los videojuegos funcionan como una vía de escape que desplaza el valor del logro académico, lo que genera un ciclo de desvinculación educativa, especialmente grave en zonas de alta vulnerabilidad, y plantea como solución el fortalecimiento de programas de tutoría, regulación digital y compromiso familiar.

Bautista de Ramos (2023), Lima desarrolló un estudio cuasi-experimental con grupo control para examinar las diferencias en funciones ejecutivas entre estudiantes adictos y no adictos a los videojuegos, centrado en alumnos de primaria de una institución educativa privada en Miraflores ( $n=80$ ). Se aplicaron el test d2 para medir atención sostenida, registros de hábitos de juego, y las pruebas ENLACE en matemáticas y comunicación. Los resultados indicaron que los estudiantes del grupo adicto rendían un 27% menos en pruebas de atención y cometían un 40% más de errores en tareas de resolución de problemas, asociándose estos déficits con alteraciones en la memoria operativa y el control inhibitorio. La conclusión destaca que la adicción a los videojuegos deteriora funciones cognitivas esenciales para el aprendizaje, especialmente en materias de razonamiento abstracto, por lo que se recomienda diseñar programas de

intervención cognitiva y establecer límites digitales estructurados en casa y escuela.

### **3. 2. Bases teóricas**

#### **Variable 1: Adicción a los Videojuegos**

##### **Introducción y Definición**

La adicción a los videojuegos representa un patrón de conducta errónea marcado por inconvenientes en el uso desmesurado y por los gastos de tiempo que significan un juego, además de la interrupción de tareas importantes tales como lo son el estudiar, el relacionarse y la salud mental en general. Este tipo de adicción aparece en la clasificación internacional de enfermedades por la Organización Mundial de la Salud como 'fit disorder' y se define por no tener un tiempo controlado de sesión, el juego se vuelve prioritario, el no tener horarios definidos, el juego se convierte en un quehacer, y por último, el comportamiento se da a pesar de que la persona sufra de efectos negativos (Kuss et al., 2021). Su mayor difusión y expansión se debe a la existencia de dispositivos de fácil acceso y su diseño envolvente lo que hace que su uso y expansión se dé en países como Corea del Sur, Japón y Estados Unidos y que se vea la necesidad de establecer políticas sanitarias que controlen el uso en los niños (Griffiths, 2021). Su uso en el aula se traduce en el empeoramiento de la salud escolar, falta de atención en el aula, desmotivación e incluso la falta de deseo de aprender, el cual se une a la disminución de la motivación por aprender, la cual se agrava por el gasto mental y la modificación de sueño por el tiempo que se pasa conectado a estos dispositivos (Smith et al, 2022).

##### **Dimensiones Clave**

- **Frecuencia:**

Esta dimensión cuantifica la exposición temporal en horas diarias/semanales y en número de sesiones. Cómo el uso intenso (>3 horas diarias) impacta negativamente la capacidad de concentrarse y persistir en actividades académicas (Smith et al.,

2022). Las diferencias entre días de semana (uso moderado) y fines de semana (duplica o triplica) muestran irregularidad y su impacto en la estabilidad respecto al logro (Johnson & Carter, 2023).

- **Dependencia:**

Incapacidad para autorregular el juego y síntomas como irritabilidad, ansiedad y estrés (Kuss & Griffiths, 2021). Los sistemas que ofrecen recompensas inmediatas (lujosos “logros” o “niveles”) refuerzan circuitos neuronales gratificatorios, agravando la priorización del juego en relación con objetivos académicos o sociales (Gentile et al., 2022).

- **Impacto Académico Directo:**

Se traduce en el incumplimiento de tareas y participación en clases, y el deterioro de las calificaciones. Todo esto por la cantidad de tiempo y energía que se estudió (Martínez & Gómez, 2022). La calidad del aprendizaje se compromete por la fragmentación de la atención y la motivación intrínseca.

### **Fundamentos Teóricos y Mecanismos Psicológicos**

Tres marcos teóricos explican la génesis y mantenimiento de esta adicción:

1. La **Teoría del Aprendizaje Social (Bandura)** sugiere que los jugadores internalizan comportamientos que ven en las narrativas asociadas con el juego, reforzando así hábitos problemáticos a través de recompensas virtuales (Lee & Park, 2023).
2. La **Teoría del Refuerzo (Skinner)** explica cómo la mecánica del juego utiliza recompensas instantáneas (puntos otorgados, niveles) para fomentar comportamientos compulsivos. (Griffiths, 2021).
3. El **enfoque Cognitivo-Conductual** asocia pensamientos irracionales como “solo soy feliz cuando estoy jugando” con

comportamientos escapistas en el contexto del estrés académico o social (Gentile et al., 2022).

Psicológicamente, genera ciclos de ansiedad mientras sostiene el enfoque durante el juego. Además, se experimenta un alivio transitorio al superar ciertos hitos, consolidando así el patrón adictivo (Chen et al., 2023). Además, la necesidad incesante de proporcionar respuestas inmediatas cambia el vórtice de demanda para la Regulación Emocional, disminuyendo la capacidad para tareas que requieren concentración intensa como estudiar, leer o pensar analíticamente (Ramírez & Salazar, 2024).

### **Impactos Documentados**

- **Académicos:** Estudios internacionales indican una caída significativa en las habilidades matemáticas y de comunicación (>30% en calificaciones) con más de 3 horas al día de juego (Smith et al., 2022; Lee & Park, 2023).
- **Personales:** Cambios en los ciclos de sueño, fatiga cognitiva, disminución de la autoestima y el juego como un medio para escapar emocionalmente (Kuss & Griffiths, 2021; Chen et al., 2023).
- **Sociales:** Conflictos familiares por incumplimiento de normas y aislamiento progresivo de redes presenciales (Martínez & Gómez, 2022; Ramírez & Salazar, 2024).

### **Brechas de Investigación**

Algunos aspectos aún permanecen inexplorados, tales como el papel de la supervisión parental como mediador, así como las particularidades de contextos rurales donde factores culturales y socioeconómicos podrían modular el impacto de la adicción. Gentile y colaboradores (2022).

### **Variable 2: Rendimiento Académico**

## **Definición y Componentes Estructurales**

El rendimiento académico encapsula los logros educativos de los estudiantes evaluados a través de métricas cuantitativas como calificaciones y exámenes estandarizados, así como la participación cualitativa y el desarrollo de habilidades relevantes. Significa no solo la posesión de conocimientos, sino también la síntesis de competencias cognitivas y sociomain para abordar diversos desafíos (Hernández-Sampieri et al., 2022). Las instituciones internacionales, en particular la UNESCO, han enfatizado su relevancia para la equidad educativa, mientras que la región de América Latina se caracteriza por inequidades impulsadas por condiciones socioeconómicas, acceso tecnológico y calidad docente (Ramírez & Salazar, 2024). En contextos como Azángaro (Puno), la infraestructura limitada y tradiciones culturales inciden en la motivación y resultados académicos (Torres & Espinoza, 2023).

### **Dimensiones Integradoras**

#### **1. Conocimientos:**

Evaluados mediante dominio demostrado en áreas curriculares clave (matemáticas, ciencias), trascienden la memorización para incluir interpretación, análisis crítico y aplicación práctica (Hernández-Sampieri et al., 2022).

#### **2. Asistencia:**

Refleja compromiso con el proceso educativo; una asistencia regular (>90%) correlaciona con mejor consolidación de aprendizajes e interacción docente-estudiante (Smith et al., 2022).

#### **3. Comportamiento:**

Incluye respeto a normas, participación activa y colaboración, fundamentales para un clima escolar propicio al aprendizaje (Johnson & Carter, 2023).

#### 4. **Habilidades:**

Competencias como pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas, que determinan la adaptabilidad a desafíos académicos (Chen et al., 2023).

#### **Factores Determinantes**

- **Internos:**

La motivación intrínseca y actitud proactiva potencian la concentración y esfuerzo (Johnson & Carter, 2023). Habilidades cognitivas (memoria operativa, atención selectiva) y gestión eficiente del tiempo son predictores de éxito (Smith et al., 2022).

- **Externos:**

El apoyo familiar emocional y pedagógico es crucial, junto a docentes capacitados y recursos educativos pertinentes (Martínez & Gómez, 2022). La tecnología, aunque útil como herramienta didáctica, puede convertirse en distractor si su uso es no regulado (Ramírez & Salazar, 2024).

#### **Relación con la Adicción a Videojuegos**

Investigaciones globales y locales confirman una correlación negativa robusta: estudiantes con >3 horas diarias de juego muestran caídas promedio de 1.5 puntos en calificaciones (Johnson & Carter, 2023). En Perú, el 60% de usuarios intensivos reporta dificultades para completar tareas (Torres & Espinoza, 2023), mientras en zonas rurales se observa desinterés académico vinculado a dependencia digital (Rojas & Gonzales, 2023). La **gestión del tiempo y autorregulación** emergen como factores protectores clave; estudiantes que equilibran ocio digital con responsabilidades mantienen desempeños satisfactorios (Chen et al., 2023).

#### **Perspectivas de Intervención**

Estrategias efectivas deben combinar:

- **Regulación proactiva:** Límites horarios consensuados en hogares y escuelas.
- **Alfabetización digital:** Talleres para estudiantes y padres sobre riesgos y beneficios.
- **Integración pedagógica:** Uso de videojuegos educativos para reforzar habilidades lógico-matemáticas.
- **Acompañamiento socioemocional:** Desarrollo de resiliencia académica mediante tutorías.

### 3.3. Marco conceptual

**Adicción a los Videojuegos:** La adicción a los videojuegos se define como un comportamiento compulsivo hacia esta actividad, donde el usuario pierde control sobre el tiempo de juego y prioriza jugar por encima de otras responsabilidades como el estudio o las relaciones sociales. Según Kuss y Griffiths (2021), este trastorno se caracteriza por patrones repetitivos de juego que generan consecuencias negativas en la vida diaria.

**Asistencia:** La asistencia mide la regularidad en la participación de clases, considerando la puntualidad y el compromiso del estudiante con su educación. Según Ramírez y Salazar (2024), los estudiantes con adicción a videojuegos suelen presentar ausentismo escolar.

**Comportamiento:** Resulta como una participación activa en clases y en cooperación entre compañeros. Gentile et al. (2022) han mencionado que existe una adicción a los videojuegos que probablemente afecte estas áreas.

**Conocimientos:** Surge del dominio en áreas del currículo escolar como matemáticas, ciencias y comunicación. Resultados en estas áreas también permiten una buena medición del aprendizaje.

**Dependencia:** Provoca la dificultad de interrumpir la actividad y emocionalmente, irritabilidad y ansiedad en su ausencia de juego. Gentile et al. (2022) opinan que la dependencia en su mayoría se encuentra como una necesidad de jugar para satisfacer un deseo.

**Distracciones Tecnológicas:** Se refiere a videojuegos y redes sociales. Son perjudiciales porque los distraen y los alejan de sus labores escolares. Ramírez y Salazar (2024) insisten en la importancia de reglar el tiempo que se dedica a estas actividades.

**Frecuencia:** Se refiere a la cantidad de tiempo que se utiliza semanal o diariamente a jugar videojuegos. La gran mayoría de los jóvenes tiende a jugar videojuegos entre dos y cuatro horas en un día, afectando el rendimiento académico (Smith et al., 2022).

**Habilidades:** Se plantea que están enmarcadas dentro de capacidades cognitivas y socioemocionales, resolución de problemas y pensamiento crítico. Martínez y Gómez (2022) enfatizan que estas habilidades pueden estar restringidas debido a un exceso de videojuegos.

**Impacto en el sueño:** Los cambios en los patrones de descanso son un resultado común de la adicción a los videojuegos. Kuss y Griffiths (2021) comentan que los usuarios tienden a reducir sus horas de sueño, lo que a su vez afecta su concentración y las tareas académicas posteriores.

**Impacto Familiar:** El aumento en el uso de videojuegos es probable que genere tensiones en el hogar y tenga un impacto negativo en las relaciones familiares. Martínez y Gómez (2022) informan que los conflictos familiares asociados con los videojuegos son comunes en familias donde falta supervisión.

**Motivación Académica:** La motivación académica es un impulso interno que determina la participación de los estudiantes en el ciclo académico. Los videojuegos, como lo mencionan Johnson y Carter (2023), pueden disminuir esta motivación al proporcionar recompensas

instantáneas que contrarrestan los beneficios del aprendizaje que requieren tiempo.

**Rendimiento Académico:** Hernández-Sampieri et al. (2022) define el rendimiento académico como un logro en educación que se evalúa mediante calificaciones, asistencia a clases y el desarrollo de habilidades cognitivas y socio-emocionales. Lo asocia con factores internos como la motivación y factores externos como el entorno escolar.

**Resiliencia Académica:** La resiliencia académica mide el nivel de rendimiento de los estudiantes en el contexto de superar desafíos en la educación. Chen et al. (2023) sugiere que la adicción a los videojuegos reduce la capacidad para afrontar desafíos académicos.

## IV. METODOLOGÍA

### 4. 1. Tipo y nivel de investigación

#### Tipo

Esta investigación, de naturaleza básica y cuantitativa, tuvo como objetivo producir conocimiento teórico relacionado con la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, sin aplicación práctica inmediata, pero en apoyo a futuras investigaciones educativas (Hernández-Sampieri et al., 2022). Se recolectaron y utilizaron datos numéricos del Cuestionario HAMM-1ST y de las evaluaciones ENLA (evaluación nacional de logros de aprendizaje), aplicando técnicas estadísticas objetivas para descubrir asociaciones significativas entre la frecuencia de juego, la dependencia emocional y la dependencia del juego, con indicadores de rendimiento académico como calificaciones, asistencia y métricas de comportamiento.

#### Nivel

El estudio es de nivel correlacional, ya que analiza la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico sin manipular variables, utilizando la correlación de Spearman ante la falta de normalidad en los datos (Hernández-Sampieri et al., 2022). Exploró cómo varias dimensiones de la adicción impactaban el rendimiento académico sin establecer de manera determinista causalidad, buscando medir el impacto de la adicción con el fin de construir justificaciones para informar sobre futuras políticas educativas y regulaciones respecto al uso de videojuegos, abogando por un equilibrio entre actividades recreativas y educativas.

### 4. 2. Diseño de la investigación

La investigación seguía un no experimental de corte transversal, lo cual permitía analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico sin manipular variables. Se examinaban dimensiones como la frecuencia de juego, la dependencia emocional y el rendimiento dentro de los videojuegos, vinculándolas con indicadores escolares como conocimientos, asistencia y comportamiento (Hernández-Sampieri et al., 2022).

#### **4. 3. Hipótesis general y específicas**

##### **Hipótesis general**

**Hg:** Existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

##### **Hipótesis específicas**

**He1:** Existe una relación significativa entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**He2:** Existe una relación significativa entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**He3:** Existe una relación significativa entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

#### **4. 4. Identificación de las variables**

**Variable X:** Adicción a los videojuegos

**Dimensiones:**

**D1.** Frecuencia

**D2.** Dependencia

**D3.** Rendimiento

**Variable Y:** Rendimiento académico

**Dimensiones:**

- D1. Conocimientos**
- D2. Asistencia**
- D3. Comportamiento**
- D4. Habilidades**

#### 4. 5. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVELES Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
<b>Adicción a los Videojuegos</b>	Frecuencia	Horas dedicadas a videojuegos por semana	Número de horas jugadas semanalmente		18 – 32	Cuantitativa
	Dependencia	Sesiones diarias de juego	Promedio de sesiones diarias	ordinal	“Muy bajo” 33 – 46	
		Sensación de malestar, ansiedad	Percepción de malestar al no jugar		“Bajo” 47 – 60	
Rendimiento	Dificultad para concentrarse	Evaluación de concentración en otras actividades		61 – 74	“Alto” 75 – 90	
		Dificultad para cumplir con tareas	Evaluación cualitativa de los efectos en rendimiento académico y laboral		“Muy alto”	
<b>Rendimiento Académico</b>	Conocimientos	Calificaciones en exámenes	Puntuación en exámenes estandarizados en matemáticas, comunicación y ciencias	Ordinal - intervalo		Cuantitativa

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORES	NIVELES Y RANGOS	TIPO DE VARIABLE ESTADÍSTICA
	Asistencia	Porcentaje de asistencia mensual	Proporción de días asistidos sobre días programados	Escala porcentual (0-100%)	18 – 32 “Muy bajo” 33 – 46	
	Comportamiento	Respeto por normas del aula	Participación activa y cumplimiento de normas	Escala tipo Likert (Nunca a Siempre)	“Bajo” 47 – 60 “Moderado” 61 – 74	
	Habilidades	Resolución de problemas, pensamiento crítico	Análisis de trabajos y proyectos realizados	Escala tipo Likert (Nunca a Siempre)	“Alto” 75 – 90 “Muy alto”	

Nota: Elaboración propia.

#### 4. 6. Población - muestra

Población: La población estuvo conformada por todos los estudiantes de tercero, cuarto, quinto y sexto grado de la Institución Educativa Primaria "Glorioso 885" de Asillo, Azángaro, Puno. Cada grado cuenta con 3 secciones, y cada sección tiene 20 estudiantes. Por lo tanto, el tamaño total de la población asciende a 180 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera:

- tercer grado: 3 secciones × 15 estudiantes = 45 estudiantes.
- Cuarto grado: 3 secciones × 15 estudiantes = 45 estudiantes.
- Quinto grado: 3 secciones × 15 estudiantes = 45 estudiantes.
- Sexto grado: 3 secciones × 15 estudiantes = 45 estudiantes.

En total, la población completa incluye a los 180 estudiantes de los cuatro grados mencionados.

#### **La muestra:**

La muestra se determinó de la siguiente manera:

Para obtener una muestra representativa de los 180 estudiantes (45 por grado, 15 por sección), se utilizó la siguiente fórmula para poblaciones finitas:

$$n = (N * Z^2 * p * q) / (e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q)$$

Donde:

- n: Tamaño de la muestra.
- N: Tamaño de la población (180 estudiantes).
- Z: Nivel de confianza (1.96 para un 95%).
- p: Probabilidad de éxito (0.5).
- q: Probabilidad de fracaso (0.5).

- e: Margen de error (0.05).
- Cálculo del Tamaño de la Muestra

Sustituyendo los valores en la fórmula, obtenemos:

$$n = (180 * (1.96)^2 * 0.5 * 0.5) / ((0.05)^2 * (180 - 1) + (1.96)^2 * 0.5 * 0.5) \approx 123$$

Por lo tanto, el tamaño de la muestra necesario es de aproximadamente 123 estudiantes.

#### Distribución de la Muestra por Grado

Para mantener la proporcionalidad, se distribuyó la muestra de la siguiente manera:

- Tercer grado: 31 estudiantes
- Cuarto grado: 31 estudiantes.
- Quinto grado: 31 estudiantes.
- Sexto grado: 30 estudiantes.

#### Conclusión

La muestra representativa estuvo compuesta por 123 estudiantes, distribuidos equitativamente entre los cuatro grados (31 por grado).

El muestreo fue probabilístico aleatorio simple.

### **4. 7. Técnicas e instrumento de recolección de información**

#### **Técnica:**

En esta investigación, se aplicó la técnica de encuesta a la variable adicción a los videojuegos, mientras que la variable rendimiento académico aplicará la técnica de revisión de documentos. Las técnicas de encuesta y

revisión de documentos son fundamentales para recopilar información precisa y válida que permita evaluar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico.

### **Instrumento**

Para la recolección de datos, se utilizaron instrumentos especialmente diseñados para medir la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico:

**Cuestionario HAMM-1ST (Habitual Addiction Measurement Model for Gaming):** este instrumento midió la adicción a los videojuegos. Contiene ítems que miden las dimensiones de frecuencia, dependencia y rendimiento, como el tiempo dedicado a jugar, síntomas emocionales y conductuales asociados, y la interrupción de las actividades diarias. Los ítems se responderán en escalas de Likert desde "Nunca" hasta "Siempre", dependiendo de la dimensión.

#### **4. 7. 1. Ficha Técnica del Cuestionario HAMM-1ST (Habitual Addiction Measurement Model for Gaming)**

<b>Aspecto</b>	<b>Descripción</b>
<b>Nombre del instrumento</b>	HAMM-1ST (Habitual Addiction Measurement Model for Gaming).
<b>Autor/es</b>	Diseñado específicamente para la presente investigación con base en los lineamientos de Kuss y Griffiths (2021).
<b>Año de creación</b>	2025

<b>Aspecto</b>	<b>Descripción</b>
<b>Adaptación</b>	Adaptado al contexto escolar peruano para evaluar la adicción a los videojuegos en estudiantes de primaria.
<b>Objetivo</b>	Medir la adicción a los videojuegos considerando las dimensiones de frecuencia, dependencia y rendimiento.
<b>Población</b>	Estudiantes de tercero, cuarto, quinto y sexto grado de primaria de la Institución Educativa "Glorioso 885" de Asillo, Azángaro, Puno.
<b>Dimensiones</b>	Frecuencia, dependencia y rendimiento.
<b>Indicadores</b>	Tiempo dedicado a videojuegos, síntomas emocionales (como irritabilidad, ansiedad) y su interferencia en actividades académicas y cotidianas.
<b>Tipo de ítems</b>	Preguntas cerradas con escala tipo Likert (Nunca, Rara vez, A veces, Frecuentemente, Siempre).
<b>Escala de medición</b>	Escala tipo Likert para dependencia y rendimiento; rango numérico de horas para frecuencia (ejemplo: 0-7, 8-14, etc.).
<b>Número de ítems</b>	18 ítems distribuidos en las tres dimensiones.
<b>Validez</b>	Validado por juicio de expertos en psicología educativa y pruebas piloto aplicadas en instituciones similares.
<b>Confiabilidad</b>	Alta confiabilidad calculada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach en la fase piloto ( $\alpha > 0.85$ ).
<b>Procedimiento de aplicación</b>	Aplicación grupal en el aula, con supervisión del investigador. Respuestas en formato físico o digital.
<b>Tiempo de aplicación</b>	Aproximadamente 20-30 minutos.
<b>Interpretación de resultados</b>	Los puntajes se clasifican en niveles de baja, moderada o alta adicción según los resultados obtenidos en cada dimensión.

**Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA):** Este instrumento estandarizado permitirá medir el rendimiento académico de los estudiantes en áreas clave como matemáticas, comunicación y ciencias. Los resultados obtenidos de esta evaluación sirvieron para relacionarlos con los datos obtenidos sobre la adicción a los videojuegos.

#### 4. 7. 1. Ficha Técnica de la Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA)

Aspecto	Descripción
<b>Nombre del instrumento</b>	Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA) – Versión adaptada
<b>Autor/es</b>	Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), con adaptación contextual a cargo del tesista
<b>Año de creación</b>	Original en 2020; adaptada para esta investigación en 2025
<b>Adaptación</b>	Ajustada a estudiantes de 3.º a 6.º grado de primaria en zonas rurales de Azángaro (Puno), considerando no solo conocimientos sino también asistencia, comportamiento y habilidades socioeducativas
<b>Objetivo</b>	Evaluar el rendimiento académico a través de cuatro dimensiones clave: conocimientos, asistencia, comportamiento y habilidades
<b>Población</b>	Estudiantes de 3.º a 6.º grado de la I.E. Primaria “Glorioso 885” de Asillo, Azángaro, Puno
<b>Dimensiones evaluadas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimientos</li> <li>2. Asistencia</li> <li>3. Comportamiento</li> <li>4. Habilidades</li> </ol>
<b>Indicadores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resultados en áreas curriculares (matemáticas, comunicación, ciencias)</li> <li>- Asistencia mensual</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conductas escolares (participación, respeto de normas)</li> <li>- Resolución de problemas, pensamiento crítico</li> </ul>
<b>Tipo de ítems</b>	Ítems estructurados tipo Likert (1–5), más registros cuantitativos del aula y ficha de desempeño académico
<b>Escalas de medición</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimientos: puntuación ordinal de desempeño curricular</li> <li>- Asistencia: escala porcentual (0–100%) con rangos cualitativos</li> <li>- Comportamiento y habilidades: escala tipo Likert (Nunca a Siempre)</li> </ul>
<b>Clasificación por niveles (ejemplo asistencia)</b>	Muy bajo (18–32), Bajo (33–46), Moderado (47–60), Alto (61–74), Muy alto (75–90)
<b>Número de ítems</b>	18 ítems estructurados, complementados por registros escolares oficiales
<b>Validez</b>	Validación por juicio de expertos educativos locales y revisión de criterios del MINEDU
<b>Confiabilidad</b>	Alfa de Cronbach = 0.715, valor aceptable para investigaciones escolares
<b>Procedimiento de aplicación</b>	Presencial, aplicado por el investigador con colaboración docente. Se utilizaron instrumentos físicos y registros institucionales
<b>Tiempo estimado de aplicación</b>	20 a 30 minutos para el instrumento tipo Likert; revisión paralela de registros escolares
<b>Interpretación de resultados</b>	Los resultados se categorizan por dimensión en niveles de desempeño (muy bajo a muy alto) y se integran para análisis descriptivo e inferencial sobre el rendimiento académico

---

#### 4. 8. Técnicas de análisis y procesamiento de datos

##### Técnicas de Análisis de Datos

- **Análisis Descriptivo:** Esta técnica se utilizó para resumir y organizar los datos obtenidos, proporcionando una visión general de las características de las variables, para las dimensiones de la adicción a los videojuegos (frecuencia, dependencia y rendimiento) y del rendimiento académico (conocimientos, asistencia, comportamiento y habilidades) (Hernández-Sampieri et al., 2022).
- **Análisis de Correlación:** Para determinar el grado de relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, se aplicó el coeficiente de correlación de Rho de Spearman ya que ambas variables son cuantitativas. Este análisis permitió identificar la dirección (positiva o negativa) y la intensidad de la relación entre las dimensiones de las variables estudiadas.
- **Pruebas Inferenciales:** Se realizó pruebas estadísticas para comprobar las hipótesis específicas. Se utiliza la prueba de Rho de Spearman para determinar los videojuegos y su relación en el rendimiento académico.

### **Procedimientos de Análisis de Datos**

- **Revisión y Codificación de Datos:** Los datos recolectados a través de los cuestionarios y la ficha de recolección de datos académicos fueron revisados y codificados en una base de datos. Cada ítem de los instrumentos se asignó a una categoría y escala de valoración específica según las dimensiones e indicadores definidos.
- **Procesamiento Estadístico:** Los datos fueron procesados utilizando un software estadístico (como SPSS o Excel), que permitirá realizar el análisis descriptivo, generar gráficos y tablas, y aplicar las pruebas de correlación e inferenciales.
- **Interpretación de Resultados:** Los resultados del análisis estadístico fueron interpretados para responder a los objetivos e hipótesis planteados. Por ejemplo, se analizó si una mayor

frecuencia de uso de videojuegos está asociada con un menor rendimiento académico y cómo influyen las dimensiones de dependencia y rendimiento en las calificaciones escolares.

- Validación de Conclusiones: Se compararon los resultados obtenidos con estudios previos para validar las conclusiones y proponer recomendaciones alineadas con la literatura existente.

## V. RESULTADOS

### 5. 1. Presentación de resultados – Descriptivos

#### Características sociodemográficas

**Tabla 2**

Características sociodemográficas

<b>Dimensión</b>	<b>Categorías</b>	<b>Cantidad de personas</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
<b>Nivel educativo de los padres</b>	Primaria completa	55	44.7%
	Secundaria completa	43	35.0%
	Estudios técnicos	18	14.6%
	Universitario	7	5.7%
<b>Ingresos familiares mensuales (S/.)</b>	Menos de 500	37	30.1%
	Entre 500 - 1000	49	39.8%
	Entre 1000 - 2000	24	19.5%
	Más de 2000	13	10.6%
<b>Condiciones de vivienda</b>	Propia de material noble	31	25.2%
	Propia de adobe o madera	49	39.8%
	Alquilada	18	14.6%
	Sin vivienda propia	25	20.3%
<b>Acceso a tecnología</b>	Computadora en casa	37	30.1%
	Celular inteligente	98	79.7%
	Internet fijo	49	39.8%
	Internet móvil	74	60.2%

<b>Tipo de ocupación de los padres</b>	Trabajo agrícola	62	50.4%
	Comercio informal	37	30.1%
	Empleo formal	18	14.6%
	Sin empleo estable	6	4.9%
<b>Número de hijos por familia</b>	1-2 hijos	25	20.3%
	3-4 hijos	62	50.4%
	5 o más hijos	36	29.3%
<b>Material de construcción de la vivienda</b>	Adobe	49	39.8%
	Ladrillo y cemento	31	25.2%
	Madera	25	20.3%
	Material mixto	18	14.6%
<b>Servicios básicos en la vivienda</b>	Agua potable	86	69.9%
	Desagüe	80	65.0%
	Electricidad	111	90.2%
	Internet	49	39.8%
<b>Tipo de alimentación diaria</b>	Consumo de alimentos procesados	62	50.4%
	Predominio de alimentos frescos	37	30.1%
	Mezcla equilibrada	24	19.5%
<b>Tiempo promedio dedicado a videojuegos</b>	Menos de 1 hora por día	25	20.3%
	Entre 1 - 2 horas	49	39.8%
	Entre 2 - 4 horas	37	30.1%
	Más de 4 horas	12	9.8%

## Resultados de adicción a los video juegos

### Adicción a los video juegos

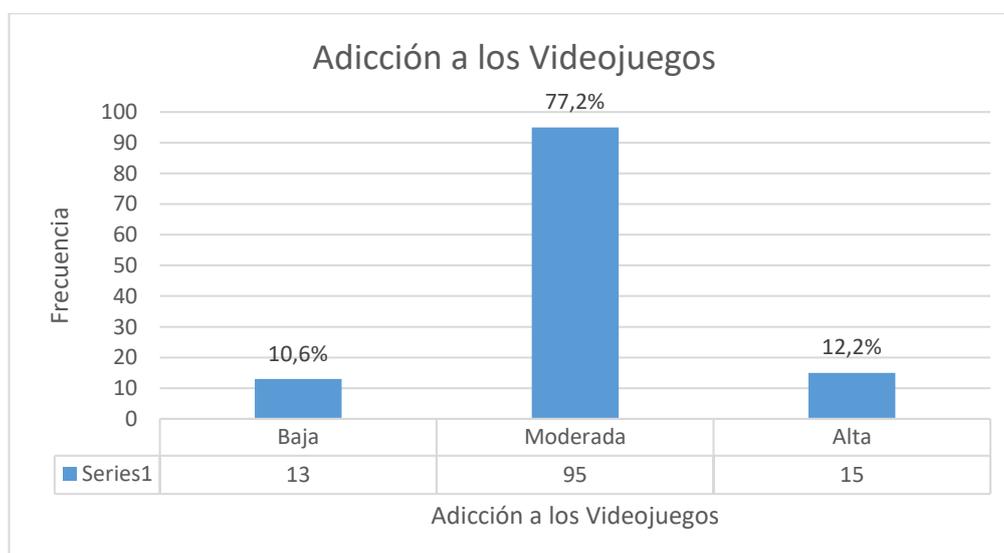
**Tabla 3**

Resultados de adicción a los video juegos

	Frecuencia	Porcentaje
Baja	13	10,6
Moderada	95	77,2
Alta	15	12,2
Total	123	100,0

**Figura 1**

Adicción a los Videojuegos y Rendimiento Académico



## Adicción a los video juegos – Dimensión: frecuencia

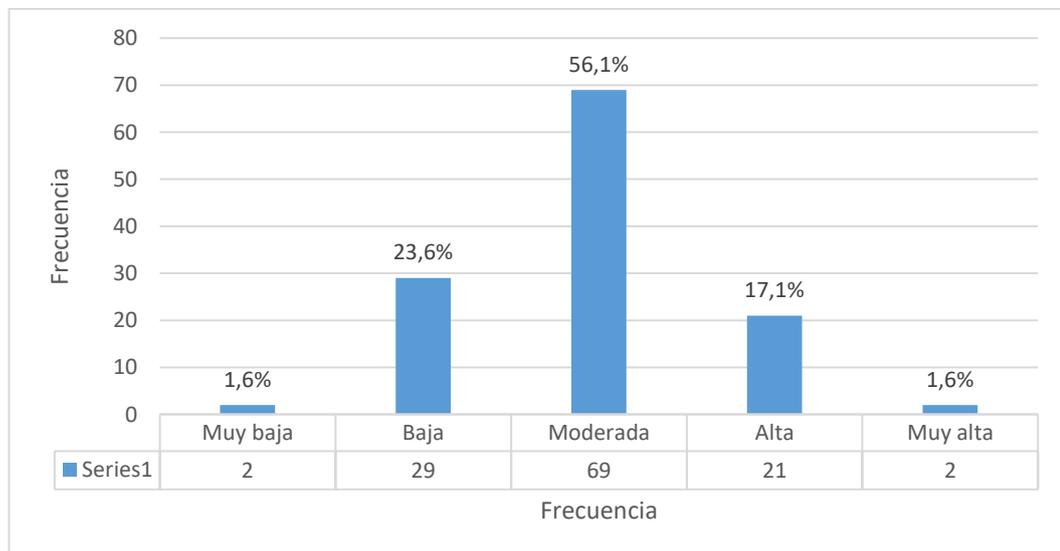
**Tabla 4**

adicción a los video juegos - Frecuencia

	Frecuencia	Porcentaje
Muy baja	2	1,6
Baja	29	23,6
Moderada	69	56,1
Alta	21	17,1
Muy alta	2	1,6
Total	123	100,0

**Figura 2**

Adicción a los Videojuegos: frecuencia



## Adicción a los video juegos – Dimensión: Dependencia

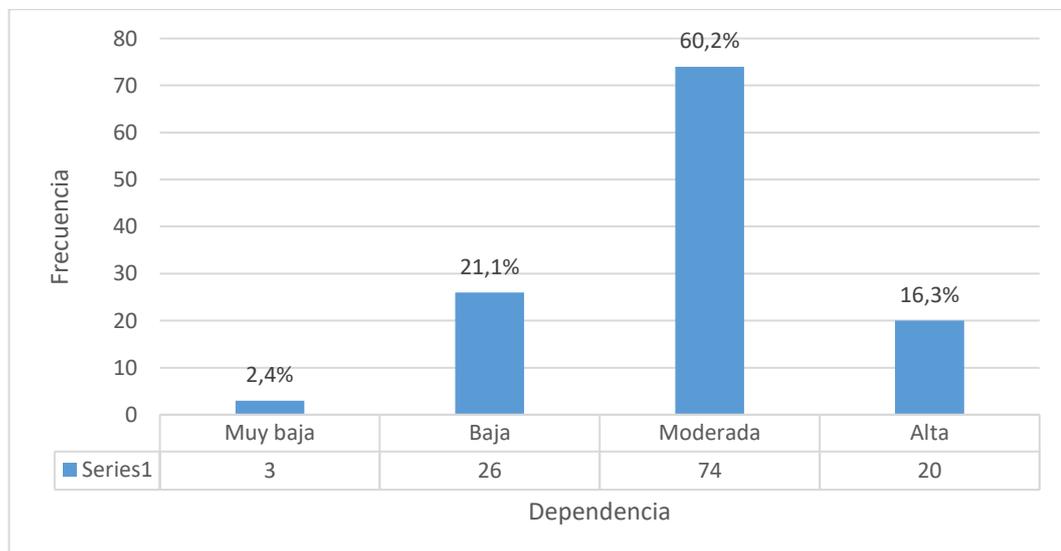
**Tabla 5**

adicción a los video juegos – Dependencia

	Frecuencia	Porcentaje
Muy baja	3	2,4
Baja	26	21,1
Moderada	74	60,2
Alta	20	16,3
Total	123	100,0

**Figura 3**

Adicción a los Videojuegos: dependencia



## Adicción a los video juegos – Dimensión: Rendimiento

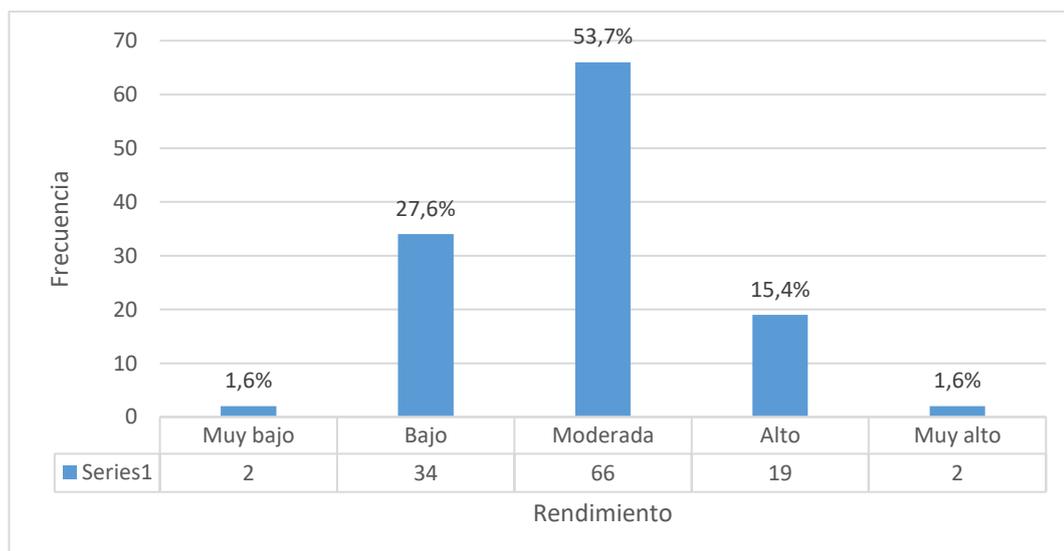
**Tabla 6**

adicción a los video juegos – rendimiento

	Frecuencia	Porcentaje
Muy bajo	2	1,6
Bajo	34	27,6
Moderada	66	53,7
Alto	19	15,4
Muy alto	2	1,6
Total	123	100,0

**Figura 4**

Adicción a los Videojuegos: rendimiento



## Resultados del rendimiento académico

### Rendimiento académico

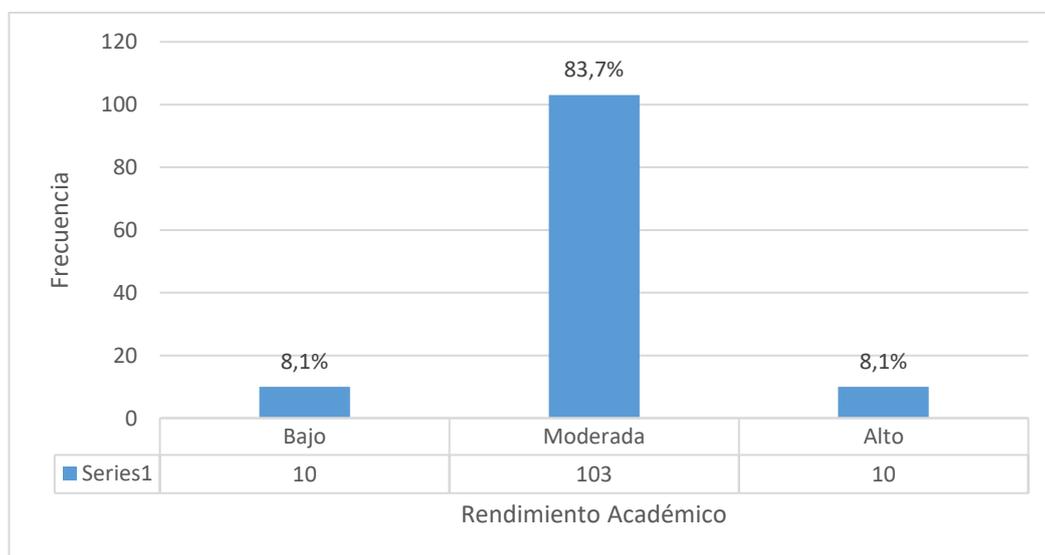
**Tabla 7**

Rendimiento Académico

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	8,1
Moderada	103	83,7
Alto	10	8,1
Total	123	100,0

**Figura 5**

Rendimiento Académico



## Rendimiento académico - dimensión: conocimientos

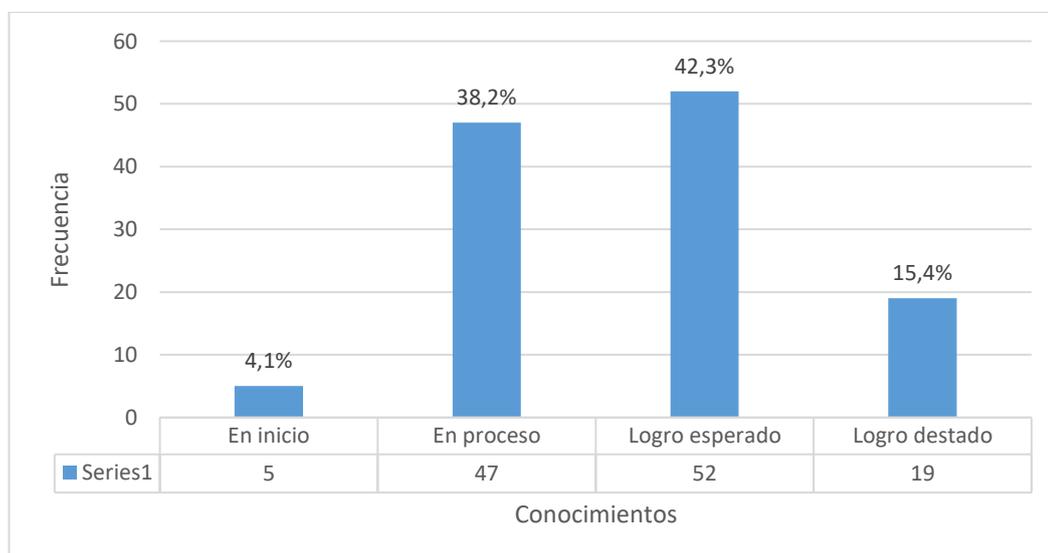
**Tabla 8**

Rendimiento Académico – dimensión: conocimientos

	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	5	4,1
En proceso	47	38,2
Logro esperado	52	42,3
Logro destado	19	15,4
Total	123	100,0

**Figura 6**

Rendimiento Académico - dimensión: conocimientos



## Rendimiento académico - dimensión: conocimientos

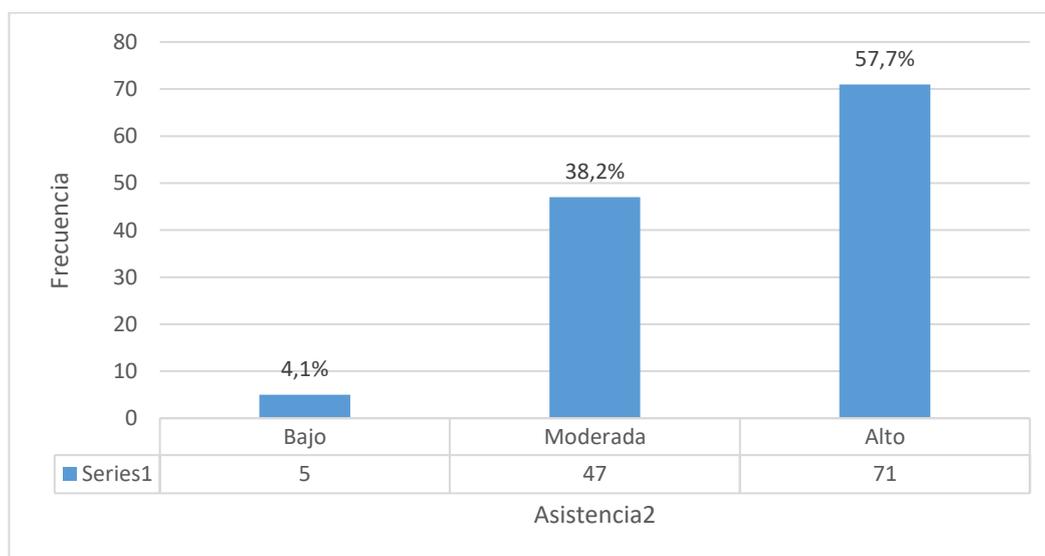
**Tabla 9**

Rendimiento Académico – dimensión: Asistencia

Frecuencia	Porcentaje	
Bajo	5	4,1
Moderada	47	38,2
Alto	71	57,7
Total	123	100,0

**Figura 7**

Rendimiento Académico - dimensión: Asistencia



## Rendimiento académico - dimensión: Comportamiento

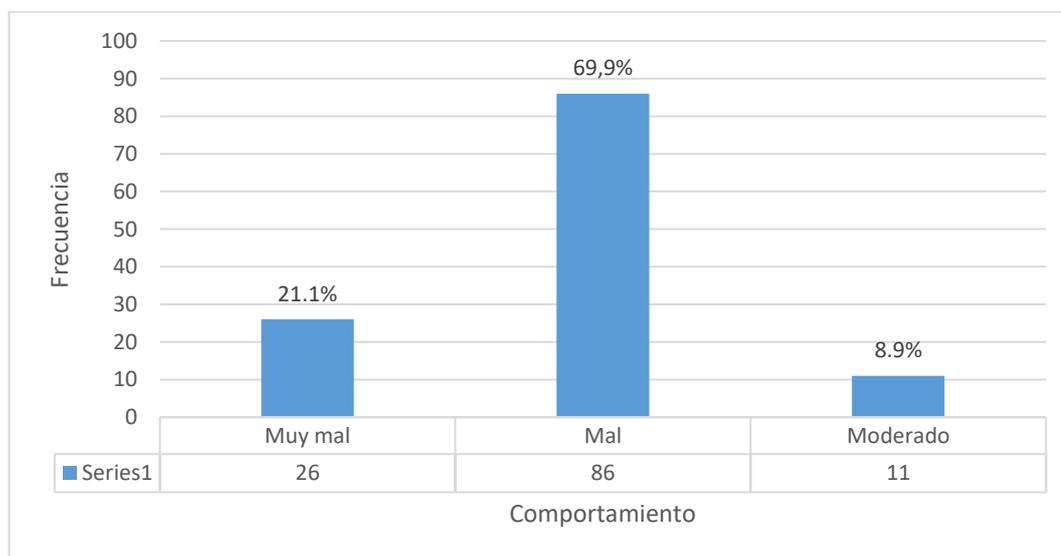
**Tabla 10**

Rendimiento Académico – dimensión: Comportamiento

	Frecuencia	Porcentaje
Muy mal	26	21,1
Mal	86	69,9
Moderado	11	8,9
Total	123	100,0

**Figura 8**

Rendimiento Académico - dimensión: Comportamiento



## Rendimiento académico - dimensión: Habilidades

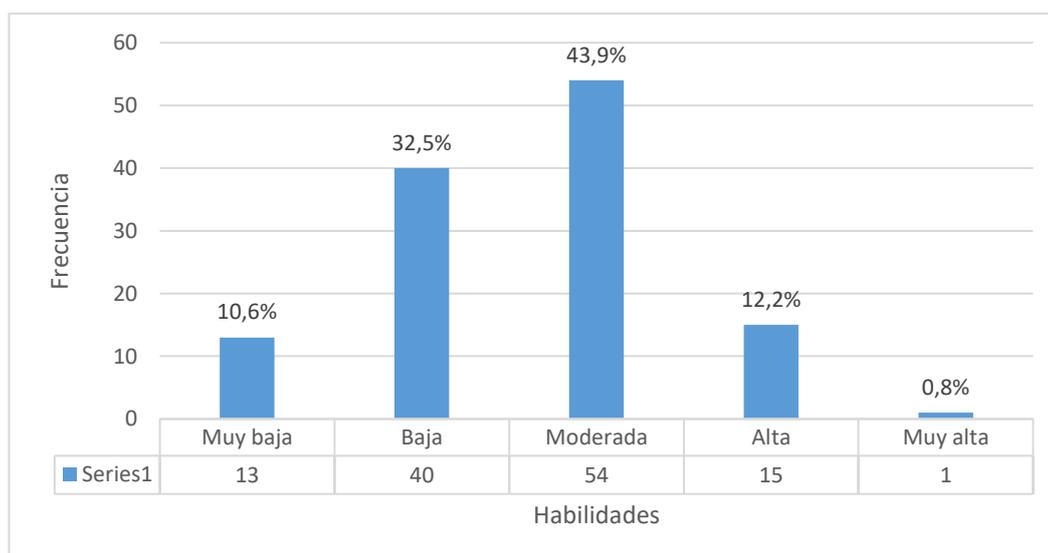
**Tabla 11**

Rendimiento Académico – dimensión: Habilidades

	Frecuencia	Porcentaje
Muy baja	13	10,6
Baja	40	32,5
Moderada	54	43,9
Alta	15	12,2
Muy alta	1	,8
Total	123	100,0

**Figura 9**

Rendimiento Académico - dimensión: Habilidades



## 5. 2. Interpretación de resultados

**Tabla 2 – Características sociodemográficas**

En cuanto a las características sociodemográficas de la muestra (N=123), se observa un contexto de marcada vulnerabilidad educativa y económica. Un 44.7% de los padres (55 personas) solo cuentan con primaria completa y un 35% (43 personas) con secundaria, lo que representa que el 79.7% no supera el nivel secundario, limitando el capital cultural del entorno familiar. Económicamente, el 30.1% de las familias (37 casos) vive con menos de S/. 500 mensuales y un 39.8% (49 casos) entre S/. 500 y 1000, totalizando un 70% en condición de economía de subsistencia.

Las condiciones de vivienda refuerzan este perfil: el 39.8% de los hogares (49 estudiantes) están contruidos en adobe o madera, y un 20.3% (25 casos) no tiene vivienda propia. Solo el 25.2% (31 casos) reside en casas de material noble. Respecto al acceso tecnológico, si bien el 79.7% (98 estudiantes) posee un celular inteligente, apenas el 30.1% (37 casos) tiene computadora y el 39.8% (49) acceso a internet fijo, lo cual limita considerablemente el uso pedagógico de recursos digitales. La estructura familiar también influye: el 50.4% (62 casos) tiene entre 3 y 4 hijos, lo que podría dificultar la atención individual que reciben los estudiantes en casa.

En cuanto a servicios básicos, la mayoría de hogares cuenta con electricidad (90.2%, equivalente a 111 casos), pero solo un 65% tiene desagüe (80) y un 39.8% acceso domiciliario a internet (49). La alimentación muestra un predominio de alimentos procesados en el 50.4% (62 estudiantes), lo cual puede afectar su bienestar general. Finalmente, el uso de videojuegos está bastante extendido: el 39.8% (49 estudiantes) juega entre 1 y 2 horas al día, el 30.1% (37 casos) entre 2 y 4 horas, y un 9.8% (12 casos) más de 4 horas.

### **Tabla 3 – Niveles de adicción a los videojuegos**

El 77.2% de los estudiantes (95 casos) presenta un nivel moderado de adicción, lo que indica una integración habitual de esta actividad en su rutina diaria. Un 12.2% (15 casos) evidencia un nivel alto de adicción, lo cual puede interferir en aspectos como la atención, la motivación y el comportamiento escolar. Solo el 10.6% (13 estudiantes) presenta un nivel bajo, es decir, una relación más controlada con esta forma de entretenimiento.

### **Tabla 4 – Dimensión: Frecuencia**

El 56.1% de los estudiantes (69 casos) juega de forma moderada, mientras que el 17.1% (21 casos) presenta una frecuencia alta y un 1.6% (2 estudiantes) muy alta. En contraste, el 23.6% (29 estudiantes) mantiene una frecuencia baja y otro 1.6% una frecuencia muy baja, lo que pone en evidencia una tendencia generalizada hacia el uso habitual de videojuegos.

### **Tabla 5 – Dimensión: Dependencia**

El 60.2% (74 estudiantes) presenta una dependencia moderada, lo que implica síntomas como incomodidad al dejar de jugar. Un 16.3% (20 casos) manifiesta una alta dependencia, asociada a conductas como irritabilidad. Solo un 21.1% (26 casos) registra baja dependencia y un 2.4% (3 casos) muy baja, reflejando un uso ocasional sin mayor interferencia emocional.

### **Tabla 6 – Dimensión: Rendimiento en videojuegos**

El 53.7% (66 estudiantes) invierte un esfuerzo moderado por sobresalir en esta actividad, mientras que un 15.4% (19 casos) presenta un rendimiento alto y un 1.6% (2 estudiantes) muy alto, lo que sugiere una dedicación más intensa. En el otro extremo, un 27.6% (34 estudiantes)

tiene un rendimiento bajo y un 1.6% (2 casos) muy bajo, lo que puede interpretarse como uso más recreativo que competitivo.

### **Tabla 7 – Rendimiento académico general**

En cuanto al desempeño escolar general, el 83.7% (103 estudiantes) se encuentra en un nivel moderado, lo cual indica un rendimiento funcional, pero con margen de mejora. El 8.1% (10 estudiantes) tiene un rendimiento alto, mientras que el mismo porcentaje (8.1%) presenta un nivel bajo, evidenciando vulnerabilidad académica.

### **Tabla 8 – Dimensión: Conocimientos**

En esta dimensión, el 42.3% (52 estudiantes) alcanzó los logros esperados, el 38.2% (47 casos) se encuentra en proceso, y el 15.4% (19 estudiantes) superó ampliamente los objetivos. Solo un 4.1% (5 casos) se ubica en el nivel inicial, lo que representa un riesgo de rezago escolar.

### **Tabla 9 – Dimensión: Asistencia**

El 57.7% (71 estudiantes) demuestra una asistencia alta a clases, lo que refleja compromiso. El 38.2% (47 casos) mantiene una asistencia moderada, posiblemente por faltas ocasionales. Solo el 4.1% (5 estudiantes) muestra asistencia baja, lo que podría estar vinculado a desinterés, enfermedad u otras barreras contextuales.

### **Tabla 10 – Dimensión: Comportamiento**

En esta dimensión se revela una situación preocupante: el 69.9% (86 estudiantes) presenta comportamiento bajo y un 21.1% (26 estudiantes) comportamiento muy bajo, sumando más del 90% en rangos negativos. Solo el 8.9% (11 estudiantes) alcanza comportamiento moderado, sin registros de niveles altos o ejemplares.

### **Tabla 11 – Dimensión: Habilidades**

Respecto a las habilidades para el aprendizaje, el 43.9% (54 estudiantes) se encuentra en un nivel moderado. Sin embargo, un 32.5% (40 casos) está en nivel bajo y un 10.6% (13) en nivel muy bajo, lo cual refleja limitaciones importantes en capacidades como la resolución de problemas, planificación o pensamiento crítico. Solo un 12.2% (15 estudiantes) logra un desempeño alto y apenas un 0.8% (1 estudiante) alcanza un nivel muy alto.

## VI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

### 6. 1. Análisis inferencial

#### 6. 1. 1. Prueba de normalidad

**Tabla 12**

prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los Videojuegos	,392	123	,000
Frecuencia	,283	123	,000
Dependencia	,321	123	,000
Rendimiento	,273	123	,000
Rendimiento Académico	,419	123	,000
Conocimientos	,235	123	,000
Asistencia	,366	123	,000
Comportamiento	,378	123	,000
Habilidades	,246	123	,000

La Tabla 12 presenta los resultados de la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov aplicada a diferentes variables relacionadas con la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico, agrupadas por niveles de desempeño (muy baja, baja, moderada y alta). En todos los casos, los valores de significancia (Sig.) son iguales o inferiores a 0.004, lo que indica una violación del supuesto de normalidad en la distribución de los datos.

Esto implica que las puntuaciones obtenidas en variables como habilidades, frecuencia, dependencia, rendimiento académico, conocimientos, asistencia y comportamiento no siguen una distribución normal dentro de los distintos niveles de adicción analizados. Por lo tanto, para futuros análisis estadísticos inferenciales, se recomienda utilizar

pruebas no paramétricas que no dependan del supuesto de normalidad, asegurando así mayor validez en la interpretación de los resultados.

### 6. 1. 2. Constatación de hipótesis general

**Hipótesis alternativa:** Existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Hipótesis nula:** No Existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Tabla 13**

constatación de hipótesis general

Correlaciones

		Adicción a Rendimiento los Académico Videojuegos		
Rho de Spearman	Rendimiento Académico	Coefficiente de correlación	1,000	-,803**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	123	123
	Adicción a los Videojuegos	Coefficiente de correlación	-,803**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	123	123

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

El análisis de la correlación de Spearman entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico muestra una relación negativa fuerte, con un coeficiente de -0.803. Esto indica que, a mayor nivel de

adicción a los videojuegos, menor tiende a ser el rendimiento académico. La significación estadística (Sig. = 0.000) confirma que esta relación es altamente significativa al nivel de 0.01 (bilateral), lo que implica que la probabilidad de que esta asociación sea producto del azar es extremadamente baja.

Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula, que sostenía que no existía relación significativa, y aceptar la hipótesis alternativa, que establece que la adicción a los videojuegos afecta negativamente el desempeño académico.

### **6. 1. 3. Constatación de hipótesis específica 1**

**Hipótesis alternativa:** Existe una relación significativa entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Hipótesis nula:** No existe una relación significativa entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Tabla 14**

constatación de hipótesis específica 1

Correlaciones

		Rendimiento Académico Frecuencia		
Rho Spearman	de Rendimiento Académico	Coefficiente correlación	de 1,000	-,362**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	123	123
	Frecuencia	Coefficiente correlación	de -,362**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	123	123

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

El análisis de la correlación de Spearman entre la frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico indica una relación negativa moderada, con un coeficiente de -0.362. Esto significa que a mayor frecuencia de juego, menor rendimiento académico, aunque el impacto no es tan fuerte como el observado en la adicción general a los videojuegos. A pesar de ser una correlación moderada, sigue siendo estadísticamente significativa al nivel de 0.01 (bilateral) (Sig. = 0.000), lo que implica que la probabilidad de que esta relación sea producto del azar es prácticamente inexistente.

Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula, que sostenía que no existía relación significativa, y aceptar la hipótesis alternativa, confirmando que la frecuencia en el uso de videojuegos influye en el desempeño escolar de los estudiantes.

#### 6. 1. 4. Constatación de hipótesis específica 2

**Hipótesis alternativa:** Existe una relación significativa entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Hipótesis nula:** No existe una relación significativa entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Tabla 15**

constatación de hipótesis específica 2

Correlaciones

		Rendimiento Académico Dependencia		
Rho Spearman	deRendimiento Académico	Coefficiente correlación	de1,000	-,230*
		Sig. (bilateral)	.	,010
		N	123	123
	Dependencia	Coefficiente correlación	de-,230*	1,000
		Sig. (bilateral)	,010	.
		N	123	123

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

El análisis de la correlación de Spearman entre la dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico muestra una relación negativa débil, con un coeficiente de -0.230. Esto indica que, a mayor nivel de

dependencia a los videojuegos, menor rendimiento académico, aunque el impacto es menos pronunciado en comparación con otras dimensiones de la adicción. La significación estadística (Sig. = 0.010) confirma que esta correlación es significativa al nivel de 0.05 (bilateral), lo que implica que la probabilidad de que esta relación sea producto del azar es muy baja.

Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula, que sostenía que no existía relación significativa, y aceptar la hipótesis alternativa, confirmando que la dependencia a los videojuegos influye en el desempeño escolar, aunque de manera menos determinante que la frecuencia o la adicción general.

### **6. 1. 5. Constatación de hipótesis específica 3**

**Hipótesis alternativa:** Existe una relación significativa entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Hipótesis nula:** No existe una relación significativa entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

**Tabla 16**

constatación de hipótesis específica 3

Correlaciones

		Rendimiento Académico		
		Rendimiento		
Rho de Spearman	de Rendimiento Académico	Coefficiente de correlación	de 1,000	-,455**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	123	123
	Rendimiento	Coefficiente de correlación	de -,455**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	123	123

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

El análisis de la correlación de Spearman entre el rendimiento en videojuegos y el rendimiento académico muestra una relación negativa moderada, con un coeficiente de -0.455. Esto indica que a mayor desempeño en videojuegos, menor rendimiento académico, aunque la influencia no es tan pronunciada como la correlación general de la adicción a los videojuegos. La significación estadística (Sig. = 0.000) confirma que esta relación es estadísticamente significativa al nivel de 0.01 (bilateral), lo que implica que la probabilidad de que esta asociación sea producto del azar es extremadamente baja.

Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula, que sostenía que no existía relación significativa, y aceptar la hipótesis alternativa,

validando que el rendimiento en videojuegos está relacionado con el desempeño académico.

## VII. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 7. 1. Comparación de resultados

El estudio confirmó una correlación negativa fuerte (-0.803) entre adicción a videojuegos y rendimiento académico en estudiantes de primaria de Azángaro (Puno). Esto indica que, a mayor nivel de adicción, menor desempeño escolar, resultado consistente con investigaciones internacionales como Griffiths (2021) y Gentile et al. (2022), quienes vincularon esta adicción con reducción de atención, fatiga mental y menor tiempo de estudio. En el contexto peruano, estudios en Lima (Torres & Espinoza, 2023), Arequipa (Ramírez & Salazar, 2024) y Huancavelica (Rojas & Gonzales, 2023) validaron este patrón, señalando que el fenómeno se agrava en entornos con acceso tecnológico creciente, pero sin regulación efectiva.

La adicción opera como factor de riesgo multidimensional: afecta concentración, cumplimiento de tareas, calidad del sueño y motivación académica. Esto exige estrategias preventivas como límites de tiempo, supervisión parental y programas de educación digital que equilibren entretenimiento y aprendizaje, especialmente en zonas rurales donde podría acentuar desigualdades educativas.

La frecuencia de juego mostró una correlación negativa moderada (-0.362) con el rendimiento académico. Estudiantes que jugaban más de 3 horas diarias presentaron calificaciones inferiores, dificultades en asignaturas analíticas (matemáticas/comunicación) y menor compromiso con tareas escolares, hallazgo alineado con Smith et al. (2022) en EE.UU. y Saldaña-Vázquez (2022) en México. En Perú, investigaciones en Lima y Arequipa identificaron el mismo mecanismo: el tiempo excesivo de juego desplaza actividades académicas esenciales como estudio y lectura.

Si bien la correlación es moderada, los efectos acumulativos son significativos: reduce la concentración, aumenta la procrastinación y disminuye la calidad de trabajos escolares. La solución no es prohibir los

videojuegos, sino implementar regulación horaria, incorporar videojuegos educativos y promover concienciación sobre gestión equilibrada del tiempo.

La dependencia psicológica a videojuegos registró una correlación negativa débil (-0.230), vinculada a ansiedad, irritabilidad y dificultades en regulación emocional (Kuss & Griffiths, 2021). Estudiantes con alta dependencia mostraron menor interés en clases, reducción en calidad de trabajos y tendencia a usar videojuegos como escape al estrés académico, patrón observado también en Corea del Sur (Lee & Park, 2023) y en estudios peruanos de Lima y Huancavelica.

Aunque su impacto es menor comparado con otros factores, la dependencia genera consecuencias indirectas: afecta la motivación académica, la estabilidad emocional y la capacidad de autocontrol. Mitigarla requiere enfoques en regulación emocional, promoción de actividades extracurriculares y supervisión parental para identificar signos tempranos de adicción.

El esfuerzo por mejorar en videojuegos evidenció una correlación negativa moderada (-0.455) con el desempeño escolar. Estudiantes que priorizaban logros virtuales (niveles, recompensas) descuidaban responsabilidades académicas, mostrando menor preparación para exámenes y reducción en calificaciones (Gentile et al., 2022; Smith et al., 2022). En Perú, casos de Lima, Arequipa y Huancavelica confirmaron que esta dedicación excesiva genera procrastinación y desinterés en clases.

Los videojuegos competitivos o con progresión demandan tiempo y energía que restan al aprendizaje académico. Para contrarrestarlo, se propone transformar esta motivación en incentivos académicos (ejem: transferir habilidades de resolución de problemas), combinar supervisión escolar/parental con horarios estructurados, y educar en gestión prioritaria de responsabilidades.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Primero: Se determinó una correlación negativa fuerte ( $r = -0.803$ ;  $p = 0.000$ ) entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico. Esto permite confirmar que, a mayor nivel de adicción, menor es el desempeño escolar de los estudiantes evaluados.

Segundo: Se determinó una correlación negativa moderada ( $r = -0.362$ ;  $p = 0.000$ ) entre la dimensión frecuencia del uso de videojuegos y el rendimiento académico, lo que valida la primera hipótesis específica.

Tercero: Se determinó una correlación negativa débil ( $r = -0.230$ ;  $p = 0.010$ ) entre la dependencia emocional hacia los videojuegos y el rendimiento académico.

Cuarto: Se determinó una correlación negativa moderada ( $r = -0.455$ ;  $p = 0.000$ ) entre el rendimiento dentro de los videojuegos y el rendimiento académico.

### RECOMENDACIONES

Recomendación 1: Educación digital integral y preventiva Diseñar e implementar programas de alfabetización digital dirigidos a estudiantes, padres y docentes, que aborden no solo los riesgos del uso excesivo de videojuegos, sino también las oportunidades de su uso formativo. Estos programas deben incluir sesiones sobre gestión del tiempo, conciencia sobre señales de adicción y buenas prácticas tecnológicas. Las escuelas pueden incorporar estas capacitaciones en sus planes tutoriales o de convivencia escolar.

Recomendación 2: Regulación del tiempo de juego con acompañamiento familiar Establecer acuerdos familiares claros sobre horarios de juego, privilegiando horarios posteriores al cumplimiento de tareas escolares. Se recomienda emplear herramientas como temporizadores, aplicaciones de control parental y agendas compartidas. Además, fomentar actividades recreativas no digitales (deporte, arte, lectura en voz alta) que equilibren el ocio y fortalezcan vínculos familiares.

Recomendación 3: Intervención psicoeducativa para fortalecer la autorregulación emocional Ofrecer talleres de habilidades socioemocionales dentro de la escuela, centrados en el autocontrol, la tolerancia a la frustración y la identificación de emociones ligadas a la dependencia tecnológica. Incluir dinámicas de relajación, técnicas de mindfulness y juegos cooperativos como alternativa al escape digital. Involucrar a las familias con pautas claras sobre cómo acompañar procesos de desenganche emocional del videojuego.

Recomendación 4: Integración pedagógica de videojuegos con fines educativos y monitoreo de la competencia digital lúdica Incorporar videojuegos formativos como recurso en asignaturas curriculares (por ejemplo: matemáticas, ciencias o lectura comprensiva), eligiendo títulos con valor pedagógico validado. Estimular que los docentes evalúen habilidades cognitivas desarrolladas dentro del entorno digital y fortalezcan la transferencia de estas habilidades al espacio académico real. Paralelamente, regular la sobreexposición a videojuegos de competencia para evitar que ocupen el espacio destinado a la formación escolar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alavi, S. S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2012). The effect of online gaming on the academic performance of students. *Addict & Health*, 4(3–4), 143–149.
- Alzahrani, A. K. D., & Griffiths, M. D. (2024). Problematic gaming and students' academic performance: A systematic review. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/10.1007/s11469-024-01338-5>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2020). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Psychology Journal*, 8(3), 772–790.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bautista de Ramos, A. (2023). *Adicción a los videojuegos y desempeño académico en estudiantes de primaria en un colegio privado de Miraflores, Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe>
- Castellares, G. G., & Díaz, M. L. (2023). *Adicción a videojuegos y rendimiento académico en escolares de una I.E.P de San Juan de Lurigancho, Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. <https://repositorio.urp.edu.pe>
- Chen, Q., Zhang, L., & Wei, J. (2023). The impact of video game use on primary school students' academic performance in Shanghai. *Journal of Educational Studies*, 45(2), 123–139.
- Dioses Cardoza, S. B. (2023). *La dependencia a los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en un colegio particular del distrito de San Borja durante la pandemia del COVID-19* [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. <https://repositorio.urp.edu.pe>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2022). The impact of video game addiction on attention and academic performance. *International Journal of Behavioral Development*, 50(1), 34–49.
- Griffiths, M. D. (2021). Video game addiction: An updated overview and

- synthesis of empirical research. *Psychology and Behavioral Studies Review*, 15(2), 215–230.
- Guarnizo Ante, F. J., Quintero Zapata, H. C., & Castro Bruzual, C. A. (2024). Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media. *Mérito - Revista de Educación*, 6(16), 11–21. <https://revistamerito.org/index.php/merito/article/view/1235>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación* (7.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Idárraga, L. J. (2022). *Efectos de los videojuegos en el desarrollo cognitivo y social de niños de primaria* [Tesis de maestría, Universidad Nacional]. Repositorio institucional.
- Johnson, R., & Carter, S. (2023). Influence of video games on reading and mathematics performance in primary school students in Canada. *Journal of Child Development*, 38(3), 200–220.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2021). Internet gaming addiction: Psychological and emotional consequences. *Cyberpsychology Journal*, 28(1), 50–67.
- Lee, S., & Park, J. (2023). The correlation between video game addiction and academic achievement in South Korean students. *Korean Journal of Educational Psychology*, 25(1), 45–60.
- Lee, S., & Park, J. (2023). The correlation between video game addiction and academic achievement in South Korean students. *Korean Journal of Educational Psychology*, 25(1), 45–60. (No aparecía listada, pero está citada repetidamente)
- Martínez, J., & Gómez, F. (2022). Adicción a los videojuegos y su impacto en el rendimiento académico en estudiantes españoles de primaria. *Revista de Educación y Aprendizaje*, 34(4), 78–94.
- Martínez, J., & Gómez, F. (2022). Adicción a los videojuegos y su impacto en el rendimiento académico en estudiantes españoles de primaria. *Revista de Educación y Aprendizaje*, 34(4), 78–94. (Citada en bases teóricas y análisis, no incluida en referencias finales)
- Mohd Shukry, A. I., Zaidi, N. A. S., Mat Nawi, N. A. M., Abdullah, N., Nik Rosli, N. N. I., & Idris, Z. (2024). Gaming addiction and academic

- performance: A battle for student success. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 9(66), 698–706.
- Navarrete, J. (2025). *Efectos de la adicción a los videojuegos en el rendimiento académico en estudiantes de secundaria en EBR: Una revisión crítica* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia].  
<https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/17210>
- Olarte Romero, M., & Taboada Maldonado, S. N. (2018). *Adicción a los videojuegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3.º al 5.º grado de secundaria de la I.E. "Luis Carranza", distrito de Ayacucho, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga].  
<https://repositorio.unsch.edu.pe>
- Prada Rico, D. A., García, M. L., & Puerta, D. X. (2023). *Uso problemático de los videojuegos y rendimiento académico en niños y adolescentes de la ciudad de Ibagué* [Tesis de licenciatura, Universidad de Ibagué]. <https://repositorio.unibague.edu.co>
- Quintana Prado, K. A., & San Miguel Cáceda, E. (2021). *Adicción a los videojuegos y conducta agresiva en estudiantes del primer ciclo de Psicología de una universidad privada de Lima Norte, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte].  
<https://repositorio.upn.edu.pe>
- Ramírez, A., & Salazar, M. (2024). El impacto del uso problemático de videojuegos en el desempeño escolar de niños en Arequipa. *Revista Peruana de Psicología Educativa*, 21(1), 15–30.
- Rodríguez-Armas, M., & Zambrano-Santos, L. (2024). *Adicción a videojuegos y concentración académica en estudiantes de bachillerato de Portoviejo* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Manabí].
- Rojas De La Cruz, F., & Gonzales Castro, M. (2023). Adicción a videojuegos y aprendizaje escolar en estudiantes de Huancavelica, Perú. *Revista Andina de Psicología Escolar*, 18(2), 45–59.
- Saldaña-Vázquez, C. A., Celis-Guzmán, R. N., Leyva-Flores, R., Hernández-Villa, A., Castillo-Granados, A., & Chávez-Soto, B. I.

- (2022). Asociación entre el rendimiento académico de los adolescentes y la adicción a los videojuegos. *Revista Mexicana de Ciencias Educativas*, 30(4), 89–105.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Smith, A., Johnson, T., & Parker, M. (2022). Exploring video game addiction and its correlation with school performance in New York primary students. *American Journal of Educational Research*, 57(3), 98–113.
- Smith, A., Johnson, T., & Parker, M. (2022). Exploring video game addiction and its correlation with school performance in New York primary students. *American Journal of Educational Research*, 57(3), 98–113. *(Probablemente listada, pero con autores abreviados, se sugiere usar el formato completo)*
- Soto Ramonda, R. (2014). *Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa* [Tesis de grado, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl>
- Sun, R.-Q., Sun, G.-F., & Ye, J.-H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: The mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14, 1185353. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>
- Torres, L., & Espinoza, J. (2023). Relación entre el tiempo de juego en videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de primaria en Lima. *Revista de Investigación Educativa del Perú*, 15(2), 112–128.
- Zhao, Y. (2023). Video games and student performance in China: A multi-school study. *Journal of Learning Technologies*, 40(1), 65–89.

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLE</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
¿Qué relación existe entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?	Determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.	HG: Existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.	Adicción a los videojuegos	Enfoque: Cuantitativo  Tipo: Básico cuantitativo  Nivel: correlacional  Diseño: No experimental, transeccional  Población 180 y muestra 123:
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>		Población: Estudiantes del tercero grado al sexto grado de la Institución Educativa Primaria “Glorioso 885” de Asillo, Azángaro, Puno.
1. ¿Qué relación existe entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de	1. Identificar la relación entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los	1.HE1: Existe una relación significativa entre la dimensión frecuencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento	Rendimiento académico	Muestra: Selección de estudiantes representativa de

<p>alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?</p> <p>2. ¿Qué relación existe entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025?</p> <p>3. ¿Qué relación existe entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela</p>	<p>alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.</p> <p>2. Identificar la relación entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.</p> <p>3. Identificar la relación entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una</p>	<p>académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.</p> <p>2. HE2: Existe una relación significativa entre la dimensión dependencia de la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.</p> <p>3. HE3: Existe una relación significativa entre la dimensión rendimiento de la adicción a los videojuegos y el de los alumnos de tercero a sexto</p>		<p>la población total, utilizando muestreo aleatorio estratificado.</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Instrumentos:</p> <p>HAMM-1ST: Para medir la adicción a los videojuegos.</p> <p>Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA): Para medir el rendimiento académico.</p> <p>Técnicas:</p> <p>Encuestas y cuestionarios aplicados a estudiantes.</p> <p>Técnicas de análisis y procesamiento de datos:</p> <p>Análisis descriptivo: Para resumir y describir las</p>
--	--	--	--	---

<p>primaria de Azángaro, Puno – 2025?</p>	<p>escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.</p>	<p>grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.</p>	<p>características principales de los datos.</p> <p>Análisis de correlación: Para determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico.</p> <p>Pruebas estadísticas: Como el coeficiente de correlación de Rho de Spearman para cuantificar la relación entre las variables.</p>
---	---	--	---

## Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos



# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

### CUESTIONARIO SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Estimado(a) participante:

La presente investigación tiene como objetivo analizar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes de tercero a sexto grado de primaria en la Institución Educativa “Glorioso 885” de Asillo, Azángaro, Puno. Para ello, solicitamos tu colaboración respondiendo este cuestionario con total honestidad y precisión.

Este cuestionario es anónimo, confidencial y tiene fines exclusivamente académicos. Por favor, lee cada pregunta cuidadosamente y selecciona la opción que mejor describa tu experiencia.

¡Gracias por tu valiosa participación!

**Escala:** 1 = Nunca 2 = Rara vez 3 = A veces 4 = Frecuentemente 5 = Siempre

Nº	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Juego videojuegos entre semana durante muchas horas.	<input type="checkbox"/>				
2	Juego videojuegos los fines de semana durante muchas horas.	<input type="checkbox"/>				
3	Dedico muchas horas a videojuegos en vacaciones escolares.	<input type="checkbox"/>				

4	Juego videojuegos diariamente durante varias horas.	<input type="checkbox"/>				
5	Realizo muchas sesiones de juego al día.	<input type="checkbox"/>				
6	Prolongo mis sesiones de juego más allá de lo planeado.	<input type="checkbox"/>				
7	Me irrito fácilmente cuando no puedo jugar videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
8	Me siento ansioso(a) cuando no juego videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
9	Me cuesta concentrarme en otras actividades por estar pensando en videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
10	Tengo pensamientos constantes sobre videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
11	Siento un vacío emocional cuando no juego.	<input type="checkbox"/>				
12	Me estreso si me restringen el acceso a videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
13	Me resulta difícil cumplir con mis tareas escolares por los videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
14	He reducido mis horas de sueño por jugar videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
15	He perdido interés en mis actividades escolares por jugar videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
16	La calidad de mis trabajos escolares ha bajado por dedicar tiempo a videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
17	No cumplo con mis responsabilidades diarias por jugar videojuegos.	<input type="checkbox"/>				
18	El tiempo que dedico a videojuegos genera conflictos en mi familia.	<input type="checkbox"/>				

CUESTIONARIO SOBRE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS –  
FIABILIDAD

**Escala: ALL VARIABLES**

*Resumen de procesamiento de casos*

		N	%
Casos	Válido	123	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	123	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

*Estadísticas de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	18

## CUESTIONARIO SOBRE EL RENDIMIENTO ACADÉMICO

### SECCIÓN IV: CONOCIMIENTOS ACADÉMICOS

**Escala:** 1 = Nunca    2 = Rara vez    3 = A veces    4 = Frecuentemente    5 = Siempre

Nº	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Llego tarde a clases.	<input type="checkbox"/>				
2	Participo en actividades extracurriculares escolares.	<input type="checkbox"/>				
3	Asisto a talleres, ferias o ceremonias escolares.	<input type="checkbox"/>				
4	He tenido incidentes disciplinarios en el aula. ( <i>inversa</i> )	<input type="checkbox"/>				
5	Participo activamente en las clases.	<input type="checkbox"/>				
6	Colaboro con mis compañeros de clase.	<input type="checkbox"/>				
7	Respeto las reglas del aula.	<input type="checkbox"/>				
8	Atender las clases mantiene mi interés y concentración.	<input type="checkbox"/>				
9	Me esfuerzo por obtener buenas calificaciones en mis exámenes.	<input type="checkbox"/>				
10	Planifico mi tiempo de estudio para cumplir con mis tareas escolares.	<input type="checkbox"/>				
11	Solicito ayuda cuando no entiendo una clase o tema escolar.	<input type="checkbox"/>				
12	Estoy atento(a) durante las explicaciones del docente.	<input type="checkbox"/>				
13	Me distraigo fácilmente durante las clases. ( <i>inversa</i> )	<input type="checkbox"/>				
14	Me siento motivado(a) por aprender cosas nuevas en la escuela.	<input type="checkbox"/>				

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
15	Respeto el turno de palabra y escucho a mis compañeros en clase.	<input type="checkbox"/>				
16	Cumplo con entregar mis tareas y trabajos escolares a tiempo.	<input type="checkbox"/>				
17	Mantengo una actitud respetuosa hacia mis docentes.	<input type="checkbox"/>				
18	Me esfuerzo por mejorar cuando recibo una mala calificación o retroalimentación escolar.	<input type="checkbox"/>				

GRACIAS

## CONOCIMIENTOS ACADÉMICOS – FIABILIDAD

### Escala: ALL VARIABLES

#### *Resumen de procesamiento de casos*

		N	%
Casos	Válido	123	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	123	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

#### *Estadísticas de fiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,715	18

## Anexo 3: Ficha de validación de instrumentos de investigación

### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, puno – 2025

Nombre del investigador: ~~Atamsri Human, Joseep Jonathan~~

Nombre del Experto: Mag. Psic. Isaías Joel Hurtado Santa Cruz

Nombre del instrumento: cuestionario Para medir la adicción a los videojuegos.

#### II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos para evaluar	Descripción	Evaluación Cumple/ no cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	cumple	

#### III. OBSERVACIONES GENERALES

listo para utilizar y evaluar.



Apellidos y Nombres del validador: Hurtado Santa Cruz Isaías Joel

Grado académico: Maestría en psicología

N°. DNI:43715162

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adición a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, puno – 2025

Nombre del investigador: ~~Atamari Human, Josep~~ Jonathan

Nombre del Experto: Mag. Psic. Isaías Joel Hurtado Santa Cruz

Nombre del instrumento: cuestionario Para medir el rendimiento académico

### II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos para evaluar	Descripción	Evaluación Cumple/ no cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	cumple	

### III. OBSERVACIONES GENERALES

listo para utilizar y evaluar.



Apellidos y Nombres del validador: Hurtado Santa Cruz Isaías Joel

Grado académico: Maestría en psicología

Nº. DNI:43715162

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

Nombre del investigador: Atamari Huaman, Jossep Jonathan.

Nombre del Experto: Montes Zaira, Karelia Ubaldina.

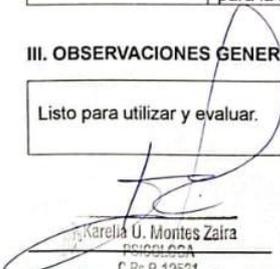
Nombre del instrumento: Cuestionario para medir la adicción a los videojuegos.

### II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos para evaluar	Descripción	Evaluación Cumple/ no cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

### III. OBSERVACIONES GENERALES

Listo para utilizar y evaluar.

  
Karelia U. Montes Zaira

Psicóloga

C. Ps. P. 12521

Apellidos y Nombres del validador: Montes Zaira, Karelia Ubaldina.

Grado académico: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa.

N°. DNI: 29722319

### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

Nombre del investigador: Atamari Huaman, Jossep Jonathan.

Nombre del Experto: Montes Zaira, Karelia Ubaldina.

Nombre del instrumento: Cuestionario para medir el rendimiento académico

#### II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos para evaluar	Descripción	Evaluación Cumple/ no cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

#### III. OBSERVACIONES GENERALES

Listo para utilizar y evaluar.

  
Karelia U. Montes Zaira  
PSICOLOGA  
C.Ps.P. 12521

Apellidos y Nombres del validador: Montes Zaira, Karelia Ubaldina

Grado académico: Magister en Docencia Universitaria y Gestión Educativa.

N°. DNI: 29722319

### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025

Nombre del investigador: Atamari Huamán Jossep Jonathan

Nombre del Experto: Mg. Maritza Rodríguez Pineda

Nombre del instrumento: cuestionario Para medir la adicción a los videojuegos.

#### II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos para evaluar	Descripción	Evaluación Cumple/ no cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

#### III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna - Listo para Aplicar

Apellidos y Nombres del validador:

Grado académico: Maestro

Nº. DNI: 02433258

Ps. Maritza Rodríguez Pineda

PSICÓLOGA  
CPeP 11865  
CORTE SUPERIOR DE JUSTICIA DE PUNO

Rodríguez Pineda Maritza  
en Psicología Clínica y Educativa del  
Niño y Adoles.

### INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025

Nombre del investigador: Atamari Huamán Jossep Jonathan

Nombre del Experto: Mg. Maritza Rodríguez Pineda

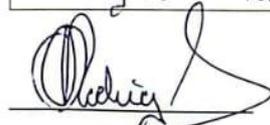
Nombre del instrumento: cuestionario Para medir el rendimiento académico

#### II. ASPECTOS QUE VALIDAR EN EL INSTRUMENTO:

Aspectos para evaluar	Descripción	Evaluación Cumple/ no cumple	Preguntas por corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

#### III. OBSERVACIONES GENERALES

Ninguna - listo para Aplicar



Apellidos y Nombres del validador:

Grado académico:

Nº. DNI: 02433258

Ps. Maritza Rodríguez Pineda  
PSICÓLOGA  
C.P. 11365  
CORTE SUPLENTE DE JUSTICIA DE PUNO.

Maritza Rodríguez Pineda  
Maestro en Psicología Clínica y Adolescente

## Anexo 4: Data de resultados

Hor	Hor	Hor	Hor	Ses	Pro	Irrit	Ans	Dih	Per	Vac	Est	Tar	Sue	Des	Cal	Res	Cor	Col	Fre	Col	Der	Col	Res	Col	Adj	Not	Not	Not	Not	Not	Pro	Asi	Aus	Lle	Par	Asi	Tut	Inci	Par	Col	Res	Ate	Res	Col	Cor	Col	Asi	Col	Cor	Col	Hat	Col	Ren	
1	4	4	3	3	5	1	4	2	1	3	5	4	4	4	4	3	1	20	3	16	3	20	3	56	3	5	2	2	3	3	1	4	2	3	4	3	1	2	2	2	2	3	5	16	3	16	3	5	1	10	3	49	3	
5	3	3	2	1	5	4	4	3	5	3	3	3	2	1	3	5	1	19	3	22	4	15	2	56	3	2	3	3	4	5	1	2	2	3	2	3	3	3	4	5	3	1	5	18	4	12	4	10	2	9	3	54	3	
5	5	2	4	1	4	4	2	1	5	3	5	4	4	4	1	2	3	21	3	20	3	18	3	59	3	2	1	4	2	5	2	2	4	5	2	2	2	2	2	2	4	4	3	16	3	15	3	6	1	11	3	50	3	
3	1	3	1	4	4	5	4	2	5	3	2	5	2	1	3	4	1	16	3	21	3	16	2	53	3	3	5	3	5	2	2	1	2	3	2	3	4	2	4	5	3	2	5	20	4	11	4	10	2	10	3	56	3	
3	1	4	3	2	2	3	4	5	3	1	5	4	4	1	2	4	5	15	2	21	3	20	3	56	3	3	5	2	3	4	4	3	2	2	3	5	2	3	2	5	4	2	1	21	4	15	4	7	1	7	2	55	3	
3	5	5	2	5	2	2	4	4	1	5	1	5	1	4	4	4	4	22	4	17	3	22	4	61	3	3	1	2	4	1	4	4	2	2	4	1	4	1	5	2	2	2	2	15	3	13	3	10	2	6	1	46	2	
3	4	2	4	3	3	3	3	1	1	2	1	3	4	4	3	5	3	19	3	11	1	22	4	52	3	3	2	4	2	3	3	3	3	4	5	3	5	3	2	2	3	1	3	17	3	18	3	10	2	7	2	54	3	
1	4	3	4	3	3	1	3	4	2	4	1	2	3	5	2	2	3	18	3	15	2	17	3	50	3	4	2	3	2	3	3	5	3	2	4	2	5	4	3	2	3	4	3	17	3	16	3	12	3	10	3	57	3	
5	5	1	2	5	1	5	2	5	2	3	4	1	3	3	4	5	4	19	3	21	3	20	3	60	3	2	2	4	4	1	5	1	4	1	3	3	3	4	3	3	2	1	3	18	4	12	4	10	2	6	1	49	3	
3	3	3	5	2	1	2	1	1	1	1	4	4	4	3	4	1	5	3	17	3	13	2	20	3	50	3	3	3	1	4	5	4	5	4	4	2	2	3	3	3	5	1	3	19	4	19	4	8	2	9	3	58	3	
5	1	3	4	3	3	1	2	2	2	4	4	4	2	5	1	2	1	19	3	15	2	15	2	49	3	1	4	3	2	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	2	5	3	5	16	3	18	3	8	2	13	4	57	3	
2	5	2	5	3	4	3	2	4	5	2	4	2	4	4	3	4	2	21	3	20	3	19	3	60	3	4	2	4	2	2	2	3	4	2	1	4	3	3	2	2	3	2	4	16	3	14	3	8	2	9	3	49	3	
1	1	3	5	1	3	4	2	4	2	5	3	3	1	3	5	1	4	14	2	20	3	17	3	51	3	4	5	3	1	5	3	2	4	2	3	2	3	3	5	3	1	5	2	21	4	13	4	11	2	8	2	56	3	
3	4	4	3	2	4	1	3	1	4	4	1	4	3	4	1	1	3	20	3	14	2	16	2	50	3	3	2	2	3	4	2	4	3	5	2	2	5	3	3	2	4	5	3	16	3	16	3	11	2	12	4	57	3	
1	2	4	1	4	1	1	3	4	1	2	5	5	3	3	2	4	3	13	2	16	3	20	3	49	3	4	4	2	5	2	5	5	3	2	4	4	1	1	3	3	4	2	3	22	5	18	4	5	1	9	3	57	3	
2	1	1	5	3	3	3	4	1	1	1	2	3	4	3	3	5	1	3	15	2	14	2	19	3	48	3	4	5	4	2	3	3	3	2	5	4	4	3	3	3	2	5	3	21	4	18	4	9	2	10	3	61	3	
3	3	5	2	5	2	3	5	3	5	3	2	1	2	5	1	5	3	1	20	3	17	3	17	3	54	3	3	3	2	4	1	4	3	2	2	3	4	4	4	2	5	2	2	5	17	3	14	3	10	2	9	3	55	3
2	3	2	1	4	4	1	2	2	2	4	4	4	5	4	2	1	4	5	16	3	17	3	21	3	54	3	4	3	3	5	2	2	4	3	4	2	2	3	1	2	4	5	2	1	19	4	15	4	6	1	8	2	52	3
5	2	2	1	1	3	3	2	2	2	5	3	5	5	2	2	5	4	2	14	2	20	3	20	3	54	3	2	4	4	5	4	3	3	4	4	1	3	1	1	4	4	1	2	4	22	5	15	4	6	1	7	2	54	3
4	3	5	2	5	5	1	1	3	1	2	3	5	5	1	5	1	4	24	4	11	1	21	3	56	3	2	3	2	4	1	1	5	5	3	4	4	3	1	2	5	1	4	2	13	2	21	2	6	1	7	2	52	3	
5	5	2	5	1	3	3	2	1	4	2	4	3	2	5	1	4	4	21	3	16	3	19	3	56	3	1	2	4	1	5	3	3	3	4	3	4	2	3	4	2	4	2	2	16	3	17	3	9	2	8	2	52	3	
2	2	1	5	5	2	1	1	1	5	5	1	4	1	2	3	4	5	17	3	14	2	19	3	50	3	4	4	5	1	1	4	4	5	5	2	1	5	2	4	4	3	2	2	19	4	17	4	11	2	7	2	58	3	
1	1	2	2	5	4	2	5	3	3	3	1	5	1	1	2	2	1	15	2	17	3	12	2	44	2	4	5	4	4	1	2	4	1	3	3	3	5	1	4	5	4	4	5	20	4	14	4	10	2	13	4	62	4	
1	4	5	1	2	3	5	4	4	3	3	1	5	5	1	4	1	4	16	3	20	3	20	3	56	3	5	2	2	5	4	4	1	2	2	3	3	5	2	1	5	2	4	3	22	5	11	4	8	2	9	3	55	3	
5	1	3	1	3	5	1	2	5	2	1	3	3	4	2	5	3	2	18	3	14	2	19	3	51	3	2	5	3	5	3	1	5	4	1	4	5	3	3	2	4	1	3	4	19	4	19	4	8	2	8	2	58	3	
5	5	3	1	3	3	1	4	5	1	4	1	4	3	1	5	1	3	20	3	16	3	17	3	53	3	2	1	3	4	3	3	5	2	1	5	2	5	3	3	4	1	5	3	16	3	15	3	11	2	9	3	55	3	
1	5	4	5	3	3	4	4	5	1	4	1	2	5	2	4	3	2	21	3	19	3	18	3	58	3	5	1	2	1	3	4	2	2	1	4	2	4	4	2	4	2	3	4	16	3	11	3	10	2	9	3	50	3	
2	3	4	4	5	5	4	4	2	3	1	2	5	3	1	4	5	5	23	4	16	3	23	4	62	4	4	3	2	2	1	1	2	2	4	3	5	4	1	3	5	2	1	2	13	2	16	2	8	2	5	1	47	2	
2	3	3	2	2	2	5	4	5	5	5	1	5	1	3	3	2	1	14	2	25	4	15	2	54	3	4	3	3	4	4	4	2	2	1	2	1	5	2	4	3	3	4	4	22	5	8	4	11	2	11	3	55	3	
1	5	2	2	5	1	5	5	3	1	1	2	3	1	3	1	3	1	16	3	17	3	12	2	45	2	4	2	4	4	2	4	1	1	3	5	5	4	3	4	3	5	3	5	20	4	15	4	11	2	13	4	62	4	
4	1	1	1	5	1	3	3	3	4	5	2	5	2	5	3	4	5	13	2	20	3	24	4	57	3	2	5	4	5	1	5	4	3	3	3	1	4	2	4	1	3	2	2	22	5	14	4	10	2	7	2	54	3	
4	5	3	1	3	1	5	2	2	2	2	4	3	5	3	2	1	1	2	17	3	18	3	14	2	49	3	2	2	3	4	4	5	1	4	3	4	2	3	4	4	5	4	20	4	14	4	8	2	13	4	59	3		
5	3	5	1	1	5	1	1	3	5	4	1	5	5	5	5	2	5	20	3	15	2	27	5	62	4	2	3	2	4	4	1	5	5	3	2	2	3	4	1	1	1	4	1	16	3	18	3	6	1	6	1	47	2	
2	5	3	4	4	4	4	4	4	1	5	3	2	3	5	5	5	3	22	4	21	3	23	4	66	4	4	2	3	2	2	2	3	2	2	4	1	3	4	3	2	2	1	3	15	3	12	3	10	2	6	1	45	2	
4	2	4	2	2	2	1	1	3	3	1	3	4	2	2	2	3	2	18	3	12	2	15	2	45	2	2	4	2	2	4	4	5	4	3	3	5	3	3	4	4	3	4	18	4	20	4	10	2	11	3	63	4		
4	2	3	2	1	4	2	2	4	5	4	5	5	3	4	2	3	3	16	3	22	4	20	3	58	3																													

1	1	1	3	1	3	3	3	4	3	4	4	5	4	3	3	2	3	10	1	21	3	20	3	51	3	5	5	5	3	5	4	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	4	3	27	5	13	4	6	1	10	3	60	3			
1	5	5	1	4	1	4	1	3	4	4	3	5	4	2	4	4	2	17	3	19	3	21	3	57	3	4	1	1	4	2	5	3	4	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	17	3	14	3	7	1	8	2	50	3			
4	5	5	4	4	2	4	2	3	2	2	1	5	1	1	5	3	3	24	4	14	2	18	3	56	3	3	1	2	3	2	4	2	4	2	4	2	4	4	5	1	4	5	2	3	3	15	3	16	3	10	2	8	2	54	3	
4	2	1	4	1	3	5	5	2	4	4	3	1	2	4	5	1	4	15	2	23	4	17	3	55	3	3	4	5	2	5	3	1	1	4	2	2	3	5	4	3	2	5	2	22	5	10	4	12	3	9	3	56	3			
5	5	3	1	2	5	5	4	1	1	3	3	1	4	3	1	1	3	21	3	17	3	13	2	51	3	1	1	3	5	4	2	2	2	4	5	4	3	5	2	3	5	4	3	16	3	17	3	10	2	12	4	58	3			
4	5	3	2	5	3	2	3	1	2	3	5	4	4	3	1	2	5	22	4	16	3	19	3	57	3	2	2	3	3	1	3	4	3	4	4	3	2	2	2	3	5	4	1	14	3	18	3	6	1	10	3	51	3			
1	5	4	2	4	5	1	1	4	5	1	4	1	4	4	1	4	5	21	3	16	3	19	3	56	3	4	2	2	4	2	1	5	4	2	2	5	3	5	2	2	4	2	1	15	3	18	3	10	2	7	2	52	3			
5	1	2	2	3	1	5	4	5	1	1	5	2	4	5	1	1	1	14	2	21	3	14	2	49	3	1	5	4	4	3	4	2	2	1	4	5	1	3	2	2	4	5	5	21	4	14	4	6	1	14	5	57	3			
1	1	5	4	5	5	5	2	2	5	2	1	4	5	5	5	1	4	21	3	17	3	24	4	62	4	5	4	2	3	1	2	1	4	4	1	4	5	3	1	2	2	4	2	17	3	14	3	9	2	8	2	50	3			
5	4	5	5	3	1	3	2	1	1	4	3	3	4	3	4	1	5	23	4	14	2	20	3	57	3	2	3	1	1	3	5	3	4	5	4	2	3	3	2	3	2	4	1	15	3	18	3	8	2	7	2	51	3			
3	1	5	4	1	1	1	2	1	4	3	5	4	4	3	1	1	4	15	2	16	3	17	3	48	3	3	4	1	2	4	5	5	4	4	2	3	2	2	2	3	5	5	2	19	4	18	4	6	1	12	4	58	3			
1	1	2	5	3	4	3	1	2	1	4	1	2	5	3	3	3	4	16	3	12	2	20	3	48	3	5	4	4	1	3	2	3	5	4	4	2	5	4	1	3	4	3	2	19	4	18	4	10	2	9	3	59	3			
2	4	5	3	3	1	2	5	3	2	3	3	3	4	2	4	3	5	18	3	18	3	21	3	57	3	4	3	2	3	3	5	4	1	3	4	3	3	3	3	4	2	3	1	20	4	15	4	9	2	6	1	54	3			
1	1	3	3	4	3	5	3	1	1	5	1	5	2	1	2	4	3	15	2	16	3	17	3	48	3	5	5	3	3	2	3	1	2	5	5	1	5	2	4	5	4	2	3	21	4	14	4	11	2	9	3	60	3			
4	4	3	4	5	3	1	3	5	2	5	3	4	2	5	1	2	3	23	4	19	3	17	3	59	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3	5	3	1	4	1	3	2	4	1	5	3	3	14	3	14	3	9	2	11	3	49	3
3	3	1	2	1	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	2	2	4	13	2	19	3	19	3	51	3	3	3	5	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	22	5	15	4	8	2	9	3	56	3			
2	3	1	3	3	4	3	2	5	3	5	4	3	5	1	5	5	3	16	3	22	4	22	4	60	3	4	3	5	3	3	2	3	3	2	3	3	2	5	2	1	3	20	4	12	4	14	3	8	2	6	1	51	3			
4	3	2	4	2	2	3	5	2	3	1	1	1	1	5	5	5	1	17	3	15	2	18	3	50	3	2	3	4	3	4	3	1	4	3	4	5	4	5	2	2	2	4	20	4	15	4	14	3	8	2	59	3				
1	2	3	2	3	1	4	2	1	4	5	1	3	5	4	5	3	2	12	2	17	3	22	4	51	3	4	4	3	3	3	5	2	4	4	2	1	5	3	2	2	1	3	4	22	5	13	4	10	2	8	2	55	3			
4	1	2	4	4	1	3	2	3	5	1	5	3	4	3	2	4	4	16	3	19	3	20	3	55	3	2	5	4	3	2	5	3	3	2	5	2	3	2	3	4	2	2	21	4	16	4	7	1	8	2	55	3				
1	4	4	2	5	4	2	1	4	2	4	3	3	1	4	1	3	5	20	3	16	3	17	3	53	3	4	2	3	4	2	2	4	5	2	3	3	3	4	2	4	3	2	17	3	17	3	10	2	9	3	55	3				
5	5	5	3	2	5	5	5	4	1	3	3	5	2	2	1	5	4	25	4	21	3	19	3	65	4	1	1	1	3	4	2	1	1	2	4	3	3	1	4	4	5	2	2	12	2	11	2	8	2	9	3	44	2			
1	3	3	3	5	1	2	1	2	5	5	1	4	2	1	2	1	3	16	3	16	3	13	2	45	2	4	3	3	3	2	5	4	5	3	2	2	4	2	3	5	4	5	3	20	4	16	4	9	2	12	4	62	4			
5	3	4	3	1	1	2	2	5	5	5	4	3	4	3	4	4	4	17	3	23	4	22	4	62	4	2	3	2	3	5	4	4	4	1	2	2	2	3	2	2	2	19	4	13	4	8	2	7	1	48	3					
4	1	4	2	4	3	5	2	5	5	2	3	3	4	4	5	2	3	18	3	22	4	21	3	61	3	2	5	2	4	2	3	2	4	1	2	4	3	3	2	3	1	3	3	18	4	13	4	7	2	7	2	49	3			
3	5	2	3	1	5	2	2	3	3	5	3	3	1	1	2	5	5	19	3	18	3	17	3	54	3	3	1	4	3	4	1	4	4	3	3	1	3	3	5	5	4	1	2	16	3	15	3	11	2	7	2	54	3			
4	4	2	1	1	2	2	1	2	1	4	5	4	3	3	2	1	3	14	2	15	2	16	2	45	2	2	2	3	5	5	4	4	5	4	5	2	1	2	3	3	4	4	3	21	4	20	4	6	1	11	3	61	3			
3	1	3	2	1	4	3	4	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5	14	2	25	4	26	5	65	4	3	5	3	4	5	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	22	5	12	4	7	1	7	2	50	3					
3	4	2	5	4	4	3	5	1	1	3	4	5	3	4	3	5	4	22	4	17	3	24	4	63	4	3	2	4	1	3	2	3	1	5	5	3	2	2	3	2	3	1	2	15	3	17	3	7	1	6	1	47	2			
3	5	1	5	1	2	5	4	5	4	4	2	1	1	2	1	3	4	17	3	24	4	12	2	53	3	3	2	5	1	5	4	1	2	1	2	2	4	4	5	4	5	3	2	20	4	8	4	13	3	10	3	55	3			
5	3	5	5	5	3	2	5	2	3	1	4	4	1	2	3	3	5	26	5	17	3	18	3	61	3	2	3	2	1	2	4	3	2	4	3	5	2	2	4	4	3	3	1	14	3	17	3	8	2	7	2	50	3			
2	5	3	5	2	1	1	2	5	1	2	1	5	4	4	4	4	4	18	3	12	2	25	4	55	3	4	2	3	2	4	4	5	4	2	5	4	5	2	2	2	3	2	2	19	4	20	4	9	2	7	2	57	3			
1	5	4	4	2	5	2	1	5	2	1	4	2	5	3	1	5	3	21	3	15	2	19	3	55	3	4	1	2	2	4	2	4	4	1	4	5	3	3	1	3	4	1	3	15	3	18	3	7	1	8	2	51	3			
2	4	3	1	4	3	4	5	4	4	2	2	3	5	3	2	4	5	17	3	21	3	22	4	60	3	3	2	3	5	2	3	2	2	2	2	4	4	3	1	3	4	2	1	18	4	12	4	8	2	7	2	48	3			
5	2	4	3	3	2	1	2	3	5	5	1	4	1	4	2	3	4	19	3	17	3	18	3	54	3	1	4	3	3	3	4	5	3	3	2	1	5	3	4	2	4	3	3	18	4	14	4	12	3	10	3	56	3			
3	5	3	5	4	2	4	3	3	1	1	3	1	5	5	4	4	3	22	4	15	2	22	4	59	3	3	1	3	2	3	4	2	3	3	5	4	3	4	2	2	2	3	16	3	17	3	9	2	7	2	51	3				
1	2	3	5	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	3	1	2	3	16	3	8	1	13	2	37	2	4	4	3	2	4	2	3	5	4	4	5	5	4	4	3																



## Anexo 5: consentimiento informado

### Anexo 5: Documentos administrativos

#### Consentimiento informado

Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una Institución Educativa Primaria de Azángaro, Puno - 2025

Institución : Universidad Autónoma de Ica.

Responsable : Atamari Huamán Jossep Jonathan  
Estudiantes del programa académico de Psicología

**Objetivo:** Por la presente estamos invitando a su menor hijo(a) a participar de la investigación que tiene como objetivo, determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de los alumnos de tercero a sexto grado en una escuela primaria de Azángaro, Puno – 2025.

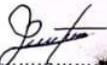
Al participar del estudio, su hijo(a) deberá resolver dos cuestionarios, uno de 18 preguntas y el otro de 18 preguntas, los cuales serán respondidos anónimamente.

**Procedimiento:** Si autoriza que su menor hijo(a) participe de este estudio, su hijo(a) deberá llenar un instrumento denominado "cuestionario de adicción a los videojuegos" y el "cuestionario de rendimiento académico", los cuales deberán ser resueltos en un tiempo de 50 minutos, dichos instrumentos serán entregados en forma física por las investigadoras.

**Confidencialidad de la información:** El manejo de la información se dará por medio de códigos que se le asignarán a cada estudiante, por ello, las investigadoras garantizan el derecho de confidencialidad de cada uno de los estudiantes, no divulgando información que permita identificar a las participantes del estudio.

**Consentimiento:** Yo, en pleno uso de mis facultades mentales y comprensivas, he leído la información suministrada por el investigador, y autorizo voluntariamente que mi hijo(a), participe de la investigación, habiéndome informado sobre el propósito del estudio, de igual forma, autorizo la toma de fotos, durante la resolución de los cuestionarios, cuidando la identidad de los alumnos.

..... 23 de 06 ..... de 2025

Firma: 

Apellidos y nombres: 

DNI: 

### Asentimiento Informado

Estimado/a

Estos días nos encontramos realizando una investigación sobre el tema: "Adicción a los videojuegos y el rendimiento académico de alumnos de tercero a sexto grado en una Institución Educativa Primaria de Azángaro, Puno - 2025"; por lo que deseamos contar con tu valiosa participación. Este proceso consiste en la aplicación de instrumentos psicométricos que deberán ser completados en un tiempo de 50 minutos. La información será tratada de forma confidencial, siendo utilizado únicamente para fines de ese estudio.

Si aceptas participar en esta investigación, deberás firmar este documento que sirve de evidencia de haber recibido la información sobre los procedimientos empleados. En caso que presentes alguna interrogante relacionada a las preguntas de los instrumentos, solo debes levantar la mano para que las investigadoras te aclaren personalmente tus dudas.

Gracias por tu gentil colaboración.

Acepto participar voluntariamente en la investigación:  Sí  No

Lugar: Glorioso 855 Fecha: 20.06.2025

Carlos

FIRMA DE LA PARTICIPACIÓN

NOMBRE:

## Anexo 6: documentos administrativos



### CARTA DE PRESENTACIÓN

El Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, que suscribe

#### Hace Constar:

Que, **ATAMARI HUAMAN, Jossep Jonathan** identificado con código de estudiante **0071655037** del Programa Académico de **PSICOLOGÍA**, quien viene desarrollando la tesis denominada: **"ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ALUMNOS DE TERCERO A SEXTO GRADO EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA DE AZÁNGARO, PUNO – 2025"**

Se expide el presente documento, a fin de que el encargado, tenga a bien autorizar a el estudiante en mención, a recoger los datos y aplicar su instrumento para su investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 10 de Junio del 2025



Mag. Eleodoro Naupe Castro  
DIRECTOR

Chincha Alta, 10 de Junio del 2025

**OFICIO N°1025-2025-UAI-FCS**

**Sr. Eleodoro Ñaupá Castro**  
**Director**  
**GLORIOSO "855" 72002 "SEÑOR DE LOS MILAGROS"**  
**Presente.**

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente.

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en la formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la **investigación**, responsabilidad social y bienestar universitario en inserción laboral.

En tal sentido, nuestro estudiante se encuentra en el desarrollo de tesis para la obtención del título profesional, para los programas académicos de Enfermería, Psicología y Obstetricia. El estudiante ha tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución que usted dirige.

Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la **autorización** de la Institución elegida, para que el estudiante pueda proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

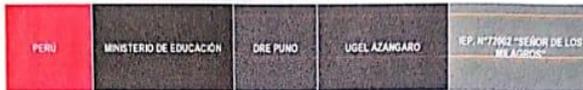
Adjuntamos la carta de presentación del estudiante con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación.

Sin otro particular y con la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.



**Mag. Jose Yomil Perez Gomez**  
DECANO (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA





### CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA DE MENORES N° 72002 SEÑOR DE LOS MILAGROS, Que suscribe:

#### HACE CONSTAR:

Que: a solicitud del estudiante de Psicología: ATAMARI HUAMAN, Jossep Jonathan; identificado con DNI N° 71655037; **AUTORIZA** Realizar el trabajo de investigación sobre **"ADICCION A LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE ALUMNOS DE TERCERO A SEXTO GRADO DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA DE AZANGARO, PUNO – 2025"** Para obtener el grado de licenciado en Psicología.

Lo que suscribo a solicitud del interesado para los fines que viera por conveniente.

Asillo, 18 de Junio del 2025 .



## Anexo 7: evidencias fotográficas











## Anexo 8: informe de turniting

### 1753889446\_TESIS - ATAMARI HUAMAN.docx

Universidad Autónoma de Ica

#### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trn:oid::3117:477431511

Fecha de entrega  
30 jul 2025, 7:07 p.m. GMT-5

Fecha de descarga  
30 jul 2025, 7:20 p.m. GMT-5

Nombre de archivo  
1753889446\_TESIS - ATAMARI HUAMAN.docx

Tamaño de archivo  
3.9 MB

108 Páginas

15.872 Palabras

91.638 Caracteres



Página 1 of 112 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::3117:477431511

Activa  
Ve a Cor



Página 2 of 112 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::3117:477431511

## 6% Similitud general

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

#### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

#### Fuentes principales

- 5% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 4% 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 permitan 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.