



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS
HABILIDADES MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES
DE TERCER GRADO DE PRIMARIA EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LIMA 2024**



**PRESENTADO POR
JANET MARIVEL SOTO GAMARRA**

**ASESOR
JUAN MANUEL RICRA MAYORCA**

**TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN CON ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LIMA – PERÚ
2024**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS
DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE PRIMARIA EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LIMA 2024**

**TESIS PARA OPTAR
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN CON
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

PRESENTADO POR:

JANET MARIVEL SOTO GAMARRA

ASESOR:

DR. JUAN MANUEL RICRA MAYORCA

LIMA, PERÚ

2024

NOMBRE DEL TRABAJO

VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LAS HABILIDADES MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE

AUTOR

JANET MARIVEL SOTO GAMARRA

RECUENTO DE PALABRAS

10259 Words

RECUENTO DE CARACTERES

61057 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

76 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.8MB

FECHA DE ENTREGA

May 31, 2024 3:40 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

May 31, 2024 3:41 PM GMT-5

● 18% de similitud general

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

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 5% 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

RESUMEN

La investigación realizada tuvo como objetivo determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades matemáticas de los estudiantes del 3er grado de primaria de una institución educativa privada Lima 2024. Se llevo a cabo un estudio de enfoque cuantitativo, no experimental, transversal con un diseño correlacional. La población estudiada consistió en 37 estudiantes del tercer grado de primaria, la cual también fue considerada como muestra debido a su tamaño reducido. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario y examen para evaluar las variables videojuegos y habilidades matemáticas, respectivamente. Los resultados arrojados mediante la prueba de hipótesis Rho de Spearman, revelaron un valor de significancia de 0.14 entre las variables. Al evaluar las hipótesis específicas, se observó una relación inversa entre los videojuegos y la comprensión y memoria, con un valor de significancia de 0.03, mientras que entre la variable videojuegos con la dimensión capacidad de resolución de problemas, no se encontró una relación significativa con un valor de significancia de 0.28. Se concluye que no existe relación significativa entre el uso de los videojuegos y las habilidades matemáticas de los estudiantes del 3er grado de una institución educativa privada Lima 2024.

Palabras clave: Videojuegos; Habilidades matemáticas; Resolución de problemas; Educación

ABSTRACT

The objective of the research carried out was to determine the relationship between video games and the mathematical skills of students in the 3rd grade of primary school at a private educational institution Lima 2024. A quantitative, non-experimental, cross-sectional study was carried out with a correlational design. The studied population consisted of 37 third grade primary school students, which was also considered as a sample due to its small size. To collect data, a questionnaire and exam were used to evaluate the variables video games and mathematical skills, respectively. The results obtained using Spearman's Rho hypothesis test revealed a significance value of 0.14 between the variables. When evaluating the specific hypotheses, an inverse relationship was observed between video games and comprehension and memory, with a significance value of 0.03, while between the video game variable with the problem-solving ability dimension, no significant relationship was found with a significance value of 0.28. It is concluded that there is no significant relationship between the use of video games and the mathematical skills of 3rd grade students of a private educational institution Lima 2024.

Keywords: Video games; Mathematical skills; Problem-solving; Education