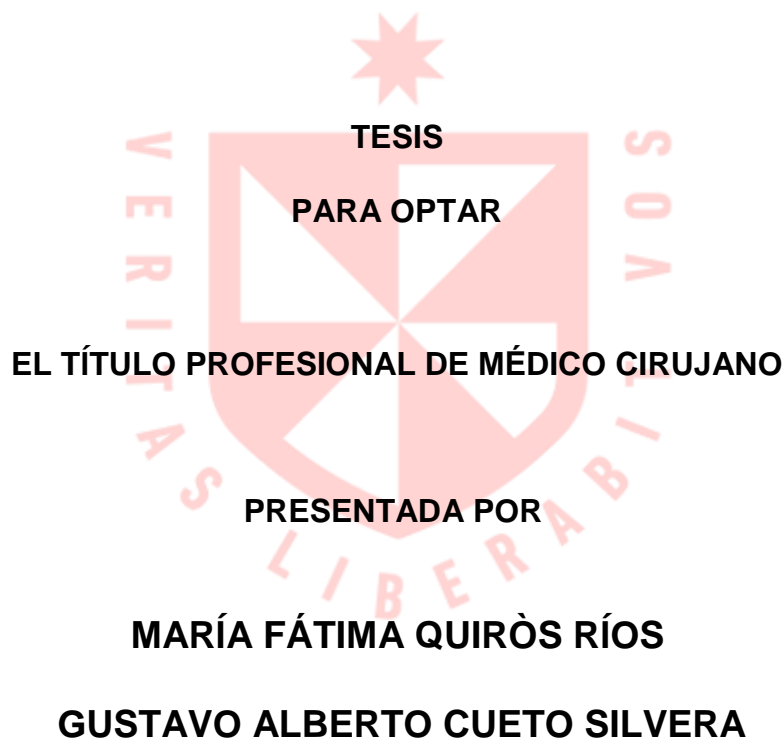


FACULTAD DE MEDICINA HUMANA

USO DE VIDEOJUEGOS Y PERCEPCIÓN DEL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE UNA  
UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA 2023



ASESOR

MORMONTOY CALVO HENRY NELSON

LIMA – PERÚ

2025



**Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada**

**CC BY-NC-ND**

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/>



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**

**USO DE VIDEOJUEGOS Y PERCEPCIÓN DEL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE UNA  
UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA 2023**

**TESIS**

**PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE MÉDICO CIRUJANO**

**PRESENTADA POR:**

**MARÍA FÁTIMA QUIRÒS RÍOS**

**GUSTAVO ALBERTO CUETO SILVERA**

**ASESOR:**

**MTRO. MORMONTOY CALVO HENRY NELSON**

**LIMA, PERÚ**

**2025**

## **JURADO EVALUADOR**

### **Presidente**

Borra Toledo, Nelly Mercedes

### **Miembros**

De Lama Morán, Raúl Alberto

Rozas Ponce de León, Carmen Rosa

## ÍNDICE

RESUMEN .....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCION.....	7
MATERIALES Y MÉTODOS.....	11
RESULTADOS.....	14
DISCUSIÓN.....	23
CONCLUSIONES.....	26
RECOMENDACIONES.....	27
FUENTES DE INFORMACION.....	28
ANEXOS.....	32

## RESUMEN

**Objetivo:** Determinar si existe relación entre el uso de videojuegos y la percepción del rendimiento académico en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada durante el 2023. **Metodología:** Se realizó un estudio correlacional, aplicándose un cuestionario diseñado por Castro, distribuyéndolo a estudiantes de cuarto a séptimo año, considerándose una muestra de 310 alumnos y los datos fueron procesados con SPSS y Epidat. **Resultados:** Se encontró que casi la mitad de estudiantes jugaban videojuegos, principalmente de estrategia, y la mayoría jugaba entre 1 a 2 horas diarias. Las correlaciones entre el uso de videojuegos y la percepción del promedio ponderado, así como del ranking académico fueron débiles y no significativas ( $p > 0.05$ ). Se encontró que la práctica de videojuegos no estaba asociada significativamente con el ciclo académico ni género de videojuego preferido, pero si se encontró una correlación moderada negativa en cuanto al sexo, siendo los hombres los que mostraron mayor predisposición a jugar. **Conclusiones:** Aunque el uso de videojuegos es común, no se observó una relación estadísticamente significativa con la percepción del rendimiento académico. El impacto de los videojuegos en el rendimiento depende de factores individuales y contextuales. Pese a que algunos estudiantes percibieron un posible efecto negativo de los videojuegos en la percepción de los videojuegos, los datos estadísticos no respaldaron esto.

**Palabras clave:** Videojuegos, rendimiento académico, estudiante de medicina (fuente: MeSH)


## ABSTRACT

**Objective:** To determine whether there is a relationship between video game use and the perception of academic performance among Human Medicine students at a private university during 2023. **Methodology:** A correlational study was conducted, using a questionnaire designed by Castro, distributed to students from the fourth to the seventh year, with a sample of 310 students. The data were processed using SPSS and Epidat. **Results:** It was found that nearly half of the students played video games, primarily strategy games, and most played between 1 to 2 hours daily. The correlations between video game usage and the perception of grade point average and academic ranking were weak and not significant ( $p > 0.05$ ). It was found that video game practice was not significantly associated with the academic year or preferred type of video game, but a moderate negative correlation was observed with gender, with men showing a greater predisposition to play. **Conclusions:** Although video game usage is common, no statistically significant relationship was observed with the perception of academic performance. The impact of video games on performance depends on individual and contextual factors. Despite some students perceiving a potential negative effect of video games on their academic performance, the statistical data did not support this.

**Keywords:** videogames, academic performance, medical students (Source: MeSH)

# MARÍA FÁTIMA QUIRÓS RÍOS

## USO DE VIDEOJUEGOS Y PERCEPCIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE U...

 Universidad de San Martín de Porres

### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trn:oid::29427-426865033

Fecha de entrega  
5 feb 2025, 10:55 a.m. GMT-5

Fecha de descarga  
5 feb 2025, 10:57 a.m. GMT-5

Nombre de archivo  
PT\_QUIROS\_CUETO\_.docx

Tamaño de archivo  
139.8 KB

35 Páginas

8,574 Palabras

48,860 Caracteres



Página 1 of 40 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::29427-426865033



Página 2 of 40 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::29427-426865033




## 10% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- ▶ Trabajos entregados

### Fuentes principales

- 9%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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



## 1. INTRODUCCIÓN

A medida de los años, con el incremento de las tecnologías, los dispositivos electrónicos se han vuelto más comunes en la vida diaria. Si bien pueden ser una herramienta útil de aprendizaje y entretenimiento, también pueden generar dificultad en su control con la posibilidad de desarrollar adicciones. En el 2019 la Organización Mundial de la Salud OMS expreso su preocupación por el uso excesivo y compulsivo de los videojuegos; y en el 2022 esta misma entidad finalmente reconoció oficialmente la adicción a videojuegos como una enfermedad definible, diagnosticable y tratable, en la que se caracteriza por la falta de control sobre el videojuego, lo que implica que se prioriza el juego por encima de otras actividades y responsabilidades diarias (1).

De acuerdo al estudio realizado por la *DFC Intelligence*, hasta mediados del año 2020, en todo el mundo, unos 3100 millones de personas serían consumidoras de videojuegos, lo que representa un 40% de la población mundial. De ese número, prácticamente la mitad acceden mediante dispositivos móviles, cuya facilidad ha permitido este crecimiento con una gran rapidez. De los 5 continentes, Asia es el primero en la lista de consumidores, seguido de Europa, América Latina y América del Norte en segundo, tercer y cuarto puesto. (2)

Según datos estadísticos obtenidos por el MINSA durante la última década, ha existido un aumento en los casos de adicción hacia los videojuegos, en 2018 se atendieron 2233 casos a nivel nacional y para el 2019 la cifra aumento a 3099, considerándolo como una patología. El director de Salud Mental del Minsa Carlos Bromley en el 2019 mencionó que los pacientes que presentan dicha adicción debido a que comparten un perfil similar: “Estas personas tienen carencias afectivas y algunas vienen de familias disfuncionales, eso les genera falta de autoestima. Necesitan sentirse bien y lo hacen participando en los videojuegos en línea para ser reconocidos dentro de un grupo, generando además un impacto en sus funciones académicas, repiten el año e inclusive se distancian de su familia”. (3)

Por otro lado, con el uso de nuevas tecnologías y recursos digitales en el ámbito educativo, el uso de videojuegos podría tener un efecto positivo en los usuarios de esta realidad virtual, pues permitiría a los estudiantes desarrollar un conocimiento más avanzado, del que ya tienen por el hecho de interactuar con los materiales virtuales y

simuladores que ya se usan hoy en día para el aprendizaje, además de realizar ciertas habilidades cognitivas y mentales que les permitan mantener o hasta mejorar el rendimiento académico, contrariamente al pensamiento clásico negativo que se tenía de los mismos. (4)

El uso de videojuegos y el rendimiento académico puede abordarse desde varias teorías con distintos enfoques, cada una explorando los efectos cognitivos, sociales, y motivacionales de los videojuegos sobre el aprendizaje y el desempeño académico. A continuación, se detalla las teorías previamente mencionadas, profundizando en su aplicación al tema. La Teoría de La Cognición Distribuida plantea que los procesos cognitivos y el conocimiento residen no solo en el individuo, sino que también se distribuyen entre las personas, su entorno y diferentes herramientas. Aplicándolo a los videojuegos, los jugadores al interactuar con el sistema y los demás jugadores ampliarían su capacidad de resolver problemas complejos. Mediante esta tecnología, los videojuegos proporcionarían la habilidad de adquirir el conocimiento de forma individual, interactuando con diferentes los elementos y la interfaz virtual. Según esta teoría, los videojuegos actuarían como mediadores de aprendizaje que facilitarían la adquisición de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones en tiempo real (5).

Según la Teoría del Aprendizaje Basado en Juegos planteada por Gee, los videojuegos serían efectivos para el aprendizaje que permitiría aprender conceptos, realizar diferentes tipos de pruebas y recibir una retroalimentación constante, similar a los métodos de aprendizaje formales, pero de forma más atractiva e interactiva para los estudiantes. De acuerdo con Gee, los videojuegos podrían fomentar el pensamiento crítico y la adaptabilidad, habilidades útiles en el entorno académico; los videojuegos de estrategia podrían mejorar la capacidad de analizar información compleja y tomar decisiones bajo presión. (6)

Por otro lado, la Teoría del Desplazamiento propuesta por Robert Putnam, las actividades académicas podrían ser desplazadas por los videojuegos, consumiendo una significativa parte del tiempo del estudiante, el cual podría ser empleado para actividades necesarias para un adecuado rendimiento académico. El uso inadecuado de tiempo de videojuegos reduciría el tiempo de estudio, y a su vez, interferiría con los hábitos de sueño, el ejercicio físico y la socialización, los cuales son elementos

claves para el éxito académico. Pese a ello, esta teoría no descarta del todo los beneficios de los videojuegos, pero sugiere que el balance es clave y estos pueden tener efectos beneficiosos cuando se usen de forma controlada y como complemento de las actividades académicas, pero el uso excesivo puede convertirse en una distracción. (7)

De acuerdo con la Teoría del Flow de Mihaly Csikszentmihalyi en el que una persona podría encontrarse en un estado mental donde la persona se encuentra completamente inmersa en una actividad, con una concentración tan intensa que lo puede llevar a perder la noción del tiempo por el alto grado de disfrute. En este contexto, los videojuegos podrían producir dicho estado ya que al contar con diferentes desafíos mantienen a los jugadores concentrados. Esto podría tener efecto positivo si se logra relacionar con el aprendizaje o estudio. Sin embargo, también podría ser una distracción de las actividades académicas. Csikszentmihalyi sugirió que cuando los videojuegos sean diseñados para ser educativos pueden ayudar a los estudiantes a entrar en un adecuado estado de concentración lo cual aumentaría la efectividad del aprendizaje. (8)

Según la Teoría de la Carga Cognitiva de John Sweller, la capacidad de procesamiento cognitivo de los estudiantes es limitada y puede verse interferido con una carga cognitiva excesiva lo cual interferiría con el aprendizaje. Si los videojuegos son diseñados muy complejos podrían sobrecargar los recursos cognitivos del jugador, lo cual afectaría de forma negativa en su capacidad de transferir lo aprendido al contexto académico. Mientras que los videojuegos bien diseñados que proporcionan un equilibrio entre desafío y capacidad pueden optimizar el aprendizaje al minimizar la carga cognitiva innecesaria. (9)

El objetivo general de este estudio fue:

- 1) Identificar si hay relación entre el uso de videojuegos y la percepción del rendimiento académico en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el 2023.

Los objetivos específicos se mencionan a continuación:

- 1) Caracterizar a los participantes según el uso de videojuegos y su frecuencia, duración, horario de juego, tipo de videojuego preferido y su percepción del

impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el año 2023.

- 2) Establecer si hay relación entre el uso de videojuegos y la percepción del promedio ponderado en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el año 2023.
- 3) Determinar si existe relación entre el uso de videojuegos y la percepción del ranking académico de los estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el año 2023.
- 4) Identificar si hay relación entre el uso de videojuegos y el género de los estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el año 2023.
- 5) Establecer si existe relación entre el uso de videojuegos y año académico en los estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el año 2023.
- 6) Determinar si hay relación entre el género preferido de videojuegos y la percepción del promedio ponderado en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima en el año 2023.

## 2. MATERIALES Y MÉTODOS

Se realizó un estudio correlacional para determinar la relación entre el uso de videojuegos y el nivel de rendimiento académico en estudiantes de una facultad de Medicina Humana en Lima durante el año 2023. Se empleó un cuestionario diseñado por Castro (10), seleccionando las preguntas para los objetivos del estudio, y en el cual se incluyó un consentimiento informado en el cual los alumnos aceptaban participar del estudio.

Las preguntas se difundieron por las redes sociales y códigos QR entre los estudiantes de cuarto a séptimo año y los resultados se recogieron vía Microsoft Forms. La información recopilada se tabuló utilizando Microsoft Excel, y posteriormente se empleó SPSS 25.0 para Windows y Epidat 3.1.

Se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia considerando una población de 1551 estudiantes de la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada que cursaron entre el cuarto y séptimo año. Para determinar el tamaño de la muestra, se aplica una fórmula estadística adecuada, considerando el tamaño total de la población, el nivel de confianza deseado, y el margen de error aceptable:

$$n = \frac{N * Z\alpha^2 * p * q}{e^2 + (N - 1) + Z\alpha^2 * p * q}$$

Siendo:

<b>n</b>	Tamaño de muestra
<b>N</b>	Universo
<b>Z</b>	Parametro estadistico que
<b>p</b>	Probabilidad ocurra el evento
<b>q</b>	(1-p) Porbabilidad de que no ocurra el evento
<b>e</b>	Error estimado de aceptacion

Para un nivel de confianza del 95% seria:

$$Z = 1.96$$

$$N = 1551 \text{ alumnos}$$

$$p = 50\%$$

$$q = 50\%$$

$$e = 5\%$$

Se obtiene  $n = 308$

Respondieron 310 alumnos con lo que se alcanzó la muestra deseada con un margen de error del 5%.

Criterios de inclusión:

- A) Alumnos matriculados que cursan entre cuarto y séptimo año de la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada de Lima durante el 2023-II.
- B) Alumnos mayores de 18 años.
- C) Estudiantes que proporcionaron su consentimiento informado para participar del estudio con los datos válidos y correctos.

Criterios de exclusión:

- A) Alumnos que no estén matriculados de cuarto a séptimo año en la facultad de Medicina Humana durante el periodo 2023-II, que estén en suspensión académica o que no estén activos en el programa durante el período del estudio.
- B) Alumnos menores de 18 años.
- C) Estudiantes que no proporcionen el consentimiento informado o quienes no proporcionen información completa.

La variable independiente en el estudio fue el uso de videojuegos, que se evaluó considerando el uso y la frecuencia de uso. La variable dependiente analizada fue el rendimiento académico de los estudiantes, medido a través de dos indicadores clave: el ranking anual y el promedio ponderado. El ranking anual reflejaba la posición de cada estudiante dentro de su cohorte en función de su rendimiento general a lo largo del año, mientras que el promedio ponderado ofrecía una medida cuantitativa del desempeño en las distintas asignaturas cursadas. Así mismo, el rendimiento académico basado en los indicadores mencionados se dividió en alto (promedio entre 17-20 o puesto del 1 al 99), medio (promedio entre 14-16.99 o puesto del 100 al 199) y bajo (promedio entre 11-13.99 o puesto del 200 al 300). Dado que las variables en cuestión son cualitativas, no fue necesario realizar una prueba de normalidad, ya que no se trata de datos numéricos continuos, sino de categorías (11).

Se llevó a cabo un análisis descriptivo de las variables cualitativas utilizando tanto frecuencias absolutas como relativas para su exploración. Para evaluar la posible

relación entre las variables cualitativas, se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman (Rho) para medir la fuerza y la dirección de la relación entre las variables ordinales, basándose en los rangos obtenidos del rendimiento académico y el uso de videojuegos, lo cual se empleó con un intervalo de confianza del 95%. La correlación de Spearman se presenta como una herramienta estadística no paramétrica adecuada como método estadístico para analizar las relaciones entre las variables de interés. En primer lugar, los datos recopilados en estudios sobre rendimiento académico y uso de videojuegos a menudo no siguen una distribución normal. En el libro *"Discovering Statistics Using R"*, Field explica que la correlación de Spearman es preferible cuando los datos no cumplen con los supuestos de normalidad, hecho que ha sucedido en el presente trabajo de investigación (12).

Por otro lado, las percepciones de los estudiantes sobre el impacto de los videojuegos en su rendimiento académico ha sido medida en escala ordinal. En estos casos, la correlación de Spearman es la más adecuada ya que asume una relación lineal y datos continuos. Se enfatiza que la correlación de Spearman es especialmente útil en estudios de salud y educación, donde las variables a menudo se miden en escalas ordinales y los datos pueden no ser normales. Cabe indicar que la correlación de Spearman es menos sensible a los valores atípicos en comparación con la correlación de Pearson, lo que la hace más robusta en estudios con muestras pequeñas o datos no homogéneos. Esta característica es especialmente relevante en investigaciones donde la muestra puede no ser grande o los datos pueden ser heterogéneos (12).

No se atentará contra el derecho de los estudiantes, debido a que es un cuestionario voluntario en el que se pedirá datos estadísticos de su rendimiento académico. Los procedimientos, no serán invasivos debido a que sólo se evaluará el rendimiento que tiene el estudiante según su uso de videojuegos. La privacidad del estudiante encuestado se guardará mediante una base de datos que posteriormente será clasificada mediante diferentes gráficos y tablas para diferenciar el efecto en el rendimiento académico del estudiante.

### 3. RESULTADOS

En el estudio participaron 310 alumnos de una facultad de Medicina Humana de una universidad privada en Lima durante el 2023, de los cuales el 34,8% correspondía sexo masculino (108 alumnos), y hubo una mayor participación del sexo femenino (65.2%). La distribución por ciclo académico se muestra en la tabla 1.

*Tabla 1. Características de participantes por ciclo académico en la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

Ciclo Académico	n	%
7mo	55	17.7
8vo	49	15.8
9no	12	3.9
10mo	16	5.2
11vo	39	12.6
12vo	135	43.5
Internado	4	1.3
Total	310	100.0

Fuente: Quirós y Cueto.

La edad de los estudiantes encuestados estuvo comprendida entre 18 y 30 años, con una media de 22.5 años y una moda de 22 años. La mayoría de los estudiantes se encontraba en el rango de 20 a 23 años, lo que indica una población joven y homogénea en términos de edad, que lo hace particularmente relevante para los estudiantes universitarios o de educación superior como se muestra en la tabla 2.

*Tabla 2. Características de participantes por edad en la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

Edad de los participantes	n	%
18	1	0.3
19	2	0.6
20	52	16.8
21	47	15.2
22	93	30.0
23	58	18.7
24	28	9.0



25	18	5.8
26	6	1.9
27	4	1.3
30	1	0.3
Total	310	100.0

Fuente: Quirós y Cueto.

El 47.7% de los que participaron en el estudio jugaba videojuegos (148 alumnos; IC95%: 42.02-53.46%). Esta alta prevalencia sugiere que esta actividad es común en la población estudiada. Este dato es relevante para entender el impacto potencial de los videojuegos en el rendimiento académico y otros aspectos de la vida estudiantil. Sin embargo, es crucial considerar si esta prevalencia es representativa de otras poblaciones estudiantiles o si es específica de esta muestra. Es importante analizar si hay diferencias significativas en el rendimiento académico entre los estudiantes que juegan videojuegos y los que no, y considerar otros factores que podrían influir en esta relación.

En cuanto a la frecuencia de juego, se encontró que un 6.8% jugaba todos los días (21 alumnos); el 13.2%, interdiario (41 alumnos); el 16.1% sólo los fines de semana (50 alumnos) y el 11.6% jugaba rara vez (36 alumnos). Esta frecuencia de juego está relativamente distribuida, con una ligera tendencia al juego en los fines de semana y luego de forma interdiaria; esto indica que, aunque esta actividad es común, no todos juegan con la misma regularidad. Es importante analizar críticamente si la frecuencia de juego está relacionada con el rendimiento académico y otros factores, y considerar si hay un umbral de frecuencia de juego a partir del cual el impacto en el rendimiento académico se vuelve significativo.

De los estudiantes que jugaban videojuegos, el 22.3% jugaba menos de 1 hora al día (33 participantes), el 41.9% entre 1 y 2 horas por día (62 alumnos), el 24.3% entre 2 y 3 horas diarias (36 alumnos) y el 11.5% de 3 a más horas al día (17 alumnos). La mayoría jugaba entre 1 y 2 horas diarias, lo que sugiere que un uso moderado de videojuegos en general. Este nivel de uso podría tener un impacto limitado en el rendimiento académico, pero es importante considerar la calidad y el momento de juego, analizar críticamente si las horas de juego diario están afectando otros aspectos de la vida estudiantil como el tiempo de estudio y de sueño. Es importante

considerar si hay un umbral de horas de juego diario a partir del cual el impacto en el rendimiento académico se vuelve significativo.

En cuanto al tiempo de inicio de juego, el 4.6% empezó a jugar hace medio año (06 alumnos), el 6.1% hace 1 año (09 alumnos), el 7.4% hace 2 años (11 alumnos) y el 82.4% había comenzado a jugar desde hace 3 años a más (122 alumnos). La mayoría de los estudiantes tienen una larga historia de juego, lo que indica que los videojuegos han sido una parte constante de sus vidas durante varios años, lo cual es relevante para entender el impacto acumulativo de estas tecnologías en el desarrollo y los hábitos de los estudiantes. Es importante considerar críticamente si esta larga historia de juego está relacionada con el rendimiento académico y otros factores que podrían influir en esta relación.

Un 32.4% prefería jugar videojuegos de estrategias (48 alumnos), un 20.3% aventura (30 alumnos), el 12.8% deportes (19 alumnos), el 8.8% lucha (13 alumnos), el 2.7% carreras (04 alumnos), el 0.7% espaciales (01 alumno) y el 22.3% otro tipo de videojuegos (33 alumnos). La preferencia por los videojuegos de estrategia sugiere que los estudiantes disfrutaban desafíos cognitivos y de planificación, lo que podría tener implicaciones positivas como la resolución de problemas y la toma de decisiones; sin embargo, es crucial analizar si la preferencia por ciertos tipos de videojuegos está relacionada con el rendimiento académico y otros factores.

En cuanto al horario preferido de los que jugaban videojuegos, el 79.7% preferían jugar por la noche (118 alumnos), el 17.6% por la tarde (26 alumnos) y el 2.7% por la mañana (04 alumnos). La preferencia de jugar por la noche podría afectar los hábitos de sueño y en consecuencia, el rendimiento académico y otros aspectos de la vida estudiantil. Es importante considerar si hay diferencias significativas en el rendimiento académico entre los diferentes horarios de juego y analizar posibles factores subyacentes que podrían explicar estas diferencias.

Respecto a la creencia de que el uso de videojuegos influía de forma negativa en el rendimiento académico de los participantes que jugaban, el 13.5% respondió que sí influía (20 alumnos), el 57.4% afirmó que no (85 alumnos), y el 29.1% indicó que parcialmente (43 alumnos). Aunque la mayoría no percibe un efecto negativo, una proporción considerable tiene algún grado de preocupación, lo cual es relevante para entender el impacto psicológico y emocional de los videojuegos en los estudiantes.

Es importante considerar críticamente si la percepción de esta influencia está relacionada con el rendimiento académico y otros factores.

Hubo un 78.4% de participantes que consideró que no le sería difícil dejar los videojuegos por los estudios (116 alumnos), frente a un 12.8% que piensa que sería más o menos difícil (19 alumnos) y al 8.8% sí les sería difícil (13 alumnos). También se encontró que de los participantes que jugaban videojuegos, el 78.4% dedicaban más tiempo al estudio (116 alumnos), el 4.7% a los videojuegos (07 alumnos) y el 16.9% dedicaba igual tiempo a ambos (25 alumnos). Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes no permitirían que los videojuegos interfirieran con sus actividades académicas, lo que sugiere una gestión adecuada del tiempo en la mayoría de ellos; no obstante, la minoría que sí considera que hay dificultad en ello podría estar en riesgo de un rendimiento académico más bajo.

Dentro de las razones más comunes para jugar videojuegos, el 44.6% lo hacían para divertirse (66 alumnos), el 30.4% para pasar el tiempo (45 alumnos), el 23.6% para estar con sus amigos (35 alumnos), y el 1.4% para aprender de los videojuegos (02 alumnos). En la mayoría de los estudiantes se evidenció que los videojuegos servían como fuente de entretenimiento y relajación, sin embargo, el componente social y educativo también es relevante para una minoría de los participantes. Es importante analizar críticamente si las razones para jugar están relacionadas con el rendimiento académico y otros factores, y si hay diferencias significativas entre los estudiantes que juegan por diferentes razones y analizar posibles factores subyacentes que podrían explicar estas diferencias.

Respecto al promedio ponderado (nota obtenida que se considera del 11 al 20), la nota mínima que se encontró fue de 12, la máxima de 18.2 y se halló un promedio de 14.9. La mayoría de los estudiantes tenían un promedio entre 14 y 16.99, lo que sugiere un rendimiento moderado en general, tanto para los que juegan videojuegos como los que no, como se observa en la tabla 3. Este rango de promedios indica que, aunque hubo variabilidad en cuanto al promedio ponderado, la mayoría de los estudiantes se encontraba en un nivel intermedio. Es importante analizar críticamente si esto es influenciado por factores externos y considerar otras variables que podrían afectar el rendimiento académico.

*Tabla 3. Frecuencia de práctica de videojuegos según percepción de promedio ponderado en estudiantes de la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

Promedio ponderado		Uso de videojuegos		Total
		Si	No	
Bajo (Nota del 11 al 13.99)	n	25	21	46
	%	8.1%	6.8%	14.8%
Medio (Nota del 14 al 16.99)	n	118	139	257
	%	38.1%	44.8%	82.9%
Alto (Nota del 17 al 20)	n	5	2	7
	%	1.6%	0.6%	2.3%
Total	n	148	162	310
	%	47.7%	52.3%	100.0%

Fuente: Quirós y Cueto

En cuanto al puesto que ocuparon los estudiantes, se halló que los estudiantes ocupaban puestos desde el 1 al 290, con un ranking promedio de 98,71. En la tabla 4 se muestra la diferencia de los alumnos que juegan videojuegos y los que no respecto al puesto obtenido, donde se puede observar que la mayoría de estudiantes ocupan puestos medios a altos, en porcentajes similares con el uso o no de videojuegos.

*Tabla 4. Frecuencia de practica de videojuegos según el puesto anual en participantes de la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

Ranking anual		Uso de videojuegos		Total
		Si	No	
Alto (Puesto del 1 al 99)	n	85	77	162
	%	27.4%	24.8%	52.3%
Medio (Puesto del 100 al 199)	n	51	70	121
	%	16.5%	22.6%	39.0%
Bajo (Puesto del 200 al 300)	n	12	15	27
	%	3.9%	4.8%	8.7%
Total	n	148	162	310
	%	47.7%	52.3%	100.0%

Fuente: Quirós y Cueto

Se calculó la correlación de Spearman para medir la fuerza de asociación entre las horas de juego y la percepción del promedio ponderado, obteniéndose un  $p = 0.599$  como se muestra en la tabla 5. Este resultado sugiere que el nivel de probabilidad de los datos obtenidos sea debido al azar ( $p > 0.05$ ), y habría la correlación sería débil o prácticamente inexistente de manera estadísticamente significativa entre estas dos variables con un IC del 95% (13).

*Tabla 5. Correlación de Spearman (Rho) respecto al uso de videojuegos y percepción del promedio ponderado en estudiantes de la facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

		Uso de videojuegos	Promedio ponderado
Uso de videojuegos (Ninguna/ Menos de 1hr/ 1 a 2 h/ 2 a 3 h/ 3 h a más)	Coeficiente de correlación	1.000	0.030
	Sig. (bilateral)		0.599
	N	310	310
Promedio ponderado (Alto/ Medio/ Bajo)	Coeficiente de correlación	0.030	1.000
	Sig. (bilateral)	0.599	
	N	310	310

Fuente: Quirós y Cueto.

Asimismo, se determinó la correlación de Spearman entre las horas de uso de videojuegos y el puesto anual, hallándose un  $p = 0.181$ , como se observa en la tabla 6. Este valor de  $p > 5\%$  sugiere que no existe probabilidad suficiente para determinar que hay una correlación estadísticamente significativa entre las dos variables (13); el tiempo dedicado a los videojuegos no estaría asociado de manera significativa con el ranking anual y esta práctica de videojuegos no tendría un impacto directo en el rendimiento académico de los estudiantes.

*Tabla 6. Correlación de Spearman (Rho) respecto al uso de videojuegos y percepción del puesto anual en la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

		Uso de videojuegos	Ranking anual
Uso de videojuegos (Ninguna/ Menos de 1hr/ 1 a 2 h/ 2 a 3 h/ 3 h a más)	Coeficiente de correlación	1.000	0.076
	Sig. (bilateral)		0.181
	N	310	310
Ranking anual (Alto/Medio/Bajo)	Coeficiente de correlación	0.076	1.000
	Sig. (bilateral)	0.181	
	N	310	310

Fuente: Quirós y Cueto.

En cuanto al sexo, de los 148 estudiantes que sí jugaban videojuegos, 84 participantes (56.8%) fueron del sexo masculino. Para determinar si había relación entre el uso de videojuegos y el sexo se calculó la correlación de Spearman, encontrándose un valor de  $p = 0$ , como se observa en la tabla 7. Esto nos indica que la probabilidad de que estos resultados no fueron debidos al azar y existiría una correlación entre el sexo y la práctica de videojuegos. El coeficiente de la correlación de Rho fue de  $-0.447$ , lo cual implicaría que esta correlación tendría una fuerza de relación moderada negativa, donde el uso de videojuegos podría estar asociado de manera inversa entre los estudiantes masculinos y femeninos, con una tendencia a que el sexo masculino use más videojuegos que el femenino. Sin embargo, es importante aclarar que la magnitud de esta correlación no es lo suficientemente alta tan fuerte como para indicar una asociación muy fuerte pero sí relevante en este contexto; también hay que considerar que esta relación no implica causalidad y otros factores podrían influir en esta relación, además de considerar posibles interacciones entre el sexo y otras variables, como el rendimiento académico (13).

*Tabla 7. Correlación de Spearman (Rho) respecto al uso de videojuegos y sexo en estudiantes en la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

		Uso de videojuegos	Sexo
Uso de videojuegos (Ninguna/ Menos de 1hr/ 1 a 2 h/ 2 a 3 h/ 3 h a más)	Coeficiente de correlación	1.000	-,447**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	310	310
Sexo (Masculino/ Femenino)	Coeficiente de correlación	-,447**	1.000
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	310	310

Fuente: Quirós y Cueto.

Para identificar si hubo relación entre el uso de videojuegos y el ciclo académico de los estudiantes se calculó la correlación de Spearman, donde se determinó un valor de  $p = 0.905$ , lo cual se visualiza en la tabla 8. Este hallazgo sugiere que probablemente sea debido al azar, lo que indicaría que no se podría establecer que hacer práctica de los videojuegos tendría asociación relevante con el ciclo académico de los alumnos en esta muestra (13).

*Tabla 8. Correlación de Spearman (Rho) respecto al uso de videojuegos y ciclo académico en estudiantes en la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

		Uso de videojuegos	Ciclo académico
Uso de videojuegos (Ninguna/ Menos de 1hr/ 1 a 2 h/ 2 a 3 h/ 3 h a más)	Coeficiente de correlación	1.000	-0.007
	Sig. (bilateral)		0.905
	N	310	310
Ciclo académico (7mo/ 8vo/ 9no/ 10mo/ 11vo/ 12vo/ Internado)	Coeficiente de correlación	-0.007	1.000
	Sig. (bilateral)	0.905	
	N	310	310

Fuente: Quirós y Cueto.

Finalmente se quiso determinar si existía una relación entre el tipo o género de videojuego preferido por los estudiantes y el promedio ponderado de los mismos. Con la correlación de Spearman se obtuvo un valor de  $p = 0.575$ , como se observa en la tabla 9. Esto sugiere que la probabilidad de este resultado se deba al azar, lo que implicaría que no se podría establecer que el tipo de videojuego influya en el promedio ponderado de los estudiantes de esta muestra (13).

*Tabla 9. Correlación de Spearman (Rho) respecto al tipo de videojuego preferido y promedio ponderado en la facultad de Medicina Humana de una universidad privada, Lima 2023.*

		Videjuego preferido	Promedio Ponderado
Videojuego preferido (Espacial/ Aventura/ Deportes/ Lucha/ Carrera/ Estrategias/ Otros)	Coefficiente de correlación	1.000	0.046
	Sig. (bilateral)		0.575
	N	148	148
Promedio ponderado (Alto/ Medio/ Bajo)	Coefficiente de correlación	0.046	1.000
	Sig. (bilateral)	0.575	
	N	148	310

Fuente: Quirós y Cueto.



#### 4. DISCUSIÓN

El estudio reveló que, a pesar de que la mayoría de los participantes eran de sexo femenino, los que más jugaban videojuegos eran varones (56,8%). Este hallazgo puede ser comparado con investigaciones previas, como la de Adžic, Naaj, Gómez, Yarasani, Farfán y Durán (14, 15, 16, 17, 18, 19), que también encontraron una presencia significativa de varones que se dedicaban a los videojuegos. Esta tendencia podría explicarse mediante la teoría de Socialización de Género, donde se sostiene que el sexo masculino desde edades más tempranas está más socializado en actividades como los videojuegos, y a las mujeres se les disuade de participar en espacios de ocio según influencias socioculturales que relacionan a la mujer con otro tipo de entretenimiento (20).

El estudio desglosó los patrones de juego y el tiempo dedicado a los videojuegos. Los resultados mostraron que la mayor parte de los participantes jugaba principalmente los fines de semana. Estos hallazgos son coherentes con lo reportado por Farfán (18) y contrarios con lo descrito por Gozme, cuya investigación demostró que la mayor parte de alumnos jugaba todos los días (21). Esta diferencia es dependiente del contexto académico y motivos personales de los estudiantes, que, según la teoría del Uso y Gratificación de Katz, se recurren a los videojuegos en momentos específicos como fuente de entretenimiento, siendo los fines de semana generalmente más adecuado debido al volumen de actividades académicas entre semana (22).

En cuanto al inicio de juego, la mayoría de los participantes había comenzado a jugar hace más de 3 años (82.4%), lo que también es similar a lo encontrado en el trabajo de Gozme (21). Por otro lado, casi la mitad de jugadores en el estudio creían que los videojuegos influían de forma total o parcialmente negativa sobre su rendimiento académico, lo cual también fue hallado por Yarasani, Gozme, y AlKindi (17, 21, 23). Esto puede ser explicado por la teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura, donde explica que los individuos aprenden observando el comportamiento y percepción de otros modelos; si los estudiantes perciben que los videojuegos se relacionan a un rendimiento académico bajo, por experiencias personales o influencias sociales, podrían internalizar esta percepción y creer que su uso tiene un efecto negativo, aunque no exista evidencia empírica que lo respalde (24).

Si bien casi el 78.4% de los jugadores dedicaba más tiempo al estudio, esto contrasta con Adžic, quien halló que los jugadores de videojuegos dedicaban más tiempo a esa actividad, aunque los participantes de la investigación no fueron de la carrera de medicina (14). La mayoría de jugadores (78.4%) consideró que les sería fácil dejar los videojuegos, similar a lo que encontró Naaj (15); este comportamiento podría explicarse por la teoría del Comportamiento Planificado de Ajzen, en donde se explica que los individuos toman decisiones según la autopercepción de control sobre la conducta y la actitud hacia ella. El bajo promedio de horas jugadas al día en nuestros participantes (1 a 2 horas diarias) probablemente no permite percibir a los estudiantes como una actividad de la que dependa, lo cual hace que le dediquen mayor tiempo y les facilite la decisión de abandonarlo si fuese necesario (25).

El trabajo arrojó información valiosa sobre los motivos que impulsan a los estudiantes a jugar videojuegos. La mayoría (44.6%) indicó que lo hacía principalmente para divertirse, coincidiendo con el hallazgo de Alkindi (23) y refleja su naturaleza lúdica y recreativa. Este hallazgo se podría explicar con la teoría de la Motivación Intrínseca y Extrínseca de Deci & Ryan, quienes establecieron que las personas se sienten impulsadas a realizar actividades por el placer que les produce cuando la motivación intrínseca de la persona predomina (26). Sin embargo, se reveló que una minoría (1.4%) lo hace con el objetivo de aprender de ellos; esto demuestra su potencial educativo, como se explicó previamente en la teoría del Aprendizaje Basado en Juegos, en donde se puede encontrar herramientas efectivas de aprendizaje con los videojuegos, promoverse habilidades cognitivas y resolución de problemas (6), aunque esto solo se vio reflejado en la minoría.

Uno de los aspectos más destacados del estudio se centró en la relación entre los videojuegos y el rendimiento académico. Los resultados demostraron que no hubo una relación significativa entre jugar videojuegos y el rendimiento académico, los cuales se alinean con las conclusiones de Aikindi y Drummond (23, 27); esta falta de correlación podría explicarse mediante la teoría del distractor académico, donde se postula que el tiempo que se invierte en las actividades recreativas no impacta de forma directa necesariamente en el rendimiento académico si el tiempo se maneja de forma adecuada y no interfiere con las responsabilidades académicas. Sin embargo, otros estudios como los de Adžic, Naaj, Gomez, Durán, Gozme y Wright encontraron que los que no jugaban tenían mejores notas académicas (14, 15, 16, 19, 21, 28) y solo

Evaristo encontró que el uso de videojuegos mejoraba el rendimiento académico (29), aunque esta diferencia podría deberse a que el juego fue utilizado como recurso pedagógico durante clases, y supervisado por un maestro, mientras que en los otros fue durante los tiempos de ocio.

Entre las fortalezas del trabajo se encuentra el tamaño considerable de la muestra y la inclusión de participantes de diferentes niveles académicos, lo que aumenta la representatividad. No obstante, la investigación tiene ciertas limitaciones. Una de las principales limitaciones del estudio fue incluir solo estudiantes de una universidad privada en Lima, por lo que los resultados no pueden generalizarse a otros contextos educativos o geográficos, por lo que deben tomarse con cautela en otros ámbitos. Además, la mayoría de los datos sobre el uso de videojuegos y la percepción del rendimiento académico se obtuvieron mediante el autoinforme, lo que pudo introducir sesgos de respuesta; sin embargo, esto se trató de superar al explicar el propósito del estudio en el consentimiento informado, donde además se les explicó a los estudiantes la privacidad con la que sus datos serían registrados.

En cuanto a las variables intrusoras, el nivel socioeconómico de los estudiantes puede haber influido en el acceso a videojuegos como en su percepción de rendimiento académico; los estudiantes de familias con mayores recursos económicos suelen tener más acceso a la tecnología. Además, las diferencias en los hábitos de estudio entre los estudiantes pueden haberse considerado otra variable intrusora significativa; los estudiantes con mejores hábitos de estudio suelen gestionar su tiempo de manera más efectiva, minimizando el impacto negativo de los videojuegos en su rendimiento académico.

El nivel de estrés y la salud mental de los estudiantes también podrían haber influido en este estudio; los estudiantes con altos niveles de estrés tienden a usar los videojuegos como una forma de escape. Asimismo, el apoyo familiar y social pudo haber sido otra variable intrusora importante; los estudiantes que recibieron más apoyo de sus familias y amigos suelen contar con un mejor rendimiento académico, independientemente de su uso de videojuegos.

Finalmente, la motivación intrínseca de los participantes varió ampliamente. Los estudiantes con alta motivación intrínseca suelen ser más resilientes a distraerse con los videojuegos, pudiendo obtener mejor rendimiento académico.

## 5. CONCLUSIONES

1. Dentro del análisis de este estudio se halló que, si bien casi la mitad de los participantes juega videojuegos, no se hubo una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y el rendimiento académico, medido a través de la cantidad de horas de juego y el promedio ponderado/ ranking académico. Se encontró que no todos jugaban con la misma regularidad, la mayoría jugaban por entretenimiento principalmente, y la gran parte no consideró que el tiempo de juego interfiera con sus estudios. Esto indica que, aunque el uso de videojuegos es común, su impacto en el rendimiento académico puede depender de factores individuales y del contexto de uso.

2. El uso de videojuegos estaría relacionado con el sexo: se observó una correlación moderada negativa entre el uso de videojuegos y el sexo masculino, quienes mostraban mayor frecuencia de juego que las mujeres. Hay que considerar que hay otros factores que pueden influenciar en esto como el enfoque académico, la motivación o las estrategias de estudio, por lo que la calidad del tiempo y dedicado a los videojuegos y el tipo de juego es un factor relevante en el rendimiento académico.

3. El tipo de videojuego y el ciclo académico no estarían relacionados con el uso de videojuegos, pues no se halló una correlación significativa entre estas variables. Además, pese a que una proporción de los participantes tienen la percepción de que los videojuegos que podría generar un efecto negativo en su desempeño académico, esto no se ve asociado de forma directa según los datos estadísticos. Esto refleja el pensamiento autocrítico de cómo los hábitos de juego podrían influir en las responsabilidades académicas, por lo que el uso adecuado de tiempo y selección correcta de videojuegos sería crucial para un efecto positivo.

## 6. RECOMENDACIONES

1. Es importante fomentar un adecuado equilibrio entre las responsabilidades académicas y las actividades recreativas. Se recomienda que las universidades ofrezcan talleres o actividades orientadas a la gestión del tiempo y la planificación de estudios, promoviendo hábitos saludables entre los estudiantes, y promover apoyo psicológico a los estudiantes que experimenten mayores dificultades

2. Sería interesante realizar investigaciones longitudinales que sigan a los estudiantes durante un periodo más largo para observar posibles efectos acumulativos del uso de videojuegos en el rendimiento académico. Esto permitiría identificar patrones a largo plazo y considerar otras variables que puedan influir, como la evolución en el tipo de videojuegos, la calidad de sueño, la salud mental o la mayor madurez de los estudiantes a medida que avanzan en sus estudios.

3. Se podría explorar a los videojuegos como herramientas complementarias en la formación académica de los estudiantes, especialmente los de estrategia, simulación, entre otros, pudiéndose incorporarse como herramientas educativas dentro de las aulas bajo un enfoque pedagógico asegurando su uso de manera controlada; esto podría mejorar las habilidades cognitivas, la toma de decisiones, el pensamiento crítico y la resolución de problemas dentro de la formación académica.

## 7. FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Guarnizo F., Quintero H., Castro C. Efectos del uso de videojuegos en el rendimiento académico de estudiantes de educación media. Merito Revista de Educación (2024); 6 (16). Disponible en: <https://portal.amelica.org/ameli/journal/729/7294822001/html/>
2. Global video game consumer population passes 3 billion [Internet]. DFC Dossier. 2020 [citado el 27 de octubre de 2023] Disponible en: <https://www.dfcint.com/dossier/global-video-gameconsumerpopulation/#:~:text=DFC%20Intelligence%20just%20released%20its,consumers%20is%20approaching%203.1%20billion.>
3. Reyes JSA. Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos [Internet]. Peru 21. 2020 [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-avideojuegos-noticia/>
4. Núñez-Barriopedro E, Sanz-Gomez Y, Ravina-Ripoll R. Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. Rev Electrón Educ [Internet]. 2020;24(2):1-8. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.24-2.12> /ree.24-2.12
5. Hutchins E. Cognition in the Wild. Londres, Inglaterra: MIT Press; 1995. Disponible en: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CGIaNc3F1MgC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Edwin+Hutchins.+En+su+libro+%22Cognition+in+the+Wild%22+\(1995\)&ots=9Hn024rnWT&sig=6KLCAAthRRymzslq5E68tEMtFk#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CGIaNc3F1MgC&oi=fnd&pg=PP11&dq=Edwin+Hutchins.+En+su+libro+%22Cognition+in+the+Wild%22+(1995)&ots=9Hn024rnWT&sig=6KLCAAthRRymzslq5E68tEMtFk#v=onepage&q&f=false)
6. Gee JP. What video games have to teach us about learning and literacy. Comput Entertain [Internet]. 2003;1(1):20–20. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1145/950566.950595>
7. PUTNAM, Robert, et al. Social capital: Measurement and consequences. *Canadian journal of policy research*, 2001, vol. 2, no 1, p. 41- 51. Disponible en: <https://www.academia.edu/download/111270219/285.pdf>
8. Csikszentmihalyi M. Flow and the psychology of discovery and invention [Internet]. Rochester.edu. [citado el 20 de octubre de 2024]. Disponible en:

- <https://www.rochester.edu/warner/lida/wp-content/uploads/2022/11/creativityby-mihaly-csikszentmihalyi.pdf>
9. Sweller J, Chandler P. Evidence for cognitive load theory. Cogn Instr [Internet]. 1991;8(4):351–62. Disponible en: [http://dx.doi.org/10.1207/s1532690xci0804\\_5](http://dx.doi.org/10.1207/s1532690xci0804_5)
  10. Castro M. El análisis de los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del segundo de bachillerato del Colegio Nacional Experimental “Ambato” en el período Marzo 2013 – Septiembre 2013” (2014). Extraído 27 de octubre de 2023. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/8679/1/Marcial%20Castro%20C%20Mario%20Esteban.pdf>
  11. Red Summa. Análisis Estadístico de Datos: Nivel Básico. Red Univ Virt Intern. Extraído 10 de diciembre de 2024. Disponible en: [https://campusvirtual.ue.edu.mx/recursos/escuela\\_habilidades/Analisis\\_datos\\_estadisticos\\_basico/assets/doc/guia\\_analisis\\_estadistico.pdf](https://campusvirtual.ue.edu.mx/recursos/escuela_habilidades/Analisis_datos_estadisticos_basico/assets/doc/guia_analisis_estadistico.pdf)
  12. Field A., Miles J., Field Z. Discovering Statistics Using R. Sagepub.com. [citado 2025 Ene 27]. Disponible en: <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/discovering-statistics-using-r/book236067>
  13. Molina Arias M. ¿Qué significa realmente el valor de p?. Rev Pediatr Aten Primaria [Internet]. 2017 Dic [citado 2025 Ene 24] ; 19( 76 ): 377-381. Disponible en: [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322017000500014&lng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322017000500014&lng=es).
  14. Adžić S, Al-Mansour J, Naqvi H, Stambolić S. The impact of video games on Students’ educational outcomes. Entertain Comput [Internet]. 2021;38(100412):100412. Extraído 27 de octubre de 2023. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952121000094>
  15. Naaj A, Nachouki M. Distance Education during the COVID-19 Pandemic: [Internet]. Thesai.org. [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: [https://thesai.org/Downloads/Volume12No9/Paper\\_41-Distance\\_Education\\_during\\_the\\_COVID\\_19\\_Pandemic.pdf](https://thesai.org/Downloads/Volume12No9/Paper_41-Distance_Education_during_the_COVID_19_Pandemic.pdf)
  16. Gómez J., Lazaro C., Martinez J. Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. Journal of New Approaches in Educational Research (2021); 10 (2). Extraído 27 de octubre de 2023. Disponible en: <https://naerjournal.ua.es/article/view/v10n2-10>

17. Yarasani P, Shaik RS, Myla ARR. Prevalence of addiction to online video games: gaming disorder among medical students. *Int J Community Med Public Health* [Internet]. 2018 [citado el 27 de octubre de 2023];5(10):4237. Disponible en: <https://www.ijcmph.com/index.php/ijcmph/article/view/3670>
18. Farfán L., Muñoz E. Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa Privada y una Institución Educativa Nacional, Chiclayo 2016. [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL\\_FarfanChamberg\\_oLuciana\\_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChamberg_oLuciana_Mu%C3%B1ozGamarraEliana.pdf.pdf)
19. Durán R. Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de los niños del sexto grado "A" de la I. E. Mariscal Cáceres Ayacucho, 2010. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga (2014). [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: [http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/1185/1/Tesis%20EP67\\_Dur.Pdf](http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/1185/1/Tesis%20EP67_Dur.Pdf)
20. Amador L., Montreal MC. Socialización de género [Internet]. 2010 Ene [citado 2025 Ene 24]; 43-72. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/280157550\\_Socializacion\\_de\\_genero](https://www.researchgate.net/publication/280157550_Socializacion_de_genero)
21. Gozme Y., Uracahua P. 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. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa [Internet]. Edu.pe. [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10307/EDgofay.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
22. Katz E., Blumler J., Gurevitch M. Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly*. 1973 [citado 2025 Ene 24]; 37(4): 509-523. Disponible en: <https://academic.oup.com/poq/article-abstract/37/4/509/1816598?redirectedFrom=fulltext>
23. AlKindi M, Hilal H, Odinaev I. Video Games Effects on College Students in Dubai During COVID-19 Pandemic. *Research Gate* (Junio 2021). [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en:



[https://www.researchgate.net/profile/Majed-Alkindi/publication/352283336\\_VIDEO\\_GAMES\\_EFFECTS\\_ON\\_COLLEGE\\_STUDENTS\\_IN\\_DUBAI\\_DURING\\_COVID-19\\_PANDEMIC/links/620290de97e14d649e57421a/VIDEO-GAMES-EFFECTS-ON-COLLEGE-STUDENTS-IN-DUBAI-DURING-COVID-19-PANDEMIC.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Majed-Alkindi/publication/352283336_VIDEO_GAMES_EFFECTS_ON_COLLEGE_STUDENTS_IN_DUBAI_DURING_COVID-19_PANDEMIC/links/620290de97e14d649e57421a/VIDEO-GAMES-EFFECTS-ON-COLLEGE-STUDENTS-IN-DUBAI-DURING-COVID-19-PANDEMIC.pdf)

24. Bandura A. Social Learning Theory (1997). [citado 2025 Ene 24]. Disponible en: <https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/17422>
25. Ajzen I. The theory of planned behavior. *Org Beh Hum Dec Proc.* 1991 Dic [citado 2025 Ene 24]; 50(2): 179-211. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/074959789190020T>
26. Ryan R., Deci E. Self determination theory and facilitation of intrinsic Motivation, Social Development and Well being. *Amer Psyc Assoc.* 2000 Ener. [citado 2025 Ene 24]; 55(1): 68-78. Disponible en: [https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SDT.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf)
27. Drummond A, Sauer JD. Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PLoS One* [Internet]. 2014 [citado el 27 de octubre de 2023];9(4):e87943. Disponible en: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0087943#s2>
28. Wright J. The effects of video game play on academic performance. *Modern Psychological Studies* (2011); 17: 37-44. [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: <https://scholar.utc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1197&context=mps#:~:text=Overall%2C%20the%20only%20statistically%20significant,of%20player%20status%20and%20GPA.&text=The%20present%20study%20found%20that,did%20not%20play%20video%20games.>
29. Evaristo I., Navarro R., Vega V., Nakano T. Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2016); 19 (2): 35-52. [citado el 27 de octubre de 2023]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331445859003/html/>

## 8. ANEXOS

### Anexo 1: Cuestionario

Edad:

Sexo: Femenino / Masculino

Ciclo académico:

Promedio ponderado:

Ranking por promoción:

¿Juegas videojuegos?: Sí / No

¿Con qué frecuencia juegas videojuegos?: Todos los días/ Interdiario / Fines de semana / Nunca

¿Cuántas horas al día pasas jugando videojuegos?: Ninguna/ Menos de 1 hora/ 1 a 2 horas/ 2 a 3 horas/ Más de 3 horas

¿Hace cuánto tiempo juegas videojuegos?: Medio año/ 1 año/ 2 años/ 3 años a más/ Nunca

¿Qué tipo de videojuego es de tu preferencia?: Espacial/ Aventura/ Deportes/ Luchas/ Carreras/ Estrategias/ Otros /Ninguno

¿A qué hora prefieres jugar videojuegos?: Mañana/ Tarde/ Noche / Ninguna

¿Has percibido que el uso de videojuegos influye de forma negativa en tu rendimiento académico?: Sí/ No/ Más o menos

¿Te sería muy difícil dejar los videojuegos por los estudios?: Sí/ No/ más o menos

¿Dedicas más tiempo a los videojuegos o al estudio?: Más al estudio/ Más a los videojuegos/ Ambos por igual

¿Por qué juegas videojuegos?: Para divertirme/ Para pasar el tiempo/ Para jugar con mis amigos/ Para aprender de ellos

## **Anexo 2: Consentimiento informado**

El siguiente cuestionario “USO DE VIDEOJUEGOS Y PERCEPCION DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE MEDICINA HUMANA DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA 2023” es realizado por GUSTAVO ALBERTO CUETO SILVERA y MARÍA FÁTIMA QUIRÓS RÍOS, alumnos de la facultad de Medicina Humana de la Universidad San Martín de Porres, cuyo objetivo es identificar si existe relación entre el uso de videojuegos y la percepción del rendimiento académico en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima, 2023. De existir una relación negativa, en la que el uso de videojuegos afecte de forma perjudicial al rendimiento académico, se les podría brindar talleres o actividades orientadas a la gestión del tiempo y la planificación de estudios, promoviendo hábitos saludables y promover apoyo psicológico a los estudiantes que experimenten mayores dificultades

Al responder las preguntas de esta encuesta, pone a disposición voluntaria la información solicitada, tratando que sus respuestas sean lo más veraz posible y considerando que es anónima, confidencial y sus datos permanecerán en reserva, solo publicándose los resultados finales generales con fines estadísticos del estudio al final. Si durante la entrevista decidiera interrumpirla o no continuar, podría hacerlo, sin que ello tuviera alguna consecuencia negativa hacia el participante.

Este estudio no tiene ningún costo por participar del mismo. De igual forma, no se recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole, mas la satisfacción de colaborar con un mejor entendimiento del tema de investigación realizado y sin que conlleve algún riesgo de su parte al participar de este estudio.

CONSENTIMIENTO: Acepto voluntariamente participar en este estudio y comprendo el procedimiento. También entiendo que puedo decidir no participar y si decido participar sé que puedo retirarme en cualquier momento.

### Anexo 3: matriz de consistencia

<b>Pregunta de investigación</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Tipo y diseño de estudio</b>	<b>Población de estudio y procesamiento de datos</b>	<b>Instrumento de recolección</b>
¿Existe relación entre el uso de videojuegos y la percepción del rendimiento académico en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en 2023?	Determinar si existe relación entre el uso de videojuegos y la percepción del rendimiento académico en estudiantes de Medicina Humana de una universidad privada en Lima durante el año 2023.	Los estudiantes que presenten practiquen videojuegos podrían presentar un menor rendimiento académico.	Correlacional Descriptivo Transversal	Estudiantes de la Facultad de Medicina Humana de una universidad privada de cuarto a séptimo año de Lima en el año 2023. La información recopilada se tabuló utilizando Microsoft Excel, y posteriormente se empleó SPSS 25.0 para Windows y Epidat 3.1.	Cuestionario elaborado por Castro (Ecuador).

Autores: María Fátima Quirós Ríos, Gustavo Alberto Cueto Silvera

Asesor: Henry Mormontoy Calvo

#### Anexo 4: matriz de variables

VARIABLE	DEFINICION	TIPO POR SU NATURALEZA	INDICADOR	ESCALA DE MEDICION	CATEGORIA Y SUS VALORES	MEDIO DE VERIFICACION
Videojuego	Es un programa de software diseñado para ser jugado en dispositivos electrónicos	Cualitativa	Tipo de videojuegos	Variable nominal	Género. Ejm: Espacial, deportes, aventura, etc	Cuestionario
Rendimiento académico	Es la relación entre lo obtenido y el esfuerzo realizado que determina el éxito	Cualitativa	Resultado por clase	Variable ordinal	Alto / Medio /Bajo	Cuestionario
Ranking anual	Es la posición obtenida de un grupo utilizando el promedio obtenido	Cuantitativa	Posición dentro del total de alumnos de una promoción	Variable ordinal	Alto: Puesto del 1 al 99 Medio: Puesto del 100 al 199 Bajo: Puesto del 200 al 300	Cuestionario
Promedio Ponderado	Es el resultado del promedio obtenido de todas las calificaciones obtenidas que evidencia la comprensión del estudiante sobre un curso	Cuantitativa	Nota de promedio ponderado	Variable de razón	Alto: Nota del 17 al 20 Medio: Nota del 14 al 16.99 Bajo: Nota del 11 al 13.99	Cuestionario
Edad	Rango de edad del estudiante	Cuantitativa	Edad en años	Variable de razón	Intervalo: 18 a 22 años / 23 a 28 años	Cuestionario
Año de estudio	Año actual académico en el que se encuentre el estudiante	Cuantitativa	Selección del año de estudio	Variable nominal	4to año, 5to año, 6to año, 7mo año	Cuestionario

Autores: María Fátima Quirós Ríos, Gustavo Alberto Cueto Silvera.

Asesor: Henry Mormontoy Calvo