

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES



TESIS

**INFLUENCIA DEL USO DE FREE FIRE EN EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA
I.E. MX, CANCAHUANI - CUSCO – 2022**

Presentada por:

Br. Yupanqui Mendoza, Luz Sarita

Br. Miranda Quispe, Aydee

Para optar al Título Profesional de Licenciada en
Educación secundaria: Especialidad Ciencias
Sociales

Asesor: Dr. Edwards Jesus Aguirre Espinoza

Cusco – Perú

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Mx, Cancahuani - Cusco - 2022

presentado por: Br. Aydec Miranda Quispe con DNI Nro.: 71194328

presentado por: Br. Luz Sarita Yupanqui Mendoza con DNI Nro.: 75767149

para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en educación secundaria: Especialidad Ciencias sociales

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 03 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 01 de agosto de 2024

Firma

Post firma Edwards Jesus Aguirre Espinoza

Nro. de DNI 23854868

ORCID del Asesor 0000-0002-5514-6707

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: 27259:371028757

NOMBRE DEL TRABAJO

Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria

AUTOR

**Yupanqui Mendoza, Luz Sarita Miranda Q
uispe, Aydee**

RECUENTO DE PALABRAS

25664 Words

RECUENTO DE CARACTERES

137171 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

105 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 31, 2024 11:40 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 31, 2024 11:42 PM GMT-5

● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

Dedicatoria

A mis padres: Francisco y Eufemia, que con su apoyo incondicional y con sus buenos consejos me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos. A mis hermanos: Erika y Ciro Yober, más que hermanos son mis confidentes y mejores amigos. A mi pareja: Lidman, por estar siempre a mi lado y brindarme siempre todo su apoyo en todo momento. Y a mi hijo: Jeremmy, quien ha sido mi fuente de motivación personal y profesional.

Aydee

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, por permitirme haber llegado hasta este momento, por mantenerme con salud, por darme fuerzas y firmeza ante cualquier adversidad. A mis queridos padres, mi madre querida, Rufina Mendoza Huilca por su sacrificio de siempre, por ser una madre ejemplar, por inculcarme valores.

Así como a mi padre, Roberto Yupanqui Huanaco, quien a lo largo de todos estos años ha contribuido en este recorrido.

A mis hermanos (as), por el apoyo inmenso, por darme todo lo que pudieron y sobre todo por siempre confiar en mí.

Luz Sarita

Agradecimiento

Agradezco a Dios por guiar y bendecir el camino largo de mi formación académica y con su gracia alcanzar mis objetivos. A mi asesor de tesis, Dr. Edwards Jesús Aguirre, por guiarnos durante todo el proceso de la tesis.

A mis padres y familiares, por confiar en mí.

Aydee

Agradecimiento

Agradezco a Dios por guiarme y darme fortalezas para seguir en este camino de la vida.

A mi asesor, Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza.

Al director de la Institución Educativa Mixta Cancahuani.

Y todos los docentes que me apoyaron en los momentos que necesité de su ayuda e hicieron posible la realización de este trabajo.

Luz Sarita

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iv
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract.....	x
Introducción.....	xi
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica.....	1
1.2 Descripción de la realidad problemática.....	1
1.3 Formulación del problema	4
a) Problema general	4
b) Problemas específicos.....	5
1.4 Justificación de la investigación	5
1.5 Objetivos de la investigación.....	7
a) Objetivo general	7
b) Objetivos específicos.....	7
1.6 Delimitación y limitaciones de la investigación	7
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	9
2.1 Estado del arte de la investigación.....	9
2.2 Bases teóricas.....	13
2.3 Marco conceptual.....	25
CAPÍTULO III HIPÓTESIS Y VARIABLES	27
3.1 Hipótesis	27
a) Hipótesis general.....	27
b) Hipótesis específicas.....	27
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA.....	30
4.1 Tipo, nivel y diseño de investigación	30
4.2 Población y unidad de análisis.....	30
a) Población de estudio	30
b) Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra	31
4.3 Técnicas de recolección de información.....	32

4.4	Técnicas de análisis e interpretación de la información	33
4.5	Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	33
CAPÍTULO V RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN		34
5.1	Descripción	34
5.2	Resultados de las variables de estudio	34
5.2.1	Resultados para la variable de estudio uso de <i>Free Fire</i>	34
5.2.2	Resultados para la variable de estudio rendimiento académico	37
5.3.1	Hipótesis general	41
5.3.2	Hipótesis específicas	43
VI.	DISCUSIÓN.....	50
VII.	PROPUESTA DE SENSIBILIZACIÓN DE JUEGOS MÓVILES	55
CONCLUSIONES.....		59
SUGERENCIAS.....		60
BIBLIOGRAFÍA.....		61
ANEXOS.....		67

Índice de tablas

Tabla 1	Alumnos matriculados en la Institución Educativa Mixta de Cancahuani.....	31
Tabla 2	Escala de baremación	33
Tabla 3	Estadísticos descriptivos de la frecuencia de uso del Free Fire por los estudiantes	34
Tabla 4	Frecuencia del aspecto intrapersonal del uso del Free Fire en los estudiantes	35
Tabla 5	Frecuencia del aspecto interpersonal del uso del Free Fire en los estudiantes	36
Tabla 6	Variable rendimiento académico.....	37
Tabla 7	Frecuencia de la recepción de información en los estudiantes.....	38
Tabla 8	Frecuencia de las formas de aprendizaje en los estudiantes.....	39
Tabla 9	Frecuencia de la evaluación en los estudiantes	40
Tabla 10	Prueba de normalidad.....	41
Tabla 11	Modelo de regresión lineal para la hipótesis general	41
Tabla 12	Prueba ANOVA ^a para la hipótesis general.....	41
Tabla 13	Coefficientes ^a del modelo de la hipótesis general	42
Tabla 14	Modelo de regresión lineal para la hipótesis específica 1	43
Tabla 15	Prueba ANOVA ^a para la hipótesis específica 1	44
Tabla 16	Coefficientes ^a del modelo de la hipótesis específica 1	44

Tabla 17 Modelo de regresión lineal para la hipótesis específica 2	45
Tabla 18 Prueba ANOVA ^a para la hipótesis específica 2	45
Tabla 19 Coeficientes ^a del modelo de la hipótesis específica 2	46
Tabla 20 Modelo de regresión lineal para la hipótesis específica 3	47
Tabla 21 Prueba ANOVA ^a para la hipótesis específica 3	47
Tabla 22 Coeficientes ^a del modelo de la hipótesis específica 3	48
Tabla 23 Presupuesto de la propuesta	58
Tabla 24 Cronograma de actividades	58

Índice de figuras

Figura 1 Ubicación geográfica de la Institución Educativa Mixta de Cancahuani	1
Figura 2 Free Fire	34
Figura 3 Barras de la dimensión aspecto intrapersonal	35
Figura 4 Barras de la dimensión aspecto interpersonal	36
Figura 5 Barras del rendimiento académico de los estudiantes.....	37
Figura 6 Barras de la dimensión recepción de información	38
Figura 7 Formas de aprendizaje	39
Figura 8 Evaluación.....	40
Figura 9 Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis general.....	43
Figura 10 Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis E1	45
Figura 11 Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis E2	47
Figura 12 Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis E3	49

Resumen

La pandemia del COVID-19 trajo consigo el uso frecuente de aplicaciones de Smartphone y de los juegos instalados en este, ocasionando que los estudiantes pasen varias horas al día jugando. Por este motivo, el objetivo fue determinar la forma en cómo influye el uso constante del *Free Fire* sobre el rendimiento académico durante el desarrollo de las actividades educativas. El método y los materiales empleados fue utilizando un cuestionario preciso para recopilar datos. Asimismo, el estudio respondió a un enfoque cuantitativo, de tipo básico y nivel explicativo. La muestra incluye a 30 estudiantes de secundaria en la institución. Los resultados señalan un impacto negativo del uso de *Free Fire* en el rendimiento académico.

El rendimiento académico se encuentra en un nivel bajo con un 36.7% , se puede inferir que a mayor uso del free fire hay una disminución en el rendimiento académico, esto quiere decir que el free fire probablemente sea un factor a la disminución del logro de aprendizaje. Llevado esto a un análisis bivariado podemos decir que existe una correlación negativa, puesto que a mayor uso constante del free fire hay una disminución en el rendimiento académico.

Estas conclusiones se respaldan con un modelo de regresión lineal, donde el coeficiente de determinación (R^2) es 0,721. La prueba ANOVA confirma la significancia de los resultados con un valor de 0,000, menor al nivel aceptado de 0,05. El coeficiente no estandarizado (β) se calcula en -1,026. En conjunto, estos hallazgos sugieren una correlación entre el uso de *Free Fire* y la disminución del rendimiento académico en la institución. Estos resultados concuerdan con la hipótesis general y se respaldan con estudios previos, como Haquehwa (2017), que encontró una relación negativa entre la práctica de videojuegos y el rendimiento académico, con una correlación R^2 de -0,530. En resumen, estos estudios subrayan la influencia negativa de los videojuegos en el rendimiento académico, dado que los estudiantes suelen descuidar sus responsabilidades académicas y mostrar poco interés en mejorar cuando se dedican a los videojuegos.

Palabras clave: Desempeño académico, rendimiento académico, videojuegos y free fire.

Abstract

The research examines how the use of Free Fire affects the academic performance of secondary students at the IE Mixed Cancahuani, Cusco, during 2022. In a technological context and online activities, the popularity of games, especially among students, has increased due to restrictions due to the COVID-19 pandemic. The study aims to analyze the direct influence of the use of Free Fire on academic performance. The methodology used is quantitative, descriptive and explanatory, using a precise questionnaire to collect data. The sample includes 30 high school students at the institution. The results indicate a negative impact of the use of Free Fire on academic performance. These conclusions are supported by a linear regression model, where the coefficient of determination (R^2) is 0.721. The ANOVA test confirms the significance of the results with a value of 0.000, less than the accepted level of 0.05. The non-standardized coefficient (β) is calculated at -1.026. Taken together, these findings suggest a correlation between the use of Free Fire and decreased academic performance at the institution. These results agree with the general hypothesis and are supported by previous studies, such as Haquehua (2017), who found a negative relationship between playing video games and academic performance, with an R^2 correlation of -0.530. In summary, these studies underline the negative influence of video games on academic performance, since students often neglect their academic responsibilities and show little interest in improving when they engage in video games.

Keywords: Academic performance, video games, application and recreational.

Introducción

El estudio focalizó su atención en el rendimiento académico, en respuesta a los deficientes resultados presentados por los estudiantes de nivel secundario en la Institución Educativa Mixta Cancahuani, situada en el departamento de Cusco durante el año 2022, debido al uso poco racional del videojuego *Free Fire*. El objetivo de la presente investigación consiste en explorar cómo la participación en el juego *Free Fire* incide en el desempeño académico de los estudiantes de nivel secundario en la referida institución educativa. En el contexto actual, caracterizado por la integración de la tecnología y la realización de actividades en línea como parte cotidiana de la vida, se busca determinar si la práctica de *Free Fire* tiene algún tipo de influencia en el rendimiento escolar de los estudiantes. La facilidad de acceso a la información y la creciente popularidad de los juegos, especialmente entre los estudiantes, han aumentado notablemente, aprovechando las facilidades tecnológicas para el entretenimiento más que para el aprendizaje. Esta tendencia se ha intensificado debido a las medidas adoptadas en respuesta al COVID-19. La estructura de la investigación se divide en las siguientes secciones:

Capítulo I: contiene el planteamiento del problema, donde se explica la realidad problemática, el ámbito de estudio, los problemas de la investigación, los objetivos, delimitación y limitaciones de la investigación.

Capítulo II: que está referido al marco teórico conceptual, donde se encuentra el estado del arte de la investigación, las bases teóricas y el marco conceptual.

Capítulo III: se establecen las hipótesis de variables de la investigación.

Capítulo IV: corresponde a la metodología, tipo, nivel y el diseño con el cual se va realizar la investigación, población, unidad de análisis, así como las técnicas de recolección de información y, por último, correspondiente al capítulo IV, están las técnicas para la demostración de la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.

Capítulo V: se establecen los resultados obtenidos de la investigación, resultados descriptivos e inferenciales.

Capítulo VI: comprende la discusión de los resultados, las conclusiones obtenidas, sugerencias, bibliografía y ANEXOS.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica

La presente investigación se ejecutará en la IE Mixta, Cancahuani, ubicada en el distrito de Capacmarca, provincia de Chumbivilcas y departamento de Cusco. Distrito ubicado a 3584 msnm teniendo como superficie 271,81 km².

Figura 1

Ubicación geográfica de la Institución Educativa Mixta de Cancahuani



Nota. Tomado de Google Maps.

1.2 Descripción de la realidad problemática

Han ocurrido grandes cambios, a nivel global, en la sociedad y en los hábitos de las personas, impulsados por el desarrollo de nuevas tecnologías; estos cambios han influido de manera significativa en la cotidianidad, algunos facilitando los procesos sociales y culturales que aportan al desarrollo de la sociedad (CEPAL, 2021). Sin embargo, también han ocasionado efectos negativos en la actividad humana donde los videojuegos han influido de manera considerable a los estudiantes, repercutiendo de forma negativa en su rendimiento académico (Catota, 2019).

El primer videojuego surgió en la década de los 50 como una curiosidad más que una forma de entretenimiento. En aquel entonces, la tecnología informática era completamente novedosa y en gran medida desconocida para la mayoría. Hoy en día, los videojuegos han evolucionado de manera sorprendente, convirtiéndose en programas altamente complejos que requieren el uso de varios procesos mentales (Chitupanta et al., 2019).

Los videojuegos tuvieron un incremento considerable ocasionado por la pandemia del COVID-19, debido a que los dispositivos móviles han pasado a ser la nueva fuente de entretenimiento. Las descargas de videojuegos para celulares incrementaron a nivel mundial

un 36% (Coneo, 2019). En tal panorama, las empresas de los videojuegos emprendieron la nueva carrera para lograr captar la mayor cantidad de jugadores posible, asimismo, según Radio Programas del Perú (2020), en su tercer párrafo indicó que el *Free Fire* “fue el juego móvil con mayor recaudación en América Latina y el sudeste asiático en el primer trimestre de 2020”.

La influencia de la tecnología informática y los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes es un tema de gran interés en la investigación. El juego *Free Fire*, desarrollado por Garena, ha ganado popularidad debido a su accesibilidad a través de dispositivos móviles, y ha generado comportamientos tanto positivos como negativos en quienes lo practican (Chitupanta et al., 2019).

Asimismo, para Espinoza (2021), los videojuegos como el *Free Fire* tienen una influencia notable en los niños y adolescentes, ya que el juego está diseñado para ser atractivo cognitivamente, lo cual puede o no generar enfermedades psíquicas en algunos casos, como la ludopatía. En un estudio realizado por Villataro et al. (2018), se encontró que el 4% de los adolescentes sufren de ludopatía; tal enfermedad genera una dependencia a los videojuegos, lo cual hace que las personas pierdan gran parte del día tras una pantalla o en lugares con acceso a juegos. Además, en el periodo del COVID-19, la audiencia global de video jugadores ha crecido significativamente, la población que se identifica gamer llega a un tercio de la población, lo cual vendría a ser 2700 millones de personas, según el portal web de noticias La Vanguardia (2021), lo cual deduce que la llegada de la tecnología 5G aportará significativamente al crecimiento de la población gamer.

Según Restrepo et al. (2019), la extensa y constante utilización de videojuegos en línea como *Free Fire* plantea una preocupación tanto a corto como a largo plazo. Aunque los videojuegos pueden ofrecer entretenimiento, su uso desmedido puede convertirse en perjudicial y potencialmente inducir una dependencia, llevando a que muchos estudiantes descuiden sus compromisos académicos y experimenten una disminución en su rendimiento escolar. Esto, a su vez, resulta en una pérdida de interés por el aprendizaje.

En el Perú, muchos de los estudiantes, particularmente los adolescentes, se sumergen en el mundo de los videojuegos, especialmente en los juegos en red y juegos online, dado que se ha normalizado ir a las cabinas de internet después de haber concluido los horarios de clases (Olarte & Taboada, 2018). Además, el autor citado sugiere que, en este contexto, los estudiantes imitan las conductas de su entorno social, ya que, al ser individuos, se orientan conforme a las condiciones externas, tales como la familia, los amigos o la escuela. En este último ámbito, es común que los estudiantes acudan a las cabinas de internet después de las clases, en muchos casos con el propósito de integrarse a un grupo de amigos y emular las

acciones de otros compañeros. Esta situación, unida a los estímulos proporcionados por el videojuego *Free Fire*, conlleva a los estudiantes al aferrarse a esta forma de entretenimiento, lo cual resulta en el descuido de sus estudios, la disminución del interés intelectual y el incumplimiento de tareas. Como resultado, los alumnos se convierten en estudiantes mediocres, los cuales logran aprobar con calificaciones mínimas y presentan una aptitud inadecuada para su futura inserción en el ámbito laboral (Fuentes & Pérez, 2015).

Así también, la ciudad del Cusco no es ajena a los problemas de dependencia a los juegos en red en los alumnos, ya que antes de la pandemia, los centros de internet tenían una gran demanda y sus consumidores en su mayor parte eran adolescentes y jóvenes estudiantes, que después de clases frecuentan en los centros de internet; sin embargo, en el periodo COVID-19, los centros se vieron forzados a cerrar y a disminuir considerablemente su aforo, más esto no significó que los estudiantes se alejaran de los videojuegos, sino que se volvieron más cercanos.

La evolución en la forma en que se consume el juego de *Free Fire* ha sido notable en los últimos tiempos. Los videojuegos han adaptado sus estrategias para satisfacer las necesidades de la nueva normalidad, transformando la experiencia de juego en línea. Ahora, en lugar de depender exclusivamente de las computadoras, los jugadores han migrado hacia los dispositivos móviles, lo que ha impulsado una mayor dedicación al juego. Esta mayor dependencia se debe en gran parte a la disponibilidad constante de los teléfonos móviles, que permiten a los usuarios sumergirse en el mundo de los videojuegos en cualquier momento que lo deseen (Pilla, 2018). En este contexto, videojuegos como *Free Fire* han ganado una gran popularidad entre los consumidores, desplazando incluso a títulos de computadora de renombre como DOTA 2. Esto se debe a que las últimas tendencias y las demandas de los nuevos jugadores exigen una experiencia de juego más accesible y cómoda (Espinoza, 2021).

Por lo tanto, cuando se trata de buscar los factores que encaminen el bienestar de la sociedad, se piensa indispensablemente en la educación, ya que, esta siempre será un gran motor del cambio. En tal sentido, uno no solo debe pensar en cuáles son las causas que impulsen el desarrollo social, sino también en cuáles vendrían a ser las causas que lo impidan. En dicho contexto, es importante realizar una investigación sobre la influencia del uso de *Free Fire*, un juego muy popular en el país, y su incidencia en el rendimiento escolar. Nuestra población y muestra de análisis serán los alumnos del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta Cancahuani, Cusco, 2022, con el objetivo de saber si tal juego representa un problema para el rendimiento académico de tales estudiantes.

El exceso de tiempo dedicado a jugar *Free Fire* puede tener un impacto significativo tanto en los aspectos intrapersonales como interpersonales de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la IE Mixta. Esta sobrecarga de juego puede llevar a un deterioro significativo en su rendimiento académico, manifestándose a través de calificaciones más bajas, una disminución en su capacidad de asimilar información y un empeoramiento en su proceso de aprendizaje. Además, esta situación puede afectar negativamente las relaciones interpersonales de los estudiantes, ya que el juego excesivo puede reducir el tiempo disponible para interactuar con sus compañeros y participar en actividades sociales, lo que a su vez puede influir en su bienestar emocional y social. En resumen, jugar en exceso *Free Fire* puede tener un impacto significativo y multifacético en la vida de los estudiantes, afectando tanto su desempeño académico como sus relaciones personales.

Las serias consecuencias que puede traer el juego *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes, hace que su influencia sea necesaria determinar, y de existir tal influencia, la IE Mixta Cancahuani podría desarrollar estrategias y acciones a fin de reducir las excesivas horas en que pasan los estudiantes al terminar las horas de clases. De esta manera, será posible conducir a los estudiantes a una mejora en su productividad académica, sin embargo, se sabe que el uso de los videojuegos prolongadamente ayuda en las habilidades cognitivas de la persona, pero cuando este llega a ser una adicción, los problemas van incrementándose, convirtiéndose finalmente en un trastorno por videojuegos.

Es así que tuvo como diagnóstico que, la adicción a *Free Fire* entre los estudiantes del segundo grado de educación secundaria en la IE Mixta Cancahuani se manifiesta en una reducción notable del rendimiento académico, dificultades en el aprendizaje y deterioro de las relaciones interpersonales.

Pronosticando que, si no se toman medidas correctivas, es probable que el rendimiento académico continúe deteriorándose, afectando negativamente el futuro educativo y profesional de los estudiantes. Sin embargo, si se implementan estrategias efectivas para controlar el tiempo de juego y fomentar actividades educativas y sociales, es posible mejorar significativamente el rendimiento académico y el bienestar general de los estudiantes.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿Cómo influye el uso de *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani – Cusco - 2022?

1.3.2 Problemas específicos

- a. ¿Cómo influye el uso de *Free Fire* en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani – Cusco - 2022?
- b. ¿Cómo influye el uso de *Free Fire* en las distintas formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022?
- c. ¿Cómo influye el uso de *Free Fire* en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022?

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

Los videojuegos son ampliamente reconocidos como medios de entretenimiento masivos, particularmente entre niños, adolescentes y jóvenes. Estos dispositivos están diseñados para captar la atención cognitiva a través de estímulos que, al ser consumidos, pueden dar lugar a problemas como la ludopatía, una situación que afecta de manera significativa a los menores de edad, con repercusiones perjudiciales como el bajo rendimiento académico. A pesar de que los juegos en red pueden contribuir al desarrollo cognitivo de ciertas habilidades y capacidades en algunos casos, su falta de control en términos de horarios puede tener efectos negativos en la vida de quienes los consumen (Rivera & Torres, 2018).

Es por ello que este estudio cobra importancia, ya que resulta fundamental comprender la complejidad de esta creciente problemática en el contexto del rápido avance tecnológico. Este crecimiento puede generar un impacto considerable en las futuras sociedades, especialmente en el ámbito académico. Como sabemos, la educación es esencial tanto para las personas como para el desarrollo general de la sociedad. Si no abordamos de manera adecuada este problema y su influencia en la educación, existe el riesgo de que el futuro de la sociedad entre en fases de declive.

Asimismo, este estudio adquirió relevancia desde una perspectiva teórica, ya que los resultados obtenidos permitieron generalizar los hallazgos en investigaciones con muestras similares, abarcando grados y colegios cercanos a la Institución Educativa Mixta Cancahuani. Además, la información recopilada respaldó las teorías relacionadas con la influencia de los juegos en red en la productividad académica.

1.4.2 Justificación práctica

La base de justificación práctica de este estudio se encuentra en su capacidad para ofrecer datos concretos y valiosos a la comunidad educativa acerca de cómo el empleo de *Free Fire* incide en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria en la IE Mixta Cancahuani. Los hallazgos derivados de esta investigación tienen el potencial de enriquecer la calidad educativa al fomentar una perspectiva más equilibrada y consciente en cuanto al uso de la tecnología por parte de los estudiantes.

1.4.3 Justificación de relevancia social

El objetivo de la investigación actual es determinar como el video juego de *Free Fire* repercute en el desempeño académico de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la IE Mixta Cancahuani, ubicada en la comunidad de Cancahuani, en el distrito de Ccapacmarca de la provincia de Chumbivilcas, Cusco. Debido a las actuales circunstancias que se encuentra atravesando la población, las TIC y los aparatos electrónicos de entretenimiento se han convertido en una gran compañía para los jóvenes durante estos tiempos, ya que les permiten continuar con la sociabilización.

Si bien se ha comprobado que los videojuegos pueden ocasionar efectos positivos en el ámbito cognitivo, ya que se desarrollan habilidades de resolución rápida de problemas, ente otras, los videojuegos también pueden ocasionar efectos negativos en sus consumidores, como lo es la ludopatía. En este sentido, esta investigación es importante a nivel social debido a que se podrá medir la influencia que podría generar el videojuego *Free Fire* sobre el rendimiento académico de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria. También, su importancia radica en que muchos estudiantes de segundo grado comenzaron a pasar demasiado tiempo en dicho juego y, a causa de ello, se podría ver cierta adicción y sedentarismo por la falta de control de un adulto. Por tanto, saber cómo influyen de dichas variables en el rendimiento académico podría resolver muchos problemas que presentan los estudiantes; tales como las bajas notas, ausencia en clases, desinterés en clases.

1.4.4 Justificación pedagógica

La base pedagógica de este estudio se fundamenta en su enfoque sobre una cuestión actual y en la capacidad que posee para influir en la creación de estrategias educativas más eficaces. Al analizar cómo el uso de *Free Fire* impacta en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria dentro de un contexto local

específico, se pueden elaborar enfoques educativos mejor fundamentados y pertinentes para abordar las necesidades y realidades de los estudiantes de manera más adecuada.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Determinar la influencia del uso de *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022

1.5.2 Objetivos específicos

- a. Determinar cual es el nivel del uso del free fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.
- b. Determinar cuál es nivel de rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.
- c. Determinar la influencia del uso de *Free Fire* en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.
- d. Determinar la influencia del uso de *Free Fire* en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.
- e. Determinar la influencia del uso de *Free Fire* en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.

1.6 Delimitación y limitaciones de la investigación

1.6.1 Delimitación temporal

El estudio está delimitado al periodo 2022, durante este periodo se da a conocer datos fidedignos y disponibles en la encuesta dirigida a la población de alumnos del nivel secundario de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.

1.6.2 Delimitación espacial

La investigación tiene como espacio de estudio la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022, ubicada en el distrito de Capacmarca, provincia de Chumbivilcas y región Cusco, ya que el estudio infiere en determinar cómo influye el uso del *Free Fire* en el rendimiento académico de los alumnos de segundo grado de educación secundaria de dicha institución.

1.6.3 Limitaciones de la investigación

- a. En el estudio se identificó una restricción vinculada a la ubicación geográfica de la institución educativa analizada.

- b. La IE Mixta Cancahuani se encontraba en una zona remota, lo que pudo haber generado obstáculos para la asistencia regular de algunos estudiantes.
- c. Factores como la distancia, la limitada disponibilidad de transporte y otras condiciones geográficas podrían haber influido en la dificultad de los estudiantes para llegar al colegio de manera constante.
- d. Esta limitación tuvo el potencial de impactar la representatividad de la muestra seleccionada para el estudio y, en última instancia, pudo haber influido en la amplitud de los resultados obtenidos en relación con el análisis de la influencia del uso de *Free Fire* en su rendimiento académico.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 Estado del arte de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Andrade & Moscoso (2019), realizó la investigación titulada: “Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción". Cuenca, 2018”, para la obtención de título de Médico. Universidad de Cuenca, Ecuador. Este estudio tuvo por finalidad determinar la prevalencia y factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes. La investigación utilizó una metodología con un enfoque del tipo cuantitativo, transversal, a nivel correlacional. La población de la investigación fue de 1376 estudiantes de educación básica y 246 muestras de casos en el colegio de la Unidad Educativa Particular La Asunción. Las técnicas que se han utilizado son la aplicación de encuestas mediante la *Game Addiction Scale for Adolescents*, los cuestionarios MULTICAGED, *Self-Reporting Questionnaire* y APGAR familiar. Finalmente, la investigación concluye que:

- a) Existe un 31% de prevalencia en cuanto a la adicción a los juegos en red, donde los que están asociados a la adicción al videojuego fueron del género masculino, cursar educación básica y disponer más de 4 horas libres por día.
- b) El riesgo de adicción máximo podría aumentar hasta en 5 veces, mientras que el mínimo sería 1,9 veces.

Según Catota (2019), en su trabajo de investigación: “Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi”, de la Universidad Técnica de Ambato, 2019. Tuvo por objeto identificar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico en estudiantes de octavo año. El método de investigación que se empleó fue de carácter cualitativo y cuantitativo, los instrumentos para recolectar datos fueron la observación diaria y el cuestionario estructurado, que se aplicó a 60 alumnos, 60 padres de familia y 12 maestros del octavo año de la unidad educativa Victoria Vascones Cuvi. La investigación concluye con que:

- a) Los juegos en red afectan al rendimiento académico de manera directa, pues dicha actividad es proporcional a no hacer nada, pues el tiempo promedio de descanso de los alumnos es de cuatro horas y es el único tiempo que tienen libre después de clases y antes del horario nocturno de descanso.

- b) Por otro lado, los alumnos relegan sus actividades académicas a un segundo plano, ya que les dan mayor prioridad a los videojuegos, y que estos solo aprueban con las notas necesarias y no despiertan interés en la superación académica.

Según Pilla (2018), en su trabajo de investigación: “El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del Colegio Nacional Miguel Ángel Casares y Colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz durante el período lectivo 2017-2018”, de la Universidad Central del Ecuador sede Galápagos, año 2018. Tuvo por objeto determinar la incidencia del uso de los videojuegos en el rendimiento en los estudiantes de básica superior. El método de estudio que se utilizó fue de carácter cualitativo, no experimental y transversal. Se utilizaron la entrevista y la encuesta como herramientas para recopilar información de estudiantes y profesores de educación secundaria en las instituciones públicas de Santa Cruz en el transcurso del año escolar 2017-2018. Como conclusión se obtuvo que:

- a) Una gran cantidad de estudiantes emplean diversos dispositivos para jugar videojuegos, siendo el más popular de ellos los celulares, en el cual gran cantidad de estudiantes pierden su interés académico por el fácil acceso de estos aparatos.
- b) Por otro lado, el problema del bajo rendimiento escolar y el mayor interés por los videojuegos se debe al descuido de los padres de familia, ya que un 35% de los estudiantes, según el trabajo de investigación, no tienen el control de sus padres. Además, el 61% de los estudiantes tiene un fácil acceso a los videojuegos mediante los aparatos electrónicos, y que el 62% de alumnos no son conscientes que por estar en los videojuegos sus calificaciones han disminuido.
- c) Se concluye que, debido al uso excesivo de videojuegos, el rendimiento académico reduce. Por ello, los padres tienen la responsabilidad de prevenir estos efectos perjudiciales en el desarrollo académico.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Espinoza (2021), en su investigación: “Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho 2020”. Tesis para optar la licenciatura en Psicología. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre las habilidades sociales y los hábitos de consumo de los juegos en red en los estudiantes del 1ro y 5to de secundaria. La investigación aplico un diseño de estudio del tipo experimental, dado que estudia una realidad concreta y busca resolver los problemas prácticos existentes, es de nivel descriptivo, comparativo y correlacional y posee diseño no experimental-transversal. pues no se manipulan las variables, utilizando método deductivo, inductivo, analítico y estadístico. Por otro lado, la población se compone de 148 estudiantes

matriculados en el Colegio Salesiano San Juan Bosco en el 2020, quienes cursan el primer y quinto grado de educación secundaria. La muestra de la población fue censal, lo que significa identificar al 100% de la población. Para recolectar datos, se empleó la técnica psicométrica. En conclusión, la investigación determinó que:

a) Existe una asociación entre la adicción a los juegos en red y las habilidades sociales, donde no solo afecta en este aspecto, sino que también afecta dentro de su productividad académica.

b) Los alumnos del 1er hasta el 5to de secundaria presentaron un porcentaje de consumo de juegos en red promedio 68% de estudiantes, el 23% obtuvo un nivel bajo y el 9% adquirió un nivel alto.

Según Gozme & Uracchua (2019), en su trabajo de investigación: “Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la Institución Educativa Particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa”, de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, en el año 2019. Determinar la influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes del 3ro, 4to y 5to de secundaria. El método de la investigación fue mixto, no experimental, transversal. Los instrumentos que emplearon para la recolección de datos fueron el cuestionario de 10 ítems con respuestas cerradas, la encuesta y la evaluación, para medir el desempeño cognitivo y proccidental de los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa Privada Eduardo Francisco Forga Hunter, que suman un total de 300 alumnos. Como conclusión se obtiene que:

a) De los estudiantes evaluados, el 90% disfruta de los videojuegos, mientras que el 60% de sus padres no están al tanto de esta actividad. Además, el 47% de los padres no creen que los videojuegos tengan un impacto negativo en el desempeño académico de sus hijos, y el 42% de los estudiantes afirma jugar videojuegos a diario.

b) El nivel de adicción a los videojuegos es significativo, ya que se evidencia con el 54% de los estudiantes que presentan comportamientos poco saludables. Curiosamente, el mismo porcentaje de escolares logra un rendimiento académico regular, lo que sugiere una relación entre ambas variables. Por lo tanto, los resultados indican que el alto grado de adicción influye negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Según Calle (2018), en su trabajo de investigación: “Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la institución educativa secundaria Emblemática Glorioso San Carlos, Puno, 2017”, de la Universidad Nacional del Altiplano, en el año 2018”.

Tuvo por objetivo determinar la influencia de los juegos de red en el rendimiento escolar de los estudiantes del segundo grado. La metodología utilizada en esta investigación fue principalmente cuantitativa y de tipo explicativo. Además, se utilizó un diseño no experimental. Los mecanismos para recopilar información fueron un cuestionario creado para los objetivos de la investigación, entrevistas y observaciones que se aplicaron a los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la institución Educativa Secundaria Emblemática Glorioso “San Carlos” en Puno. La conclusión obtenida fue que:

a) El rendimiento académico de un 31,4% de los estudiantes se ve afectado por los juegos en línea, especialmente por los juegos de estrategia que implican el uso de habilidades y destrezas, son atractivos y envolventes, y mantienen a los adolescentes atrapados durante largas horas. Como resultado, estos estudiantes tienen una asistencia irregular a las clases, faltando hasta 3 veces por semana debido a su afición por los juegos, lo que tiene un impacto negativo en su rendimiento académico. Esta ausencia irregular se traduce en tareas y deberes escolares no realizados y retrasos en el ritmo de las clases, lo que a su vez repercute en su desempeño académico.

b) El 44,2% de los estudiantes de secundaria realizan sus tareas y al mismo tiempo hacen uso de los juegos en red durante el día entre 5 a 6 horas, perjudicando de esta manera su concentración.

c) El 44,1% de los estudiantes indicaron que no presentaban control de sus familiares, así que la razón de ello les permitía faltar e influenciar directamente a la asistencia en las clases. Por tanto, no asistir a clases influyó significativamente al rendimiento académico.

2.1.3 Antecedentes locales

En el caso de Corrales (2019), en su investigación titulada: “Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis, periodo 2019”. Tesis para obtener la licenciatura en Psicología.

En esta investigación se empleó un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo con un diseño no experimental y corte transversal. La población de interés estuvo conformada por la cantidad de 100 alumnos de la facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis, durante el año 2019. La muestra seleccionada mediante muestreo aleatorio simple fue de 45 alumnos. Para el recabo de datos se utilizó la técnica de encuesta y como instrumento se aplicó un test para medir la dependencia hacia los videojuegos. Finalmente, la investigación concluye con que:

- a) Alrededor del 51% de estudiantes del ciclo I de la Facultad de Derecho no presentan señales de adicción a los videojuegos. Además, el 37% de los estudiantes indicaron que no destinan tiempo alguno a los videojuegos durante el día.
- b) El 37% de alumnos no juega ni una hora al día, esto se debe a que sus actividades son otras, así mismo se debe a la edad que tienen los estudiantes.

Haquehua (2017), en su investigación denominada: “Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las instituciones educativas estatales del nivel secundario del distrito de San Sebastián, Cusco, 2014”. Tesis para obtener el grado académico de Maestro en Gestión y Administración Educativa. La investigación es descriptiva, aplicativo, con una población escolar de la Institución Educativa Diego Quispe Tito del distrito de San Sebastián, integrado por 725 alumnos en los colegios nacionales del distrito de San Sebastián, de los cuales se seleccionó una muestra censal de 57 estudiantes de tercer y cuarto grado de educación secundaria. La técnica e instrumento utilizados para la investigación fueron el cuestionario de encuesta. En conclusión, el estudio arroja ciertos resultados que serán expuestos en el informe final de la investigación.

- a) Se ha identificado una conexión entre la frecuencia del juego de video y el desempeño académico, donde aquellos que juegan menos videojuegos obtienen mejores resultados académicos y viceversa, con un valor de correlación Tau B = -0,530.
- b) Se pudo determinar que la práctica de videojuegos y su impacto en el rendimiento académico se encuentra en la categoría "a veces" en un 73,7%, mientras que la categoría "nunca" representa el 14%.
- c) El 89,5% de los estudiantes alcanza un nivel de rendimiento académico clasificado como "logro", en contraste, el 8,8% está en la categoría "en proceso", y solo un 1,8% se ubica en la categoría "logro destacado".
- d) En cuanto a la relación entre videojuegos, violencia y desempeño académico, se observa que en la categoría "a veces", el 73,7% presenta una conexión con el logro académico. Asimismo, la dimensión de videojuegos educativos en la misma categoría muestra una relación del 56,1% con el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Influencia del uso de Free Fire

Free Fire es un videojuego en red, creado por la corporación Garena, derivado de la variedad *Battle Royale*. Asimismo, la aplicación *Free Fire* ha sido desarrollada por 111dots

Studios y se estrenó al público en el año 2017 para los dispositivos Android y iOS en todo el mundo.

2.2.1.1 La teoría sociocultural de Vygotsky

También llamada teoría sociocultural, esta corriente se centra en el crecimiento y el proceso de aprendizaje. Esta teoría ha sido incorporada por el enfoque constructivista sociocultural en la psicología occidental y se aplica en el contexto del constructivismo educativo. Aunque Vygotsky no se identificó a sí mismo como un constructivista, fundamentó su enfoque en las ideas del marxismo. Su principal objetivo era descubrir patrones en la construcción del conocimiento humano. Desde su perspectiva, el marxismo examina la sociedad capitalista y busca comprender la estructura y las instituciones económicas desde la unidad básica de la sociedad, de manera similar a cómo se busca comprender la psicología desde una "unidad psicológica", que es el mecanismo generador de respuestas, con la esperanza de descubrir la clave de la psicología en su totalidad (Guerra, 2020).

Según Grajales et al. (2019), el *Free Fire* “es un juego que se basa en una pelea a muerte entre 50 jugadores, de diferentes partes del mundo, quienes son lanzados en paracaídas a una isla remota y al final de juego solo hay un ganador” (pág. 13). Es un juego en línea con la cual no solo se interactúa mediante los personajes, sino que el jugador tiene la posibilidad de comunicarse oralmente con las personas de su equipo si es que se llega a conformar. Durante el juego, el objetivo es sobrevivir, ya sea mediante el escondite para no confrontarse con los otros jugadores, o ir directamente a la lucha con los demás jugadores; sin embargo, debido a que el espacio de juego se va reduciendo constantemente, todos los jugadores terminaran confrontándose. Asimismo, al comienzo del juego no se cuenta con ninguna arma, por lo que es necesario que el jugador explore el lugar de caída para ir obteniendo el armamento, equipamiento y medicina.

El 21 de febrero del 2021, inició el primer torneo de los Nacionales *Free Fire* Perú del Apertura 2021. Este torneo es el primero que se hace en Perú desde la creación del juego. El equipo ganador del torneo se podrá llevar aproximadamente 8000 soles peruanos y pasará a la Serie de Promoción del FFL. Para poder participar en el torneo, los equipos debían estar conformados por 4 o 5 integrantes mayores de 17 años, donde al menos 3 deben ser de nacionalidad peruana y tener una cuenta en el servidor SAC con un rango oro o superior en modo *ranked* (Garena, 2021).

Free Fire plantea una amenaza para el desarrollo infantil por diversas razones. En un primer aspecto, su representación de violencia realista puede insensibilizar a los menores y distorsionar su comprensión de las repercusiones de la violencia. Además, la capacidad de interactuar con desconocidos dentro del juego expone a los niños a un lenguaje inadecuado y a posibles riesgos, como depredadores sexuales o estafadores, generando inquietudes relacionadas con la seguridad.

Asimismo, el juego se enfrenta a problemas de seguridad, incluyendo posibles hackeos y la amenaza de que se roben datos personales de los jugadores, lo que pone en peligro la información privada de los niños. La presencia de contenido sexualizado y la fatiga ocular derivada de sesiones prolongadas de juego son preocupaciones adicionales. Por último, la carencia de controles parentales en el juego limita la capacidad de los padres para supervisar el tiempo que sus hijos pasan jugando y las interacciones en línea, aumentando así los riesgos potenciales. Por lo tanto, es de vital importancia que los padres reflexionen cuidadosamente antes de permitir que sus hijos jueguen a *Free Fire* y estén alerta ante estos peligros (Qustodio, 2022).

2.2.1.2 Aspectos positivos del juego Free Fire:

- **Sociabilidad:** fomenta la interacción social a nivel virtual, permitiendo a los jugadores conectarse con hasta 50 personas de diferentes culturas, compartiendo intereses y creando nuevas amistades. También promueve la socialización en la vida real a través de torneos y la formación de equipos.
- **Trabajo en equipo:** el juego requiere un fuerte trabajo en equipo para tener éxito, lo que desarrolla habilidades de comunicación, compromiso y coordinación que pueden ser beneficiosas en la vida laboral.
- **Capacidad de superación:** *Free Fire* presenta desafíos que requieren superar obstáculos para tener éxito, fomentando el desarrollo de habilidades y la capacidad de superar la frustración. Enseña que la práctica constante y el esfuerzo son necesarios para alcanzar el éxito.
- **Elemento rehabilitador:** puede tener aplicaciones terapéuticas, como en el tratamiento de ciertas afecciones visuales, como las ambliopías refractarias (Chitupanta et al., 2019).

2.2.1.3 Aspectos negativos del juego Free Fire:

- **Adicción:** el juego puede llevar a la adicción, con usuarios dedicando una gran cantidad de tiempo a jugar, lo que altera su conducta y puede generar episodios agresivos. La búsqueda de logros puede aumentar la dependencia emocional del juego.
- **Influencia negativa:** el juego a menudo involucra expresiones de insultos y violencia gráfica, lo que puede influir negativamente en los jugadores, aumentando pensamientos bélicos y comportamientos agresivos.
- **Sedentarismo:** el exceso de juego puede llevar al sedentarismo, lo que resulta en la pérdida de interés en actividades físicas saludables, como el ejercicio y la nutrición adecuada.
- **Inmersión:** la inmersión profunda en el juego puede hacer que los jugadores pierdan la noción del tiempo y experimenten falsas sensaciones o alucinaciones, lo que puede ser perjudicial para su bienestar general (Chitupanta et al., 2019).

Además de los aspectos mencionados anteriormente, es crucial destacar que la absorción excesiva de tiempo en el juego puede resultar en la negligencia de tareas escolares, la falta de concentración en las actividades educativas y, en última instancia, en un bajo rendimiento académico. La adicción al juego puede hacer que los niños dediquen un tiempo excesivo a *Free Fire* en lugar de cumplir con sus responsabilidades educativas, lo que puede tener graves repercusiones a largo plazo en su desarrollo educativo (Qustodio, 2022).

2.2.1.4 Videojuegos

Hoy en día, los videojuegos no solo introducen a jóvenes y niños en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), sino que también pueden afectar significativamente a los estudiantes. Estos juegos electrónicos virtuales pueden influir en el rendimiento académico debido a distracciones y desafíos de concentración. Además, la competencia en línea puede tener un impacto en las relaciones sociales, fomentando la colaboración, pero también generando conflictos. Es crucial equilibrar el tiempo dedicado a los videojuegos como el *Free Fire* con otras responsabilidades para un desarrollo saludable según Rodríguez (2019).

Por otro lado, Andrade & Moscoso (2019), afirman que los videojuegos tienen como finalidad el entretenimiento y que, a partir de la simulación en el juego, el usuario puede representar situaciones de su vida. Sin embargo, también

argumentan que el uso desproporcionado de los juegos en red trae consecuencias negativas en la vida de los que lo usan, terminando en adicción, trastornos mentales y efectos negativos en la salud física. Además, mencionan que existen varios estudios en los cuales se ha determinado que el sexo y la edad son una variable importante cuando se observa los efectos negativos. Por lo tanto, hay que entender al videojuego como un medio de entretenimiento, pero teniendo en cuenta que el uso excesivo de estos puede traer graves efectos secundarios a nivel mental y físico.

Belli & López (2008), mencionan que es importante tener en cuenta que a los videojuegos no se le puede dar solo una lectura, sino que la lectura que haga el usuario puede re-significarse constantemente, depende del contexto, el ambiente, sus vínculos sociales, entre otros. como la persona va terminando entendiendo y desarrollándose en el videojuego. Asimismo, argumentan que es a través de los videojuegos que los niños, adolescentes y jóvenes pueden adquirir nuevas habilidades, particularmente, en el área tecnológica. Entonces, se debe entender a los videojuegos como un espacio donde los niños, adolescentes y jóvenes crean espacios de sociabilización, nuevos símbolos de comunicación y comparten sus propias culturas entre sí.

2.2.1.5 Juegos en red

Estas plataformas tienen la capacidad de agrupar a usuarios que juegan simultáneamente sobre un espacio representativo, que desarrolla en muchos casos sentido de pertenencia (Levis, 2003, pág. 8). En este sentido, al autor plantea que los juegos en plataformas digitales por un lado pueden traer consecuencias negativas como la adicción, pero por otro lado ha renovado la manera de sociabilizar debido a que ya no es necesario estar físicamente con una o más personas para afianzar vínculos sociales, sino que gracias a la virtualidad y la dinámica de los juegos en red las personas pueden vincularse desde sus hogares.

2.2.1.6 Consumo de videojuegos

La expansión de la industria de los videojuegos crece a medida que la tecnología va reinventándose hasta llegar a convertirse en “una de las industrias culturales del entretenimiento económicamente más sólidas a nivel global, con millones de jugadores alrededor del mundo y ganancias multimillonarias” (Acevedo & Chau, 2016, pág. 4). Asimismo, la población también va cambiando donde los videojuegos juegan un rol importantísimo dentro de la vida de la persona

desde su infancia. En la actualidad, según Rodríguez (2019), se trata de un consumidor completamente digital, la persona constantemente usa plataformas digitales dentro de su trabajo y también en sus ratos de ocios como es con los videojuegos

En cuanto a las posturas que existen en cuanto a la concepción de los videojuegos, Haro (2010), argumenta que existen dos posturas principales. La primera observación es que el consumo de videojuegos conduce a efectos negativos en el comportamiento de los usuarios, especialmente cuando se encuentran en etapas de desarrollo físico y mental, ya que el uso continuo de los videojuegos puede crear adicción y afectar diversos aspectos de sus vidas, como el rendimiento académico y las relaciones sociales. Por otro lado, está la postura de que los videojuegos son un elemento que puede sumar al ámbito educativo y social, ya que los usuarios mediante el consumo de estos pueden desarrollar habilidades resolutivas de una manera rápida y eficaz, asimismo, se sustenta que el usuario centra su atención en los videojuegos; en la etapa de la adolescencia, este hábito puede ayudar a que el adolescente no consuma alcohol u otros tipos de drogas.

El *Battle Royale* es un género dentro de los videojuegos que revolucionó el modo y los términos de estos. Es un derivado del *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), es un género totalmente competitivo, donde si no se trabaja solo, se puede trabajar en equipo para terminar con la vida de los demás jugadores. A diferencia de los demás géneros, el *Battle Royal* se centra en el juego de estrategia cooperativo o personal y se caracteriza por mantener una comunicación oral constante durante el transcurso del juego, lo cual es indispensable para la victoria del equipo (Rodríguez, 2019). Este tipo de género se caracteriza por fortalecer el trabajo en conjunto como también la destreza en resolución rápida de inconvenientes, ya que el juego te obliga a pensar y actuar rápido para no perder la competencia.

En este sentido, el *Battle Royale* se juega de manera sincrónica con un grupo de hasta 100 jugadores, divididos en grupos de hasta 4 miembros, la duración de las rondas de juego tiene un tiempo delimitado, donde al inicio del juego todos los jugadores empiezan con las mismas condiciones y a medida que avanza el juego cada usuario puede ir adquiriendo herramientas a medida que va explorando (Ramírez, 2021).

2.2.1.7 Aspectos intrapersonales

El aspecto intrapersonal se desarrolla al aumentar el autocontrol de uno mismo, al tener la capacidad de superar cualquier obstáculo, al tener una autodisciplina y al favorecer la creación del auto concepto. Sin embargo, estos aspectos también pueden llevar a momentos de adicción de la persona, reflejándose en horas de pasatiempos (del Moral et al., 2015).

La comunicación intrapersonal se define como la manera en que nos comunicamos con nosotros mismos. Algunos autores han ampliado el concepto anterior para añadir una variedad de comportamientos cognitivos, elementos mentales, conocimientos y procedimientos. Asimismo, hace referencia a los procesos internos de comunicación (Allen, 2017).

2.2.1.8 Aspectos interpersonales

El rendimiento académico se ve influido por una serie de factores, y uno de ellos es la dependencia interpersonal. Este concepto resulta relevante al abordar la relación entre los rasgos sociales de los jugadores y el posible desarrollo de comportamientos de juego patológico. La dependencia interpersonal se refiere a cómo las personas confían en los demás y cómo sus procesos cognitivos, motivación, respuestas emocionales y comportamientos pueden ser influenciados por sus relaciones interpersonales.

Aquellos individuos que presentan rasgos de dependencia interpersonal poco saludables tienden a mostrar ciertas características que pueden afectar su rendimiento académico. Son más susceptibles a la presión ejercida por sus compañeros, lo que podría llevarlos a distraerse de sus tareas académicas. Además, pueden demostrar una menor estabilidad en sus actitudes y creencias, lo que podría dificultar su capacidad para mantener un enfoque constante en sus estudios. Además, sienten una necesidad más pronunciada de ser aceptados por los demás, lo que podría llevarlos a dedicar un tiempo excesivo a actividades sociales en detrimento de sus responsabilidades académicas (Škařupová & Blinky, 2016).

Las relaciones interpersonales entre los jugadores de los videojuegos muchas veces producen una reacción y comunicación agresiva entre sus compañeros de juego. En otras ocasiones, aparte de producirse un ambiente social y trabajo en equipo, se suele producir con el tiempo conductas inadecuadas (Zegarra & Torres, 2021).

a) Adicción: la adicción a los videojuegos se refiere al uso excesivo y sin control de estos, lo que puede ocasionar problemas en otros aspectos de la vida de la persona.

En particular, la adicción a los juegos en línea ha generado creciente preocupación entre los padres debido a que los videojuegos se han vuelto más populares y, en muchos casos, están dirigidos a los niños (Hartney, 2020).

b) Influencia: muchos padres se preocupan por los efectos negativos de los videojuegos hacia los niños, es por eso que muchas de las personas e investigaciones apoyan a la idea que hay relación entre los videojuegos violentos y la agresión (Norcia & Jacquemet, 2022).

c) Sedentarismo: la OMS señaló que este problema no se relaciona con los videojuegos, sino que estos juegos como el *Free Fire* permiten desarrollar mejor la habilidad visual, coordinación entre mano y vista y la destreza (Robles, 2017).

d) Capacidad de superación: la capacidad de superación en los juegos ha permitido continuar en el aprendizaje, en su adaptación y en su aprendizaje, el cual se puede observar en muchos casos con una mejor respuesta de los estímulos visuales y cognitivos (Tekneo, 2015).

2.2.2 Rendimiento académico

Haquehua (2018), menciona al rendimiento académico como la relación entre lo obtenido y el esfuerzo de la persona para conseguirlo, usualmente se observa como el nivel de éxito conseguido en la escuela y trabajo. En el colegio, el autor plantea que el rendimiento académico se considera como el nivel intelectual en el cual el alumno se encuentra, más debe tenerse en cuenta que este no solo depende de la capacidad de aprendizaje, sino que se puede ver influenciado por diversos factores que rodean al estudiante. Además, el autor plantea que el rendimiento académico se subdivide en 4 tipos de aprendizajes: la capacidad cognitiva del alumno, la motivación hacia el aprendizaje, su personalidad y su saber hacer.

Por otro lado, el rendimiento académico se entiende como un lenguaje universal, el cual permite una comparación estándar entre los diferentes estudiantes. En esta línea, Arroyo & Luque (2018), argumentan que el rendimiento académico sigue siendo uno de los indicadores estándar para determinar el desempeño durante la etapa escolar y universitaria de la persona, plantean que este representa una oportunidad para que el alumno demuestre sus capacidades intelectuales frente a los demás, posicionándose de acuerdo a su rendimiento frente a los demás. Los autores señalan que el rendimiento académico es un concepto complejo que se ve afectado por diversos factores, tales como el entorno familiar, el sistema educativo y la actitud del estudiante. Respecto al bajo rendimiento académico, lo atribuyen tanto a una autoevaluación negativa por parte del estudiante como a la falta de concentración.

En este sentido, el rendimiento académico responde a los estímulos educativos que el estudiante encuentre en su ambiente donde su respuesta corresponde a la propia interpretación del estudiante según sus habilidades, capacidades y esfuerzo. Buelvas (2018), plantea que el rendimiento académico también se ven influenciados por las propias estrategias que emplea el estudiante en sus hábitos de estudio y que este es atribuible a la inteligencia de tipo racional. El autor del trabajo sostiene que la mejora del rendimiento académico en las instituciones educativas requiere un esfuerzo continuo para mejorar la calidad de la educación ofrecida.

2.2.2.1 Modelo de estilos de aprendizaje de Felder y Silverman

Felder y Silverman (1988) formularon su modelo de estilos de aprendizaje con dos objetivos principales: en primer lugar, para capturar las diferencias más notables en los enfoques de aprendizaje entre los estudiantes de ingeniería; y, en segundo lugar, para proporcionar a los instructores de ingeniería una base sólida con la cual diseñar métodos de enseñanza que aborden las necesidades de aprendizaje de todos los alumnos. Felder y Silverman (1988) defienden que los estudiantes adquieren conocimientos de diversas maneras, incluyendo la audición y la observación, la reflexión y la acción, el razonamiento lógico o intuitivo, la memorización y la visualización, así como la creación de analogías. Además, mantienen que los enfoques de enseñanza también varían, dependiendo de si un educador prefiere dar conferencias o realizar demostraciones, o si se enfoca en principios o aplicaciones. Este modelo se basa en cuatro dimensiones principales, y dentro de cada dimensión, identifican dos estilos fundamentales. Estas dimensiones son:

- a. Sensitivo-Intuitivo: relacionada con el tipo de información que el estudiante percibe y procesa.
- b. Visual-Verbal: se refiere al canal sensorial preferido para percibir la información.
- c. Activo-Reflexivo: describe la preferencia del estudiante para procesar la información de manera activa o reflexiva.
- d. Secuencial-Global: relacionado con la forma en que el estudiante procesa y organiza el aprendizaje, ya sea de manera secuencial o global.

2.2.2.2 Recepción de información

La recepción de información se logra a través de los sentidos de percepción como la audición, vista, tacto y otros sentidos, que son herramientas para afrontar situaciones cotidianas, asimismo, la recepción resulta favorable para el aprendizaje y creación de nuevo conocimiento (Salavarría & Martínez, 2020).

2.2.2.3 Formas de aprendizaje

Los diferentes estilos y gustos de aprendizaje pueden ser agrupados en diversas categorías, sin embargo, no todas las personas se ajustan perfectamente a ellas. En términos generales, se pueden identificar los tipos de estudiantes más habituales (Malvik, 2020):

Visual: las personas con un estilo de aprendizaje visual tienden a sentirse atraídas por la información presentada en imágenes, instrucciones escritas, diagramas y otros elementos visuales. Este tipo de aprendizaje, también conocido como aprendizaje espacial, se caracteriza por la preferencia de aprender a través de la observación. Los estudiantes visuales suelen comprender mejor la información cuando se presenta de manera visual. Los garabatos, creación de listas y notas, son características de estudiantes visuales. (Malvik, 2020).

Auditivo: los estudiantes que pertenecen a este tipo de aprendizaje, se benefician más cuando los estímulos auditivos están presentes en la información a aprender. Por ejemplo, prefieren escuchar una conferencia antes de leer un texto. Usualmente, para reforzar conceptos nuevos e ideas, utilizan sus voces y la lectura en voz alta. Este grupo de estudiantes tiene habilidades comunicativas orales destacadas, lo que les permite expresarse verbalmente con facilidad. A pesar de que su velocidad en la lectura puede ser menor, tienen capacidad para retener información que se les ha explicado de forma oral por un profesor (Malvik, 2020).

Kinésico: los estudiantes kinestésicos, también denominados táctiles, se caracterizan por aprender haciendo cosas. Para entender y manejar conceptos, utilizan sus manos representando cosas u eventos sucesos. Tienen dificultades para estar quietos, y a menudo, les gusta las actividades deportivas y el baile. A veces necesitan descansos entrecortados al estudiar (Malvik, 2020).

2.2.2.4 Evaluaciones

A nivel internacional se tiene al Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes (PISA) es un programa de la OCDE que mide cómo les va a estudiantes de 15 años en materias importantes como matemáticas, ciencias y lectura. Se usa para comparar cómo se desempeñan los estudiantes de diferentes países (Cruz & Mones, 2019).

En el ámbito nacional se tiene al Examen Único Nacional (EUN) es un examen que se hace a estudiantes de secundaria en Perú para ver cuánto saben en materias como matemáticas, ciencias, lenguaje y literatura, y ciencias sociales. Ayuda a ver qué tan bien funcionan las escuelas y el sistema educativo en general en el país.

La evaluación implica la recopilación, análisis y comprensión de datos sobre una determinada área, con el propósito de valorar su efectividad, eficiencia y otros posibles resultados que puedan ser obtenidos (Crompton, 2016).

La evaluación es el proceso de recolectar información de distintas fuentes que reflejan con precisión si los estudiantes logran los resultados esperados de acuerdo al plan de estudios. La evaluación puede ser corta o larga (incluidas tareas, proyectos y un semestre). Los maestros brindan a los estudiantes comentarios para guiar su mejora (Torah, 2019).

2.2.2.5 Estrategias de aprendizaje

En la actualidad, se evalúa de manera directa y concisa el desempeño de las competencias de los estudiantes. Más allá de medir únicamente el conocimiento teórico, se busca comprobar cómo aplican sus habilidades en situaciones prácticas y en la vida real. Es fundamental comprender el concepto de estrategia de aprendizaje. Se trata de un conjunto organizado de secuencias y herramientas diseñadas con la intención de lograr un aprendizaje específico (Arroyo & Luque, 2018). Esto implica la habilidad de una persona para planificar y controlar de manera efectiva su proceso de aprendizaje, lo que es esencial en el entorno educativo y más allá.

Como menciona Saldaña (2014), las instituciones educativas se caracterizan por la meta de aprender a aprender. Lo que la autora señala con esta afirmación es que la institución educativa busca que sus estudiantes sean capaces de lidiar con diferentes situaciones de aprendizaje, enfocándose particularmente dentro de la sociedad de la información y conocimiento. Las estrategias de aprendizaje son esenciales para alcanzar la capacidad de organizar y dirigir el propio proceso de aprendizaje. En este sentido, las estrategias de aprendizaje se refieren a las técnicas y habilidades que una persona utiliza para aprender de manera efectiva, como la toma de apuntes, la elaboración de resúmenes, la revisión constante de la información, la identificación de la información importante, entre otras, “operaciones y procesos cognitivos y afectivos que el estudiante desarrolla para poder aprender” (Buelvas, 2018, pág. 14) mediante estrategias que le ayuden a planificar, organizar y dirigir su aprendizaje.

Según Pozo & Postigo, Cuevas & Fernández, citados en Arroyo & Luque (2018), muestran las características de las estrategias de aprendizaje, los cuales son:

- Una estrategia de aprendizaje no puede ser automatizada, pero si controlada. Para su aplicación requiere de planificación y organización dentro del paradigma metacognitivo y cognitivo.
- Responden a una demanda individual.
- Conjunto de técnicas, tácticas o métodos que ayudan a mejorar el proceso de aprendizaje.

- Se refiere a las estrategias cognitivas, las cuales son técnicas utilizadas para satisfacer la necesidad de aprender, codificar, comprender y recordar información relacionada con conocimientos y habilidades específicas.
- El avance hacia una sociedad de la información y el conocimiento ha posibilitado un mayor alcance a la información gracias a la presencia de Internet y los medios de difusión, así como la radio y la televisión. Sin embargo, aunque esto provocó una disminución considerable del tiempo empleado en la investigación y acceso a conocimiento, también ha repercutido negativamente. En este sentido, en su texto, Saldaña (2014), plantea que hay 5 grandes retos que la nueva sociedad de la información proporciona a la educación:
 - Se refiere al hecho de que la información, en forma de símbolos, tiene un lugar cada vez más importante en el sector productivo.
 - Caducidad de la información a causa de la rápida actualización del conocimiento mediante investigaciones.
 - Inabarcabilidad e incertidumbre de la información debido a que hoy se tiene acceso a un campo muy grande de información, sin embargo, es difícil limitar los criterios.
 - Existe un peligro de que el conocimiento sea reemplazado por la información debido a la simplificación del contenido.
 - Relatividad de la información.

2.2.2.6 Estrategias metacognitivas y de evaluación

Según Reyes (2015), las Estrategias Metacognitivas (EM) son las que se encargan de efectuar todo el desarrollo de aprendizaje mediante procesos de control, regularización y evaluación. Las estrategias metacognitivas influyen en todo el proceso y estrategias de aprendizaje, por lo cual deben ser consideradas como un factor primordial en el proceso de aprender del estudiante y también al evaluar los factores que lo afectan. Además, esta teoría reviste una gran importancia, ya que ha proporcionado la base fundamental y el respaldo necesario para sustentar los hallazgos de la investigación.

Las EM se pueden categorizar por: orientación, que activa los conocimientos previos de la persona; planificación, que compone las estrategias para el análisis del problema; evaluación, que se centra en la comparación y corregimiento de opciones; y planificación, que se da mediante instrumento de observación (Sáiz & Queiruga, 2018). Asimismo, los autores

argumentan que, dentro de las EM, el docente o la persona encargada de brindar el conocimiento e información al estudiante, debe tener en cuenta que no solo se debe quedar en este paso, sino que debe continuar con la enseñanza realizando *feedback* a los estudiantes de los trabajos, evaluaciones entregadas para que el estudiante lo decepcione y siga con el proceso de aprendizaje. En este sentido, el *feedback* se entiende como el nivel más efectivo para la evaluación continua del aprendizaje, ya que permite al estudiante incrementar su aprendizaje reflexivo y autorregulado de acuerdo a los comentarios y retroalimentación recibida por su docente.

Participación y cultura de los padres

La participación y cultura de los padres respecto al uso del juego *Free Fire* por parte de sus hijos deben centrarse en la supervisión y el establecimiento de límites claros. Primero, los padres deben supervisar el tiempo de juego. Es fundamental asegurarse de que el uso del juego no interfiera con las responsabilidades escolares y otras actividades importantes, manteniendo un equilibrio saludable. Segundo, es importante que los padres conozcan el contenido del juego. Familiarizarse con *Free Fire* les permitirá entender su impacto y los riesgos potenciales asociados. Tercero, los padres deben fomentar el diálogo abierto. Hablar con sus hijos sobre sus experiencias en el juego y promover un uso saludable y equilibrado es clave para mantener una relación de confianza.

Cuarto, es necesario establecer reglas claras. Definir horarios y límites de tiempo para jugar asegura que el juego no se convierta en una adicción y que los niños desarrollen una rutina equilibrada. Finalmente, los padres deben promover alternativas. Incentivar la participación en otras actividades recreativas y sociales fuera del entorno digital ayuda a desarrollar habilidades diversas y a mantener un estilo de vida activo y social.

2.3 Marco conceptual

- **Adicción:** es la falta de control de una determinada conducta, que en principio fue considerada útil y placentera, y que con el tiempo se transforma en algo contraproducente y negativo para la persona, llegando a controlar su vida. (Andrade & Moscoso, 2019)
- **Influencia:** potencial de una cosa para causar efectos sobre otra (Haquehua 2017).
- **Sedentarismo:** falta de actividad física (Corrales, 2019).
- **Capacidad de superación:** es la propiedad de superar los límites poseídos, se fundamenta en la conquista de las aspiraciones de uno, identificando sus capacidades y sobreponiéndose ante ellos (Villadiego & Diaz, 2019).

- **Sociabilidad:** es el proceso en el cual un individuo pasa a relacionarse con otros, estableciendo prácticas recíprocas en donde el accionar es interactivo (Gasser, 2016).
- **Trabajo en equipo:** es el conjunto de dos o más personas que se agrupan para lograr un fin determinado (Ferro, 2019).
- **Rendimiento académico:** el resultado que obtiene un estudiante durante un periodo de enseñanza y estudio, que tiene el propósito de desarrollarlo creativa y cognitivamente en su proceso educativo (Salavarría & Martínez, 2020, p.25).
- **Capacidad de almacenamiento:** es la capacidad de guardar elementos en un determinado espacio (Torres, 2018).
- **Capacidad de atención:** es una actividad que se representa en concentrar o enfocar tu mente en un determinado objeto (Villarraig, 2018).
- **Aprendizaje visual:** se caracteriza en captar información mediante la representación de imágenes o textos (Guzmán, 2019).
- **Aprendizaje auditivo:** este método se distingue por la preferencia de estudiar de manera sistemática y lógica, en un orden secuencial y organizado (Guzmán, 2019).
- **Aprendizaje kinestésico:** este tipo de estilo de aprendizaje se distingue por estar relacionado con la percepción y la actividad física del cuerpo (Guzmán, 2019).
- **Promedios académicos:** es un instrumento generalizado y de gran utilidad para medir el rendimiento académico del estudiante y también para tener conocimiento sobre su situación actual (Salinas & González, 2019).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

El uso de *Free Fire* influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.

3.1.2 Hipótesis específicas

- a. El uso de *Free Fire* influye significativamente en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.
- b. El uso de *Free Fire* influye en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.
- c. El uso de *Free Fire* influye en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Variable independiente: Uso de <i>Free Fire</i>	Free Fire es un juego en el que 50 jugadores de todo el mundo compiten en una isla remota, luchando hasta que solo quede un ganador. Se centra en disparos en tercera persona, priorizando la supervivencia y el combate realista (Grajales et al., 2019, p.13).	La variable “El uso de <i>Free Fire</i> ”, se medirá a través de sus dimensiones, y estas a su vez, por sus correspondientes indicadores. Para la medición, se hará uso de una encuesta elaborada de tipo Likert, como técnica de recolección de datos.	Aspectos intrapersonales	Adicción	- Tiempo que le dedica - Perdida de noción del tiempo - Placer que siente - Dependencia por los logros	(1) siempre (2) casi siempre (3) alguna vez (4) rara vez (5) nunca
				Influencia	- Conducta agresiva - Perdida de sensibilidad	
				Sedentarismo	- Perdida de interés de actividades física - Desorden Alimenticio	
				Capacidad de Superación	- Obstáculos para resolver problemas	
			Aspectos Interpersonales	Sociabilidad	- Interacción Social	
				Trabajo en equipo	- Fomenta la comunicación, compromiso y coordinación	
Variable dependiente: Rendimiento académico	Se refiere a la consecuencia que se produce en el estudiante mediante la aplicación de diversos métodos de enseñanza y estudio, que le permiten fomentar su creatividad y cognición con el objetivo de lograr un mejor desempeño en su proceso	La variable “rendimiento académico”, se medirá a través de sus dimensiones, y estas a su vez, por sus correspondientes indicadores. Para la medición, se hará uso de una encuesta elaborada	Recepción de información	Capacidad de almacenamiento	- Almacena, mantiene y recuperar la información por mucho tiempo.	
				Capacidad de atención	- Toma de atención fácilmente	
			Formas de aprendizaje	Aprendizaje visual	- Aprende observando - Utiliza Imágenes - Realiza reproducciones	
				Aprendizaje auditivo	- Aprende escuchando - Aprende hablando	

	educativo (Salavarría & Martínez, 2020, p.25).	de tipo Likert, como técnica de recolección de datos.			- Reconoce fonemas	
				Aprendizaje kinestésico	- Aprende haciendo - Elabora trípticos - Elabora afiches	
			Evaluaciones	Promedios académicos	- Excelente: 18-20 - Bueno: 14-17 - Regular: 11-13 - Deficiente: 00-10	

3.1. Operacionalización de variables

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1 Tipo, nivel y diseño de investigación

4.1.1 Enfoque de investigación

La investigación adopta un enfoque cuantitativo, pues se enfoca en un problema específico relacionado con la correlación entre el videojuego *Free Fire* y el desempeño académico. El enfoque cuantitativo tiene como característica ser un proceso que se utiliza para investigaciones de carácter objetivo y medibles (Andia, 2017).

4.1.2 Tipo de investigación

Según los objetivos planteados en el presente estudio, este se clasifica como una investigación básica que tiene como propósito principal el aumento de conocimientos en el campo de estudio (Tacilio, 2016).

4.1.3 Nivel de investigación

La tesis en cuestión se ubica en el nivel de investigación explicativo, puesto que su finalidad va más allá de describir fenómenos o establecer definiciones y mediciones de concordancia entre las variables, están enfocadas a conocer los motivos y la influencia de los fenómenos y acontecimientos de cualquier índole. Por tanto, su interés busca explicar y saber el porqué de la ocurrencia de un fenómeno y en que situaciones se manifiesta (Hernández & Mendoza, 2018).

4.1.4 Diseño de la investigación

La investigación es no experimental-trasversal porque no manipula ninguna variable del campo de estudio, su objetivo es analizar el fenómeno como tal (Tacilio, 2016). Esta investigación estudió una situación ya existente, es decir, que no han sido provocadas, manipuladas, ni controladas. Por otro lado, de corte transversal se refiere a que se estudió el fenómeno en un punto específico en el tiempo.

4.2 Población y unidad de análisis

a) Población de estudio

Según Hernández y Mendoza (2018), “la población o universo es la totalidad del fenómeno de estudio, donde aquí se encuentra todos los datos que concuerdan con las especificaciones establecidas en la población de estudio”. (p. 174). La población para la presente investigación fue conformada por 100 alumnos matriculados en la IE Mixta Cancahuani, según la nómina de matrícula de la IE Mixta Cancahuani, Cusco.

Tabla 1*Estudiantes matriculados en la Institución Educativa Mixta de Cancahuani*

Población estudiantil		
Grado	Sección	
	A	B
Primero de secundaria	14	
Segundo de secundaria	12	12
Tercero de secundaria	14	12
Cuarto de secundaria	10	11
Quinto de secundaria	15	
Total	100	

Nota. Nómina de estudiantes matriculados 2023.

b) Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra

Para Hernández & Mendoza (2018), “la muestra es el subconjunto de una población; para poder estudiar un fenómeno se debe recaudar los datos, considera una muestra de carácter representativo y preciso de la población en estudio” (p. 173). El tipo de muestreo empleado en este estudio fue no probabilístico, lo que implica que los participantes no fueron seleccionados al azar, sino de manera intencional para cumplir con ciertos criterios específicos de la investigación. En este caso, la selección de los participantes se basó en la nómina de matrícula de la IE Mixta Cancahuani, ubicada en Cusco. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes del segundo grado de secundaria, seleccionados específicamente para representar adecuadamente las características del grupo de interés en el estudio.

Criterios de inclusión:

1. Estudiantes matriculados en el segundo grado de secundaria de la IE Mixta Cancahuani.
2. Estudiantes que utilizan regularmente el juego *Free Fire*.
3. Estudiantes dispuestos a participar voluntariamente en el estudio.

Criterios de exclusión:

1. Estudiantes no matriculados en el segundo grado de secundaria de la IE Mixta Cancahuani.
2. Estudiantes que no utilizan *Free Fire*.
3. Estudiantes que no deseen participar en el estudio.

Asimismo, el uso de un muestreo no probabilístico se justificó por la necesidad de seleccionar participantes con características específicas que fueran relevantes para la

investigación. Dado que el objetivo del estudio era analizar la influencia del uso de *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes, era crucial seleccionar a aquellos que efectivamente jugaran este juego. Además, la elección de estudiantes del segundo grado de secundaria se basó en la hipótesis de que esta etapa educativa es crítica para observar posibles efectos en el rendimiento académico.

4.3 Técnicas de recolección de información

4.3.1 Técnica

La técnica es una estrategia de acumulación de datos en un estudio. Para este informe de investigación, la técnica que se va utilizar es una encuesta. Primero, se pidió permiso de acceso correspondiente a la IE Mixta Cancahuani perteneciente al distrito de Ccapacmarca provincia de Chumbivilcas, 2022. Asimismo, se validó la confiabilidad de la encuesta como su aplicación. Luego de esto, se pidió autorización de participación voluntaria a los estudiantes de la IE como a los padres de familia de estos. A partir de estos pasos se procedió a realizar la encuesta a los estudiantes correspondientes.

4.3.2 Instrumento

Para el presente estudio se obtuvieron datos de fuente primaria a través de la encuesta tipo Likert realizada a los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la IE Mixta Cancahuani.

En este sentido, la encuesta tipo Likert se caracteriza por ser utilizada principalmente por las Ciencias Sociales, donde el encuestado se enfrenta a una serie de preguntas donde tiene que responder en base al nivel de agrado, es decir, si está de acuerdo o no con la afirmación siguiendo el orden de una escala (Matas, 2018).

El instrumento empleado para realizar la investigación fue el cuestionario, el cual es una herramienta ampliamente utilizada en encuestas para recolectar datos sobre las variables específicas que se desean medir. Consiste en un conjunto de preguntas diseñadas previamente (Hernández & Mendoza 2018).

El cuestionario utilizado en este estudio fue recopilado de diferentes autores específicamente para cumplir con los objetivos de la investigación. Incluye preguntas que permiten evaluar tanto el uso del free fire como su impacto en el rendimiento académico y las relaciones interpersonales de los estudiantes. entre algunas investigaciones que se selecciono fue el autor Catota, B. (2019). En su investigación *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato.

La validez del instrumento fue aprobada por juicio de expertos, también se verificó la fiabilidad de la misma por medio del Alfa de Cronbach resultando un porcentaje alto para *Free Fire* ($\alpha = 0,953$) y para la variable rendimiento académico ($\alpha = 0,972$), lo que garantiza una buena consistencia interna de los ítems para que se logren los objetivos del estudio.

4.4 Técnicas de análisis e interpretación de la información

Al obtener todos los datos requeridos por medio del cuestionario aplicado, se tabularon en hojas de cálculo Excel y luego se analizaron en el SPSS en la versión 26. Donde se realizaron los resultados descriptivos (tablas de frecuencia) e inferenciales (pruebas de hipótesis).

4.5 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Las pruebas de hipótesis fueron efectuadas por medio de un modelo de regresión lineal simple, representado por la siguiente fórmula:

$$Y_i = B_0 + B_1 * X_1 + B_2 * X_2 + u_i$$

Dónde: “ Y_i = rendimiento académico (dependiente), X_i = Video juego *Free Fire* (independiente), B = Constantes y u_i = Término de Error”. En tal caso, el nivel de significancia fue de $\alpha = 0,05$ (0,5%), el cual se verificó con la prueba de análisis de varianzas (Anova), donde se acepta la hipótesis de la investigación cuando $p < 0,05$ y se rechaza cuando $p > 0,05$.

Los baremos para la realización de la interpretación se encuentran en el siguiente rango:

Tabla 2

Escala de baremación

Escala	Rango
Bajo	30 – 98
Medio	99 – 107
Alto	108- 150

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1 Descripción

Los presentes resultados de la investigación de acuerdo a una encuesta realizada a 30 estudiantes del segundo grado nivel secundario, en el que se elaboró 30 preguntas para la variable *Free Fire* y la variable rendimiento académico. Asimismo, la validez del instrumento fue aprobada por juicio de expertos, también se verificó la fiabilidad de la misma por medio del Alfa de Cronbach resultando un porcentaje alto para *Free Fire* ($\alpha = 0,953$) y para la variable rendimiento académico ($\alpha = 0,972$), lo que garantiza una buena consistencia interna de los ítems para que se logren los objetivos del estudio. Organizándolo por medio de resultados descriptivos e inferenciales.

5.2 Resultados de las variables de estudio

5.2.1 Resultados para la variable de estudio uso de *Free Fire*

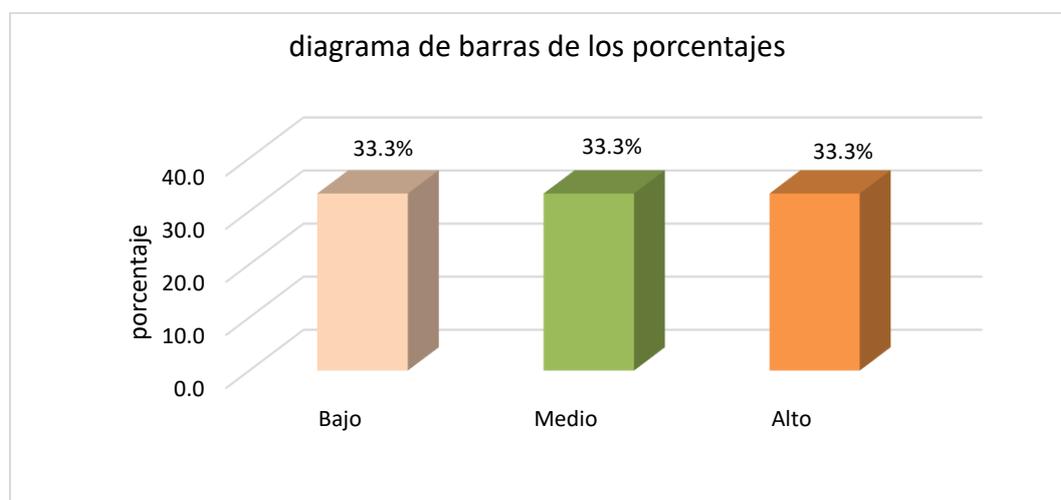
Tabla 3

Estadísticos descriptivos de la frecuencia de uso del Free Fire por los estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Medio	10	33,3%
Alto	10	33,3%
Total	30	100,0%

Figura 2

Free Fire



En referencia a los resultados obtenidos para la variable *Free Fire*, se pudo observar que este juego es usado por los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Canchahuani en

un nivel alto, con el 33,3%, de igual manera para los niveles medio y alto con el 33,3%. Lo cual evidencia que un gran porcentaje de los participantes en la investigación si consumen el “juego de *Free Fire*”. En conclusión, los resultados revelan que un alto porcentaje de los alumnos del nivel secundario utiliza el juego *Free Fire*, lo cual indicó una participación significativa en la investigación.

5.2.1.1 Resultados por dimensiones

a. Resultados de la dimensión aspecto intrapersonal

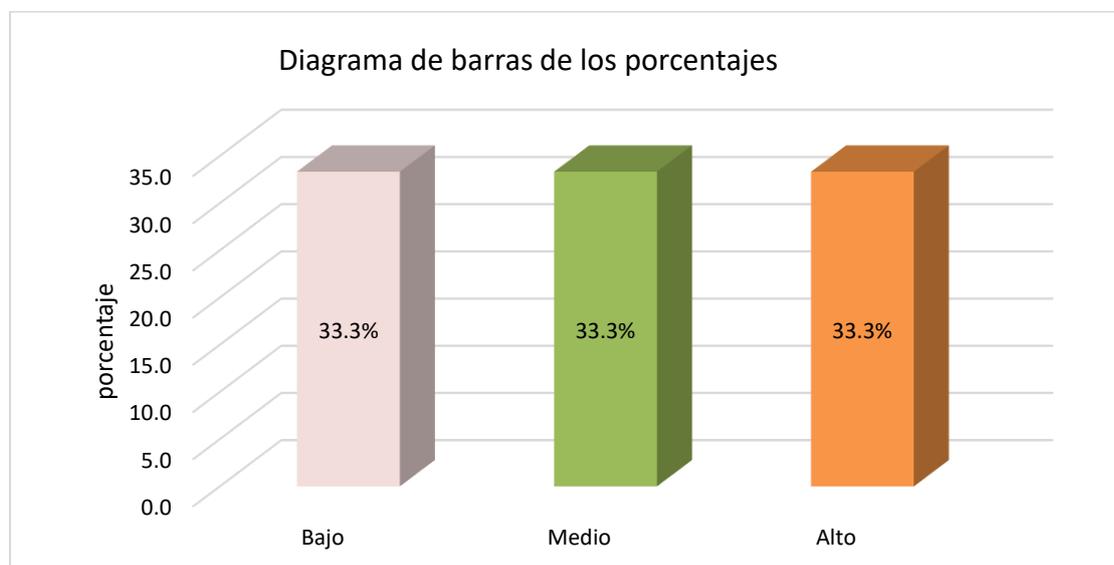
Tabla 4

Frecuencia del aspecto intrapersonal del uso del Free Fire en los estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Medio	10	33,3%
Alto	10	33,3%
Total	30	100,0

Figura 3

Barras de la dimensión aspecto intrapersonal



En relación a los resultados que se obtuvieron para la dimensión aspecto intrapersonal, se pudo observar que los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Canchahuani tienen habilidades intrapersonales en un nivel alto con solo el 33,3% y en los niveles bajo y medio también logró obtener el 33,3% de habilidades intrapersonales. Estos hallazgos sugieren que los juegos en internet pueden tener un impacto significativo en el estado emocional y personal de los estudiantes.

b. Resultados de la dimensión aspecto interpersonal

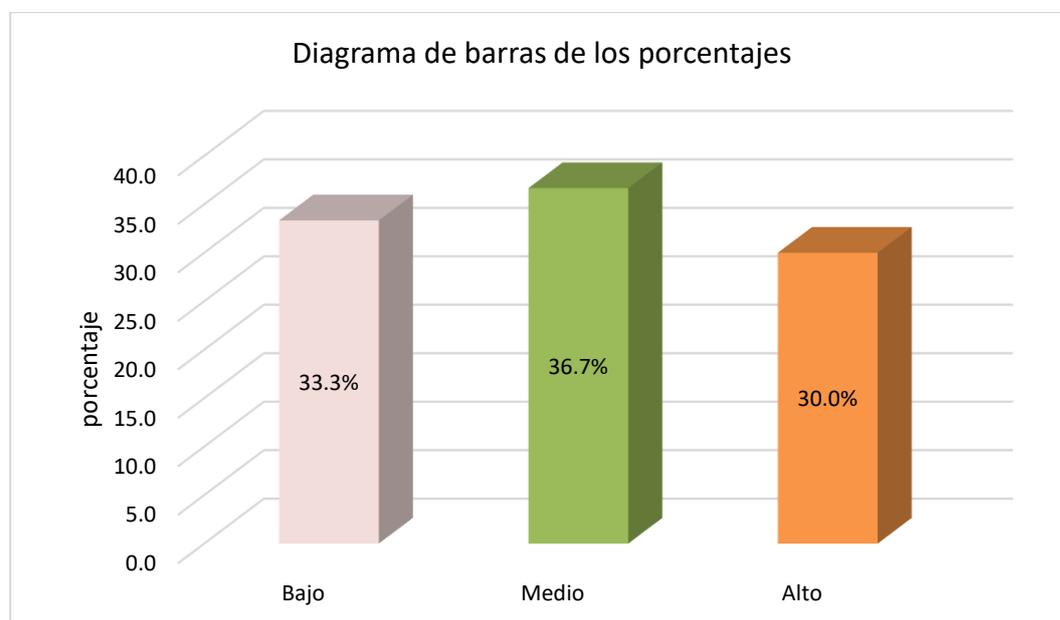
Tabla 5

Frecuencia del aspecto interpersonal del uso del Free Fire en los estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Medio	11	36,7%
Alto	9	30,0%
Total	30	100,0%

Figura 4

Barras de la dimensión aspecto interpersonal



En relación a los resultados que se obtuvieron para la dimensión aspecto interpersonal, se pudo observar que los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Cancahuani tienen habilidades interpersonales en un nivel alto solo el 30% de los estudiantes, en el nivel medio se logró obtener el 36,7% y el nivel bajo obtuvo el 33,3% en habilidades intrapersonales. Esto puede deberse a que los juegos en internet pueden afectar de manera significativa en el ámbito social e interpersonal de los estudiantes. Lo cual evidencia la necesidad de fortalecer y desarrollar las habilidades interpersonales de los estudiantes en dicha institución educativa.

5.2.2 Resultados para la variable de estudio rendimiento académico

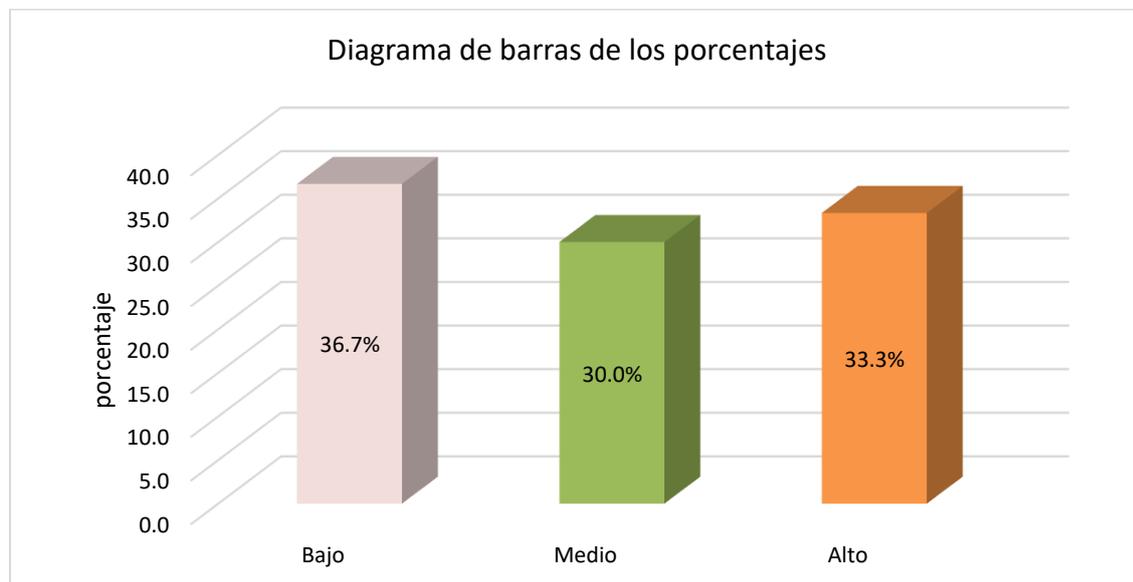
Tabla 6

Variable rendimiento académico

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	36,7%
Medio	9	30,0%
Alto	10	33,3%
Total	30	100,0%

Figura 5

Barras del rendimiento académico de los estudiantes



En relación a los resultados obtenidos para la variable rendimiento académico, se pudo observar que solo el 33,3% de los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Canchahuani, cuentan con un nivel alto de rendimiento académico, en el nivel medio obtuvo el 30% y finalmente en el nivel bajo logró obtener el 36,7%. Esto se debe a que los juegos en internet pueden afectar de manera significativa a los estudiantes en cuanto a su rendimiento académico. Lo cual evidencia la necesidad de implementar estrategias y medidas para mejorar el rendimiento académico en dicha institución educativa.

5.2.2.1 Resultados por dimensiones

Resultados de las dimensiones de rendimiento académico

a. Resultados de la dimensión recepción de información

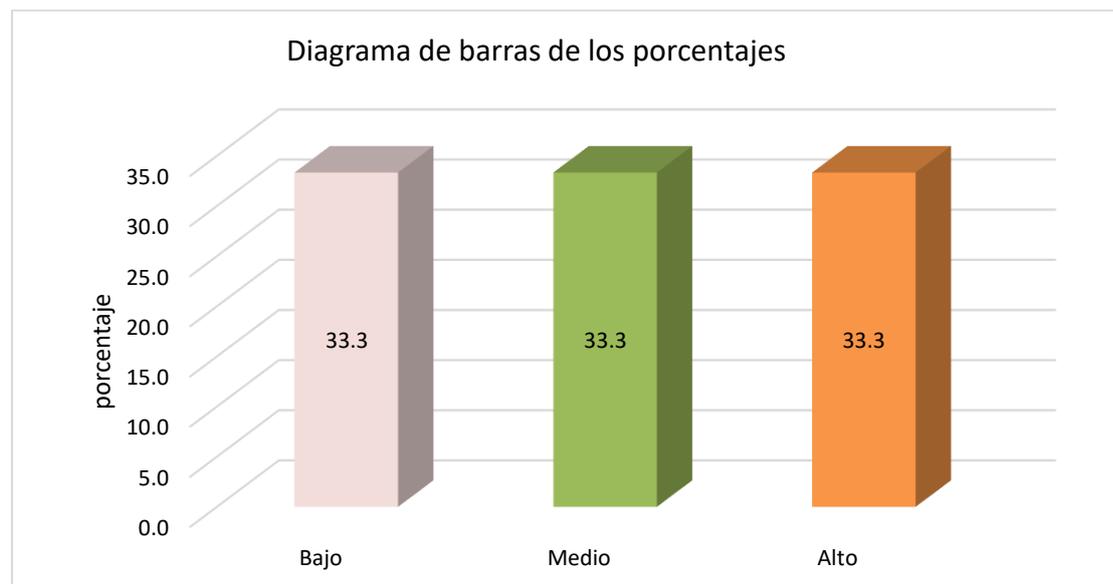
Tabla 7

Frecuencia de la recepción de información en los estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Medio	10	33,3%
Alto	10	33,3%
Total	30	100,0%

Figura 6

Barras de la dimensión recepción de información



En relación a los resultados obtenidos para la dimensión recepción de información, se pudo observar que los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Cancahuani tienen capacidades para recibir información en un nivel alto en solo el 33,3% de los estudiantes, en el nivel medio y bajo obtuvo el 33,3%. Esto se debe a que existen deficiencias en cuanto a las capacidades que tienen los alumnos a la hora de recibir información nueva. Lo cual sugiere la necesidad de poder realizar un fortalecimiento y mejora de las habilidades de recepción de información en los estudiantes de dicha institución educativa.

b. Resultados de la dimensión formas de aprendizaje

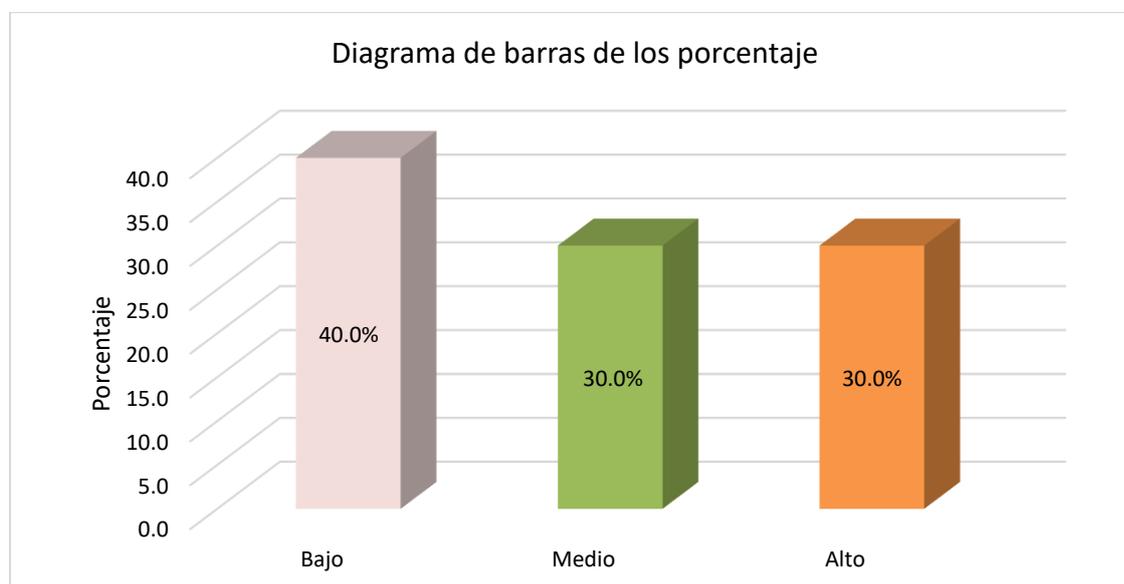
Tabla 8

Frecuencia de las formas de aprendizaje en los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	40,0%
Medio	9	30,0%
Alto	9	30,0%
Total	30	100,0%

Figura 7

Formas de aprendizaje



En relación a los resultados que se obtuvieron para la dimensión formas de aprendizaje, se pudo observar que los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Canchahuani tienen capacidades para aprender de mejor manera por medio de materiales didácticos y nuevos métodos de aprendizaje solo el 30% en un nivel alto, en el nivel medio se obtuvo el 30% y finalmente en un nivel bajo se obtuvo que el 40% de los estudiantes prefieren los métodos de enseñanza convencionales. Lo cual sugiere la necesidad de explorar y promover enfoques de enseñanza innovadores para mejorar el proceso de aprendizaje en dicha institución educativa.

c. Resultados de la dimensión evaluación

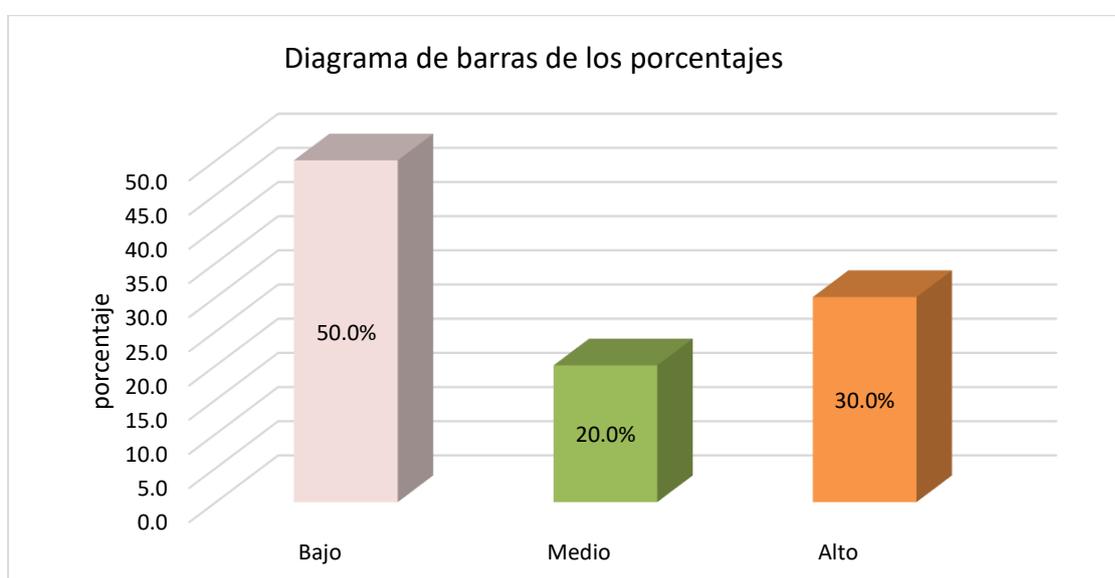
Tabla 9

Frecuencia de la evaluación en los estudiantes

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	50,0%
Medio	6	20,0%
Alto	9	30,0%
Total	30	100,0%

Figura 8

Evaluación



En relación a los resultados que se obtuvieron para la dimensión evaluación, se pudo observar que los estudiantes del nivel secundario de la IE Mixta Cancahuani se sienten motivados para obtener mejores calificaciones y se preocupan por esforzarse para obtener mejores notas, solo el 30% en un nivel alto, en el nivel medio 20% y finalmente en un nivel bajo se obtuvo que el 50% de los estudiantes prefieren los métodos de enseñanza convencionales. Estos resultados evidencian la importancia de implementar estrategias que fomenten la motivación y el interés por el rendimiento académico en la institución educativa.

5.3 Prueba de hipótesis

El comportamiento asimétrico de los datos se observó a partir de la prueba de normalidad *Shapiro-Wilk*, pues la muestra del estudio es menor a 50. Por lo tanto, se tomó este indicador que señala p valor mayor a 0,05, lo que significa que los datos tienen un

comportamiento asimétrico respecto a la media. Los datos se comportan bajo una curva de normalidad.

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
<i>Free Fire</i>	0,970	30	0,074
Rendimiento académico	0,948	30	0,152

5.3.1 Hipótesis general

Ho: “El uso de *Free Fire* no influye en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Ha: “El uso de *Free Fire* influye en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Tabla 11

Modelo de regresión lineal para la hipótesis general

Modelo	R	R Cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	-0,849 ^a	0,721	0,711	15,584

a. Predictores: (Constante), *Free Fire*

De acuerdo con los resultados del modelo lineal para la hipótesis general, se ha observado una correlación significativa de -0,849 entre las variables, junto con un valor de R^2 ajustado de 0,711. Estos hallazgos indican que la variable "*Free Fire*" ejerce un impacto del 71,1% en el rendimiento académico. En otras palabras, el rendimiento académico se ve influido por el uso del juego "*Free Fire*".

Tabla 12

Prueba ANOVA^a para la hipótesis general

Modelo	Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
1 Regresión	17563,619	1	17563,619	72,323	0,000 ^b
Residuo	6799,748	28	242,848		
Total	24363,367	29			

a. Variable dependiente: Rendimiento académico

b. Predictores: (Constante), *Free Fire*

La prueba ANOVA arrojó resultados que respaldan la validez del modelo, ya que el valor de p obtenido fue altamente significativo, igual a 0,00, lo que está por debajo del umbral de 0,05. Esta significativa diferencia se interpreta como una marcada disparidad entre la desviación media asociada al uso de "Free Fire" y el error de estimación. Estos hallazgos enfatizan la necesidad de señalar que el empleo de "Free Fire" tiene un impacto negativo en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario en la IE Mixta Canchahuani, Cusco, en el año 2022.

Tabla 13

Coefficientes^a del modelo de la hipótesis general

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta			
1 (Constante)	197,252	12,520			15,755	0,000
<i>Free Fire</i>	-1,026	0,121	-0,849		-8,504	0,000

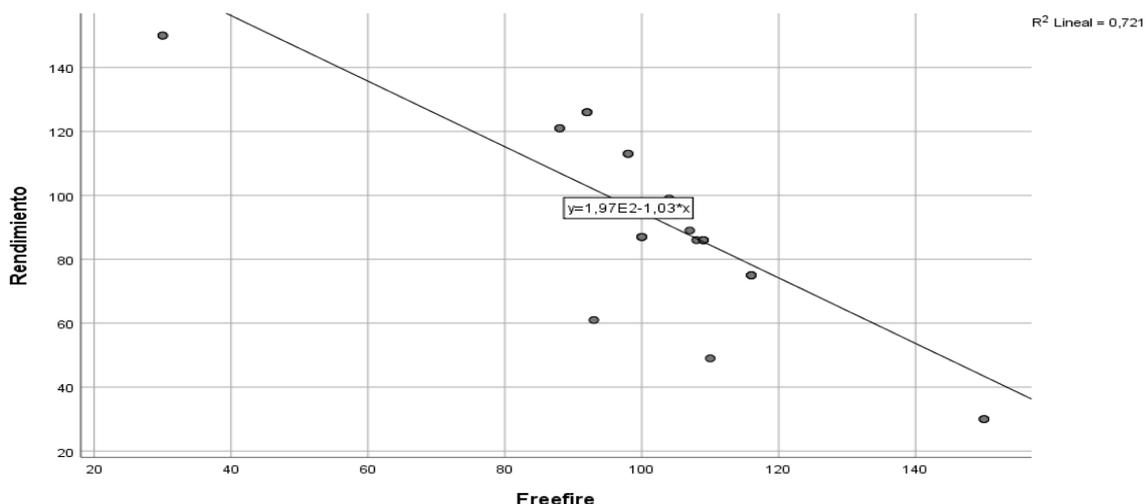
a. Variable dependiente: Rendimiento académico

El valor β en los coeficientes no estandarizados se registró como $\beta = -1,026$. Esto implica que, manteniendo constantes las demás variables, un aumento de una unidad en el uso de "Free Fire" resultaría en una disminución del rendimiento académico en -1,026 unidades. Además, el coeficiente estandarizado, $\beta = -0,849$, señala una correlación negativa moderada y altamente significativa con un valor de p igual a 0,000, que es menor que 0,05. Este hallazgo indica que la variable "Free Fire" ejerce una influencia negativa significativa en el rendimiento académico, con un valor de -0,849. Es decir, un incremento de una unidad en la variable "Free Fire" se asocia con una disminución en el rendimiento académico.

Teniendo en cuenta las tablas anteriores, podemos concluir que la hipótesis es válida, ya que la variable "Free Fire" tiene la capacidad de explicar el 71,1% de la variación en el rendimiento académico de forma moderada y negativa. Esto se respalda por el valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. En resumen, existe una correlación significativa y negativa entre ambas variables, con un coeficiente β de -0,849 y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05.

Figura 9

Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis general



5.3.2 Hipótesis específicas

Prueba de hipótesis específica 1

Ho: “El uso de *Free Fire* no influye en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Ha: “El uso de *Free Fire* influye en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Tabla 14

Modelo de regresión lineal para la hipótesis específica 1

Modelo	R	R Cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	-0,805 ^a	0,648	0,635	5,815

a. Predictores: (Constante), *Free Fire*.

De acuerdo con los resultados de la tabla del modelo lineal para la hipótesis específica 1, se ha identificado una correlación significativa entre las variables, alcanzando un valor de 0,805. Además, el valor de R^2 ajustado se sitúa en 0,635. Estos hallazgos ponen de manifiesto que la variable "*Free Fire*" tiene un impacto del 63,5% en la dimensión de recepción de información, la cual forma parte integral del rendimiento académico. En otras palabras, la capacidad de recibir información se encuentra influida por la presencia del juego "*Free Fire*".

Tabla 15*Prueba ANOVA^a para la hipótesis específica 1*

Modelo	Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
1 Regresión	1743,141	1	1743,141	51,554	0,000 ^b
Residuo	946,726	28	33,812		
Total	2689,867	29			

a. Variable dependiente: Recepción de información

b. Predictores: (Constante), *Free Fire*

La prueba ANOVA revela una diferencia altamente significativa entre la varianza media y el error estándar asociados con la variable "*Free Fire*". Estos hallazgos demuestran de manera concluyente que "*Free Fire*" ejerce un impacto significativo en la dimensión de la recepción de información entre los estudiantes de nivel secundario. Este resultado se sustenta en un nivel de significancia de 0,000, el cual es inferior a 0,05.

Tabla 16*Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 1*

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta		
1 (Constante)	63,398	4,672		13,571	0,000
<i>Free Fire</i>	-0,323	0,045	-0,805	-7,180	0,000

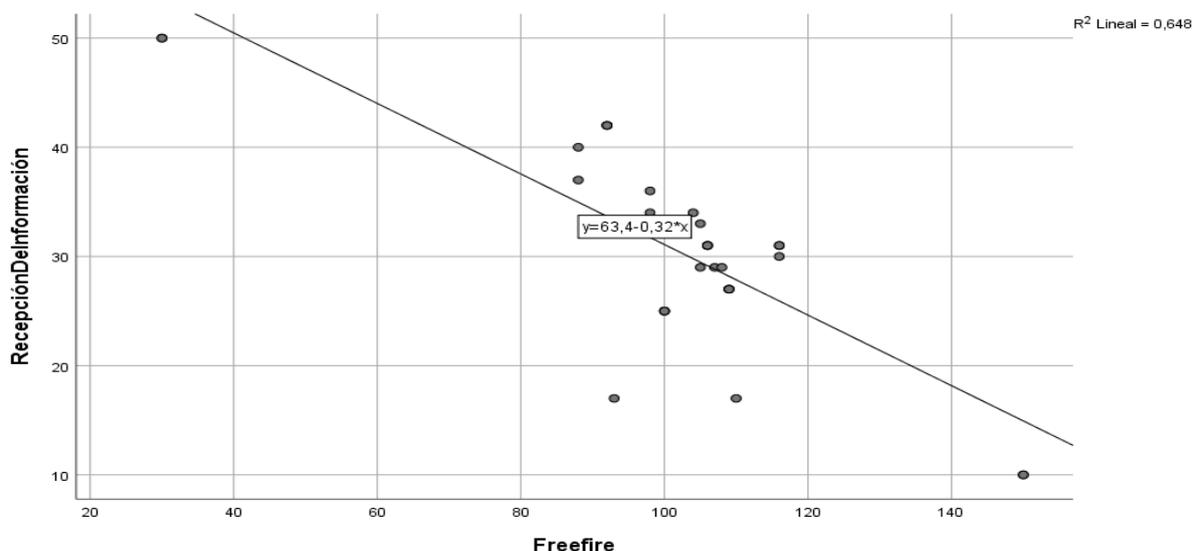
a. Variable dependiente: Recepción de información

En cuanto a los coeficientes, tanto estandarizados como no estandarizados, hemos observado que el valor del coeficiente no estandarizado β es -0,323, mientras que el coeficiente estandarizado β es igual a -0,805. Ambos coeficientes muestran un valor de significancia de 0,00, que es inferior al nivel de significancia de 0,05. El primer coeficiente no estandarizado refleja el aumento promedio en la variable "recepción de información" cuando la variable "*Free Fire*" aumenta en una unidad. Por otro lado, el segundo coeficiente, que es estandarizado, indica una correlación negativa de Pearson directa.

Basándonos en estos resultados, podemos concluir que la hipótesis específica 1 es válida. Esto se debe a que "*Free Fire*" influye de manera significativa en la dimensión de la recepción de información en un 63,5%, según lo respaldado por la prueba ANOVA y su valor de significancia de 0,000, que es inferior a 0,05.

Figura 10

Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis E1



Prueba de hipótesis específica 2

Ho: “El uso de *Free Fire* no influye en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Ha: “El uso de *Free Fire* influye en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Tabla 17

Modelo de regresión lineal para la hipótesis específica 2

Modelo	R	R Cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	-0,827 ^a	0,684	0,672	5,731

a. Predictores: (Constante), *Free Fire*

El modelo correspondiente a la hipótesis específica 2 revela una relación significativa, con un coeficiente de correlación de 0,827 y un valor de R² ajustado de 67,2%. Estos resultados demuestran de manera concluyente que "*Free Fire*" representa un factor determinante en la dimensión de las formas de aprendizaje en relación al rendimiento académico, con un impacto del 67,2%.

Tabla 18

Prueba ANOVA^a para la hipótesis específica 2

Modelo	Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
1 Regresión	1987,941	1	1987,941	60,534	0,000 ^b

Residuo	919,525	28	32,840
Total	2907,467	29	

a. Variable dependiente: Formas de aprendizaje

b. Predictores: (Constante), *Free Fire*

De acuerdo con los resultados de la prueba ANOVA, se ha observado una diferencia altamente significativa entre la varianza media y el error estándar asociados con la variable "*Free Fire*". Esto sugiere que "*Free Fire*" tiene un efecto significativo en las formas de aprendizaje de los estudiantes de nivel secundario en la IE Mixta Cancahuani. Este hallazgo se respalda con un valor de significancia igual a 0,00, el cual es inferior al nivel de significancia de 0,05.

Tabla 19

Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 2

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta		
1 (Constante)	67,416	4,604		14,643	0,000
<i>Free Fire</i>	-0,345	0,044	-0,827	-7,780	0,000

a. Variable dependiente: Formas de aprendizaje

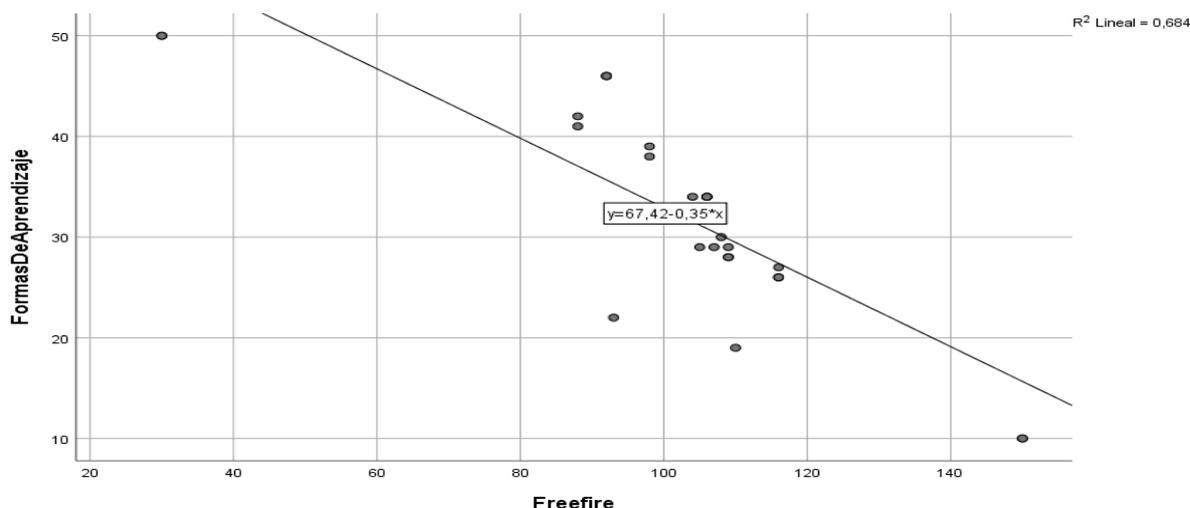
b. Predictores: (Constante), *Free Fire*

El valor β en los coeficientes no estandarizados se establece en $\beta = -0,345$. Esto implica que, manteniendo constantes las demás variables, un incremento de una unidad en la variable "*Free Fire*" se traduciría en una disminución de las formas de aprendizaje en -0,827 unidades. Además, el coeficiente estandarizado β se sitúa en -0,827, lo que señala una correlación de Pearson negativa, moderada y altamente significativa, con un valor de p igual a 0,000, que es menor que 0,05. Esto indica que la variable "*Free Fire*" impacta de manera negativa en las formas de aprendizaje en -0,827. En otras palabras, un aumento de una unidad en la variable "*Free Fire*" se asocia con una disminución en las formas de aprendizaje.

Basándonos en los resultados presentados en las tablas anteriores, podemos concluir que la hipótesis es válida. Esto se debe a que la variable "*Free Fire*" tiene la capacidad de explicar el 71,1% de la variación en el rendimiento académico de manera moderada y negativa, respaldado por un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05. En resumen, existe una correlación significativa y negativa entre ambas variables, con un coeficiente β de -0,849 y un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05.

Figura 11

Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis E2



Prueba de hipótesis específica 3

Ho: “El uso de *Free Fire* no influye en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Ha: “El uso de *Free Fire* influye en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022”.

Tabla 20

Modelo de regresión lineal para la hipótesis específica 3

Modelo	R	R Cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	-0,840 ^a	0,705	0,695	5,640

a. Predictores: (Constante), *Free Fire*

Según el modelo correspondiente a la hipótesis específica 2, hemos identificado una relación con un coeficiente de correlación de 0,840 y un valor de R² ajustado de 0,695. Estos resultados indican claramente que "*Free Fire*" se convierte en un factor determinante en la dimensión de la evaluación dentro de la variable de rendimiento académico, explicando el 69,5% de la variabilidad en esta dimensión.

Tabla 21

Prueba ANOVA^a para la hipótesis específica 3

Modelo	Suma de cuadrados	Gl	Media cuadrática	F	Sig.
--------	-------------------	----	------------------	---	------

1	Regresión	2133,565	1	2133,565	67,068	0,000 ^b
	Residuo	890,735	28	31,812		
	Total	3024,300	29			

a. Variable dependiente: Evaluación

b. Predictores: (Constante), *Free Fire*

Según los resultados de la prueba ANOVA, se ha observado una diferencia altamente significativa entre la varianza media y el error estándar asociados con la variable "*Free Fire*". Esto indica de manera concluyente que "*Free Fire*" ejerce un efecto significativo en la evaluación de los estudiantes de nivel secundario en la IE Mixta Cancahuani. Este hallazgo se respalda con un valor de significancia igual a 0,00, que es inferior al nivel de significancia de 0,05.

Tabla 22

Coefficientes^a del modelo de la hipótesis específica 3

Modelo	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados	t	Sig.
	B	Desv. Error	Beta		
1 (Constante)	66,438	4,531		14,662	0,000
Free Fire	-0,357	0,044	-0,840	-8,190	0,000

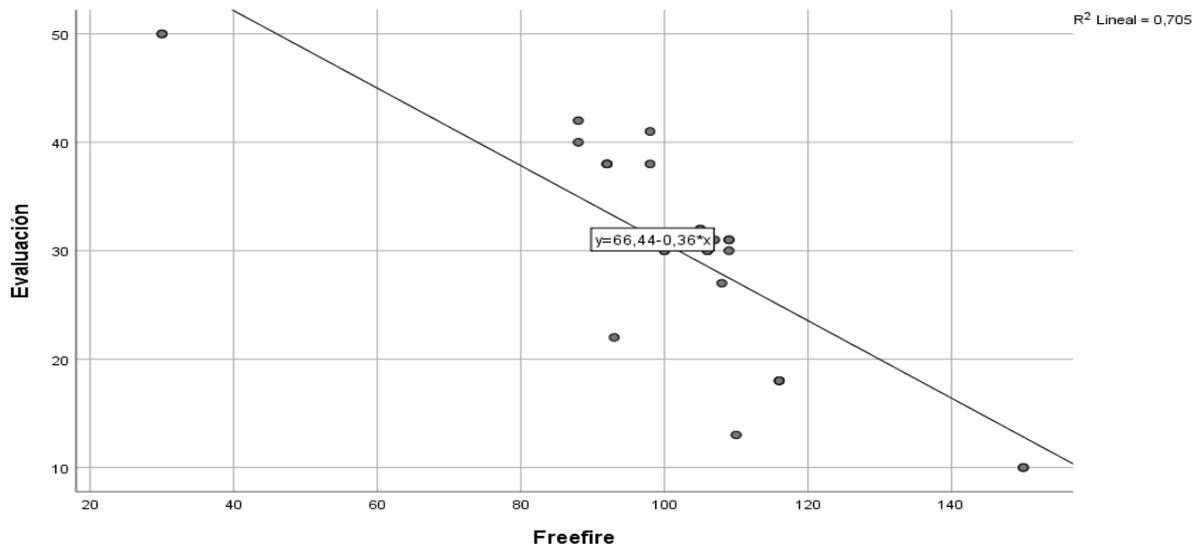
a. Variable dependiente: Evaluación

En cuanto a los resultados de los coeficientes no estandarizados, hemos observado que el valor de beta es -0,357. Esto indica que un aumento de una unidad en las variables de "*Free Fire*" se traduciría en una disminución de -0,357 puntos en la evaluación. Además, el coeficiente estandarizado, con un valor de beta igual a -0,840, señala una correlación negativa de Pearson significativa y moderada. Este resultado se respalda con un valor de significancia de 0,000, que es menor que 0,05, entre la variable "*Free Fire*" y la evaluación.

Basándonos en las tablas anteriores, podemos confirmar la validez de la hipótesis del estudio con un nivel de confianza del 95%. Esto se debe a que se ha demostrado una correlación significativa y negativa entre las variables, ya que el valor de β es -0,840. Esto implica que la evaluación tiene un efecto significativo en la dimensión de la experiencia laboral, respaldado por un valor de significancia igual a 0,000, que es menor que 0,05, según los resultados de la prueba ANOVA.

Figura 12

Dispersión y pendiente de la recta del modelo de la hipótesis E3



VI. DISCUSIÓN

El objetivo general de esta investigación fue determinar la influencia del uso de *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes de nivel secundario en la IE Mixta Cancahuani, Cusco. Como resultado de la prueba de hipótesis general, se obtuvo un valor de R^2 igual a 0,721, lo que indica una relación significativa entre las dos variables de estudio: el uso de *Free Fire* y el rendimiento académico. Además, el valor de p fue significativo, con un $p = 0,000 < 0,05$. En consecuencia, se concluye que *Free Fire* tiene un impacto negativo en el rendimiento académico de los estudiantes de nivel secundario, dado que el valor de β estandarizado fue -0,849. Estos resultados proporcionan pruebas concluyentes sobre la influencia de este juego en el bajo rendimiento académico, subrayando la importancia de abordar adecuadamente el impacto de los videojuegos en el entorno educativo.

Los resultados de la hipótesis general coinciden con las conclusiones de Catota (2019), quien encontró resultados similares al demostrar que los videojuegos afectan directamente al rendimiento académico, ya que los estudiantes tienden a relegar sus responsabilidades académicas en favor de dedicar más tiempo a los videojuegos, obteniendo solo calificaciones suficientes sin mostrar interés en mejorar su desempeño académico. Además, Haquehua (2017), también encontró una relación entre la práctica de videojuegos y el rendimiento académico, con una correlación de Pearson de -0,530. Estos estudios respaldan la evidencia de que los videojuegos tienen un impacto negativo en el rendimiento académico, ya que los estudiantes tienden a descuidar sus responsabilidades académicas cuando están inmersos en el mundo de los videojuegos.

Es importante destacar que *Free Fire*, según la conceptualización de Grajales et al., (2019), es un juego en línea que permite no solo la interacción a través de personajes, sino también la comunicación oral entre los miembros de un equipo, si es que se forma uno. Por otro lado, Haquehua (2018), define el rendimiento académico como la relación entre lo obtenido y el esfuerzo invertido para lograrlo, generalmente relacionado con el éxito en la escuela y el trabajo.

Esta investigación ha demostrado de manera estadísticamente significativa que el uso excesivo de *Free Fire* tiene un impacto negativo en el rendimiento académico de los estudiantes, lo que se refleja en sus calificaciones. El coeficiente no estandarizado β de -1,026 indica que un aumento de una unidad en el tiempo dedicado a *Free Fire* se traduce en una disminución de 0,721 puntos en el rendimiento académico. Estos resultados resaltan la necesidad de abordar de manera adecuada y consciente el impacto de los videojuegos, como

Free Fire, en el ámbito educativo para promover un rendimiento académico más óptimo y equilibrado.

El objetivo específico 1 de esta investigación se enfocó en determinar la influencia del uso de *Free Fire* en la capacidad de recepción de información por parte de los estudiantes del segundo grado de nivel secundario de la IE Mixta Cancahuani, Cusco, en el año 2022. Para ello, se aplicó un modelo de regresión lineal que analizó conjuntamente los datos de ambas variables. Los resultados revelaron que el uso de *Free Fire* tiene un impacto significativamente negativo en la dimensión de recepción de información, como lo indica el coeficiente de determinación $R^2 = 0,648$, que resultó significativo según el análisis ANOVA ($0,00 < 0,05$), y el coeficiente β no estandarizado de $-0,323$. Estos hallazgos sugieren que el uso frecuente de *Free Fire* puede afectar negativamente la capacidad de los estudiantes para procesar y comprender la información que se les enseña en la institución educativa. Esta conclusión es relevante para el desarrollo de estrategias educativas y la promoción de un equilibrio en el uso de este juego, teniendo en cuenta los posibles efectos adversos en la recepción de información por parte de los estudiantes.

Estos resultados coinciden con los hallazgos de Espinoza (2021), quien encontró una relación significativa entre la adicción a los juegos en red y las habilidades sociales, observando que esta adicción no solo afecta aspectos sociales sino también el rendimiento académico de los estudiantes. Además, en el estudio de Calle (2018), se reveló que el 44,2% de los estudiantes de secundaria dedicaban entre 5 y 6 horas al día a los juegos en red, lo que perjudicaba su concentración y la realización de tareas. Esto, a su vez, influía en la asistencia a clases, afectando significativamente su rendimiento académico. Estos hallazgos resaltan la importancia de abordar de manera adecuada el uso de los juegos en red y crear conciencia sobre su impacto en el ámbito académico.

Estos resultados también encuentran respaldo en la afirmación de (Salavarría & Martínez, 2020), quienes señalan que la recepción de información se lleva a cabo a través de los sentidos de percepción, como la audición, la vista, el tacto y otros, que son herramientas fundamentales para enfrentar situaciones cotidianas. Además, la recepción de información es fundamental para el proceso de aprendizaje y la creación de nuevos conocimientos.

Los resultados obtenidos en los análisis descriptivos e inferenciales demuestran que existe una influencia significativa entre el grado de recepción de información y la variable de *Free Fire*. En otras palabras, el uso frecuente de *Free Fire* incide negativamente en la capacidad de los estudiantes para recibir información de manera efectiva, como se evidenció en los resultados de esta investigación. Estos hallazgos respaldan la idea de que el uso excesivo

de *Free Fire* puede afectar negativamente la habilidad de los estudiantes para procesar y comprender la información académica de manera adecuada.

El objetivo específico 2 de esta investigación se enfocó en determinar la influencia del uso de *Free Fire* en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mixta Cancahuani, Cusco, en el año 2022. Para llevar a cabo la prueba de hipótesis, se aplicó un modelo de regresión lineal que evaluó la relación entre la variable *Free Fire* y las formas de aprendizaje. Los resultados revelaron que la influencia de la variable *Free Fire* en las formas de aprendizaje es significativa, como lo indica el coeficiente de determinación $R^2 = 0,684$, que resultó significativo según el análisis ANOVA ($0,00 < 0,05$), y el coeficiente β no estandarizado de $-0,345$. Por lo tanto, se concluye que el uso de *Free Fire* tiene un impacto negativo en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mixta Cancahuani, Cusco. Estos resultados respaldan la idea de que el uso de *Free Fire* afecta negativamente las formas de aprendizaje de los estudiantes, lo que destaca la necesidad de abordar adecuadamente el impacto de *Free Fire* en el contexto educativo y promover estrategias de aprendizaje más efectivas que fomenten un desarrollo académico excelente.

Los resultados de la hipótesis específica número 2 coinciden con los encontrados por Calle (2018), quien identificó en su investigación que los juegos de estrategia son los más comunes y se caracterizan principalmente por el uso de habilidades y destrezas. Estos juegos son atractivos y envolventes, lo que atrapa a los adolescentes y los lleva a pasar largas horas jugando, lo que a su vez conduce a una inasistencia irregular en la escuela. Esta inasistencia afecta las formas de aprendizaje y el rendimiento escolar, ya que los estudiantes no realizan sus tareas ni participan en actividades escolares, lo que resulta en un retraso en el dictado de las clases, lo que a su vez repercute en su aprendizaje y rendimiento académico.

Además, Corrales (2019) en su trabajo de investigación encontró que el 51% de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo de abuso y tolerancia, lo que indica que no tenían conductas características relacionadas con el abuso de videojuegos. Esto sugiere que los videojuegos no influyeron en las conductas y formas de aprendizaje de los estudiantes. Estos estudios respaldan la idea de que los juegos pueden tener un impacto negativo en las formas de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, es importante destacar que no todos los estudiantes presentan conductas problemáticas relacionadas con el uso de videojuegos.

En este contexto, Malvik (2020) indica que los estilos y preferencias de aprendizaje pueden clasificarse en distintas categorías, y no todas las personas encajan perfectamente en ellas. Los tipos de estudiantes más comunes son los visuales, que se sienten atraídos por el

aprendizaje visual y desarrollan esta preferencia al observar imágenes, instrucciones escritas, diagramas y más. Este enfoque también se conoce como aprendizaje espacial. Por otro lado, el aprendizaje auditivo se refiere a que los estudiantes procesan mejor la información a través de los sonidos, mientras que el aprendizaje kinestésico se caracteriza por aprender haciendo cosas.

Los hallazgos de la investigación sugieren que el uso de *Free Fire* incide en la dimensión de las formas de aprendizaje en la variable de rendimiento académico. El valor estandarizado de beta en el modelo fue de -0,345, lo que indica que, si las demás variables permanecen constantes, un aumento de una unidad en la dimensión de las formas de aprendizaje permitiría un aumento de 0,684 puntos en el *Free Fire*. Esto sugiere que la variabilidad de la media en cuanto a las formas de aprendizaje es mayor que el error aleatorio, lo que lleva a la conclusión de que la mayoría de los encuestados consideran que el *Free Fire* influye en las formas de aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto al objetivo específico 3, que busca determinar la influencia del uso de *Free Fire* en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mixta Cancahuani, Cusco, en el año 2022, se aplicó una prueba de hipótesis mediante un modelo de regresión lineal. Los resultados revelaron que la variable *Free Fire* influye significativamente en las evaluaciones, dado que el valor del coeficiente de determinación fue de $R^2 = 0,705$, y el análisis ANOVA arrojó un resultado de $0,000 < 0,05$, además de un coeficiente β no estandarizado de -0,357. Estos resultados dejan en evidencia que *Free Fire* tiene un impacto negativo en las evaluaciones de los estudiantes de nivel secundaria de la IE Mixta Cancahuani, Cusco. Esto subraya la necesidad de abordar de manera efectiva y consciente el impacto que *Free Fire* tiene en el rendimiento académico y la evaluación de los estudiantes.

Los resultados del objetivo específico 3 encuentran respaldo en la investigación de Pilla (2018), quien determinó que el 61% de los estudiantes tiene un fácil acceso a los videojuegos a través de dispositivos electrónicos, y que el 62% de los alumnos no son conscientes de que su participación en videojuegos ha llevado a una disminución en sus calificaciones. Del mismo modo, Gozme & Uracchua (2019) encontraron en su investigación que el grado de adicción de los alumnos es alto, con el 54% de los alumnos mostrando actitudes poco deseables. Coincidentemente, el 54% de los estudiantes obtuvo niveles bajos en sus evaluaciones, lo que afectó directamente a su rendimiento académico. Estos hallazgos respaldan la idea de que el fácil acceso a los videojuegos, la falta de comprensión de su influencia en las calificaciones y la dependencia de ellos tienen efectos perjudiciales en el desempeño académico de los estudiantes.

Esto significa que tanto la dimensión de evaluación como la variable *Free Fire* están interconectadas, como se deduce de los resultados obtenidos en la investigación, tanto en los análisis descriptivos como inferenciales. Por lo tanto, si el uso del videojuego *Free Fire* aumenta, esto afectará negativamente las evaluaciones de los estudiantes. El valor del coeficiente β no estandarizado de -0,357 respalda esta afirmación, ya que una mayor frecuencia en el uso de *Free Fire* se traduce en una influencia negativa en las evaluaciones de los estudiantes en su desempeño académico en el contexto educativo.

CAPITULO VII

PROPUESTA DE SENSIBILIZACIÓN DE JUEGOS MÓVILES

6.1 Fundamentación

La crisis provocada por la pandemia del COVID-19, trajo consigo el uso frecuente de aplicaciones en smartphone y juegos instalados en este, lo cual fue usado constantemente pasando varias horas en juegos por parte de los estudiantes. Una de estas aplicaciones más descargadas y utilizadas en este periodo de tiempo fue el video juego de Garena *Free Fire*. Este juego es uno de las causas que afectan el desempeño académico en los estudiantes, lo cual incremento el bajo rendimiento académico en los estudiantes de la IE Mx, Cancahuani-Cusco-2022.

Los hallazgos indicaron que el juego *Free Fire* tiene un efecto negativo en el rendimiento académico. Además, se observó que un 33% de estudiantes consumen el video juego en un nivel elevado lo que provoca una marcada disminución en el rendimiento académico como lo evidencia en la recepción de información, formas de aprendizaje y evaluación donde reflejan el bajo porcentaje de estudiantes que obtiene calificaciones altas.

Ante esta problemática encontrada es pertinente proponer un taller de sensibilización y concientización sobre el uso excesivo del videojuego *Free Fire* y juegos móviles. Con el fin de demostrar sus efectos negativos y entender cómo afecta al rendimiento académico de los estudiantes; considerando los resultados del análisis de estudio enfocados en las dimensiones del rendimiento académico.

6.2 Objetivos

6.2.1 Objetivo general

Elaborar y proponer un taller de sensibilización y concientización sobre el uso excesivo del videojuego *Free Fire* y juegos móviles en la IE Mx, Cancahuani- CUSCO - 2022.

6.2.2 Objetivos específicos

a. Revisar los criterios de talleres de sensibilización y concientización sobre el uso excesivo del videojuego *Free Fire* y juegos móviles en la IE Mx, Cancahuani- CUSCO – 2022.

b. Caracterizar los talleres de sensibilización y concientización sobre el uso excesivo del videojuego *Free Fire* y juegos móviles en la IE Mx, Cancahuani- CUSCO – 2022.

6.3 Metodología

Elaborar y proponer estrategias pertinentes para la IE Cancahuani- CUSCO debe considerar 2 factores primordiales:

- a) Identificar las causas que provoca el uso excesivo del *Free Fire* y juegos móviles.

- b) Identificar las consecuencias del uso excesivo del video juego *Free Fire* y juegos móviles.

Adicionalmente es importante:

Implementar un programa de monitoreo y seguimiento que desarrolle una plataforma digital para monitorear el uso de videojuegos entre los estudiantes y genere reportes periódicos para evaluar el impacto de las intervenciones.

A. Análisis del problema mediante el diagrama de causa y efecto o Ishikawa

Para implementar las estrategias institucionales aplicadas en la investigación, así como también los alcances de la observación estructurada, se elaborará un diagrama de Ishikawa o diagrama de causa-efecto. Este se realizará en un programa estadístico como Minitab, con el siguiente resultado:

El problema del uso excesivo de videojuegos entre los estudiantes de la IE Mx, Cancahuani-Cusco muestra varias causas importantes. Estos factores incluyen la falta de supervisión parental, el acceso ilimitado a dispositivos móviles, y la ausencia de actividades alternativas atractivas para los estudiantes. Se identifican los siguientes criterios priorizados para abordar el problema según el diagrama de Ishikawa:

B. Comunicación efectiva con los estudiantes y padres

Optimizar los procesos de sensibilización conlleva diferenciar los tipos de usuarios de videojuegos plenamente identificados por la institución. Es crucial conocer por qué los estudiantes pasan tanto tiempo en estos juegos. Esto promoverá la creación de un lenguaje apropiado de concientización para cada tipo de usuario.

Para identificar los tipos de usuarios es necesario contar con una plataforma de monitoreo. A pesar de que la institución puede tener herramientas limitadas, es esencial la revisión y clasificación periódica de los usuarios de videojuegos, emitiendo reportes y fundamentando los casos de uso excesivo.

Esta información permitirá una comunicación eficaz con los estudiantes y sus padres, evitando permanencias prolongadas en los juegos y mejorando la productividad académica.

C. Establecer alternativas de entretenimiento

Es necesario que la estrategia de sensibilización considere el tema de "proveer alternativas de entretenimiento" para los estudiantes. Al procurar reducir el tiempo dedicado a los videojuegos, se deben ofrecer actividades atractivas que fomenten el desarrollo académico y social de los estudiantes.

B.1. Campañas de sensibilización

Las campañas de sensibilización deben prevenir el uso excesivo de videojuegos. Esto se fundamenta en la educación preventiva, para lo cual es necesario contar con tres criterios principales:

- **Identificar irregularidades a tiempo:** reconocer estudiantes con falta de conocimiento sobre los efectos negativos del uso excesivo de videojuegos.

- **Reducir problemas de rendimiento académico:** recordar a los estudiantes y padres la importancia de priorizar el estudio y las actividades académicas.

- **Segmentación de los estudiantes:** identificar y clasificar a los estudiantes según su comportamiento para hacer un seguimiento adecuado.

B.2. Planes de entretenimiento alternativo

En las campañas de sensibilización, es posible encontrar casos extremos con estudiantes que tienen una dependencia significativa de los videojuegos. Esta situación amerita crear planes de entretenimiento alternativo que se adecuen al perfil de cada estudiante, fomentando actividades físicas, artísticas y académicas.

D. Establecer planes de comunicación

La creación de planes de comunicación efectiva con los estudiantes y padres debe incluir recordatorios y seguimientos periódicos. Antes de los periodos críticos de evaluación, se debe desplegar un plan de comunicación para recordar la importancia de priorizar el estudio sobre el tiempo dedicado a videojuegos.

Las formas clásicas de establecer recordatorios son mediante mensajes de texto a las líneas telefónicas de los padres y estudiantes. Aproximadamente el 82% de los consumidores o estudiantes mantienen activadas las notificaciones de SMS en sus celulares. Es por tal motivo que la IE Mx, Canahuani-Cusco debe contar con un programa informático para las campañas de SMS, que permita monitorear en tiempo real el envío de mensajes y facilite la comunicación bidireccional. El uso de SMS sigue siendo una de las estrategias más efectivas para realizar recordatorios, mejorando la productividad académica de los estudiantes.

6.4. Presupuesto de la propuesta

Tabla 23

Presupuesto de la propuesta

Actividades	Materiales o personal	Presupuesto
Elaboración de campañas de sensibilización en medios de comunicación de masas y redes sociales.	Contrato de servicios con empresa para la elaboración de material publicitario.	S/ 3000.00
Actualización de los aplicativos de monitoreo y seguimiento de estudiantes.	Contrato para la actualización de aplicativos y seguimiento de estudiantes con reportes.	S/ 4000.00
Total		S/ 7000.00

6.5. Cronograma de actividades

Tabla 24

Cronograma de actividades

Actividad	Responsables	Duración	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de campañas de sensibilización en medios de comunicación de masas y redes sociales.	Director de la I.E Mx, Cancahuani y Área de Comunicación	2 meses																
Actualización de los aplicativos de monitoreo y seguimiento de estudiantes.	Director de la I.E Mx, Cancahuani y Área de Tecnología	2 meses																

Las fechas planteadas pueden ser modificadas de acuerdo con las necesidades de la institución, teniendo en cuenta los criterios establecidos en la presente propuesta.

CONCLUSIONES

Primera: El uso excesivo de free fire se encuentra en un nivel alto con un 33.3% lo cual evidencia un gran porcentaje de estudiantes utiliza el juego free fire.

Segunda: El nivel de rendimiento académico de los estudiantes se encuentra en un nivel bajo con un 36.7% esto se debe a que los juegos de internet afectan de manera significativa a los estudiantes en cuanto a su rendimiento académico.

Tercera: El estudio sobre el impacto del videojuego *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria, utilizando un modelo de regresión lineal, reveló resultados significativos. El coeficiente de determinación (R^2) alcanzó un valor de 0,721, y el análisis de varianza (ANOVA) fue igualmente significativo con un valor de 0,000. Los hallazgos indicaron que el juego *Free Fire* tiene un efecto negativo en el rendimiento académico, como se refleja en el coeficiente β no estandarizado de -1,026. Además, se observó que un 33,3% de los estudiantes consumen el juego en un nivel elevado, lo que se correlaciona con una marcada disminución en el rendimiento académico, como lo evidencia el bajo porcentaje de estudiantes que obtienen calificaciones altas.

Cuarta: El videojuego *Free Fire* ejerce una influencia significativa en la capacidad de los estudiantes para asimilar información, tal como se evidencia en el análisis realizado a través de un modelo de regresión lineal. La relación entre ambos factores se respalda por un coeficiente de determinación (R^2) igual a 0,648, y un valor de ANOVA que resultó ser estadísticamente significativo con $p < 0,05$. El coeficiente $\beta = -0,323$ no estandarizado apunta claramente a un efecto negativo de la variable *Free Fire* en la capacidad de los estudiantes para recibir información en la IE Mixta Cancahuani, Cusco, en el nivel de educación secundaria.

Quinta: Mediante el análisis del modelo de regresión lineal, se pudo establecer que la variable *Free Fire* ejerce una influencia significativa en las formas de aprendizaje de los estudiantes. Esto se respalda por un coeficiente de determinación (R^2) de 0,684 y un análisis de varianza (ANOVA) que arrojó un valor significativo ($p < 0,05$). El valor no estandarizado de β , que fue de -0,345, confirma de manera concluyente el impacto negativo que el uso de *Free Fire* tiene en las formas de aprendizaje de los alumnos de secundaria en la IE Mixta Cancahuani, Cusco.

Sexta: Mediante el empleo del modelo de regresión lineal, se ha verificado de manera concluyente que la variable *Free Fire* ejerce una influencia significativa en los resultados de la evaluación académica. Estos hallazgos se respaldan en los siguientes resultados: un coeficiente de determinación (R^2) de 0,705, un análisis de varianza (ANOVA) que arroja un valor de 0,000, indicando significancia ($p < 0,05$), y un valor no estandarizado de β igual a -0,357.

SUGERENCIAS

Primera: Los videojuegos afectan al rendimiento académico de niños y adolescentes en función del tiempo que dedican a jugarlos. Por esta razón, se recomienda que los padres controlen el progreso académico de sus hijos y establezcan ciertos límites de tiempo para el uso del videojuego *Free Fire*.

Segunda: Se sugiere al director de la IE Mixta Cancahuani, Cusco, realizar talleres, charlas y campañas de concientización a los estudiantes de la I.E Mixta cancahuani, cusco, sobre el uso excesivo del videojuego *Free Fire* con el fin de demostrar sus beneficios, inconvenientes y entender cómo afecta al rendimiento académico.

Tercera: El avance tecnológico de nuestra sociedad actual incluye a los videojuegos que, sin duda provocan cambios en el comportamiento y conducta de quienes los juegan. Estos cambios pueden ser tanto negativos como positivos a la vez, por lo que padres, educadores y estudiantes se deben orientar su uso y aprovechar al máximo el atractivo que estos juegos ejercen sobre sus alumnos.

Cuarta: Se recomienda a los docentes que puedan realizar videoconferencias para incentivar el uso de otros juegos que permitan el desarrollo cognitivo de los estudiantes, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades y actitudes.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, M. Á., & Chaux, L. J. (2016). *Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos*. 140–157.
- Allen, M. (2017). Intrapersonal Communication. In *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*. SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781483381411.n278>
- Andía, V. W. (2017). *Manual de Investigación Universitaria (Arte & Plu)*.
- Andrade, B. A. P., & Moscoso, V. J. J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”*. Cuenca, 2018. Universidad de Cuenca.
- Arroyo, V. J., & Luque, A. R. (2018). *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes de quinto de secundaria de una institución educativa pública de Huanta*. Universidad Ricardo Palma.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Buelvas, M. E. E. (2018). *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes de 9° de básica secundaria en instituciones educativas de el Carmen de Bolívar - Colombia*. Universidad Norbrt Wiener.
- Calle, A. (2018). *Influencia de los juegos en red en el rendimiento escolar de los estudiantes de la Institución Educativa secundaria emblemática Glorioso San Carlos - Puno - 2017*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del Cantón Latacunga provincia Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato.
- CEPAL. (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro*.
- Chitupanta, J., Quijije, J., & Vargas, H. (2019). La influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>
- Coneo, M. (2019, November). *Consumo de videojuegos subió 36% en el mundo por pandemia*

según datos de la firma Statista.

- Corrales, L. Y. P. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019* (Vol. 1, Issue 1). Universidad Inca Garcilaso De La Vega.
- Crompton, P. (2016). *Evaluation: A practical guide to methods*.
- Cruz, R., & Mones, P. (2019). *Programa Internacional para la evaluación de los estudiantes PISA 2018: Informe Nacional*. <https://ideice.gob.do/documentacion/publicaciones-msg-set-id-7-art-103-programa-internacional-para-la-evaluacion-de-los-estudiantes-pisa-2018-informe-nacional>
- del Moral, M. E., Fernández-García, L. C., & Guzmán, A. P. (2015). Videogames: Multisensorial incentives for strengthening multiple intelligences in primary education. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(2), 243–270. <https://doi.org/10.14204/ejrep.36.14091>
- El videojuego Free Fire y conductas violentas: percepción en estudiantes del grado 5, del colegio Liceo Bogotá*. (n.d.). Institución Universitaria Politécnico Grancoolombiano.
- Espinoza, H. E. S. (2021). *Habilidades Sociales y juegos en red en estudiantes de primer y quinto de secundaria del colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho*. Universidad de Ayacucho Federico Froebel.
- Ferro, J. (2019). *Trabajo en equipo para mejorar la calidad laboral*.
- Fuentes, S., & Pérez, M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Universidad de Zulia*, 6, 318–328.
- Garena. (2021). *Torneo Nacional FF Perú*. Torneo Nacional Free Fire.
- Gasser, P. (2016). *Procesos de socialización, referentes y modelos sociales en niños que viven en cárceles bolivianas*.
- Gozme, Y., & Uracchagua, P. (2019). *Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la Institución Educativa particular Eduardo Franciasco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa*. Universidad San Agustín de Arequipa.
- Grajales Martínez, J. E., Niño, T. M. L., Paez, R. H. N., & Sanchez, S. A. R. (2019). El

- Videojuego Free Fire y Conductas Violentas: Percepción En Estudiantes del Grado 5, del Colegio Liceo, Bogotá. *Αγανη*, 8(5), 55.
- Guerra, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2. <http://www.dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/>
- Guzmán, E. (2019). *Estilos de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico de los estudiantes del 3er grado de Educación Primaria de la Institución Educativa a N° 2084 Trompeteros del distrito de Carabayllo - UGEL 04.*
- Habilidades sociales y juegos en red en estudiantes de primero y quinto de secundaria del Colegio Salesiano San Juan Bosco, Ayacucho, 2020.* (n.d.).
- Haquehua, M. (2018). *Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las Instituciones Educativas Estatales del nivel secundario del distrito de San Sebastián - Cusco 2014* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional San Agustín]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/08f3e11f-e031-449e-be0f-36fe5bd75e34/content>
- Haro, L. L. (2010). *Los juegos electrónicos y su incidencia en el rendimiento escolar de los niños de la escuela Abel Sanchez del Cantón Pillaro durante el año lectivo 2009/2010.* Universidad Técnica de Ambato.
- Hartney, E. (2020). *The Signs and Effects of Video Game Addiction.* 16 de Mayo Del 2020.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (In Mc Graw Hill (Ed.)).
- Influencia de los videojuegos y juegos en red en el rendimiento académico de los estudiantes de 3° y 4° grado de las instituciones educativas estatales del nivel secundario del distrito de San Sebastián – cusco 2014.* (n.d.).
- La Vanguardia. (2021). *El negocio del videojuego se expande con el virus.* La Vanguardia.
- Levis, D. (2003). Videojuegos en red : Espacios simbólicos de juego y encuentro. In R. Aparici (Ed.), *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información* (pp. 1–14). Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- Malvik, C. (2020). *4 Types of Learning Styles: How to Accommodate a Diverse Group of Students*. 17 de Agosto Del 2020.
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista Electronica de Investigacion Educativa*, 20(1), 38–47.
- Norcia, A., & Jacquemet, J. (2022). *The Impact of Video Games*.
- Olarte, M., & Taboada, S. (2018). *Adicción a los video juegos relacionado con el rendimiento acadpemico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la IE “Luis Carranza” Distrito de Ayacucho 2017*.
- Pilla, M. (2018). *El uso de los video juegos y su incidencia en el rendimiento en los estudiantes de básica superior del colgeios Nacional Miguel Ángel Casares y Colegio Nacional Galápagos de Santa Cruz Durante el periodo lectivo 2017 - 2018*. Universidad Central del Ecuador sede Galápagos.
- Qustodio. (2022). *¿Es Free Fire seguro para niños? Guía de seguridad para padres*. <https://www.qustodio.com/es/blog/freefire-app-safety-guide-for-parents/>
- Ramírez, R. M. (2021). *Las Culturas de particiación clanes de videojugadores durante la narrativa del videojuego Fornite*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Restrepo, M., Arroyave, L., & Aboleda, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43.
- Reyes, Y. M. (2015). *Estrategias de aprendizaje utilizadas por los estudiantes del tercer grado de educación secundaria*. Universidad de Piura.
- Robles, P. (2017). *Los videojuegos y el sedentarismo*. 14 de Abril Del 2017.
- Rodriguez, M. R. (2019). *El Streaming Y Nuevas Formas De Consumo En Videojuegos*. Pontificia Universidad Javeriana.
- RPP. (2020). *“Garena Free Fire” es un éxito mundial: tiene 80 millones de jugadores activos diarios*. RPP.
- Sáiz, M. M., & Queiruga, D. M. (2018). Evaluación de estrategias metacognitivas : aplicación de métodos online. *Revista de Psicología y Educación*, 13(1), 33–45.

- Salavarría, L. E. O., & Martínez, A. J. A. (2020). *Los Videojuegos Online como Herramienta de Comunicación y su Incidencia en el Desempeño Académico en los Estudiantes de Primer Semestre de la Carrera de Comunicación de la Universidad de Guayaquil, 2019. Caso Free Fire*. Universidad de Guayaquil.
- Saldaña, L. (2014). *Estrategias de aprendizaje, motivación y rendimiento académico en alumnos del nivel medio superior*. Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Salinas, M. D., & González, F. (2019). Influencia del trabajo sobre el promedio académico en estudiantes de odontología. *Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación*, 12(24), 41–52. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.itpa>
- Škařupová, K., & Blinka, L. (2016). Interpersonal dependency and online gaming addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(1), 108–114. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.002>
- Tacilio, Y. E. (2016). *Metodología de la investigación científica* (U. J. B. y Meza (Ed.); Universida).
- Tekneo. (2015). *Un estudio concluye que los videojuegos aumentan la sociabilidad de sus usuarios*.
- Torah. (2019). *Assessment and evaluation of student achievement*.
- Torres, J. (2018). *Propuesta de mejorar del sistema de almacenamiento y Distribución interna (Lay-out) de las bodegas de una empresa dedicada a la venta al por mayor de Productos plásticos*.
- Villadiego, K., & Diaz, T. (2019). Superación personal en adolescentes desde la educabilidad y la enseñabilidad en escenarios pedagógicos rurales. *23 de Febrero de 2019*, 243–259.
- Villarraig, L. (2018). *La atención: principales rasgos, tipos y estudio*. 1–26.
- Villataro, J., Resendiz, E., Bustos, M., Mujica, A., Medina-Mora, M., Martínez, V., Soto. Itzia, Fleiz, C., & Romero, M. (2018). Magnitude and extent of gambling disorder in the Mexican population. *Salud Mental*, 41(4), 157–167. <https://doi.org/10.17711/SM.0185-3325.2018.024>
- Zegarra, S. J., & Torres, E. H. (2021). Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP N°45 - Puno. *TecnoHumanismo*, 1(6), 1–11.

<https://doi.org/10.53673/th.v1i6.27>

ANEXOS

a. Matriz de consistencia

Título: Influencia del uso de *Free Fire* en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
¿Cómo influye el uso de <i>Free Fire</i> en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022?	Determinar la influencia del uso de <i>Free Fire</i> en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022	El uso de <i>Free Fire</i> influye en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.	VARIABLE INDEPENDIENTE El uso de <i>Free Fire</i> Dimensiones - Aspectos intrapersonales - Aspectos interpersonales	TIPO: Según su finalidad: básica Según su naturaleza: Es Cuantitativa. Nivel: Explicativo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS	VARIABLE DEPENDIENTE Rendimiento académico Dimensiones - Recepción de información - Formas de aprendizaje - Evaluación	Diseño: No experimental Método: Hipotético deductivo Población y muestra: P: Total 100 estudiantes del nivel secundario M: 30 estudiantes del nivel secundario Técnicas: encuesta
PE1: ¿Cómo influye el uso de <i>Free Fire</i> en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022?	OE1: Determinar la influencia del uso de <i>Free Fire</i> en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.	HE1: El uso de <i>Free Fire</i> influye en la recepción de información de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.		
PE2: ¿Cómo influye el uso <i>Free Fire</i> en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022?	OE2: Determinar la influencia del uso de <i>Free Fire</i> en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.	HE2: El uso de <i>Free Fire</i> influye en las formas de aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.		
PE3: ¿Cómo influye el uso <i>Free Fire</i> en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria	OE3: Determinar la influencia del uso de <i>Free Fire</i> en las evaluaciones de los estudiantes del nivel	HE3: El uso de <i>Free Fire</i> influye en las evaluaciones de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.		

de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022?	secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022.			<p><u>Instrumentos:</u> cuestionario de encuesta</p> <p><u>Método de análisis de datos:</u> Estadístico descriptivo con apoyo de PSS y Excel.</p>
---	--	--	--	---

b. Matriz de instrumentos

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEMS	ÍTEMS
Uso de <i>Free Fire</i>	Aspectos intrapersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Adicción - Influencia - Sedentarismo - Capacidad de Superación 	Preguntas 1-15	<ol style="list-style-type: none"> 1 Considera que el tiempo que le dedica al juego <i>Free Fire</i> aumentó progresivamente con el pasar de las semanas. 2 El hecho de jugar <i>Free Fire</i> durante el día, le produce una pérdida de la noción del tiempo. 3 En el momento de tener en la mano y comenzar a jugar el juego, siente un placer por querer comenzar una partida. 4 Una vez ganada una partida de juego ante otros participantes, se siente contento durante las próximas horas. 5 Golpeas o rompes algún objeto cuando llegas a perder alguna partida de <i>Free Fire</i>. 6 Sueles gritar y emplear palabras groseras contra tus compañeros de partida. 7 Sientes euforia y alegría al momento de matar a los personajes de los otros jugadores. 8 Prefiere jugar con el celular en la cama antes de salir a realizar algún deporte. 9 Su conducta alimenticia le ha provocado comer demasiado, poco o en muchos casos casi nada, esto debido al incremento de horas de juego de <i>Free Fire</i>. 10 La comida instantánea y las bebidas gasificadas evitan irrumpir tus horas de juegos, logrando que puedas continuar por más tiempo el juego. 11 Juzgas frecuentemente a tu familia por las derrotas que tienes en el juego. Las razones son, por ejemplo, el poco tiempo o la bulla que pueden llegar a producir cuando inicias una partida de <i>Free Fire</i>. 12 Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida y triste. 13 Abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo jugando a los videojuegos. 14 Dejas de salir con los amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos. 15 Cuando te aburres, utilizas los videojuegos como una forma de distracción.

	Aspectos interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> - Sociabilidad - Trabajo en equipo 	Preguntas 16-30	16 Prefieres pasar más tiempo encerrado en casa y evitar las reuniones familiares y de amigos. 17 Prefieres la amistad virtual de las personas antes que una amistad física 18 Al usar el juego <i>Free Fire</i> dentro de un equipo, logras jugar de mejor manera que cuando lo haces de forma individual. 19 Te sientes mejor cuando juegas <i>Free Fire</i> con personas desconocidas. La comunicación es mejor debido a que sueles aprender de otros mejores jugadores. 20 Te sientes mejor cuando obtienes la Victoria jugando <i>Free Fire</i> . 21 Sientes que encuentras mejores amigos virtuales jugando <i>Free Fire</i> . 22 Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos, o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto. 23 Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el videojuego. 24 Cuando no estás utilizando los videojuegos te sientes agitado o preocupado. 25 Consideras que tienes el riesgo de perder una amistad importante o una oportunidad académica a causa del videojuego. 26 Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso del videojuego. 27 Mientes a tus familiares en relación a la frecuencia y duración del uso del videojuego. 28 Te sientes importante con tus amigos, cuando llegas a dominar el juego. 29 Te enfadas e irritas cuando alguien de molesta mientras estas en el juego. 30 Le quitas importancia el tiempo con tu familia por pasar tiempo en el videojuego.
	Recepción de información	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidad de almacenamiento - Capacidad de atención 	Preguntas 16-18	31 Sientes que ha mejorado tu capacidad de almacenamiento de información en los distintos cursos del colegio. 32 Eres capaz de atender las clases con facilidad. Muchas veces sales contento de una clase impartida por tu profesor. 33 Consideras que tus logros académicos son producto de tu esfuerzo. 34 Eres capaz de concentrarte cuando estas en una evaluación para hacerlo bien.

Rendimiento académico				<p>35 Sientes que tu rendimiento académico mejorará si te concentras en el ejercicio que realizas.</p> <p>36 Sientes que cuando haces las tareas en equipo, tu capacidad de aprendizaje es mejor.</p> <p>37 Consideras que la preparación antes de un examen le permite mejor aprendizaje.</p> <p>38 Cuando estas en clases tomas notas y los ordenas en función a la importancia.</p> <p>39 Consideras que estudiar por lo menos dos horas al día permitirá mejorar su rendimiento académico.</p> <p>40 Sientes que tus compañeros pueden ayudarte a realizar tus tareas y exámenes.</p>
	Formas de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Aprendizaje visual - Aprendizaje auditivo - Aprendizaje kinestésico 	Preguntas 19-24	<p>41 Prefieres observar primero como resuelve el profesor un ejercicio de matemática antes de resolver algún problema de matemática o de física.</p> <p>42 Consideras que aprendes mejor en clases cuando tu maestro(a) trae imágenes en diapositivas preparadas.</p> <p>43 Las clases de historia son mejor comprendidas cuando el maestro(a) utiliza videos afines de mostrar los personajes y sucesos importantes del tema a tratar.</p> <p>44 Las clases de inglés son mejor trabajadas cuando se utilizan audios de conversaciones por nativos.</p> <p>45 Las participaciones de los estudiantes al momento de exponer sus trabajos ayudan en la perdida de los nervios y de la vergüenza. Asimismo, uno llega a reducir su timidez ante el público.</p> <p>46 Tener la capacidad de reconocer los fonemas del alfabeto español te ayuda a distinguir y mejorar en la capacidad auditiva de las palabras en inglés.</p> <p>47 El aprendizaje es mejor cuando se experimenta dentro de las clases de ciencia y tecnología y educación física.</p> <p>48 Cuando elaboras tus propios trípticos, eres capaz de recordar a largo plazo el tema que desarrollaste.</p> <p>49 Prefieres que los profesores dejen de escribir en la pizarra y que mejor incrementen la inserción de afiches cuando se desea hablar de un tema específico.</p>

				50 Cuando repasas relacionas el tema que estas estudiando con otros temas ya estudiados.
	Evaluaciones	- Promedios académicos	Preguntas 25-30	51 Tus notas en los exámenes generalmente superan el 18. 52 Sientes que cuando tus notas son altas, sientes mayor motivación para estudiar. 53 Consideras que el uso de estrategias para estudiar te permite mejorar las notas. 54 Logras obtener notas de tus exámenes entre 14-17, esto en la mayoría de tus cursos. 55 Cuando te prepares para un examen sueles memorizar todo lo que estudias. 56 Sueles repasar los apuntes después de cada clase para tus próximas evaluaciones. 57 Tus notas en los exámenes se encuentran entre 11-13, esto suele suceder en la mayoría de tus cursos. 58 Eres capaz de mejorar tus notas a través de estrategias de estudio y preparación antes de sus exámenes. 59 A pesar de tu esfuerzo tus notas suelen ser menor a 10, esto muchas veces te hace sentir mal internamente. 60 Sientes que cuando obtienes una nota no deseada, puedes revertirla con estudio y dedicación.

c. Instrumento de recolección de datos

ENCUESTA									
<p>Estimado(a) estudiante de la IE Mixta Cancahuani, el objetivo de esta encuesta tiene fines académicos de conocer “<i>Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022</i>”; para lo cual pido su colaboración para que responda de manera honesta, ya que serán confidenciales con respecto a sus datos.</p> <p>DATOS GENERALES:</p> <p>Género: () Masculino () Femenino</p> <p>Instrucciones: Marque una sola respuesta con un aspa en la alternativa de cada pregunta que usted crea conveniente, evite borrones y/o enmendaduras. Utilizar las siguientes alternativas:</p>									
1	siempre	2	Casi siempre	3	Algunas veces	4	Rara vez	5	nunca
V.I. USO DE <i>FREE FIRE</i>									
X₁	ASPECTOS INTRAPERSONALES				1	2	3	4	5
1	Considera que el tiempo que le dedica al juego <i>Free Fire</i> aumentó progresivamente con el pasar de las semanas.								
2	El hecho de jugar <i>Free Fire</i> durante el día, le produce una pérdida de la noción del tiempo.								
3	En el momento de tener en la mano y comenzar a jugar el juego, siente un placer por querer comenzar una partida.								
4	Una vez ganada una partida de juego ante otros participantes, se siente contento durante las próximas horas.								
5	Golpeas o rompes algún objeto cuando llegas a perder alguna partida de <i>Free Fire</i> .								
6	Sueles gritar y emplear palabras groseras contra tus compañeros de partida.								
7	Sientes euforia y alegría al momento de matar a los personajes de los otros jugadores.								
8	Prefiere jugar con el celular en la cama antes de salir a realizar algún deporte.								
9	Su conducta alimenticia le ha provocado comer demasiado, poco o en muchos casos casi nada, esto debido al incremento de horas de juego de <i>Free Fire</i> .								
10	La comida instantánea y las bebidas gasificadas evitan irrumpir tus horas de juegos, logrando que puedas continuar por más tiempo el juego.								
11	Juzgas frecuentemente a tu familia por las derrotas que tienes en el juego. Las razones son, por ejemplo, el poco tiempo o la bulla que pueden llegar a producir cuando inicias una partida de <i>Free Fire</i> .								
12	Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida y triste.								
13	Abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo jugando a los videojuegos.								
14	Dejas de salir con los amigos para pasar más tiempo								

	jugando con videojuegos.					
15	Cuando te aburres, utilizas los videojuegos como una forma de distracción.					
X ₂	ASPECTOS INTERPERSONALES					
16	Prefieres pasar más tiempo encerrado en casa y evitar las reuniones familiares y de amigos.					
17	Prefieres la amistad virtual de las personas antes que una amistad física.					
18	Al usar el juego <i>Free Fire</i> dentro de un equipo, logras jugar de mejor manera que cuando lo haces de forma individual.					
19	Te sientes mejor cuando juegas <i>Free Fire</i> con personas desconocidas. La comunicación es mejor debido a que sueles aprender de otros mejores jugadores.					
20	Te sientes mejor cuando obtienes la Victoria jugando <i>Free Fire</i> .					
21	Sientes que encuentras mejores amigos virtuales jugando <i>Free Fire</i> .					
22	Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos, o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto.					
23	Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el videojuego.					
24	Cuando no estás utilizando los videojuegos te sientes agitado o preocupado.					
25	Consideras que tienes el riesgo de perder una amistad importante o una oportunidad académica a causa del videojuego.					
26	Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso del videojuego.					
27	Mientes a tus familiares en relación a la frecuencia y duración del uso del videojuego.					
28	Te sientes importante con tus amigos, cuando llegas a dominar el juego.					
29	Te enfadas e irritas cuando alguien de molesta mientras estas en el juego.					
30	Le quitas importancia el tiempo con tu familia por pasar tiempo en el videojuego.					

ENCUESTA

Estimado(a) estudiante de la IE Mixta Cancahuani, el objetivo de esta encuesta tiene fines académicos de conocer *“Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mixta Cancahuani Cusco – 2022”*; para lo cual pido su colaboración para que responda de manera honesta, ya que serán confidenciales con respecto a sus datos.

DATOS GENERALES:

1. Género: () Masculino () Femenino

Instrucciones: Marque una sola respuesta con un aspa en la alternativa de cada pregunta que usted crea conveniente, evite borrones y/o enmendaduras. Utilizar las siguientes alternativas:

1	siempre	2	Casi siempre	3	Algunas veces	4	Rara vez	5	nunca
----------	----------------	----------	---------------------	----------	----------------------	----------	-----------------	----------	--------------

V.D. RENDIMIENTO ACADÉMICO

	1) RECEPCIÓN DE INFORMACIÓN	1	2	3	4	5
1	Sientes que ha mejorado tu capacidad de almacenamiento de información en los distintos cursos del colegio.					
2	Eres capaz de atender las clases con facilidad. Muchas veces sales contento de una clase impartida por tu profesor.					
3	Consideras que tus logros académicos son producto de tu esfuerzo.					
4	Eres capaz de concentrarte cuando estas en una evaluación para hacerlo bien.					
5	Sientes que tu rendimiento académico mejorará si te concentras en el ejercicio que realizas.					
6	Sientes que cuando haces las tareas en equipo, tu capacidad de aprendizaje es mejor.					
7	Consideras que la preparación antes de un examen le permite mejor aprendizaje.					
8	Cuando estas en clases tomas notas y los ordenas en función a la importancia.					
9	Consideras que estudiar por lo menos dos horas al día permitirá mejorar su rendimiento académico.					
10	Sientes que tus compañeros pueden ayudarte a realizar tus tareas y exámenes.					
	2) FORMAS DE APRENDIZAJE					
11	Prefieres observar primero como resuelve el profesor un ejercicio de matemática antes de resolver algún problema de matemática o de física.					
12	Consideras que aprendes mejor en clases cuando tu maestro(a) trae imágenes en diapositivas preparadas.					
13	Las clases de historia son mejor comprendidas cuando el maestro(a) utiliza videos afines de mostrar los personajes					

	y sucesos importantes del tema a tratar.					
14	Las clases de inglés son mejor trabajadas cuando se utilizan audios de conversaciones por nativos.					
15	Las participaciones de los estudiantes al momento de exponer sus trabajos ayudan en la pérdida de los nervios y de la vergüenza. Asimismo, uno llega a reducir su timidez ante el público.					
16	Tener la capacidad de reconocer los fonemas del alfabeto español te ayuda a distinguir y mejorar en la capacidad auditiva de las palabras en inglés.					
17	El aprendizaje es mejor cuando se experimenta dentro de las clases de ciencia y tecnología y educación física.					
18	Cuando elaboras tus propios trípticos, eres capaz de recordar a largo plazo el tema que desarrollaste.					
19	Prefieres que los profesores dejen de escribir en la pizarra y que mejor incrementen la inserción de afiches cuando se desea hablar de un tema específico.					
20	Cuando repasas relacionas el tema que estas estudiando con otros temas ya estudiados.					
	3) EVALUACIONES					
21	Tus notas en los exámenes generalmente superan el 18.					
22	Sientes que cuando tus notas son altas, sientes mayor motivación para estudiar.					
23	Consideras que el uso de estrategias para estudiar te permite mejorar las notas.					
24	Logras obtener notas de tus exámenes entre 14-17, esto en la mayoría de tus cursos.					
25	Cuando te prepares para un examen sueles memorizar todo lo que estudias.					
26	Sueles repasar los apuntes después de cada clase para tus próximas evaluaciones.					
27	Tus notas en los exámenes se encuentran entre 11-13, esto suele suceder en la mayoría de tus cursos.					
28	Eres capaz de mejorar tus notas a través de estrategias de estudio y preparación antes de sus exámenes.					
29	A pesar de tu esfuerzo tus notas suelen ser menor a 10, esto muchas veces te hace sentir mal internamente.					
30	Sientes que cuando obtienes una nota no deseada, puedes revertirla con estudio y dedicación.					

d. Validación de instrumentos

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Mx, Cancahuani - Cusco 2022

Nombre del instrumento: encuesta tipo Likert

Investigador: Presentada por:

Br. Yupanqui Mendoza, Luz Sarita

Br. Miranda Quispe, Aydea

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación



Debe corregirse



Firma

Dr.: Mst. Urbano Apaza Buspe
DNI: 42300942
Teléfono: 915 250903

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

e) DATOS GENERALES:

Título del trabajo de Investigación:

Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la I.E. Mixta, Cancahuani - Cusco 2022

Nombre del instrumento: encuesta tipo Likert

Investigador: Presentada por:

Br. Yupanqui Mendoza, Luz Sarita

Br. Miranda Quispe, Aydel

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					✓

d) LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 81%

Procede su aplicación

Debe corregirse



Firma

Dr.: Epifanio Luis Canal Apaza

DNI: 23814047

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación:

Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundario de la I.E. Mx. Canchahuani - Cusco 2022

Nombre del instrumento: encuesta tipo Likert

Investigador: Presentada por:

Br. Yupanqui Mendoza, Luz Sarita

Br. Miranda Quispe, Aydee

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y profundidad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.					✓
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos técnicos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia de investigación responde al propósito del diagnóstico.					✓

II. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

PROMEDIO: 81 %

[Firma manuscrita]

Debe corregirse

[Firma manuscrita]
Firma
Dr. Mgt. Alex Rogelio Pineda Quispe
DNI: 43747344
Teléfono: 729 021506

e. Carta de autorización



GOBIERNO REGIONAL CUSCO
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
DIRECCION DE LA UNIDAD DE GESTION LOCAL CHUMBIVILCAS

EL QUE SUISCRIBE DIDBER MONGE NAVEROS, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA MIXTA CANCAHUANI, COMUNIDAD CANCAHUANI, DISTRITO CCAPACMARCA, PROVINCIA DE CHUMBIVILCAS

HACE CONSTAR

QUE, las bachilleres **Mirada Quispe Aydee** y **Yupanqui Mendoza Luz Sarita**, de la facultad de Educación de la Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cusco, especialidad de Ciencias Sociales, aplica los instrumentos de investigación del proyecto de tesis "INFLUENCIA DEL USO DEL FREE FIRE EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA DE LA I.E Mx, CANCAHUANI -CUSCO 2022"

Se otorga la presente constancia de a solicitud del interesado.

Cancahuani, 17 de abril del 2023

Didber Monge Naveros

f. Evidencias fotográficas







g. Evidencia del cuestionario realizado

ENCUESTA									
<p>Estimado(a) estudiante de la IE Mixta Cancahuani, el objetivo de esta encuesta tiene fines académicos de conocer “<i>Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mx, Cancahuani - Cusco - 2022</i>”; para lo cual pido su colaboración para que responda de manera honesta, ya que serán confidenciales con respecto a sus datos.</p> <p>DATOS GENERALES:</p> <p>Género: () Masculino (x) Femenino</p> <p>Instrucciones: Marque una sola respuesta con un aspa en la alternativa de cada pregunta que usted crea conveniente, evite borrones y/o enmendaduras. Utilizar las siguientes alternativas:</p>									
1	siempre	2	Casi siempre	3	Algunas veces	4	Rara vez	5	nunca
V.I. USO DE FREE FIRE									
X₁	ASPECTOS INTRAPERSONALES				1	2	3	4	5
1	Considera que el tiempo que le dedica al juego <i>Free Fire</i> aumentó progresivamente con el pasar de las semanas.								X
2	El hecho de jugar <i>Free Fire</i> durante el día, le produce una pérdida de la noción del tiempo.							X	
3	En el momento de tener en la mano y comenzar a jugar el juego, siente un placer por querer comenzar una partida.							X	
4	Una vez ganada una partida de juego ante otros participantes, se siente contento durante las próximas horas.							X	
5	Golpeas o rompes algún objeto cuando llegas a perder alguna partida de <i>Free Fire</i> .								X
6	Sueles gritar y emplear palabras groseras contra tus compañeros de partida.							X	
7	Sientes euforia y alegría al momento de matar a los personajes de los otros jugadores.								X
8	Prefiere jugar con el celular en la cama antes de salir a realizar algún deporte.							X	
9	Su conducta alimenticia le ha provocado comer demasiado, poco o en muchos casos casi nada, esto debido al incremento de horas de juego de <i>Free Fire</i> .								X

10	La comida instantánea y las bebidas gasificadas evitan irrumpir tus horas de juegos, logrando que puedas continuar por más tiempo el juego.				X	
11	Juzgas frecuentemente a tu familia por las derrotas que tienes en el juego. Las razones son, por ejemplo, el poco tiempo o la bulla que pueden llegar a producir cuando inicias una partida de <i>Free Fire</i> .				X	
12	Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida y triste.				X	
13	Abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo jugando a los videojuegos.				X	
14	Dejas de salir con los amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos.					X
15	Cuando te aburres, utilizas los videojuegos como una forma de distracción.				X	
X ₂	ASPECTOS INTERPERSONALES					
16	Prefieres pasar más tiempo encerrado en casa y evitar las reuniones familiares y de amigos.				X	
17	Prefieres la amistad virtual de las personas antes que una amistad física.			X		
18	Al usar el juego <i>Free Fire</i> dentro de un equipo, logras jugar de mejor manera que cuando lo haces de forma individual.			X		
19	Te sientes mejor cuando juegas <i>Free Fire</i> con personas desconocidas. La comunicación es mejor debido a que sueles aprender de otros mejores jugadores.			X		
20	Te sientes mejor cuando obtienes la Victoria jugando <i>Free Fire</i> .		X			
21	Sientes que encuentras mejores amigos virtuales jugando <i>Free Fire</i> .			X		
22	Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos, o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto.			X		
23	Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el videojuego.		X			

24	Cuando no estás utilizando los videojuegos te sientes agitado o preocupado.			X		
25	Consideras que tienes el riesgo de perder una amistad importante o una oportunidad académica a causa del videojuego.		X			
26	Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso del videojuego.			X		
27	Mientes a tus familiares en relación a la frecuencia y duración del uso del videojuego.			X		
28	Te sientes importante con tus amigos, cuando llegas a dominar el juego.		X			
29	Te enfadas e irritas cuando alguien de molesta mientras estas en el juego.			X		
30	Le quitas importancia el tiempo con tu familia por pasar tiempo en el videojuego.			X		

ENCUESTA

Estimado(a) estudiante de la IE Mixta Cancahuani, el objetivo de esta encuesta tiene fines académicos de conocer *“Influencia del uso de Free Fire en el rendimiento académico de los estudiantes del nivel secundaria de la IE Mixta Cancahuani Cusco – 2022”*; para lo cual pido su colaboración para que responda de manera honesta, ya que serán confidenciales con respecto a sus datos.

DATOS GENERALES:

2. Género: () Masculino () Femenino

Instrucciones: Marque una sola respuesta con un aspa en la alternativa de cada pregunta que usted crea conveniente, evite borrones y/o enmendaduras. Utilizar las siguientes alternativas:

1	siempre	2	Casi siempre	3	Algunas veces	4	Rara vez	5	nunca
----------	----------------	----------	---------------------	----------	----------------------	----------	-----------------	----------	--------------

V.D. RENDIMIENTO ACADÉMICO

4) RECEPCIÓN DE INFORMACIÓN		1	2	3	4	5
1	Sientes que ha mejorado tu capacidad de almacenamiento de información en los distintos cursos del colegio.			X		
2	Eres capaz de atender las clases con facilidad. Muchas veces sales contento de una clase impartida por tu profesor.			X		
3	Consideras que tus logros académicos son producto de tu esfuerzo.		X			
4	Eres capaz de concentrarte cuando estas en una evaluación para hacerlo bien.			X		
5	Sientes que tu rendimiento académico mejorará si te concentras en el ejercicio que realizas.			X		
6	Sientes que cuando haces las tareas en equipo, tu capacidad de aprendizaje es mejor.		X			
7	Consideras que la preparación antes de un examen le permite mejor aprendizaje.			X		
8	Cuando estas en clases tomas notas y los ordenas en función a la importancia.			X		
9	Consideras que estudiar por lo menos dos horas al día permitirá mejorar su rendimiento académico.		X			

10	Sientes que tus compañeros pueden ayudarte a realizar tus tareas y exámenes.			X		
5) FORMAS DE APRENDIZAJE						
11	Prefieres observar primero como resuelve el profesor un ejercicio de matemática antes de resolver algún problema de matemática o de física.		X			
12	Consideras que aprendes mejor en clases cuando tu maestro(a) trae imágenes en diapositivas preparadas.		X			
13	Las clases de historia son mejor comprendidas cuando el maestro(a) utiliza videos afines de mostrar los personajes y sucesos importantes del tema a tratar.		X			
14	Las clases de inglés son mejor trabajadas cuando se utilizan audios de conversaciones por nativos.		X			
15	Las participaciones de los estudiantes al momento de exponer sus trabajos ayudan en la perdida de los nervios y de la vergüenza. Asimismo, uno llega a reducir su timidez ante el público.		X			
16	Tener la capacidad de reconocer los fonemas del alfabeto español te ayuda a distinguir y mejorar en la capacidad auditiva de las palabras en inglés.			X		
17	El aprendizaje es mejor cuando se experimenta dentro de las clases de ciencia y tecnología y educación física.			X		
18	Cuando elaboras tus propios trópticos, eres capaz de recordar a largo plazo el tema que desarrollaste.			X		
19	Prefieres que los profesores dejen de escribir en la pizarra y que mejor incrementen la inserción de afiches cuando se desea hablar de un tema específico.			X		
20	Cuando repasas relacionas el tema que estas			X		

	estudiando con otros temas ya estudiados.					
	6) EVALUACIONES					
21	Tus notas en los exámenes generalmente superan el 18.			X		
22	Sientes que cuando tus notas son altos, sientes mayor motivación para estudiar.		X			
23	Consideras que el uso de estrategias para estudiar te permite mejorar las notas.		X			
24	Logras obtener notas de tus exámenes entre 14-17, esto en la mayoría de tus cursos.			X		
25	Cuando te prepares para un examen sueles memorizar todo lo que estudias.			X		
26	Sueles repasar los apuntes después de cada clase para tus próximas evaluaciones.				X	
27	Tus notas en los exámenes se encuentran entre 11-13, esto suele suceder en la mayoría de tus cursos.				X	
28	Eres capaz de mejorar tus notas a través de estrategias de estudio y preparación antes de sus exámenes.			X		
29	A pesar de tu esfuerzo tus notas suelen ser menor a 10, esto muchas veces te hace sentir mal internamente.				X	
30	Sientes que cuando obtienes una nota no deseada, puedes revertirla con estudio y dedicación.			X		