

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA



HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL
PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE
ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA, AÑO 2025

TESIS

Presentada por:

Bach. Oscar Alejandro Soto Giglio

ORCID: 0009-0005-1420-5159

Asesor:

Dra. Gabriela Isabel Heredia Álvarez

ORCID: 0000-0002-1649-0206

Para obtener el Grado Académico de:
MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

TACNA – PERÚ

2026

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA



**HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON EL
PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE
ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA, AÑO 2025**

TESIS

Presentada por:

Bach. Oscar Alejandro Soto Giglio

ORCID: 0009-0005-1420-5159

Asesor:

Dra. Gabriela Isabel Heredia Álvarez

ORCID: 0000-0002-1649-0206

Para obtener el Grado Académico de:
MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

TACNA – PERÚ

2026

UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
ESCUELA DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA

Tesis

**“HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON
EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE
ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA, AÑO
2025”**

Presentada por:

Bach. Oscar Alejandro Soto Giglio

**Tesis sustentada y aprobada el 07 de mayo del 2026; ante el siguiente jurado
examinador:**

PRESIDENTE: **Dr. Luis Alberto Cabrera Zúñiga**

SECRETARIO: **Dra. Cecilia Claudia Montesinos Valencia**

VOCAL: **Mtra. Janeth Noemi Cruz Chiri**

ASESORA: **Dra. Gabriela Isabel Heredia Álvarez**

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo Oscar Alejandro Soto Giglio, en calidad de egresado de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Escuela de Postgrado de la Universidad Privada de Tacna, identificado con DNI: 47081066.

Soy autor de la tesis titulada:

“Hábitos de consumo de videojuegos y su relación con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.”, con asesora: Dra. Gabriela Isabel Heredia Alvarez.

DECLARO BAJO JURAMENTO

Ser el único autor del texto entregado para obtener el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, y que tal texto no ha sido entregado ni total ni parcialmente para obtención de un grado académico en ninguna otra universidad o instituto, ni ha sido publicado anteriormente para cualquier otro fin.

Así mismo, declaro no haber trasgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro, que después de la revisión de la tesis con el software Turnitin se declara 06% de similitud, además que el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Por último, declaro que para la recopilación de datos se ha solicitado la autorización respectiva a la empresa u organización, demostrándose que la información presentada es real y soy conocedor de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivada.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis, así como por los derechos sobre la obra o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar

como causa del trabajo presentado, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrasen causa en el contenido de la tesis, libro o invento.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Privada de Tacna.

Lugar y fecha: Tacna, 07 de mayo del 2026

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, centered on the page.

Bach. Oscar Alejandro Soto Giglio

DNI: 47081066

Agradecimientos

A Marlene y Oscar por darme la vida y enseñarme a amarla en sus buenos y malos momentos.

A Claudia, por ser la otra mitad de mis aventuras, sueños y anhelos.

A Gabriela, mi mentora a lo largo de todo mi camino educativo e inspiración para hacer lo que hago ahora con pasión.

A todas mis amigas y amigos que notaron que la vida me guardaba algo especial y me empujaron hacia ello.

Y a mis estudiantes, por ser ese "algo especial", quienes todos los días, en cada clase, me recuerdan que vivo haciendo lo que amo: enseñar, transformar e impactar... y nunca... dejar de aprender.

Dedicatoria

A Marlene, por ser luz, fuerza, lucha, esperanza y alegría en mi vida.

Índice de contenidos

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	4
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2.1. <i>Interrogante principal</i>	7
1.2.2. <i>Interrogantes secundarias</i>	7
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	8
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.4.1. <i>Objetivo general</i>	10
1.4.2. <i>Objetivos específicos</i>	10
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	11
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	11
2.1.1. <i>Antecedentes internacionales</i>	11
2.1.2. <i>Antecedentes nacionales</i>	13
2.1.3. <i>Antecedentes locales</i>	14
2.2. BASES TEÓRICAS	16
2.2.1. <i>Hábitos de consumo de videojuegos</i>	16
2.2.2. <i>Pensamiento crítico</i>	22
2.3. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS	29
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	31
3.1. HIPÓTESIS	31
3.1.1. <i>Hipótesis general</i>	31
3.1.2. <i>Hipótesis específicas</i>	31
3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	31
3.2.1. <i>Identificación de la variable 1</i>	31

3.2.2. <i>Identificación de la variable 2</i>	32
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN	34
3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	34
3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	35
3.6. ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN	35
3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	36
3.7.1. <i>Población</i>	36
3.7.2. <i>Muestra</i>	36
3.8. PROCEDIMIENTO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	38
3.8.1. <i>Procedimiento</i>	38
3.8.2. <i>Técnicas</i>	38
3.8.3. <i>Instrumentos</i>	39
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	42
4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	42
4.2. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	42
4.3. RESULTADOS.....	43
4.3.1. <i>Resultados de la variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos</i>	43
4.3.2. <i>Resultados de la variable 2: Pensamiento crítico</i>	57
4.4. PRUEBA ESTADÍSTICA	65
4.5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	66
4.5.1. <i>Prueba de hipótesis general</i>	66
4.5.2. <i>Prueba de hipótesis específicas</i>	67
4.6. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	71
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES.....	80
REFERENCIAS.....	82
APÉNDICES	88

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de las variables	32
Tabla 2 Ficha técnica del instrumento que mide la variable 1	40
Tabla 3 Ficha técnica del instrumento que mide la variable 2	41
Tabla 4 Resultado general de la variable: Hábitos de consumo de videojuegos ..	43
Tabla 5 Resultado de la dimensión: Grado de atracción por los videojuegos	46
Tabla 6 Resultado de la dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades.....	49
Tabla 7 Resultado de la dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos.....	52
Tabla 8 Resultado de la dimensión: Interferencia con las actividades académicas	55
Tabla 9 Resultado general de la variable: Pensamiento crítico.....	57
Tabla 10 Resultado de la dimensión: Actitud del pensamiento crítico	59
Tabla 11 Resultado de la dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico....	62
Tabla 12 Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov	65
Tabla 13 Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis general	66
Tabla 14 Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 1	68
Tabla 15 Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 2	69
Tabla 16 Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 3	70
Tabla 17 Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 4	71

Índice de figuras

Figura 1 Resultado general de la variable: Hábitos de consumo de videojuegos .	44
Figura 2 Resultado de la dimensión: Grado de atracción por los videojuegos	46
Figura 3 Resultado de la dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades.....	49
Figura 4 Resultado de la dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos	52
Figura 5 Resultado de la dimensión: Interferencia con las actividades académicas	55
Figura 6 Resultado general de la variable: Pensamiento crítico	57
Figura 7 Resultado de la dimensión: Actitud del pensamiento crítico.....	59
Figura 8 Resultado de la dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico	62

Resumen

La investigación “*Hábitos de consumo de videojuegos y su relación con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025*”, tuvo como objetivo determinar la relación de los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico. Se empleó una metodología de tipo básica, de diseño no experimental y transversal, con un nivel correlacional, aplicando como técnica la encuesta e instrumento el cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos de Saavedra (2012) y el Cuestionario de Evaluación del Pensamiento Crítico de Estudiantes Universitarios de Pérez y Cela (2021), aplicado sobre una muestra de 228 estudiantes de la carrera de arquitectura. Como resultados se obtuvo que las dimensiones grado de atracción, interferencia con otras actividades, inquietud respecto a los videojuegos e interferencia con actividades académicas presentaron porcentajes altos en las categorías de acuerdo y total acuerdo, resaltando la interferencia académica con 56,58% en total acuerdo. En la variable pensamiento crítico registraron niveles altos en actitud y en autoevaluación, con porcentajes por encima del 48% en acuerdo y 42% en total acuerdo. En el análisis inferencial se obtuvo una correlación Rho Spearman de 0,697 con valor de significancia de 0,000, lo que permitió aprobar la hipótesis general e identificar asociaciones positivas en todas las hipótesis específicas. Se concluyó que los hábitos de consumo de videojuegos presentan relación con el pensamiento crítico en los estudiantes, indicando que mayores niveles de interacción con los videojuegos se asocian con valoraciones altas en los procesos cognitivos evaluados.

Palabras clave: Hábitos de consumo de videojuegos, atracción, interferencia con otras actividades, inquietud, interferencia, pensamiento crítico

Abstract

The research project “*Video Game Consumption Habits and Their Relationship with Critical Thinking in Architecture Students at the Private University of Tacna, 2025*”, aimed to determine the relationship between video game consumption habits and critical thinking. A basic, non-experimental, cross-sectional methodology with a correlational level was employed, using a survey as the data collection technique. The instruments used were the Video Game Consumption Habits Questionnaire by Saavedra (2012) and the Questionnaire for Evaluating the Critical Thinking of University Students by Pérez and Cela (2021), administered to a sample of 228 architecture students. The results showed that the dimensions of degree of attraction, interference with other activities, concern regarding video games, and interference with academic activities presented high percentages in the "agree" and "strongly agree" categories, with academic interference standing out at 56.58% "strongly agree." In the critical thinking variable, high levels were recorded in both attitude and self-evaluation, with percentages exceeding 48% in agreement and 42% in full agreement. Inferential analysis yielded a Spearman's rho correlation of 0.697 with a significance value of 0.000, allowing the general hypothesis to be accepted and positive associations to be identified in all specific hypotheses. It was concluded that video game consumption habits are related to critical thinking in students, indicating that higher levels of interaction with video games are associated with higher scores in the cognitive processes evaluated.

Keywords: Video game consumption habits, attraction, interference with other activities, restlessness, interference, critical thinking

INTRODUCCIÓN

El consumo de videojuegos se ha expandido en todo el mundo y se ha convertido en una actividad habitual entre jóvenes que cursan estudios superiores, lo que ha motivado diversas discusiones sobre su presencia en la vida académica y su relación con habilidades cognitivas de alto nivel. Se estima que para fines de 2024 más de tres mil millones de personas participarán de esta forma de entretenimiento, lo que comprueba que se trata de una práctica extendida entre adolescentes y adultos jóvenes que destinan parte de su tiempo libre al juego digital, sea en consolas, computadoras o dispositivos móviles. Paralelamente, en la educación universitaria se reconoce cada vez más la importancia del pensamiento crítico como una capacidad central para el aprendizaje, la resolución de problemas y la toma de decisiones informadas. Organismos internacionales han recomendado reforzar esta competencia en los programas formativos debido a su valor para el desarrollo profesional y personal. A la par de ello, diversos estudios internacionales comienzan a explorar la relación entre videojuegos y pensamiento crítico, mostrando que muchos jóvenes perciben que la interacción con determinados juegos puede mejorar su capacidad para resolver problemas y analizar situaciones complejas. En algunos entornos universitarios se están probando experiencias pedagógicas que utilizan videojuegos con fines educativos, bajo la premisa de que ciertos contenidos presentes en estos juegos pueden contribuir a la reflexión del estudiante y al desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Esta discusión también ha alcanzado a contextos latinoamericanos, donde los videojuegos son parte de la vida cotidiana de gran parte de la población joven. En el Perú, más de un tercio de la población declara que juega videojuegos, predominando los universitarios de entre dieciocho y treinta y cuatro años. La preferencia por jugar desde dispositivos móviles ha incrementado el acceso, generando que este pasatiempo se mantenga presente en gran parte de la rutina diaria de los estudiantes. A la vez, investigaciones realizadas en el país han advertido dificultades en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios, indicando que esta habilidad no siempre se mejora de manera adecuada dentro de los procesos de

enseñanza tradicionales. Existen avances en torno al estudio del pensamiento crítico en diferentes instituciones, pero la literatura peruana sigue siendo limitada, sobre todo en la exploración de su posible relación con el uso de videojuegos. Si bien en los últimos años se han empezado a desarrollar proyectos que buscan aprovechar algunos videojuegos para promover la reflexión, no se dispone de investigaciones que evalúen esta relación de forma directa en estudiantes universitarios, lo que abre un espacio de estudio todavía no atendido. Este contexto se hace más notorio en la ciudad de Tacna y en la Universidad Privada de Tacna, donde no se han localizado estudios que examinen los hábitos de juego de los estudiantes universitarios ni su posible vínculo con el pensamiento crítico. Además, estudios previos en la institución indican que gran parte de los estudiantes presenta niveles regulares de pensamiento crítico, lo que presenta la necesidad de revisar con mayor detalle la situación en cada carrera profesional. En la Escuela Profesional de Arquitectura, el desarrollo del pensamiento crítico es central, ya que el proceso de diseño demanda analizar alternativas, evaluar información técnica y tomar decisiones responsables respecto al entorno, los materiales y la funcionalidad. Sin embargo, no se ha determinado si los hábitos de juego digital que muchos estudiantes presentan, tienen relación con esta capacidad cognitiva.

En este marco, la presente investigación se desarrolla con la finalidad de aportar conocimiento sobre una temática que todavía no ha sido abordada en la institución ni en la región. Para ello, el trabajo se organiza en capítulos que permiten comprender el problema desde sus fundamentos hasta los resultados obtenidos. El capítulo dedicado al problema presenta el contexto, la formulación de las preguntas de investigación y los objetivos que guían el estudio, además de la justificación que explica su pertinencia y utilidad para la Escuela Profesional de Arquitectura, la Universidad Privada de Tacna y futuras investigaciones en el campo educativo. El capítulo referido al marco teórico reúne los antecedentes internacionales, nacionales y locales, los cuales permiten situar esta investigación dentro del panorama académico actual, seguido de las bases teóricas que profundizan en cada variable: hábitos de consumo de videojuegos y pensamiento crítico. También se

presenta la definición conceptual empleada para el análisis, con el fin de asegurar claridad al momento de interpretar los resultados. En el capítulo metodológico se expone el tipo, nivel y diseño de investigación, la operacionalización de las variables, la identificación de la población y muestra, y los procedimientos utilizados para la recolección y análisis de datos. Posteriormente, el capítulo de resultados presenta los hallazgos obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, así como el análisis estadístico que permitió comprobar la relación entre las variables mediante la prueba adecuada conforme al comportamiento de los datos. Finalmente, se presentan las conclusiones que responden a cada objetivo planteado y las recomendaciones que orientan futuras acciones académicas. Con este desarrollo, la investigación contribuye a comprender una temática que vincula prácticas contemporáneas de los estudiantes con una capacidad central para su formación, dando lugar a información relevante tanto para la gestión académica como para futuras líneas de estudio en la Universidad Privada de Tacna.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El consumo de videojuegos se ha masificado a nivel mundial, especialmente entre jóvenes en edad universitaria. Se estima que para fines de 2024 habrá alrededor de 3.420 millones de jugadores de videojuegos en el mundo (Flores, 2024). En mercados como Estados Unidos, un 85% de los adolescentes juega videojuegos y 41% lo hace a diario (Gottfried & Sidoti, 2024), lo que denota que para muchos jóvenes el videojuego es una actividad cotidiana. Paralelamente, en la educación superior global se resalta la importancia del pensamiento crítico como competencia importante. Organismos internacionales como UNESCO han enfatizado considerar el pensamiento crítico en los programas educativos debido a sus beneficios académicos, personales y profesionales. De hecho, los propios estudiantes universitarios reconocen que el pensamiento crítico es una habilidad importante en su formación (García, Gómez, & Nicoletti, 2023). En cuanto a la relación entre videojuegos y pensamiento crítico, existe un debate activo. Algunos estudios precisan que los videojuegos pueden aportar al desarrollo de habilidades cognitivas; por ejemplo, más de la mitad de los jóvenes jugadores reportan que jugar les ha ayudado a mejorar su capacidad de resolver problemas (Gottfried & Sidoti, 2024). De igual modo, expertos educativos han empezado a registrar un trasfondo positivo en ciertos juegos: el Tecnológico de Monterrey destacó que algunos videojuegos, por sus componentes éticos, filosóficos y sociales, favorecen la reflexión del jugador y mejoran su pensamiento crítico (Iberdrola, 2025). Esto indica un interés creciente por entender si el uso de videojuegos puede contribuir (o no) al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes universitarios a nivel global.

En el Perú, los videojuegos representan un pasatiempo dominante entre la juventud universitaria. Un estudio reciente de Kantar Ibope Media (2023) precisó que un 35% de peruanos juegan videojuegos, ubicando al Perú como el quinto

mercado de gamers en Latinoamérica (Zegarra, 2024). Los segmentos de edad más involucrados en esta afición son precisamente los jóvenes adultos: las personas entre 18 y 24 años, seguidas por las de 25 a 34 años, presentan el mayor consumo de videojuegos en el país. La afición, además, está bastante equilibrada entre hombres y mujeres en esas edades. En cuanto a las plataformas, el 70% de los jugadores peruanos prefiere el smartphone para jugar, evidenciando que el acceso a videojuegos es amplio y parte de la vida cotidiana de los estudiantes universitarios (Silva, 2025). Por otro lado, diferentes análisis sobre la educación superior peruana precisan retos en el desarrollo del pensamiento crítico. Investigaciones locales como las de Huaca y otros (2023), indican que el nivel de pensamiento crítico en los estudiantes universitarios peruanos suele ser deficiente, atribuido en parte a métodos de enseñanza tradicionales que no fomentan suficientemente la investigación ni la reflexión autónoma. A pesar de que las universidades peruanas incluyen el pensamiento crítico como objetivo formativo, aún persiste la necesidad de mejorar esta competencia en la práctica. En cuanto a estudios nacionales que vinculen videojuegos y pensamiento crítico, la literatura es muy limitada. Hasta donde se ha hecho revisión, no hay investigaciones peruanas publicadas que aborden directamente esta relación en estudiantes universitarios. Sin embargo, comienza a haber interés en el tema: por ejemplo, un proyecto de la Universidad de Lima en 2024 explora el uso de un videojuego educativo (*Bad News*) para mejorar el pensamiento crítico de estudiantes universitarios en el contexto de combatir la desinformación (Mateus & Cappello, 2024). Esto demuestra que en el Perú la posible conexión entre hábitos de juego y pensamiento crítico está apenas iniciando su exploración, dejando un vacío de conocimiento que investigaciones nuevas podrían llenar.

A nivel local, en la Universidad Privada de Tacna (UPT) no se han encontrado estudios previos que analicen los hábitos de consumo de videojuegos ni su efecto en habilidades cognitivas entre sus estudiantes. No obstante, es razonable suponer que la realidad de los alumnos tacneños presentan la tendencia nacional: muchos jóvenes universitarios en Tacna dedican parte de su tiempo libre a los

videojuegos, ya sea en dispositivos móviles, PC o consolas, siguiendo la popularidad general de esta forma de entretenimiento entre la generación actual. En cuanto al pensamiento crítico en la UPT, algunas investigaciones internas han sugerido que hay margen de mejora. Por ejemplo, en un estudio con estudiantes de esta universidad se encontró que mayormente solo alcanzaba un nivel “regular” de uso del pensamiento crítico (casi 70% en nivel medio y alrededor de 20% en nivel bajo) (Quenta, 2020), lo que implica que pocas veces llegan al nivel óptimo deseado. En la carrera de Arquitectura, contexto de la presente tesis, el pensamiento crítico reviste especial importancia: el proceso de diseño arquitectónico exige analizar múltiples alternativas y tomar decisiones fundamentadas para lograr el mejor resultado posible (Universidad del medio ambiente, 2023). Un arquitecto en formación debe ser capaz de cuestionar, evaluar evidencias (sobre materiales, entorno, funcionalidad, etc.) y elegir la opción más adecuada para un proyecto, lo cual requiere un alto grado de pensamiento crítico. Pese a ello, en el contexto local no se dispone de datos específicos sobre el nivel de pensamiento crítico de los estudiantes de Arquitectura ni sobre cuánto influyen en él sus pasatiempos, como los videojuegos. En ese sentido, en Tacna, y en la UPT en particular, existe una situación no diagnosticada: se desconoce cómo los hábitos de juego digitales de los universitarios podrían estar relacionados con sus capacidades de pensamiento crítico, quedando este tema abierto a investigación.

Considerando los escenarios descritos, resulta evidente la necesidad de realizar esta investigación en la Universidad Privada de Tacna. Primero, porque existe un vacío de conocimiento: no se han efectuado estudios previos en la región que aborden la relación entre hábitos de juego y pensamiento crítico en estudiantes universitarios, y este vacío es especialmente llamativo dado el auge de los videojuegos entre la juventud y la importancia creciente de promover el pensamiento crítico en la educación superior. Segundo, la carrera de Arquitectura presenta una motivación particular: formar arquitectos con sólidas habilidades de pensamiento crítico es sumamente importante para que puedan afrontar creativamente los retos de diseño y tomar decisiones acertadas en su vida

profesional. Sin embargo, si una proporción importante de estudiantes invierte tiempo en videojuegos, es pertinente preguntar cómo podría esto estar incidiendo (positiva o negativamente) en dichas habilidades. Investigar esta relación en la UPT aportará información valiosa para la institución y la comunidad académica: los hallazgos podrían ayudar a entender mejor a nuestros estudiantes, fundamentar estrategias pedagógicas innovadoras (por ejemplo, aprovechando elementos de gamificación o alertando sobre posibles efectos negativos del exceso de juego) y, en última instancia, contribuir a mejorar el pensamiento crítico en la formación de los futuros arquitectos. En ese sentido, la relevancia de este estudio radica en que considera una tendencia cultural contemporánea (el consumo de videojuegos) con un objetivo educativo primordial (el desarrollo del pensamiento crítico), en un contexto local donde dicha intersección no ha sido explorada. Por ello, realizar esta investigación en la Universidad Privada de Tacna está plenamente justificado tanto por la novedad científica como por su capacidad de impacto formativo.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Interrogante principal

¿Cómo se relacionan los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?

1.2.2. Interrogantes secundarias

¿Cómo se relaciona el grado de atracción por los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?

¿Cómo se relacionan la interferencia de los videojuegos con otras actividades y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?

¿Cómo se relaciona la inquietud respecto a los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?

¿Cómo se relaciona la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La justificación de la investigación, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), debe fundamentarse en criterios que demuestren la relevancia y pertinencia del estudio. Estos criterios incluyen la conveniencia, la relevancia social, las implicaciones prácticas, el valor teórico y la utilidad metodológica. A continuación, se detallan cada uno de estos aspectos:

Conveniencia: El presente estudio es pertinente dado el creciente protagonismo que los videojuegos han adquirido en la vida cotidiana de los estudiantes universitarios, como medio de entretenimiento, y también como una actividad que influye en sus procesos cognitivos y comportamentales. Explorar la relación entre los hábitos de videojuegos y el pensamiento crítico resulta oportuno en un contexto en el que se demanda una formación, donde las habilidades de análisis, reflexión y juicio son esenciales para el desempeño académico y profesional. Esta investigación contribuirá a generar evidencia empírica sobre un fenómeno contemporáneo, poco explorado en su dimensión crítica, ofreciendo aportes valiosos tanto a la comunidad académica como a quienes diseñan políticas educativas.

Relevancia Social: La investigación cobra especial relevancia al considerar que sus resultados pueden beneficiar a diversos actores sociales, particularmente a instituciones educativas, docentes y padres de familia. Comprender cómo los hábitos de videojuegos impactan o se relacionan con el desarrollo del pensamiento

crítico permitirá tomar decisiones más informadas respecto al uso de tecnologías lúdicas en entornos formativos. Además, los hallazgos pueden servir como fuente para programas de orientación que busquen equilibrar el uso de videojuegos con el mejoramiento de habilidades cognitivas, promoviendo así un desarrollo personal y académico más saludable entre los jóvenes.

Implicaciones Prácticas: Este estudio podría tener aplicaciones directas en el diseño de estrategias educativas innovadoras, orientadas a fomentar el pensamiento crítico en estudiantes universitarios mediante el uso consciente de videojuegos. Asimismo, los resultados podrían contribuir a la elaboración de guías o recomendaciones para educadores y tutores sobre cómo aprovechar las capacidades formativas de los videojuegos, minimizando sus efectos negativos y promoviendo un consumo lúdico responsable. En contextos donde los videojuegos son vistos solo como distracción, este trabajo permitiría replantear esa percepción desde un enfoque más constructivo y educativo.

Valor Teórico: Desde una perspectiva teórica, la investigación generará mayor conocimiento sobre el campo de estudio del pensamiento crítico, al ponerlo en diálogo con variables emergentes como los hábitos de videojuegos. Este estudio puede contribuir a llenar vacíos identificados en la literatura científica respecto a las influencias culturales y tecnológicas contemporáneas sobre las habilidades de razonamiento, análisis y toma de decisiones. Además, los resultados permitirán poner a prueba teorías previas y generar nuevas hipótesis para investigaciones futuras, especialmente en el campo de la psicología educativa y la pedagogía digital.

Utilidad Metodológica: Metodológicamente, esta investigación propone instrumentos validados que pueden ser replicados o adaptados en estudios similares, tanto en contextos nacionales como internacionales. La aplicación de escalas específicas para medir pensamiento crítico y hábitos de videojuegos puede servir de fuente para investigaciones comparativas o longitudinales, y su análisis mediante técnicas estadísticas adecuadas puede orientar el desarrollo de nuevos diseños

correlacionales en el ámbito educativo. Asimismo, este estudio puede incentivar la consideración de metodologías mixtas en futuras investigaciones que exploren fenómenos complejos asociados al comportamiento juvenil y su relación con el aprendizaje.

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. *Objetivo general*

Determinar la relación de los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

1.4.2. *Objetivos específicos*

Establecer la relación del grado de atracción por los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

Determinar la relación de la interferencia de los videojuegos con otras actividades y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

Establecer la relación de la inquietud respecto a los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

Determinar la relación de la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. *Antecedentes internacionales*

Hatta et al. (2024) desarrollaron el artículo científico titulado *The Role of Multiplayer Online Educational Games in Promoting Critical Thinking and Engagement*, publicado en la revista *Educational Technology Research and Development*. El estudio tuvo como objetivo evaluar cómo los juegos educativos multijugador en línea influyen en el desarrollo del pensamiento crítico y la motivación de los estudiantes. Para ello, los autores diseñaron y aplicaron el entorno virtual "Quest Atlantis", un juego educativo que considera misiones sociales con contenidos curriculares, dirigido a estudiantes de educación primaria. La metodología fue cualitativa, con diseño de estudio de caso, en la que se recolectaron datos a través de entrevistas, observaciones y análisis de productos digitales de los participantes. Los resultados evidenciaron que los estudiantes, al participar en contextos virtuales diseñados con sentido educativo y colaborativo, incrementaron su capacidad para tomar decisiones fundamentadas, justificar sus puntos de vista y reflexionar sobre problemas sociales complejos. En conclusión, se determinó que los videojuegos multijugador, cuando son diseñados con propósitos pedagógicos claros, pueden ser herramientas eficaces para fomentar el pensamiento crítico, la participación activa y la construcción de conocimiento significativo en contextos educativos.

Mao et al. (2021), desarrollaron el artículo titulado *The Impact of Video Games on College Students' Critical Thinking Skills and Academic Performance*, publicado en la revista *Journal of Educational Computing Research*. El objetivo principal del estudio fue investigar si el uso de videojuegos influía en el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y en el rendimiento académico de estudiantes universitarios. Para ello, se aplicó una metodología cuantitativa con diseño cuasi

experimental, utilizando una muestra de 124 estudiantes de primer año de distintas carreras universitarias. Los participantes fueron divididos en grupo experimental, que utilizó videojuegos seleccionados con alto contenido cognitivo durante seis semanas, y grupo de control, que no tuvo intervención. Se aplicaron pre y post pruebas utilizando el instrumento Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal (WGCTA) y registros académicos. Los resultados indicaron que el grupo que interactuó con videojuegos mostró una mejora estadísticamente significativa en sus puntuaciones de pensamiento crítico en comparación con el grupo de control, así como un ligero incremento en sus calificaciones académicas promedio. En conclusión, el estudio evidenció que ciertos videojuegos diseñados con componentes estratégicos, narrativos o de resolución de problemas pueden contribuir al mejoramiento de habilidades críticas y beneficiar el desempeño académico de estudiantes universitarios.

Moral y Rodríguez (2022), desarrollaron una investigación titulada *Oportunidades de los videojuegos bélicos para activar el pensamiento crítico: opiniones de los jugadores*, en el cual se analiza la influencia de los videojuegos bélicos en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios de Bogotá. El objetivo principal fue establecer en qué medida los juegos bélicos, específicamente *Call of Duty* y *Battlefield*, podían estimular habilidades cognitivas de orden superior como la argumentación, la inferencia, la reflexión y la toma de decisiones. La metodología fue de tipo cualitativo con diseño de investigación-acción, aplicada en un grupo focal de estudiantes de educación superior mediante actividades pedagógicas mediadas por videojuegos y análisis de textos argumentativos. Los resultados evidenciaron que, bajo una orientación docente adecuada, los videojuegos bélicos pueden propiciar procesos de pensamiento crítico en torno a temáticas de guerra, ética y geopolítica, permitiendo a los estudiantes tomar conciencia de las implicancias sociales y morales de los conflictos armados. En conclusión, los videojuegos bélicos pueden ser aprovechados como recursos didácticos válidos en contextos universitarios siempre que su uso esté acompañado de una mediación crítica, reflexiva y contextualizada.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Giraldo (2023) elaboró la tesis titulada *Influencia de los videojuegos en el pensamiento crítico de los estudiantes de quinto grado de secundaria de la I.E.P. Perpetuo Socorro de la ciudad de Arequipa – 2020*, presentada en la Universidad Católica de Santa María para optar el título de Licenciado en Educación. El objetivo general del estudio fue determinar la influencia del uso de videojuegos en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes. La metodología empleada fue de tipo básica, con diseño no experimental, correlacional y de corte transversal. La población estuvo conformada por 134 estudiantes, y la muestra fue de 100, seleccionados mediante muestreo probabilístico. Se aplicaron dos cuestionarios estandarizados: uno para medir el uso de videojuegos y otro para evaluar el nivel de pensamiento crítico. Entre los resultados más relevantes se evidenció que existe una correlación positiva moderada entre el tiempo y tipo de videojuegos utilizados y los niveles de análisis, inferencia y evaluación crítica que desarrollaban los estudiantes. En conclusión, se determinó que el uso de videojuegos, particularmente aquellos con tramas complejas y retos estratégicos, influye de manera significativa en el fortalecimiento del pensamiento crítico en el ámbito escolar.

Quirós y Cueto (2025) realizaron la investigación titulada *Pensamiento crítico en estudiantes universitarios de psicología de una universidad privada de Lima Metropolitana*, publicada en la revista *Propósitos y Representaciones* de la Universidad San Ignacio de Loyola. El objetivo general del estudio fue analizar los niveles de pensamiento crítico en una muestra de estudiantes de Psicología y su relación con variables como el sexo y el año de estudios. La investigación fue de tipo básica, con diseño no experimental, transversal y cuantitativo, aplicando el Cuestionario de Pensamiento Crítico de Cueto (2019), validado y adaptado al contexto peruano. La muestra fue de 312 estudiantes seleccionados por muestreo probabilístico estratificado. Los resultados mostraron que los niveles de pensamiento crítico fueron significativamente más altos en estudiantes de ciclos superiores y en mujeres. Además, se halló que los estudiantes con mayor dedicación

a la lectura y participación en debates académicos tenían mejores puntajes en las dimensiones de análisis, inferencia y evaluación. En conclusión, el pensamiento crítico en el nivel universitario está asociado con la madurez académica y el compromiso con prácticas cognitivas activas, lo que sustenta la importancia de promover entornos que estimulen el razonamiento crítico en la educación superior.

Soria et al. (2023) desarrollaron una tesis titulada *Uso de videojuegos y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. Manuel Flores Calvo del distrito de Pocollay, 2023*, presentada en la Universidad Privada de Tacna para optar el título profesional en Educación Secundaria. El objetivo general fue determinar la influencia del uso de videojuegos en el rendimiento académico de los estudiantes de dicha institución. La investigación fue de tipo básica, con un enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental transversal. La muestra estuvo conformada por 78 estudiantes, y la técnica empleada fue la encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario estructurado sobre hábitos de consumo de videojuegos y registros académicos del rendimiento escolar. Los resultados mostraron que un uso excesivo de videojuegos se relaciona con un bajo rendimiento académico, especialmente en estudiantes que destinaban más de tres horas diarias a jugar. En conclusión, se evidenció que el uso frecuente de videojuegos sin control afecta negativamente el desempeño académico de los escolares, resaltando la necesidad de establecer límites y orientar su uso hacia fines educativos o de desarrollo de habilidades.

2.1.3. Antecedentes locales

Bazán et al. (2022) publicaron el artículo científico titulado Factores académicos que influyen en el pensamiento crítico: caso de estudiantes universitarios, en la revista Convergencia Empresarial. El objetivo general fue determinar el pensamiento crítico en los estudiantes de la Escuela Profesional de Administración Turístico Hotelera (EPATH). La investigación fue de tipo descriptivo relacional, con enfoque cuantitativo, diseño no experimental de corte

transversal. Se trabajó con una muestra censal de 50 estudiantes, a quienes se aplicó un cuestionario estructurado con escala de Likert. La confiabilidad del instrumento se comprobó con un Alfa de Cronbach de 0.904, lo que evidencia una alta consistencia interna. Los resultados indicaron que los principales factores académicos que influyen en el pensamiento crítico fueron: el cuestionamiento, el análisis del contexto, la identificación y evaluación de distorsiones, y el proceso de revisión de fuentes bibliográficas. En conclusión, se determinó que el conocimiento académico influye significativamente en el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes, con un nivel de confianza del 95%.

Salcedo (2024) elaboró la tesis titulada Pensamiento crítico y actitud hacia la investigación en estudiantes de Ingeniería Química de una universidad pública, 2023, presentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, con el objetivo de determinar la relación entre el pensamiento crítico y la disposición hacia la investigación en estudiantes universitarios. El estudio empleó una metodología cuantitativa de tipo no experimental, con un diseño prospectivo, transversal y correlacional. La muestra estuvo conformada por 79 estudiantes de la Escuela Profesional de Ingeniería Química del ciclo 2023-I, a quienes se les aplicó un cuestionario electrónico. El análisis de datos fue realizado mediante el programa estadístico SPSS versión 27, utilizando frecuencias y la prueba de correlación de Spearman. Los resultados mostraron que el 49.4% de los estudiantes evaluaron su pensamiento crítico como satisfactorio y el 50.6% como medio. En cuanto a la actitud hacia la investigación, el 87.3% presentó una disposición positiva. La correlación obtenida entre ambas variables fue significativa y moderada (Rho de Spearman = 0.470; $p < 0.000$), indicando que a mayor pensamiento crítico, mayor actitud positiva hacia la investigación. Se concluyó que el fortalecimiento del pensamiento crítico en estudiantes universitarios puede favorecer el desarrollo de una mejor disposición hacia los procesos investigativos.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. *Hábitos de consumo de videojuegos*

Según Carrillo & Pérez (2021), consideran que los hábitos de consumo de videojuegos engloban múltiples dimensiones de la interacción con el juego, tales como el grado de atracción o gusto por los videojuegos, la frecuencia e intensidad de juego, la interferencia del juego con otras actividades (como los estudios) y la inquietud o ansiedad que pueden generar.

López et al. (2020), definen los hábitos de consumo de videojuegos como las preferencias e involucramiento habitual con los videojuegos, marcados por el interés y la frecuencia de uso.

Hsiao et al. (2016), desde la perspectiva de la psicología del consumidor, estos autores caracterizan los hábitos de juego como conductas que pueden volverse automáticas. Es decir, definen el hábito de consumir videojuegos como la medida en que un gamer accede a jugar en línea de manera automática, sin pensarlo o razonarlo deliberadamente. En esta definición, influida por la teoría del hábito, se resalta que con la repetición frecuente el acto de jugar puede convertirse en algo rutinario y desencadenado por contexto, más que por decisiones conscientes.

Becerra (2012) citado por Carrillo & Pérez, (2021), planteó que los hábitos de consumo de videojuegos comprenden el conjunto de comportamientos habituales relacionados con el uso de videojuegos, incluyendo la preferencia por ciertos tipos de juego, la frecuencia (diaria, semanal), la duración típica de las sesiones de juego, y la tendencia a priorizar el juego sobre otras actividades.

2.2.1.1. Importancia de Hábitos del consumo de videojuegos. La importancia de los hábitos de videojuegos se debe a:

En función del desarrollo cognitivo y habilidades del siglo XXI, los videojuegos son una de las formas de entretenimiento más extendidas entre los jóvenes, y también representan unas herramientas con potencial educativo. Según Gallardo et al. (2020), los videojuegos bien aprovechados pueden *facilitar el aprendizaje en diversos ámbitos del conocimiento y beneficiar el desarrollo de múltiples habilidades* en los estudiantes. En efecto, se ha registrado que ciertos juegos estimulan habilidades de pensamiento como la estrategia, resolución de problemas, creatividad e incluso fomentan el pensamiento crítico en contextos simulados. Esto resulta valioso en la actualidad, donde dichas habilidades son altamente demandadas. Un informe internacional del Foro Económico Mundial (2016), indica que las capacidades cognitivas superiores, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas, son importantes para el trabajo del futuro. En esta línea, Connelly et al. (2021), afirman que, en la economía digital actual, las personas deben desarrollar la capacidad de analizar y evaluar la consistencia de información para tomar decisiones, habilidad que puede ejercitarse mediante escenarios de videojuegos. Comprender los hábitos gamer es importante para identificar sus efectos.

Impacto en el rendimiento académico y en procesos cognitivos: en el desempeño académico. Estudios recientes han explorado si jugar en exceso podría distraer de los estudios o, por el contrario, mejorar ciertas funciones cognitivas. Por ejemplo, un amplio estudio del *National Institutes of Health* en EE. UU. encontró que niños que jugaban videojuegos 3 horas diarias o más mostraban mejor desempeño en pruebas cognitivas de control de impulsos y memoria de trabajo en comparación con quienes nunca jugaban. Esto denota que una dosis moderada de juego podría asociarse a ciertos beneficios cognitivos, probablemente por la naturaleza interactiva de los juegos. Sin embargo, el mismo estudio advirtió que el juego excesivo también se vinculó con algunos problemas de atención y conducta

(Chaarani, y otros, 2022). En el contexto universitario, conocer estos hábitos permite a docentes y orientadores distinguir entre un uso recreativo saludable y patrones que podrían interferir con las responsabilidades académicas (como reducción del tiempo de estudio, fatiga por trasnochar jugando, etc.). En ese sentido, investigar los hábitos de consumo de videojuegos es importante para equilibrar sus efectos: potenciar los positivos (mejora de reflejos, toma de decisiones, coordinación visomotora) y mitigar los negativos (distracción, procrastinación, bajo rendimiento).

Salud mental y hábitos saludables: Las conductas sobre los juegos también tienen implicaciones en la salud mental y el bienestar de los estudiantes. Un hábito moderado de juego puede servir de esparcimiento y liberación de estrés; de hecho, jugar videojuegos después de clases puede ayudar a algunos universitarios a mejorar su estado de ánimo (regulación emocional) tras un día tenso, pero, por otro lado, hábitos de consumo poco saludables, como jugar hasta la madrugada o volverse dependiente del juego, pueden derivar en problemas como trastorno de juego (gaming disorder), sedentarismo, privación de sueño y aislamiento social (Lemmens, Valkenburg, & Gentile, 2015).

Posibilidad de integración pedagógica (gamificación): Entender los hábitos de juego de los estudiantes permite a los educadores aprovechar esa motivación en entornos de aprendizaje. La gamificación educativa, considera elementos de juego en la enseñanza, ha mostrado mejorar la participación y motivación de los alumnos. Según un estudio de Aguirre (2021), la gamificación puede ser efectiva para desarrollar pensamiento crítico en universitarios, *siempre y cuando se aplica con la debida orientación*. Conocer qué tipos de juegos atraen a los estudiantes, cuánto tiempo pueden mantener la atención jugando, o qué recompensas les motivan, ayuda a diseñar estrategias didácticas lúdicas más efectivas. Los hábitos de consumo proveen información sobre preferencias y comportamientos de los alumnos (por ejemplo, si están acostumbrados a juegos cooperativos en línea, retos

de estrategia, etc.), lo cual el docente puede adicionar para hacer las clases más atractivas sin perder el rigor académico.

Prevención de conductas problemáticas y uso responsable: Desde la perspectiva formativa, abordar el tema de los hábitos de videojuegos es importante para educar en un consumo responsable de tecnología. Al igual que se promueve la educación en medios o en redes sociales, los videojuegos constituyen un medio interactivo que requiere pensamiento crítico para distinguir contenidos, manejo adecuado del tiempo y comportamiento ético en comunidades en línea. Promover buenos hábitos (como limitar el tiempo de juego diario, evitar microtransacciones abusivas, respetar las normas y a otros jugadores) es parte de la formación en la era digital. Los estudios de casos locales, como el de Paredes, (2024), muestran que la dependencia a videojuegos se relaciona con baja tolerancia a la frustración, y otros han asociado uso excesivo con mayores niveles de agresividad en adolescentes. Estos hallazgos resaltan la importancia de que padres y educadores estén informados sobre cómo se manifiestan los hábitos de juego en la conducta de los jóvenes, para identificar a tiempo señales de alerta y promover un equilibrio entre el juego, el estudio, el descanso y la interacción social cara a cara (Cervantes & Figueroa, 2023). En ese sentido, entender e intervenir sobre los hábitos de consumo de videojuegos importa porque permite maximizar sus beneficios educativos y recreativos, a la vez que previene riesgos para el desarrollo académico, social y emocional de los estudiantes.

2.2.1.2. Modelos teóricos

Modelo multidimensional de López (2012): Surge del trabajo de Fernando López Becerra, quien construyó un Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos orientado a población juvenil. *Dimensiones:* Este modelo concibe el hábito gamer en cuatro dimensiones validadas: 1) Grado de atracción por los videojuegos (es decir, cuánto interesan o divierten al sujeto; incluye ítems sobre preferencia y motivación intrínseca por jugar); 2) Relación de los videojuegos con otras actividades (evalúa en qué medida el tiempo de juego desplaza o afecta actividades

como estudiar, hacer deporte, socializar, etc.); 3) Interferencia de los videojuegos en el rendimiento académico (mide si el hábito de jugar influye negativamente en las calificaciones, tareas o concentración en clases); 4) Grado de inquietud o abstinencia que generan los videojuegos (captura síntomas de ansiedad o necesidad urgente de jugar cuando no se puede, similar al craving en adicciones).

Test de Dependencia a Videojuegos de Chóliz & Marco (2011): Este modelo se enfoca en los hábitos de consumo problemáticos, entendiendo la adicción a videojuegos como un extremo nocivo del hábito. Los autores desarrollaron el TDV para evaluar comportamientos adictivos en jugadores jóvenes. El TDV se basa teóricamente en cuatro dimensiones que explican síntomas de dependencia, similares a los de otras adicciones: (1) Abstinencia: malestar físico-emocional cuando no se puede jugar (ej. ansiedad, irritabilidad, “mono” de videojuego); (2) Abuso/Tolerancia: necesidad de jugar cada vez más tiempo para lograr la misma satisfacción, y uso desadaptativo prolongado (descuidando otras obligaciones); (3) Problemas asociados al videojuego: consecuencias negativas del juego desmedido, como bajo rendimiento, problemas familiares, alteraciones emocionales (depresión, aislamiento); (4) Dificultad de control: incapacidad de detener o controlar voluntariamente la sesión de juego, con pérdida de control de impulsos (ej. el jugador sabe que debe parar pero no puede).

Criterios de “Internet Gaming Disorder” (DSM-5, APA 2013) (Chew & Wong, 2022): Si bien no es un modelo de hábitos cotidianos, el marco teórico propuesto por la American Psychiatric Association para el Trastorno de Juego en Internet corresponde a un referente importante para entender cuándo un hábito de consumo se vuelve patológico. Un panel de expertos de la APA en 2013 incluyó el Internet Gaming Disorder (IGD) en el DSM-5 como condición en estudio. Establecieron nueve criterios diagnósticos que dan cuenta de manifestaciones extremas de un hábito malsano de videojuegos: (1) Preocupación excesiva por los videojuegos (pensar constante en jugar); (2) Síntomas de abstinencia (irritabilidad, ansiedad cuando no se juega); (3) Tolerancia (necesidad de aumentar el tiempo de

juego para satisfacer la excitación); (4) Intentos fallidos de controlar o reducir el juego; (5) Desinterés en otras actividades por preferir jugar; (6) Continuación del juego pese a problemas evidentes (p.ej., seguir jugando a pesar que reprueben cursos); (7) Engaño a la familia u otros acerca de cuánto se juega (mentir para ocultar la magnitud); (8) Jugar para escapar de estados de ánimo negativos (como forma de evadir la realidad o aliviar la depresión); (9) Poner en riesgo o perder relaciones, oportunidades académicas/laborales por jugar.

El Modelo Socio-Cognitivo de Uso de Videojuegos (Lee & Larose, 2007): Este modelo explica el uso persistente de los videojuegos a través de los principios de la teoría cognitivo-social, particularmente centrándose en cómo los procesos mentales, conductuales y sociales interactúan para conformar los hábitos de juego. Los autores argumentan que el uso de videojuegos no es meramente el resultado de impulsos hedonistas o de simple entretenimiento, sino que es un comportamiento autorregulado que se desarrolla, mantiene y mejora mediante una serie de mecanismos cognitivos y sociales. En este sentido, el modelo incluye cuatro constructos centrales: la autoeficacia, las expectativas de resultados, la autorregulación y las influencias sociales. La autoeficacia se refiere a la creencia del individuo en su capacidad para usar los videojuegos de manera competente, lo cual motiva su involucramiento continuo, especialmente cuando experimenta éxito en los juegos. Las expectativas de resultados, por su parte, comprenden tanto los beneficios percibidos del juego, como el alivio del estrés, la diversión, la evasión o el logro simbólico, como las posibles consecuencias negativas, lo cual influye en la toma de decisiones sobre cuánto y cuándo jugar. La autorregulación incluye procesos como la autoobservación, el establecimiento de metas y la autorreforzación, que permiten al jugador controlar y justificar su tiempo de juego de acuerdo con objetivos personales o emocionales. Finalmente, las influencias sociales abarcan aspectos como el modelado de otros jugadores, la presión de los pares, y la identificación con comunidades en línea, que mejora el hábito de juego mediante mecanismos de comparación social y pertenencia grupal. El modelo indica que cuando estas cuatro variables operan de forma conjunta, se mejora la

tendencia de uso estable que puede evolucionar en hábito, y en algunos casos, en comportamiento compulsivo. Además, los autores abordan una perspectiva longitudinal, sugiriendo que la repetición del comportamiento de juego junto con la validación de sus efectos esperados y la reafirmación de la autoeficacia conducen a la automatización del hábito, el cual se vuelve resistente al cambio incluso cuando las motivaciones conscientes disminuyen. Así, el modelo de Lee y Larose presenta un marco de referencia para comprender el uso intensivo o problemático de videojuegos desde una perspectiva psicológica y social, generando insumos valiosos para futuras investigaciones y estrategias de intervención educativa o terapéutica.

2.2.2. Pensamiento crítico

Desde la perspectiva de Facione (2020), define el pensamiento crítico como el proceso de juicio intencional y autorregulado que utiliza herramientas cognitivas como la interpretación, el análisis, la evaluación, la inferencia y la explicación, considerando la evidencia, los conceptos, la metodología o el contexto sobre los cuales se basa ese juicio. Esta definición, resalta que el pensamiento crítico es un proceso deliberado (no ocurre por azar) y autocontrolado, que involucra una serie de habilidades cognitivas fundamentales (analizar, inferir, etc.) para llegar a conclusiones bien sustentadas. Facione también complementa que el pensamiento crítico incluye una disposición a emplear esas habilidades de manera reflexiva y justa.

Según Ennis (2018), define que el pensamiento crítico es el pensamiento reflexivo y razonable enfocado en decidir qué creer o hacer. Aquí se resaltan dos cualidades: es reflexivo (implica dar un paso atrás y evaluar cuidadosamente la situación o el argumento) y es razonable (siguiendo las reglas de la lógica y la evidencia). Ennis caracteriza el pensamiento crítico mediante una lista de habilidades y disposiciones. Entre las habilidades incluye: formular preguntas precisas, analizar argumentos (identificar conclusiones y premisas), evaluar la

credibilidad de las fuentes, deducir conclusiones lógicamente válidas, inducir generalizaciones prudentes, y resolver problemas de forma sistemática. Y entre las (actitudes) del pensador crítico indica: la apertura mental, la tendencia a buscar disposiciones la verdad, la objetividad, el escepticismo reflexivo (no aceptar afirmaciones sin examinarlas) y la persistencia intelectual. Esta definición y marco de Ennis se han usado mucho en educación, porque se traducen en objetivos instruccionales específicos. En ese sentido, Ennis define el pensamiento crítico como *pensar para tomar decisiones bien fundamentadas*, enfatizando tanto los aspectos cognitivos (habilidades lógicas) como los afectivos/volitivos (querer pensar críticamente).

Según, Altum & Yildirim (2023), el pensamiento crítico corresponde a la habilidad de cuestionar, examinar y discernir información de forma lógica y reflexiva, considerandola evidencia, argumentos y contexto

2.2.2.1. Importancia de Pensamiento crítico. Pensamiento crítico es importante debido a que permite:

Interpretar y evaluar información: El pensamiento crítico permite analizar y evaluar hechos y evidencia de forma lógica y cuidadosa, asegurando que las decisiones estén basadas en un entendimiento profundo y no en suposiciones o emociones. Esta habilidad ayuda a los estudiantes a distinguir entre información válida y engañosa, favoreciendo un procesamiento más riguroso y reflexivo en entornos académicos y profesionales (Coursera , 2025).

Identificar y combatir la desinformación: El pensamiento crítico empodera a los individuos para reconocer noticias falsas, desinformación y propaganda. Permite cuestionar la credibilidad de las fuentes, examinar la coherencia del contenido y contrastar datos antes de aceptar o compartir información. En la era digital, esta competencia es importante para prevenir la propagación de contenidos erróneos y fortalecer una ciudadanía informada (Dominello, 2024).

Fomentar la autorreflexión y el aprendizaje continuo: Al reflexionar sobre nuestras propias creencias, sesgos y procesos mentales, el pensamiento crítico facilita un proceso de autoevaluación y crecimiento personal. Esta autorreflexión promueve una mejora continua de habilidades cognitivas y metacognitivas, importante para el desarrollo profesional en carreras exigentes como la Arquitectura (Jabaker, 2023).

2.2.2.2. Modelo teóricos

Consenso Delphi de la APA (Facione, 2020): Es uno de los modelos fundacionales, resultado de un panel de expertos convocado por la American Philosophical Association. El modelo identifica seis habilidades cognitivas centrales del pensamiento crítico: Interpretación (comprender e interpretar significados de información), Análisis (descomponer argumentos o problemas en sus partes, identificar inferencias), Evaluación (juzgar la credibilidad de las afirmaciones o la calidad de argumentos), Inferencia (extraer conclusiones lógicas a partir de la evidencia disponible), Explicación (expresar con claridad las razones o pasos de un razonamiento propio) y Autorregulación (monitorear y corregir proactivamente el propio proceso de pensamiento). Además, el modelo considera disposiciones actitudes deseables, como la curiosidad, la mente abierta, la imparcialidad, la confianza en la razón y la persistencia. De este marco teórico derivan pruebas estandarizadas muy utilizadas, como el California Critical Thinking Skills Test (CCTST) que evalúa las seis habilidades mencionadas mediante problemas y argumentos que el examinado debe interpretar, analizar, inferir, etc., y el California Critical Thinking Disposition Inventory (CCTDI) que mide el grado en que la persona manifiesta las disposiciones actitudes del pensador crítico.

Taxonomía de Ennis (2011): Ennis lista una serie de habilidades o capacidades que constituyen el pensamiento crítico práctico. Entre ellas: Focalizar una pregunta (saber formular con precisión el problema a analizar), Analizar argumentos (identificar premisas y conclusiones, detectar falacias), Preguntar y

responder aclaraciones (indagar significados, distinguir lo relevante), Juzgar la credibilidad de fuentes, revisar y juzgar observaciones (distinguir entre observación confiable y sesgada), Deducir e Inducir correctamente (razonamiento lógico), Definir términos de manera adecuada, y Tomar decisiones bien fundamentadas. Dimensiones (disposiciones): Ennis también identifica actitudes que predisponen al buen pensamiento: búsqueda de la verdad (esforzarse por obtener la mejor respuesta, aunque no sea la que uno deseaba), mente abierta (considerar seriamente otras perspectivas), escepticismo saludable (no dar nada por cierto sin evidencias suficientes), valoración de la razón (confiar en el mérito de los argumentos por sobre otros factores), sistematicidad (orden y paciencia en la indagación), analiticidad (tendencia a descomponer problemas), autoconfianza crítica (confianza en la propia capacidad de razonar) y madurez cognitiva (reconocer que a veces las cuestiones son complejas o que las decisiones se toman con incertidumbre). Medición: Ennis elaboró instrumentos como la Prueba de Redacción en Pensamiento Crítico de Ennis–Weir, donde a los examinados se les presenta un ensayo con argumentos de mala calidad y deben escribir una respuesta evaluativa identificando los errores y mejorando el razonamiento. También hay pruebas de opción múltiple desarrolladas bajo su marco, enfocadas en escenarios prácticos (por ejemplo, a un estudiante se le da un pequeño texto argumentativo y se le pregunta qué suposición no declarada subyace en él, midiendo así análisis de argumentos). El valor de este modelo teórico es su enfoque pedagógico pues genera una lista de objetivos muy concreta para enseñar (preguntar, indagar, deducir, etc.).

Modelo de Paul & Elder (2019): Estos autores desarrollaron un modelo comprehensivo que vincula el pensamiento crítico con la *mejora continua del pensamiento mediante estándares*. Dimensiones: Su teoría introduce los *Elementos del Pensamiento*, que son componentes presentes en todo pensamiento: *Propósito, Pregunta, Información, Inferencias, Conceptos, Suposiciones, Implicaciones y Punto de vista*. La tarea del pensador crítico es analizar cualquier asunto identificando estos elementos (por ejemplo, ante un artículo: ¿cuál es el propósito del autor?, ¿qué asunciones hace?, ¿desde qué perspectiva habla?). Luego aplican

Estándares Intelectuales Universales para evaluar la calidad del pensamiento en relación a cada elemento. Los estándares incluyen: *Claridad* (¿está claramente expresado o entendido?), *Exactitud* (¿es verdadero, verificable?), *Precisión* (¿hay suficientes detalles y especificidad?), *Relevancia* (¿pertinente al tema?), *Profundidad* (¿aborda la complejidad, no se queda superficial?), *Amplitud* (¿considera diferentes perspectivas?), *Lógica* (¿las ideas se conectan coherentemente?), *Significancia* (¿se centra en lo más importante del problema?) y *Justicia* (¿está libre de sesgos o intereses egoístas?). Finalmente, el modelo enfatiza desarrollar *Virtudes Intelectuales* o disposiciones: humildad intelectual, coraje intelectual, empatía intelectual, autonomía intelectual, integridad, perseverancia, confianza en la razón y equidad. Medición: Paul y Elder han propuesto rubricas para evaluar pensamiento crítico en, por ejemplo, ensayos escritos o discusiones orales, usando sus estándares (un escrito excelente sería claro, preciso, profundo, amplio, etc., mientras uno deficiente falla en varios de esos criterios). También desarrollaron cuestionarios de autoevaluación donde el estudiante valora qué tanto aplica cada estándar en su propio pensamiento (“Cuando resuelvo problemas, ¿considero perspectivas alternativas? – Nunca / A veces / Habitualmente”). Este modelo teórico es muy didáctico; ha sido adoptado en programas de formación docente y cursos introductorios en universidades. En esencia, enseña al alumno un *metamodelo* para autoexaminar su pensamiento: primero desgrana el problema en sus elementos, luego exige cada estándar para esos elementos. Su influencia se ve, por ejemplo, en que muchas guías de lectura crítica usan preguntas basadas en este modelo (“¿Cuál es la pregunta clave? ¿La información es exacta? ¿El autor contempla otros puntos de vista?”). Es un modelo poderoso para la *metacognición*, considerando de manera práctica el cómo pensar mejor.

Modelo de Halpern (2014): Este modelo presenta un marco centrado en cómo se puede aprender y enseñar pensamiento crítico de forma eficaz, considerando habilidades de pensamiento con entrenamiento metacognitivo. Componentes: Halpern plantea cuatro componentes en un curso de pensamiento crítico: (1) Instrucción en Habilidades de Pensamiento Crítico, que en su modelo

abarcen categorías como habilidades de razonamiento verbal (comprender y argumentar con lenguaje cotidiano), análisis de argumentos (identificar falacias, argumentos deductivos vs. inductivos), pensamiento probabilístico (manejo de incertidumbre, comprensión de estadística básica), razonamiento en la toma de decisiones (evaluar costos-beneficios, consecuencias) y resolución creativa de problemas. (2) Entrenamiento en Transferencia: Halpern denota que de nada sirve enseñar habilidades si el estudiante no las aplica fuera del aula, así que su modelo incluye estrategias para promover que las habilidades críticas se usen en contextos diversos (por ejemplo, usar ejemplos de múltiples disciplinas). (3) Actitudes o Disposiciones: similar a Facione y Ennis, reconoce que se necesita motivar al estudiante a usar el pensamiento crítico – por ello se busca fomentar actitudes como la voluntad de planificar, mente abierta, búsqueda de la verdad, evaluación reflexiva de uno mismo. (4) Entrenamiento Metacognitivo: enseñar al alumno a monitorear su proceso mientras piensa (que se haga preguntas del tipo “¿Entendí bien el problema? ¿Qué estrategia estoy usando? ¿La conclusión tiene sentido?”).

Medición: Halpern creó la Halpern Critical Thinking Assessment (HCTA), que es un test interesante porque aborda preguntas de respuesta abierta (que se califican según criterios) con preguntas de opción múltiple, en escenarios de la vida real (por ejemplo, un caso de jurado en un juicio donde se debe analizar la evidencia y argumentar un veredicto). Este instrumento mide varias de las habilidades de su modelo (verbal, análisis de argumentos, etc.) y también puede detectar mejoras en metacognición (porque pide al sujeto que explique sus razonamientos en la parte abierta). El modelo de Halpern es teórico-práctico: sirvió de fuente para cursos de un semestre en muchas universidades que han mostrado eficacia para mejorar las puntuaciones de pensamiento crítico de los estudiantes. En cuanto a su aporte conceptual, considera la parte cognitiva y la afectiva del pensamiento crítico y enfatiza muchísimo la práctica deliberada: se aprende a pensar críticamente practicando con problemas reales, recibiendo retroalimentación y reflexionando sobre cómo pensamos.

Prueba de Watson-Glaser (WGCTA) - Modelo de habilidades específicas de pensamiento crítico aplicado: Goodwin Watson y Edward Glaser desarrollaron desde 1925 una de las primeras pruebas estandarizadas de pensamiento crítico, la cual ha sido actualizada y sigue en uso en contexto organizacional y educativo. La versión actual evalúa cinco habilidades que representan un modelo pragmático del pensamiento crítico: (1) *Inferencia*: habilidad para derivar conclusiones a partir de datos, identificando si las inferencias son fuertes o débiles dada la información; (2) *Reconocimiento de Supuestos*: identificar premisas implícitas o suposiciones no declaradas en aseveraciones o posiciones; (3) *Deducción*: determinar si una conclusión se sigue lógicamente de las premisas dadas (razonamiento deductivo clásico); (4) *Interpretación*: evaluar si conclusiones o generalizaciones están sustentadas por la información o evidencias presentadas; (5) *Evaluación de Argumentos*: juzgar si los argumentos son relevantes y fuertes respecto a una cuestión en discusión, distinguiendo argumentos sólidos de falacias o argumentos emocionales (Watson & Glaser, 2010). Este modelo considera que un pensador crítico actúa como un “juez” que, ante cualquier afirmación o problema, realiza estas operaciones: infiere, reconoce supuestos, deduce, interpreta y evalúa. Este modelo ha sido muy influyente por su aplicabilidad: empresas e instituciones lo usan para seleccionar personal con buen juicio, y en educación se ha empleado para diagnosticar el nivel de pensamiento crítico de estudiantes de diferentes carreras. Como modelo teórico, si bien es más limitado que los anteriores (no considera la metacognición ni las disposiciones), ha demostrado correlaciones con desempeño en tareas complejas, lo que explica que esas cinco habilidades nucleares sí capturan buena parte de lo que es pensar críticamente en la práctica. Su longevidad y uso global sustentan su validez teórica parcial en el espectro del pensamiento crítico.

Modelo de Pérez y Cela (2021): Estos autores propusieron un modelo para evaluar el pensamiento crítico en estudiantes universitarios en torno a dos dimensiones: la actitud hacia el pensamiento crítico y la autopercepción del pensamiento crítico. Estas dimensiones son resultado del proceso de validación y depuración de un cuestionario diseñado originalmente con tres dimensiones, pero

que fue ajustado tras la revisión de expertos y análisis estadístico, optimizando así su aplicabilidad y consistencia interna. i) La primera dimensión, actitud hacia el pensamiento crítico, se refiere a la disposición emocional, motivacional y valorativa que tienen los estudiantes respecto a la práctica del pensamiento crítico. Esta actitud implica una valoración positiva del pensamiento reflexivo, analítico y fundamentado, así como una inclinación a cuestionar ideas preconcebidas, considerar diferentes perspectivas, y mostrar apertura frente a nuevas evidencias o argumentos, incluso si contradicen las propias creencias. En este sentido, la actitud denota la aceptación del pensamiento crítico como habilidad deseable, y también da cuenta del compromiso del estudiante por aplicarlo en su vida académica y cotidiana. ii) La segunda dimensión, autopercepción del pensamiento crítico, evalúa el grado en que los estudiantes se consideran capaces de aplicar el pensamiento crítico en diferentes situaciones. Esta dimensión recoge la evaluación subjetiva que hace el individuo sobre sus propias habilidades cognitivas, como el análisis, la evaluación de información, la formulación de juicios razonados, y la toma de decisiones fundamentadas. No se trata de una medición objetiva del desempeño, sino de cómo el estudiante percibe sus competencias críticas, lo cual influye directamente en su autoconfianza y en la frecuencia con que pone en práctica estas habilidades. Los ítems de esta dimensión examinan, por ejemplo, si el estudiante cree que puede distinguir entre hechos y opiniones, analizar un problema desde diferentes enfoques, o proponer soluciones creativas en contextos académicos. En este modelo, ambas dimensiones interactúan en el modelo teórico como elementos complementarios del desarrollo del pensamiento crítico. Una actitud positiva hacia esta competencia puede motivar el fortalecimiento de habilidades, mientras que una autopercepción positiva puede reforzar el uso efectivo del pensamiento crítico en la práctica.

2.3. DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

- Adicción a los videojuegos: Es un patrón de comportamiento persistente o recurrente relacionado con los videojuegos, que se manifiesta por pérdida de

control, prioridad creciente al juego sobre otras actividades, y continuidad a pesar de consecuencias negativas, tal como se describe en la CIE-11 como "trastorno por uso de videojuegos" (Organización Mundial de Salud, s.f.).

- Alfabetización digital: Habilidad para acceder, comprender, evaluar y crear información a través de tecnologías digitales, incluyendo la capacidad de pensar críticamente sobre el contenido digital (Law, Woo, De la Torre, & Wong, 2018).
- Aprendizaje basado en juegos: Uso intencional de videojuegos con propósitos educativos, abordando elementos lúdicos para motivar y reforzar el aprendizaje de contenidos (Qian & Clark, 2016).
- Autorregulación: Capacidad de supervisar, evaluar y ajustar el propio comportamiento, pensamiento y emociones para lograr metas personales o académicas (Zimmerman, 2010).
- Gamificación: Aplicación de elementos de juego (recompensas, niveles, retos) en contextos no lúdicos con el fin de motivar y comprometer a los usuarios (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011).
- Metacognición: Conciencia y control de los propios procesos de pensamiento; implica planear, monitorear y evaluar la comprensión o el desempeño propio (Flavell, 1979).
- Pensamiento crítico: Proceso autorregulado y reflexivo que implica analizar, evaluar e inferir a partir de la evidencia con el fin de tomar decisiones razonadas (American Philosophical Association, 1990).
- Prejuicio cognitivo (sesgo): Tendencia sistemática a desviar el juicio racional debido a atajos mentales o influencias emocionales. Ejemplos incluyen el sesgo de confirmación y el efecto halo (Kahneman, 2011).
- Videojuego educativo: Juego digital diseñado explícitamente con fines pedagógicos, que busca promover el aprendizaje de contenidos específicos o el desarrollo de habilidades cognitivas (Boyle, Connolly, & Hainey, 2011).

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. HIPÓTESIS

3.1.1. Hipótesis general

Los hábitos de consumo de videojuegos se relacionan de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

3.1.2. Hipótesis específicas

El grado de atracción por los videojuegos se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

La interferencia de los videojuegos con otras actividades se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

La inquietud respecto a los videojuegos se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

La interferencia de los videojuegos con las actividades académicas se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

3.2. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

3.2.1. Identificación de la variable 1

Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos.

3.2.2. Identificación de la variable 2

Variable 2: Pensamiento crítico.

3.2.3. Operacionalización de variables

La operacionalización de variables está basada en los modelos de López (2012) para la variable Hábitos de consumo de videojuegos, y el modelo de Pérez y Cela (2021) para la variable Pensamiento crítico.

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Indicadores	Escala
Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción por los videojuegos	Preferencia	Ordinal
		Frecuencia	Ordinal
		Experiencia	Ordinal
		Conocimiento	Ordinal
		Autoeficacia	Ordinal
		Diversión	Ordinal
	Interferencia de los videojuegos con otras actividades	Inmersión temporal	Ordinal
		Interferencia social – amigos	Ordinal
		Interferencia con actividad física	Ordinal
		Alteración del sueño	Ordinal
		Interferencia social – familia	Ordinal
		Búsqueda de información	Ordinal
	Inquietud respecto a los videojuegos	Competitividad	Ordinal
		Prioridad económica	Ordinal
		Interacción social	Ordinal
		Impulso de compra	Ordinal
	Interferencia con las actividades académicas	Desplazamiento de obligaciones	Ordinal
		Desplazamiento académico	Ordinal
		Descuido de responsabilidades	Ordinal
Variable 2: Pensamiento crítico	Actitud del pensamiento crítico	Disfrute académico	Ordinal
		Utilidad teórica	Ordinal

	Búsqueda de conocimiento	Ordinal
	Confianza en el criterio propio	Ordinal
	Interés por el diálogo académico	Ordinal
	Valoración del pensamiento crítico	Ordinal
	Comparación de enfoques	Ordinal
	Juicio racional	Ordinal
	Decisión técnica	Ordinal
Autoevaluación del pensamiento crítico	Resolución con información incompleta	Ordinal
	Flexibilidad cognitiva	Ordinal
	Preferencia por lo conocido	Ordinal
	Originalidad en propuestas	Ordinal
	Discernimiento analítico	Ordinal

Nota. Elaborado a partir de López (2012) y, Pérez y Cela (2021)

3.2.4. Dimensiones

Para la variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos, se considerará el modelo de López (2012), cuyas dimensiones son:

- Grado de atracción por los videojuegos
- Interferencia de los videojuegos con otras actividades
- Inquietud respecto a los videojuegos
- Interferencia con las actividades académicas

Por otro lado, para la Variable 2: Pensamiento crítico, se considera el modelo de Pérez y Cela (2021), el cual plantea dos dimensiones:

- Actitud del pensamiento crítico
- Autoevaluación del pensamiento crítico

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el tipo de investigación se refiere a la naturaleza del estudio y puede clasificarse como básica o aplicada dependiendo de si su propósito principal es generar conocimientos teóricos o resolver problemas prácticos. En este sentido, la investigación fue de tipo básica, ya que busca aportar al conocimiento científico mediante la exploración de la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes universitarios de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, sin que sus resultados estén destinados a una aplicación inmediata en el campo profesional, permaneciendo por lo tanto sobre los planteamientos iniciales citados.

Además, esta tipología es la más adecuada considerando que el objetivo es analizar fenómenos educativos y cognitivos con la finalidad de aportar evidencia empírica a la literatura académica, aportando a los marcos teóricos existentes sobre el pensamiento crítico en el ámbito universitario y los hábitos de los videojuegos como un aspecto cultural contemporáneo en la formación académica.

3.4. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el nivel de investigación hace referencia a la profundidad con la que se estudian los fenómenos, y puede ser exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En esta investigación, se empleó un nivel correlacional, debido a que el objetivo del estudio es determinar la relación que existe entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en los estudiantes de Arquitectura.

El nivel correlacional, conforme a los autores citados, no establece causalidad, pero permite identificar si existe y qué tipo de asociación hay entre dos o más variables. De esta forma, dicho nivel fue pertinente para el presente estudio, pues se buscó conocer si un mayor o menor consumo de videojuegos guarda alguna

relación significativa con el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en los estudiantes universitarios.

3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Respecto al diseño, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) explican que el diseño de investigación organiza los procedimientos a seguir para obtener los datos que permitan cumplir los objetivos planteados. Este estudio adoptó un diseño no experimental, ya que no se manipularán deliberadamente las variables, sino que se observaron los fenómenos tal y como se presentan en su contexto, sin que ello conlleve que como investigador se tenga que intervenir o realizar modificaciones, de manera que los datos recolectados presentan la situación real según el desenvolvimiento de los estudiantes.

Asimismo, el diseño fue transversal, dado que los datos se recolectaron en un único momento del tiempo, permitiendo analizar la relación entre las variables en una corte temporal única, sin hacer seguimiento longitudinal de los participantes, es decir, se realizó la toma de datos en un solo contexto o proceso.

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los estudios no experimentales transversales son adecuados para analizar asociaciones y establecer relaciones entre variables en un determinado momento, lo que se ajusta a este caso para estudiar la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en un contexto universitario, en un tiempo determinado.

3.6. ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN

- Ámbito de estudio: Estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna.
- Tiempo Social: Año 2025

3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.7.1. Población

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la población es el conjunto de elementos o individuos que poseen una característica común sobre la cual se desea investigar y a partir de la cual se pueden abordar conclusiones. En esta investigación, la población estuvo constituida por todos los estudiantes matriculados en la Carrera Profesional de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna durante el año académico 2025.

El total de la población asciende a 557 estudiantes de la Facultad de Arquitectura. Esta población representó a los estudiantes que cursan estudios universitarios en el contexto en el cual se realizó la investigación, y donde el pensamiento crítico es una competencia necesaria para la formación profesional, y donde además se presume un consumo significativo de videojuegos dada la tendencia de consumo digital en jóvenes universitarios.

3.7.2. Muestra

Conforme precisan Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la muestra es un subconjunto de la población que debe ser representativo, permitiendo inferir los resultados de la muestra hacia la población total con un margen de error y un nivel de confianza establecidos. Para este estudio, se optó por una muestra probabilística de tipo aleatoria simple, lo que permite que cada estudiante tiene la misma probabilidad de ser seleccionado.

El tamaño de la muestra fue determinado empleando la fórmula probabilística de muestreo para poblaciones finitas, considerando:

- Nivel de confianza (A) : 95% (0.95)
- Coeficiente de confianza (Z) : 1.96
- Probabilidad de éxito (p) : 0.5
- Probabilidad de fracaso (q) : 0.5
- Margen de error (e) : 5% (0.05)
- Tamaño poblacional (N) : 557 estudiantes

Aplicando la fórmula:

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

$$n = \frac{(1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5 \cdot 557}{(557 - 1) \cdot (0.05)^2 + (1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}$$

$$n = \frac{534.9428}{2.3504}$$

$$n = 227.60$$

Por tanto, la muestra estuvo conformada por 228 estudiantes de la carrera de arquitectura.

Así mismo se consideraron los siguientes criterios de inclusión y exclusión para la presente investigación:

Inclusión:

Los estudiantes encuestados sólo pueden pertenecer a la Escuela de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Privada de Tacna.

Exclusión:

Si el llenado del instrumento es nulo o parcial el mismo será considerado como inválido.

3.8. PROCEDIMIENTO, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.8.1. Procedimiento

Para este estudio, el procedimiento conllevará:

- i. Coordinación con la Universidad: Se solicitó el permiso correspondiente a la Dirección de la Carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna para la aplicación del instrumento.
- ii. Consentimiento informado: A los estudiantes seleccionados se les explicó el objetivo del estudio, asegurando su anonimato y confidencialidad, y se les solicitará firmar un consentimiento informado.
- iii. Aplicación del instrumento: El cuestionario se aplicó de manera presencial en aulas previamente autorizadas, con opción a habilitación de una versión digital.
- iv. Recolección de datos: Los estudiantes responderán el cuestionario en un tiempo estimado de 10 a 15 minutos.
- v. Codificación y registro: Los datos recolectados fueron codificados para su posterior procesamiento estadístico.

3.8.2. Técnicas

La técnica de recolección de datos elegida fue la encuesta. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la encuesta es un método estructurado que permite recolectar datos de una muestra definida, mediante un cuestionario que recoge información sobre variables específicas.

La encuesta permite obtener datos de manera rápida y económica, y es ideal para estudios cuantitativos correlacionales como el presente, que requieren recopilar información sobre comportamientos y actitudes de los estudiantes universitarios en un momento específico en relación a las variables de estudio.

3.8.3. Instrumentos

Para la medición de la variable hábitos de consumo de videojuegos, se utilizó el Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos (CHCVJ) validado por Saavedra (2020) en su estudio sobre jóvenes universitarios millennials. Este instrumento se basó en la validación del cuestionario original de López (2012) y fue adaptado para población millennial. El instrumento estuvo compuesto por 19 ítems distribuidos en cuatro dimensiones:

- Grado de atracción y uso de los videojuegos,
- Interferencia de los videojuegos con otras actividades,
- Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.
- Interferencia con las actividades académicas

Cada ítem utiliza una escala tipo Likert de 5 puntos (1 = totalmente en desacuerdo; 5 = totalmente de acuerdo).

Tabla 2*Ficha técnica del instrumento que mide la variable 1*

Ficha Técnica	Descripción
Nombre del instrumento	Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos (CHCVJ)
Autor	Esteban Saavedra Vallejos (Adaptado de López Becerra, 2012)
Año de publicación	2020
Dimensiones evaluadas	1. Grado de atracción y uso de los videojuegos 2. Interferencia de los videojuegos con otras actividades 3. Nivel de inquietud respecto a los videojuegos 4. Interferencia con las actividades académicas
Número de ítems	19 ítems
Tipo de escala	Escala Likert de 5 puntos (1 = nunca; 5 = siempre)
Población objetivo	Estudiantes universitarios
Propósito	Evaluar los hábitos de consumo de videojuegos
Aplicación	Individual, autoadministrada
Idioma original	Español
Procedencia de las escalas	Basado en López (2012)
Validez	Confirmada mediante análisis factorial confirmatorio (AFC); Alfa de Cronbach > 0.90 por dimensión
Formato de respuesta	Papel o electrónico
Tiempo estimado de aplicación	10-15 minutos

Nota. Elaborado a partir de Saavedra (2020)

Para la medición de la variable pensamiento crítico, se empleó el Cuestionario de Evaluación de Actitud y Autopercepción del Pensamiento Crítico de Estudiantes Universitarios, validado por Pérez y Cela (2021) en su estudio sobre estudiantes universitarios. Este instrumento fue diseñado para evaluar la autopercepción de las habilidades críticas desde una estructura bidimensional. El instrumento estuvo compuesto por 14 ítems, distribuidos en dos dimensiones:

- Actitud del pensamiento crítico
- Autopercepción del pensamiento crítico

Los ítems utilizaron una escala tipo Likert de 5 puntos (1 = totalmente en desacuerdo; 5 = totalmente de acuerdo), lo que permite evitar un sesgo de neutralidad y captar mejor las tendencias de percepción de los estudiantes.

Tabla 3

Ficha técnica del instrumento que mide la variable 2

Ficha Técnica	Descripción
Nombre del instrumento	Cuestionario de Evaluación de Actitud y Autopercepción del Pensamiento Crítico
Autores	Ana Lucía Pérez Suasnavas y Karina Cela Rosero
Año de publicación	2021
Dimensiones evaluadas	1. Actitud del pensamiento crítico 2. Autoevaluación del pensamiento crítico
Número de ítems	14 ítems
Tipo de escala	Escala Likert de 5 puntos (1 = totalmente en desacuerdo; 5 = totalmente de acuerdo)
Población objetivo	Estudiantes universitarios
Propósito	Evaluar la autopercepción del pensamiento crítico
Aplicación	Individual, autoadministrada
Idioma original	Español
Procedencia de las escalas	Basado en Olivares-Olivares y Wong Tamez (2013)
Validez	Validado mediante Alfa de Cronbach (0.828) y coeficiente de validez de contenido (> 0.80)
Formato de respuesta	Papel o electrónico
Tiempo estimado de aplicación	10-15 minutos

Nota. Elaborado a partir de Pérez y Cela (2021)

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

El trabajo de campo se llevó a cabo mediante actividades dirigidas a la aplicación de los instrumentos en la Escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna.

- Primeramente, se solicitó la autorización correspondiente a la Dirección de la Escuela para acceder a los ambientes académicos y aplicar los cuestionarios a los estudiantes matriculados.
- Luego, con la autorización otorgada, se coordinó con los docentes responsables de cada curso la fecha y horario adecuado para ingresar a las aulas sin afectar el desarrollo normal de las clases.
- Una vez establecida la programación, se visitaron los salones asignados, donde se explicó a los estudiantes el propósito del estudio y el modo de responder los cuestionarios de hábitos de consumo de videojuegos y pensamiento crítico.
- Tras ello, se procedió a la distribución de los instrumentos y posterior recolección una vez completados por los participantes.
- Finalmente, se organizaron los cuestionarios recibidos y se realizó el proceso de tabulación, codificación y preparación de los datos para su análisis estadístico y posterior presentación en el informe.

4.2. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

La presentación de resultados se estructuró siguiendo el orden de las variables y dimensiones establecidas en la operacionalización.

- Primero, se presentan los resultados descriptivos de la variable hábitos de consumo de videojuegos, detallando cada dimensión: grado de atracción,

interferencia con otras actividades, inquietud respecto a los videojuegos e interferencia con actividades académicas.

- Seguidamente, se presentan los resultados de la variable pensamiento crítico, organizados según sus dos dimensiones: actitud del pensamiento crítico y autoevaluación del pensamiento crítico.
- Posteriormente, se presentan los resultados estadísticos inferenciales correspondientes a la prueba Rho Spearman, donde se exponen los hallazgos de la hipótesis general y de cada hipótesis específica. Todos los resultados se muestran mediante tablas y representaciones gráficas que permiten apreciar con claridad las tendencias obtenidas en la población estudiantil.

4.3. RESULTADOS

4.3.1. Resultados de la variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos

4.3.1.1. Análisis General

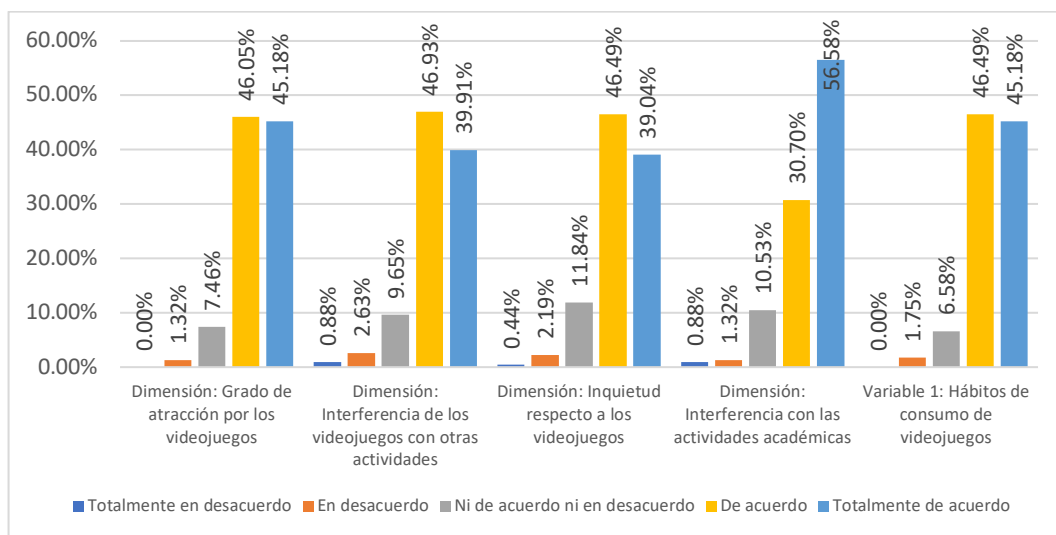
Tabla 4

Resultado general de la variable: Hábitos de consumo de videojuegos

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Dimensión: Grado de atracción por los videojuegos	0	0,00%	3	1,32%	17	7,46%	105	46,05%	103	45,18%	228	100%
Dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades	2	0,88%	6	2,63%	22	9,65%	107	46,93%	91	39,91%	228	100%
Dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos	1	0,44%	5	2,19%	27	11,84%	106	46,49%	89	39,04%	228	100%
Dimensión: Interferencia con las actividades académicas	2	0,88%	3	1,32%	24	10,53%	70	30,70%	129	56,58%	228	100%
Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos	0	0,00%	4	1,75%	15	6,58%	106	46,49%	103	45,18%	228	100%

Figura 1

Resultado general de la variable: Hábitos de consumo de videojuegos



La variable Hábitos de consumo de videojuegos fue evaluada mediante cuatro dimensiones: grado de atracción por los videojuegos, interferencia de los videojuegos con otras actividades, inquietud respecto a los videojuegos e interferencia con las actividades académicas. Cada dimensión permitió identificar distintos aspectos del comportamiento de los estudiantes en relación con el uso de videojuegos, considerando su interés, la influencia en actividades personales, la intensidad del seguimiento hacia esta actividad y la manera en que afecta sus responsabilidades académicas.

En el resultado general de la variable, el 46,49% de los estudiantes expresó estar de acuerdo y el 45,18% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes presentan hábitos altos de consumo de videojuegos, lo cual se manifiesta en su interés, dedicación y continuidad en la práctica de esta actividad dentro de su rutina diaria.

En la dimensión grado de atracción por los videojuegos, el 46,05% manifestó estar de acuerdo y el 45,18% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes muestran un interés elevado por los

videojuegos, lo cual se expresa en afinidad, disfrute, conocimiento y frecuencia de uso.

En la dimensión interferencia de los videojuegos con otras actividades, el 46,93% indicó estar de acuerdo y el 39,91% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes perciben que los videojuegos influyen en actividades personales relacionadas con el tiempo libre, la actividad física, la convivencia familiar y la interacción social.

En la dimensión inquietud respecto a los videojuegos, el 46,49% manifestó estar de acuerdo y el 39,04% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes presentan interés constante por los videojuegos, lo cual se muestra en la búsqueda de información, conversación, competencia y uso de recursos económicos.

En la dimensión interferencia con las actividades académicas, el 56,58% indicó estar totalmente de acuerdo y el 30,70% expresó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes perciben que los videojuegos afectan el cumplimiento de tareas y obligaciones académicas, principalmente por la priorización del tiempo de juego frente a las responsabilidades universitarias.

4.3.1.2. Análisis por dimensiones

4.3.1.2.1. Dimensión: Grado de atracción por los videojuegos

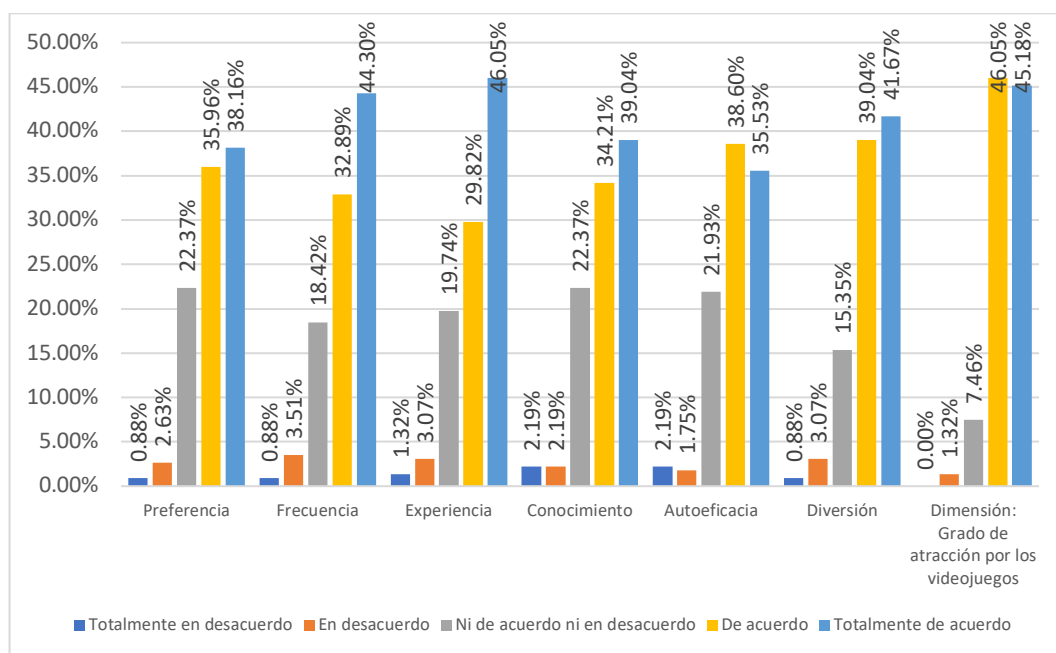
Tabla 5

Resultado de la dimensión: Grado de atracción por los videojuegos

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Preferencia	2	0,88%	6	2,63%	51	22,37%	82	35,96%	87	38,16%	228	100%
Frecuencia	2	0,88%	8	3,51%	42	18,42%	75	32,89%	101	44,30%	228	100%
Experiencia	3	1,32%	7	3,07%	45	19,74%	68	29,82%	105	46,05%	228	100%
Conocimiento	5	2,19%	5	2,19%	51	22,37%	78	34,21%	89	39,04%	228	100%
Autoeficacia	5	2,19%	4	1,75%	50	21,93%	88	38,60%	81	35,53%	228	100%
Diversión	2	0,88%	7	3,07%	35	15,35%	89	39,04%	95	41,67%	228	100%
Dimensión: Grado de atracción por los videojuegos	0	0,00%	3	1,32%	17	7,46%	105	46,05%	103	45,18%	228	100%

Figura 2

Resultado de la dimensión: Grado de atracción por los videojuegos



La dimensión Grado de atracción por los videojuegos fue evaluada mediante seis indicadores: preferencia, frecuencia, experiencia, conocimiento, autoeficacia y diversión. Cada uno de ellos permitió identificar cómo perciben los estudiantes su interés, familiaridad, confianza personal y disfrute al interactuar con videojuegos.

En el resultado general de la dimensión, el 46,05% expresó que está de acuerdo y el 45,18% indicó que está totalmente de acuerdo. Este resultado indica que la mayor parte de los estudiantes muestra una valoración alta de su atracción por los videojuegos, lo que se aprecia en una tendencia considerablemente positiva en sus percepciones.

En el indicador preferencia, el 38,16% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 35,96% indicó estar de acuerdo. Este resultado explica que una gran parte de los estudiantes siente afinidad por los videojuegos y expresa gusto por participar en estas actividades digitales.

En el indicador frecuencia, el 44,30% indicó estar totalmente de acuerdo y el 32,89% mencionó estar de acuerdo. Este hallazgo indica que los estudiantes acostumbran jugar con regularidad y muestran una práctica constante en este tipo de entretenimiento.

En el indicador experiencia, el 46,05% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 29,82% indicó estar de acuerdo. Esta tendencia indica que los estudiantes reconocen haber jugado una amplia variedad de videojuegos y cuentan con un recorrido prolongado en estas actividades.

En el indicador conocimiento, el 39,04% expresó estar totalmente de acuerdo y el 34,21% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran tener información amplia sobre videojuegos, lo que incluye familiaridad con títulos, géneros o características específicas.

En el indicador autoeficacia, el 38,60% manifestó estar de acuerdo y el 35,53% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes se perciben con habilidades adecuadas para jugar y confían en su desempeño dentro de los videojuegos.

En el indicador diversión, el 41,67% indicó estar totalmente de acuerdo y el 39,04% mencionó estar de acuerdo. Este hallazgo indica que los estudiantes encuentran entretenimiento en los videojuegos y consideran que esta actividad les genera disfrute.

4.3.1.2.2. Dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades

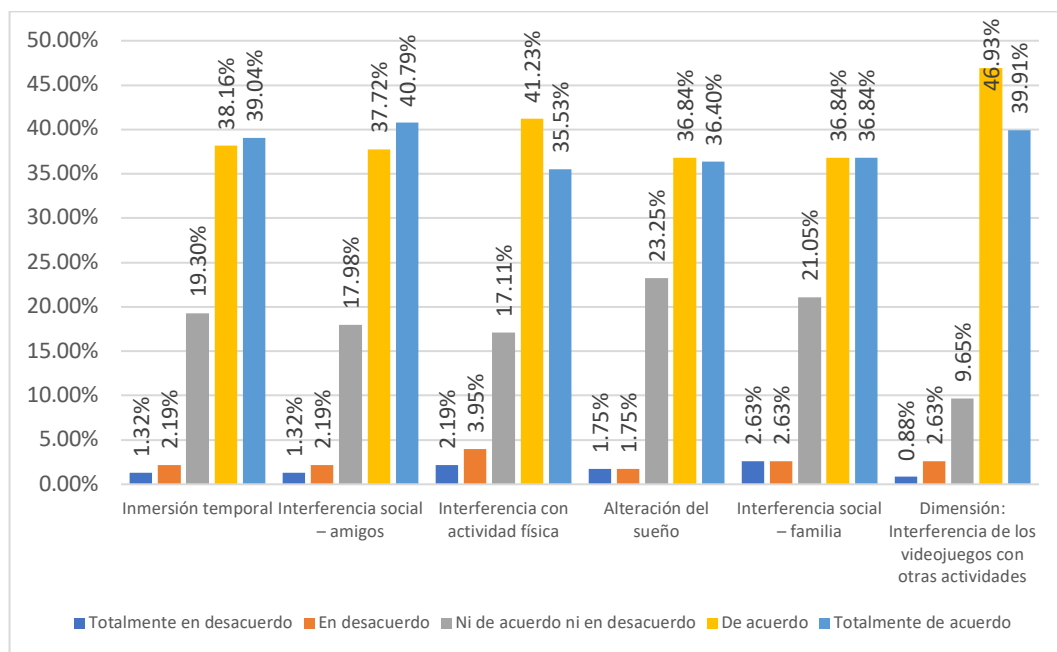
Tabla 6

Resultado de la dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Inmersión temporal	3	1,32%	5	2,19%	44	19,30%	87	38,16%	89	39,04%	228	100%
Interferencia social – amigos	3	1,32%	5	2,19%	41	17,98%	86	37,72%	93	40,79%	228	100%
Interferencia con actividad física	5	2,19%	9	3,95%	39	17,11%	94	41,23%	81	35,53%	228	100%
Alteración del sueño	4	1,75%	4	1,75%	53	23,25%	84	36,84%	83	36,40%	228	100%
Interferencia social – familia	6	2,63%	6	2,63%	48	21,05%	84	36,84%	84	36,84%	228	100%
Dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades	2	0,88%	6	2,63%	22	9,65%	107	46,93%	91	39,91%	228	100%

Figura 3

Resultado de la dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades



La dimensión Interferencia de los videojuegos con otras actividades fue evaluada mediante cinco indicadores: inmersión temporal, interferencia social con amigos, interferencia con actividad física, alteración del sueño e interferencia social con familia. Cada uno permitió identificar cómo los estudiantes perciben el impacto del uso de videojuegos sobre sus actividades cotidianas y rutinas personales.

En el resultado general de la dimensión, el 46,93% expresó estar de acuerdo y el 39,91% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes perciben que los videojuegos influyen en actividades cotidianas relacionadas con el tiempo, la interacción social, las obligaciones personales y los hábitos de descanso.

En el indicador inmersión temporal, el 39,04% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 38,16% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes sienten que el tiempo transcurre con rapidez cuando juegan, lo cual repercute en la prolongación del tiempo dedicado a la actividad.

En el indicador interferencia social con amigos, el 40,79% indicó estar totalmente de acuerdo y el 37,72% expresó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes dedican más tiempo a los videojuegos que a compartir con amigos, lo cual demuestra una inclinación por priorizar el juego frente a la interacción presencial.

En el indicador interferencia con actividad física, el 41,23% manifestó estar de acuerdo y el 35,53% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes destinan más tiempo a jugar que a realizar actividades deportivas, lo cual muestra una preferencia por la actividad digital frente al ejercicio.

En el indicador alteración del sueño, el 36,84% indicó estar de acuerdo y el 36,40% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los

estudiantes modifican sus horarios de descanso para continuar jugando, lo cual afecta directamente su rutina de sueño.

En el indicador interferencia social con familia, el 36,84% manifestó estar de acuerdo y el 36,84% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes pasan más tiempo jugando que compartiendo actividades familiares, lo cual muestra una tendencia a priorizar el tiempo de juego por encima de la convivencia en el hogar.

4.3.1.2.3. Dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos

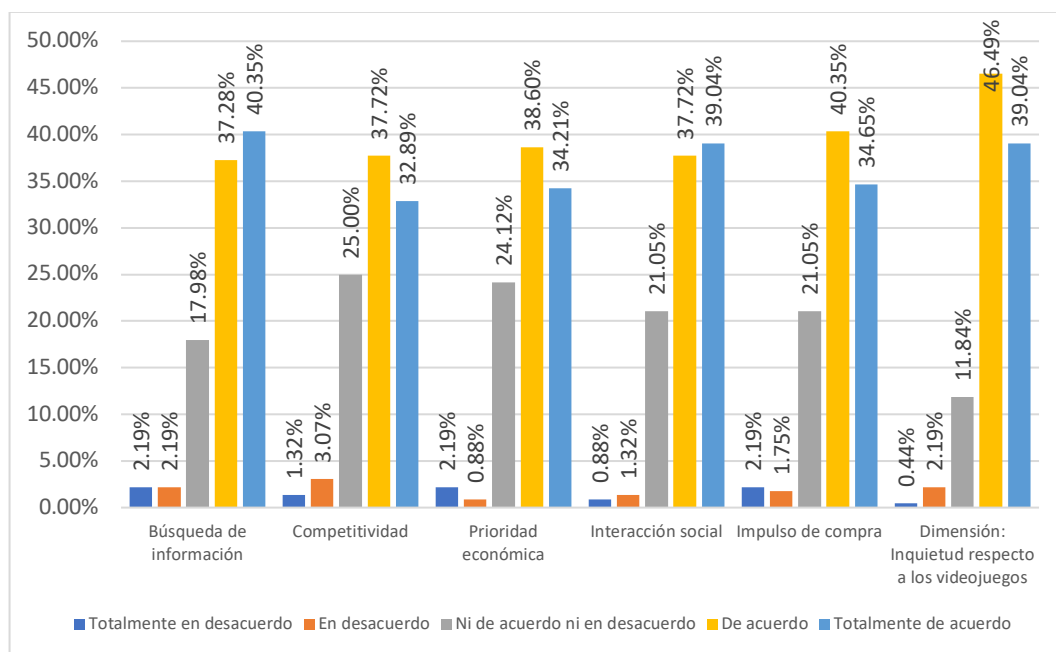
Tabla 7

Resultado de la dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Búsqueda de información	5	2,19%	5	2,19%	41	17,98%	85	37,28%	92	40,35%	228	100%
Competitividad	3	1,32%	7	3,07%	57	25,00%	86	37,72%	75	32,89%	228	100%
Prioridad económica	5	2,19%	2	0,88%	55	24,12%	88	38,60%	78	34,21%	228	100%
Interacción social	2	0,88%	3	1,32%	48	21,05%	86	37,72%	89	39,04%	228	100%
Impulso de compra	5	2,19%	4	1,75%	48	21,05%	92	40,35%	79	34,65%	228	100%
Dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos	1	0,44%	5	2,19%	27	11,84%	106	46,49%	89	39,04%	228	100%

Figura 4

Resultado de la dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos



La dimensión Inquietud respecto a los videojuegos fue evaluada mediante cinco indicadores: búsqueda de información, competitividad, prioridad económica, interacción social e impulso de compra. Estos indicadores permitieron identificar el interés adicional que los estudiantes tienen alrededor de los videojuegos y la forma en que este interés se expresa en conductas relacionadas con información, competencia, gasto, conversación y decisiones de compra.

En el resultado general de la dimensión, el 46,49% expresó estar de acuerdo y el 39,04% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes presentan un nivel elevado de interés y seguimiento relacionado con los videojuegos, lo cual se manifiesta en diversas conductas vinculadas al entretenimiento digital.

En el indicador búsqueda de información, el 40,35% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 37,28% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes suelen buscar contenido relacionado con videojuegos y tienen interés constante en saber más sobre esta actividad.

En el indicador competitividad, el 37,72% indicó estar de acuerdo y el 32,89% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes disfrutan competir y buscan desempeñarse de forma destacada cuando participan en videojuegos.

En el indicador prioridad económica, el 38,60% manifestó estar de acuerdo y el 34,21% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes destinan parte de sus recursos económicos a los videojuegos y consideran importante invertir en esta actividad.

En el indicador interacción social, el 39,04% indicó estar totalmente de acuerdo y el 37,72% expresó estar de acuerdo. Este resultado indica que los

estudiantes conversan frecuentemente sobre videojuegos y los consideran un tema de interés dentro de sus relaciones sociales.

En el indicador impulso de compra, el 40,35% manifestó estar de acuerdo y el 34,65% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes sienten interés inmediato por ingresar a tiendas de videojuegos cuando tienen oportunidad, lo cual muestra inclinación hacia la adquisición o exploración de nuevos productos relacionados con esta actividad.

4.3.1.2.4. Dimensión: Interferencia con las actividades académicas

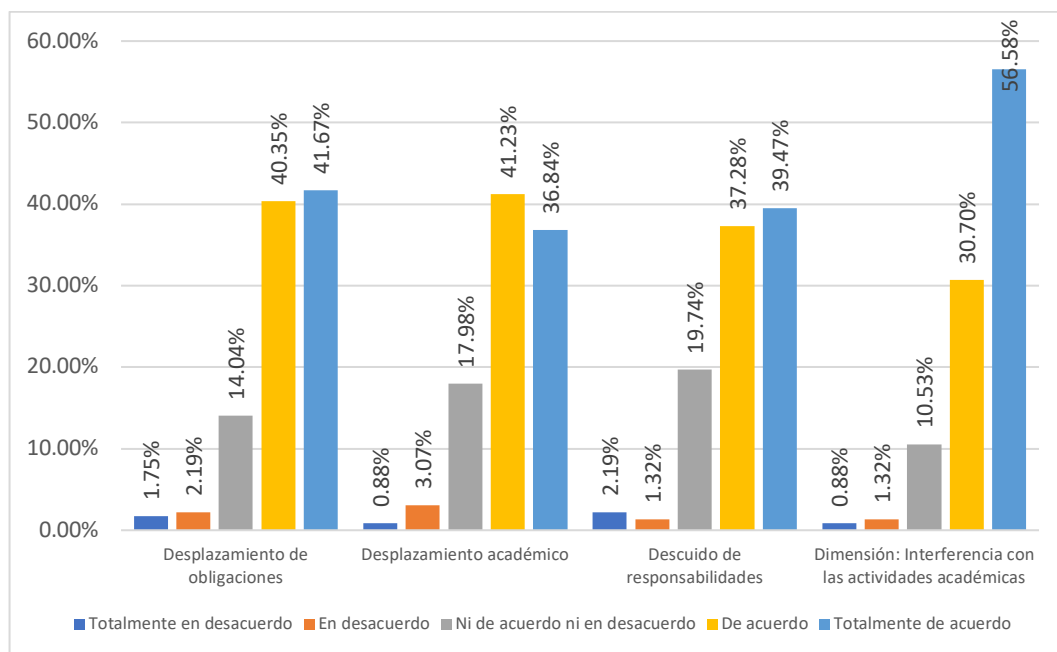
Tabla 8

Resultado de la dimensión: Interferencia con las actividades académicas

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Desplazamiento de obligaciones	4	1,75%	5	2,19%	32	14,04%	92	40,35%	95	41,67%	228	100%
Desplazamiento académico	2	0,88%	7	3,07%	41	17,98%	94	41,23%	84	36,84%	228	100%
Descuido de responsabilidades	5	2,19%	3	1,32%	45	19,74%	85	37,28%	90	39,47%	228	100%
Dimensión: Interferencia con las actividades académicas	2	0,88%	3	1,32%	24	10,53%	70	30,70%	129	56,58%	228	100%

Figura 5

Resultado de la dimensión: Interferencia con las actividades académicas



La dimensión Interferencia con las actividades académicas fue evaluada mediante tres indicadores: desplazamiento de obligaciones, desplazamiento académico y descuido de responsabilidades. Estos indicadores permitieron identificar cómo los estudiantes perciben la influencia de los videojuegos en el cumplimiento de tareas personales, actividades universitarias y responsabilidades propias de su formación.

En el resultado general de la dimensión, el 56,58% expresó estar totalmente de acuerdo y el 30,70% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes perciben que la actividad de jugar videojuegos tiene un impacto en sus responsabilidades académicas, lo cual se manifiesta en cambios en la priorización de tareas y en la atención a obligaciones propias de su formación.

En el indicador desplazamiento de obligaciones, el 41,67% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 40,35% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes tienden a posponer actividades personales para jugar, lo que repercute en la reorganización del tiempo destinado a tareas cotidianas.

En el indicador desplazamiento académico, el 41,23% indicó estar de acuerdo y el 36,84% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes reconocen dedicar más tiempo a los videojuegos que al desarrollo de tareas universitarias, lo cual afecta el tiempo disponible para actividades de estudio.

En el indicador descuido de responsabilidades, el 39,47% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 37,28% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que la actividad de jugar ocasiona que los estudiantes olviden o pospongan actividades importantes relacionadas con su formación o compromisos personales.

4.3.2. Resultados de la variable 2: Pensamiento crítico

4.3.2.1. Análisis General

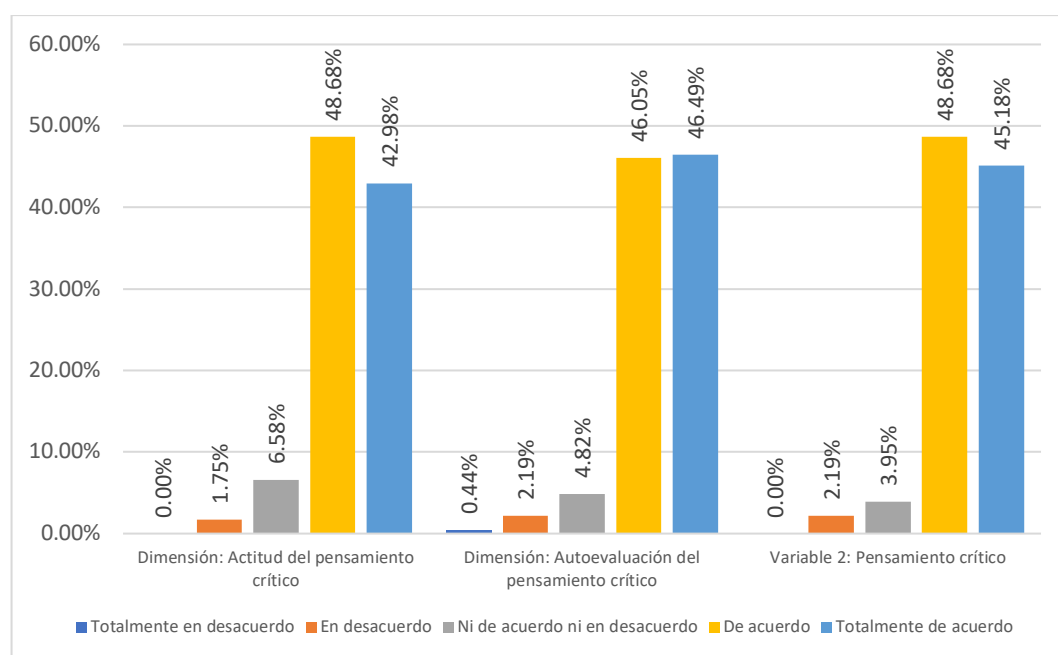
Tabla 9

Resultado general de la variable: Pensamiento crítico

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Dimensión: Actitud del pensamiento crítico	0	0,00%	4	1,75%	15	6,58%	111	48,68%	98	42,98%	228	100%
Dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico	1	0,44%	5	2,19%	11	4,82%	105	46,05%	106	46,49%	228	100%
Variable 2: Pensamiento crítico	0	0,00%	5	2,19%	9	3,95%	111	48,68%	103	45,18%	228	100%

Figura 6

Resultado general de la variable: Pensamiento crítico



La variable Pensamiento crítico fue evaluada mediante dos dimensiones: actitud del pensamiento crítico y autoevaluación del pensamiento crítico. Estas dimensiones permitieron identificar tanto la disposición de los estudiantes hacia actividades que requieren análisis y reflexión, como la manera en que evalúan sus propias capacidades para razonar, decidir y diferenciar ideas dentro de su formación en Arquitectura.

En el resultado general de la variable, el 48,68% expresó estar de acuerdo y el 45,18% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes presentan niveles altos de pensamiento crítico, lo cual se registra en su disposición para analizar, contrastar y dialogar sobre contenidos académicos, así como en la valoración que hacen de sus propias habilidades cognitivas.

En la dimensión actitud del pensamiento crítico, el 48,68% manifestó estar de acuerdo y el 42,98% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes muestran una disposición positiva hacia actividades formativas que requieren análisis, reflexión y participación en procesos académicos que demandan pensamiento estructurado.

En la dimensión autoevaluación del pensamiento crítico, el 46,49% indicó estar totalmente de acuerdo y el 46,05% expresó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran que poseen capacidades adecuadas para evaluar sus propias decisiones, comparar ideas, analizar propuestas y resolver problemas vinculados con el diseño arquitectónico.

4.3.2.2. Análisis por dimensiones

4.3.2.2.1. Dimensión: Actitud del pensamiento crítico

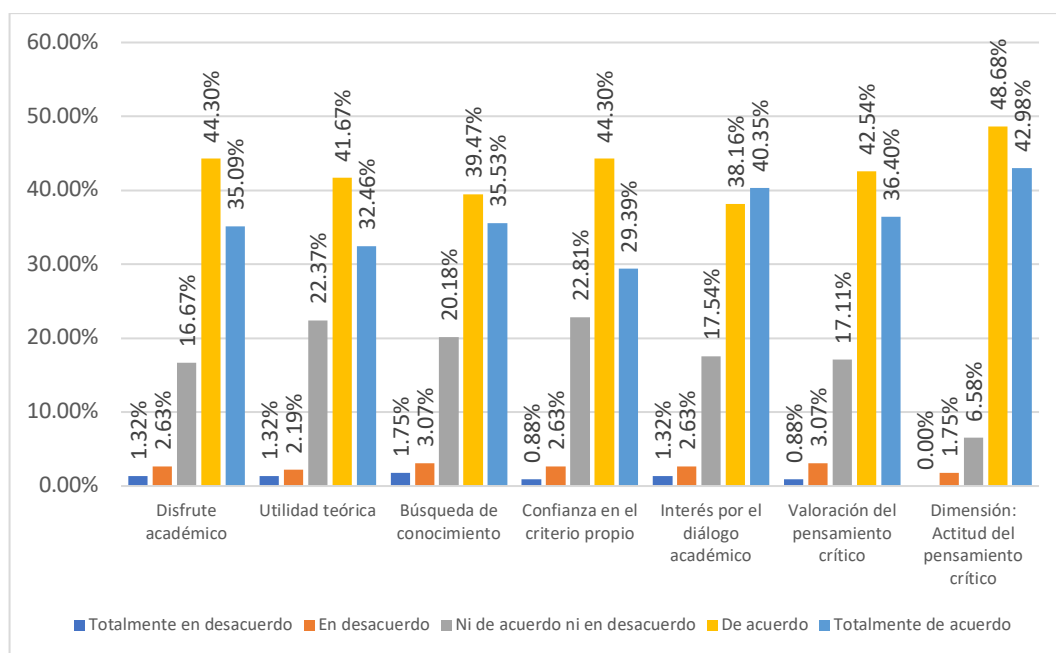
Tabla 10

Resultado de la dimensión: Actitud del pensamiento crítico

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Disfrute académico	3	1,32%	6	2,63%	38	16,67%	101	44,30%	80	35,09%	228	100%
Utilidad teórica	3	1,32%	5	2,19%	51	22,37%	95	41,67%	74	32,46%	228	100%
Búsqueda de conocimiento	4	1,75%	7	3,07%	46	20,18%	90	39,47%	81	35,53%	228	100%
Confianza en el criterio propio	2	0,88%	6	2,63%	52	22,81%	101	44,30%	67	29,39%	228	100%
Interés por el diálogo académico	3	1,32%	6	2,63%	40	17,54%	87	38,16%	92	40,35%	228	100%
Valoración del pensamiento crítico	2	0,88%	7	3,07%	39	17,11%	97	42,54%	83	36,40%	228	100%
Dimensión: Actitud del pensamiento crítico	0	0,00%	4	1,75%	15	6,58%	111	48,68%	98	42,98%	228	100%

Figura 7

Resultado de la dimensión: Actitud del pensamiento crítico



La dimensión Actitud del pensamiento crítico fue evaluada mediante seis indicadores: disfrute académico, utilidad teórica, búsqueda de conocimiento, confianza en el criterio propio, interés por el diálogo académico y valoración del pensamiento crítico. Estos indicadores permitieron identificar cómo los estudiantes perciben su disposición emocional, cognitiva y formativa hacia actividades relacionadas con la reflexión, el análisis y la mejora de sus capacidades dentro del ámbito de la Arquitectura.

En el resultado general de la dimensión, el 48,68% expresó estar de acuerdo y el 42,98% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes presentan una disposición alta hacia el pensamiento crítico, lo cual se aprecia en su interés por aprender, analizar, dialogar y valorar este tipo de habilidades dentro de su formación académica.

En el indicador disfrute académico, el 44,30% manifestó estar de acuerdo y el 35,09% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes disfrutan realizar actividades académicas vinculadas a la Arquitectura y expresan afinidad hacia los ejercicios o trabajos propios de su formación.

En el indicador utilidad teórica, el 41,67% indicó estar de acuerdo y el 32,46% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran que los cursos teóricos aportan valor a su preparación profesional y perciben que los conocimientos conceptuales influyen positivamente en su desarrollo.

En el indicador búsqueda de conocimiento, el 39,47% manifestó estar de acuerdo y el 35,53% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes buscan adquirir conocimientos más profundos y se interesan por ampliar su comprensión en temas vinculados a su carrera.

En el indicador confianza en el criterio propio, el 44,30% indicó estar de acuerdo y el 29,39% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes confían en sus propios juicios cuando enfrentan problemas complejos y consideran que poseen habilidades para tomar decisiones con seguridad.

En el indicador interés por el diálogo académico, el 40,35% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 38,16% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes muestran interés por conversar sobre temas académicos vinculados a la Arquitectura y consideran valioso el intercambio de ideas con otras personas.

En el indicador valoración del pensamiento crítico, el 42,54% indicó estar de acuerdo y el 36,40% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran importante desarrollar habilidades de pensamiento crítico para desempeñarse mejor como arquitectos en el futuro.

4.3.2.2.2. Dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico

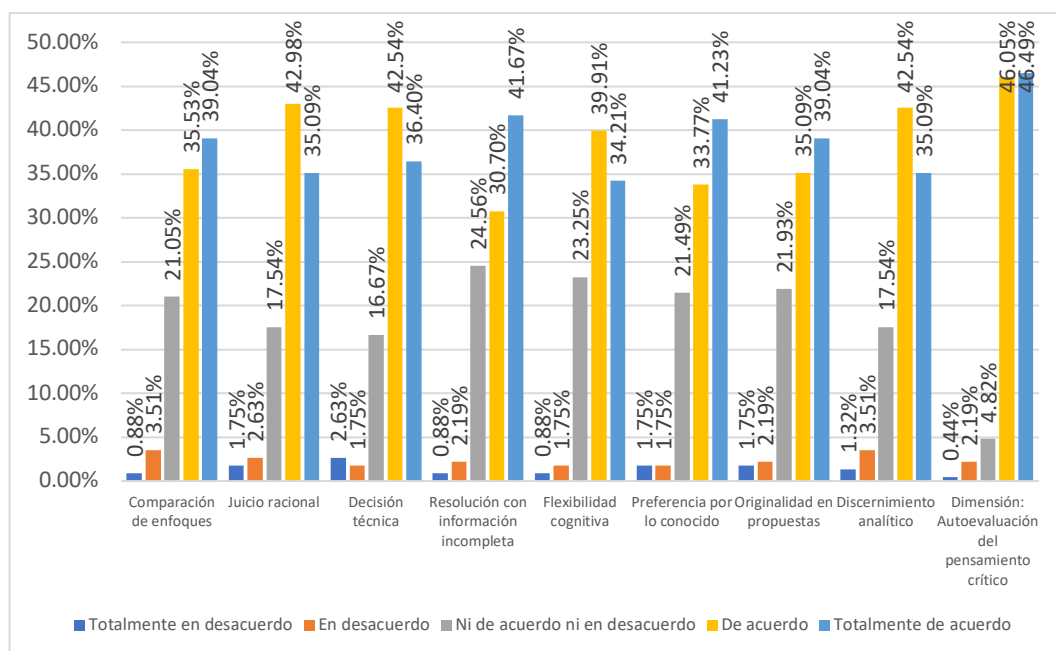
Tabla 11

Resultado de la dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico

	Totalmente en desacuerdo		En desacuerdo		Ni de acuerdo ni en desacuerdo		De acuerdo		Totalmente de acuerdo		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Comparación de enfoques	2	0,88%	8	3,51%	48	21,05%	81	35,53%	89	39,04%	228	100%
Juicio racional	4	1,75%	6	2,63%	40	17,54%	98	42,98%	80	35,09%	228	100%
Decisión técnica	6	2,63%	4	1,75%	38	16,67%	97	42,54%	83	36,40%	228	100%
Resolución con información incompleta	2	0,88%	5	2,19%	56	24,56%	70	30,70%	95	41,67%	228	100%
Flexibilidad cognitiva	2	0,88%	4	1,75%	53	23,25%	91	39,91%	78	34,21%	228	100%
Preferencia por lo conocido	4	1,75%	4	1,75%	49	21,49%	77	33,77%	94	41,23%	228	100%
Originalidad en propuestas	4	1,75%	5	2,19%	50	21,93%	80	35,09%	89	39,04%	228	100%
Discernimiento analítico	3	1,32%	8	3,51%	40	17,54%	97	42,54%	80	35,09%	228	100%
Dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico	1	0,44%	5	2,19%	11	4,82%	105	46,05%	106	46,49%	228	100%

Figura 8

Resultado de la dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico



La dimensión Autoevaluación del pensamiento crítico fue evaluada mediante ocho indicadores: comparación de enfoques, juicio racional, decisión técnica, resolución con información incompleta, flexibilidad cognitiva, preferencia por lo conocido, originalidad en propuestas y discernimiento analítico. Estos indicadores permitieron identificar cómo los estudiantes valoran sus propias capacidades para analizar, diferenciar, decidir y resolver situaciones propias del trabajo académico en Arquitectura.

En el resultado general de la dimensión, el 46,49% expresó estar totalmente de acuerdo y el 46,05% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran que poseen habilidades elevadas para evaluar sus propios procesos de pensamiento y tomar decisiones fundamentadas en situaciones académicas y de diseño arquitectónico.

En el indicador comparación de enfoques, el 39,04% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 35,53% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes se consideran capaces de comparar distintos métodos o estilos para resolver un mismo problema de diseño.

En el indicador juicio racional, el 42,98% indicó estar de acuerdo y el 35,09% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes utilizan su razonamiento para analizar ideas o propuestas en sus proyectos.

En el indicador decisión técnica, el 42,54% manifestó estar de acuerdo y el 36,40% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes prefieren tomar decisiones basadas en fundamentos técnicos cuando trabajan en actividades de diseño.

En el indicador resolución con información incompleta, el 41,67% indicó estar totalmente de acuerdo y el 30,70% expresó estar de acuerdo. Este resultado

indica que los estudiantes consideran que pueden resolver problemas de diseño aun cuando no disponen de toda la información desde el inicio.

En el indicador flexibilidad cognitiva, el 39,91% manifestó estar de acuerdo y el 34,21% indicó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes perciben que pueden ajustar sus ideas cuando analizan situaciones que cuestionan sus planteamientos iniciales.

En el indicador preferencia por lo conocido, el 41,23% indicó estar totalmente de acuerdo y el 33,77% expresó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes tienden a elegir técnicas que ya conocen cuando desarrollan propuestas de diseño.

En el indicador originalidad en propuestas, el 39,04% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 35,09% indicó estar de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran que pueden presentar soluciones originales en clase, aun si estas generan debate.

En el indicador discernimiento analítico, el 42,54% indicó estar de acuerdo y el 35,09% expresó estar totalmente de acuerdo. Este resultado indica que los estudiantes consideran que pueden distinguir entre hechos verificables y opiniones personales al analizar problemas de diseño.

4.4. PRUEBA ESTADÍSTICA

Para determinar el tipo de prueba estadística adecuada, primero se examinó la distribución de los datos mediante la prueba de normalidad de Kolmogorov Smirnov aplicada a las variables Hábitos de consumo de videojuegos y Pensamiento crítico. Esta prueba permitió identificar si las puntuaciones obtenidas por los estudiantes seguían una distribución normal, lo cual es un criterio necesario para aplicar técnicas paramétricas.

Tabla 12

Prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov

		Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos	Variable 2: Pensamiento crítico
N		228	228
Parámetros normales ^{a,b}	Media	4,35	4,37
	Desv. Desviación	0,683	0,667
Máximas diferencias extremas	Absoluta	0,281	0,280
	Positivo	0,244	0,258
	Negativo	-0,281	-0,280
Estadístico de prueba		0,281	0,280
Sig. asin. (bilateral) ^c		0,000	0,000

El resultado mostró que ambas variables presentan un valor de significancia de 0,000. Este valor se encuentra por debajo del nivel aceptado de 0,05, lo que indica que los datos no se ajustan a una distribución normal. Además, los valores de las diferencias extremas y los estadísticos de prueba se ubican lejos de los rangos esperados en distribuciones que muestran un comportamiento normal, lo cual comprueba la presencia de una estructura de datos no normalizada.

Dado que las variables evaluadas provienen de instrumentos con escalas ordinales y muestran una distribución no normal, se seleccionó la prueba de correlación de Rho Spearman. Esta prueba es adecuada para analizar relaciones entre variables cuando los datos no presentan normalidad y se trabaja con rangos ordenados. Su aplicación permite estimar la dirección y el grado de relación entre

los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico sin requerir supuestos paramétricos.

De esta manera, la elección de Rho Spearman se ajusta a las características de los datos y al tipo de medición empleado en la investigación, lo que asegura un análisis coherente con el comportamiento estadístico registrado en las puntuaciones de los estudiantes.

4.5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.5.1. *Prueba de hipótesis general*

La hipótesis general indica:

H0: Los hábitos de consumo de videojuegos no se relacionan de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

H1: Los hábitos de consumo de videojuegos se relacionan de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

El resultado de la correlación de Rho-Spearman para la comprobación es:

Tabla 13

Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis general

		Variable 2: Pensamiento crítico	
Rho de Spearman	Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos	Coefficiente de correlación	0,697
		Sig. (unilateral)	0,000
		N	228

El resultado de la prueba Rho Spearman muestra un coeficiente de correlación de 0,697 y un valor de significancia de 0,000. Debido a que la significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alternativa, lo que indica que existe relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en los estudiantes. El valor del coeficiente indica una relación positiva de intensidad considerable, lo que explica que, conforme aumentan los hábitos de consumo de videojuegos, también se incrementan las puntuaciones vinculadas al pensamiento crítico dentro de la muestra evaluada.

4.5.2. Prueba de hipótesis específicas

4.5.2.1. Prueba de hipótesis específica 1

La primera hipótesis específica indica:

H0: El grado de atracción por los videojuegos no se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

H1: El grado de atracción por los videojuegos se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

El resultado de la correlación de Rho-Spearman para la comprobación es:

Tabla 14*Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 1*

		Variable 2: Pensamiento crítico	
Rho de Spearman	Dimensión: Grado de atracción por los videojuegos	Coefficiente de correlación	0,598
		Sig. (unilateral)	0,000
		N	228

El resultado de la prueba Rho Spearman muestra un coeficiente de correlación de 0,598 y un valor de significancia de 0,000. Al encontrarse la significancia por debajo de 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alternativa, indicando que existe relación entre el grado de atracción por los videojuegos y el pensamiento crítico en los estudiantes. El coeficiente obtenido indica una relación positiva de intensidad apreciable, lo que explica que, a medida que aumentan los niveles de atracción hacia los videojuegos, también se incrementan las valoraciones asociadas al pensamiento crítico dentro del grupo evaluado.

4.5.2.2. Prueba de hipótesis específica 2

La segunda hipótesis específica indica:

H0: La interferencia de los videojuegos con otras actividades no se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

H1: La interferencia de los videojuegos con otras actividades se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

El resultado de la correlación de Rho-Spearman para la comprobación es:

Tabla 15*Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 2*

		Variable 2: Pensamiento crítico	
Rho de Spearman	Dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades	Coefficiente de correlación	0,538
		Sig. (unilateral)	0,000
		N	228

El resultado de la prueba Rho Spearman muestra un coeficiente de correlación de 0,538 y un valor de significancia de 0,000. Debido a que la significancia se encuentra por debajo de 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alternativa, lo que indica que existe relación entre la interferencia de los videojuegos con otras actividades y el pensamiento crítico en los estudiantes. El coeficiente obtenido indica una relación positiva de intensidad apreciable, lo que explica que, conforme aumenta la interferencia generada por el uso de videojuegos en actividades cotidianas, también se incrementan las valoraciones asociadas al pensamiento crítico dentro del grupo evaluado.

4.5.2.3. Prueba de hipótesis específica 3

La tercera hipótesis específica indica:

H0: La inquietud respecto a los videojuegos no se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

H1: La inquietud respecto a los videojuegos se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

El resultado de la correlación de Rho-Spearman para la comprobación es:

Tabla 16*Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 3*

		Variable 2: Pensamiento crítico	
Rho de Spearman	Dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos	Coefficiente de correlación	0,559
		Sig. (unilateral)	0,000
		N	228

El resultado de la prueba Rho Spearman muestra un coeficiente de correlación de 0,559 y un valor de significancia de 0,000. Al ubicarse la significancia por debajo de 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alternativa, lo que indica que existe relación entre la inquietud respecto a los videojuegos y el pensamiento crítico en los estudiantes. El coeficiente obtenido indica una relación positiva de intensidad apreciable, lo que explica que, conforme aumenta la inquietud vinculada a la búsqueda de información, la competencia, el gasto y la interacción social asociada a los videojuegos, también se elevan las valoraciones relacionadas con el pensamiento crítico dentro del grupo evaluado.

4.5.2.4. Prueba de hipótesis específica 4

La cuarta hipótesis específica indica:

H0: La interferencia de los videojuegos con las actividades académicas no se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

H1: La interferencia de los videojuegos con las actividades académicas se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

El resultado de la correlación de Rho-Spearman para la comprobación es:

Tabla 17*Prueba de correlación de Rho-Spearman para la hipótesis específica 4*

		Variable 2: Pensamiento crítico	
Rho de Spearman	Dimensión: Interferencia con las actividades académicas	Coefficiente de correlación	0,463
		Sig. (unilateral)	0,000
		N	228

El resultado de la prueba Rho Spearman muestra un coeficiente de correlación de 0,463 y un valor de significancia de 0,000. Al encontrarse la significancia por debajo de 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alternativa, lo que indica que existe relación entre la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y el pensamiento crítico en los estudiantes. El coeficiente obtenido indica una relación positiva de intensidad moderada, lo que explica que, conforme aumenta la interferencia que los videojuegos generan en el cumplimiento de tareas y responsabilidades académicas, también se incrementan las valoraciones asociadas al pensamiento crítico dentro del grupo evaluado.

4.6. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la variable Hábitos de consumo de videojuegos muestran que los estudiantes presentan niveles altos en las cuatro dimensiones evaluadas. En el grado de atracción por los videojuegos, el 46,05% indicó estar de acuerdo y el 45,18% indicó estar totalmente de acuerdo, lo que explica una afinidad hacia esta actividad. En la interferencia de los videojuegos con otras actividades, el 46,93% manifestó estar de acuerdo y el 39,91% totalmente de acuerdo, lo que indica que el tiempo dedicado al juego influye en actividades personales como el descanso, la convivencia familiar y la actividad física. En la dimensión inquietud respecto a los videojuegos, el 46,49% expresó estar de acuerdo y el 39,04% totalmente de acuerdo, mostrando un seguimiento constante hacia contenidos, compras o

conversaciones vinculadas al ámbito de los videojuegos. Finalmente, en la interferencia con las actividades académicas, el 56,58% indicó estar totalmente de acuerdo y el 30,70% de acuerdo, lo que indica una tendencia elevada a priorizar el tiempo de juego antes que las obligaciones universitarias.

En la variable Pensamiento crítico, los estudiantes presentaron puntuaciones altas tanto en la actitud del pensamiento crítico como en la autoevaluación de sus capacidades cognitivas. En la primera dimensión, el 48,68% expresó estar de acuerdo y el 42,98% totalmente de acuerdo, lo que indica una disposición positiva hacia actividades que requieren análisis, diálogo académico y valoración del pensamiento reflexivo. En la segunda dimensión, el 46,49% manifestó estar totalmente de acuerdo y el 46,05% de acuerdo, lo que indica que los estudiantes consideran que poseen habilidades adecuadas para comparar enfoques, analizar propuestas, tomar decisiones técnicas y resolver situaciones propias del diseño arquitectónico. Estos resultados indican que el pensamiento crítico se encuentra presente de manera sólida en el grupo evaluado, tanto a nivel actitudinal como en la percepción que los estudiantes tienen sobre su propio desempeño cognitivo.

En la relación entre ambas variables, la prueba Rho Spearman mostró un coeficiente de 0,697 con un valor de significancia de 0,000, lo que indica una relación positiva de intensidad considerable entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico. Asimismo, las cuatro dimensiones de la primera variable presentaron correlaciones significativas con la segunda variable: el grado de atracción por los videojuegos obtuvo 0,598, la interferencia con otras actividades alcanzó 0,538, la inquietud respecto a los videojuegos registró 0,559 y la interferencia con actividades académicas logró 0,463, todas con valores de significancia de 0,000. Estos resultados permiten indicar que las distintas formas en que los estudiantes interactúan con los videojuegos, ya sea por afinidad, dedicación, búsqueda de información o interferencia en tareas personales y académicas, se relacionan de manera positiva con sus valoraciones y prácticas vinculadas al pensamiento crítico en su formación profesional.

Los resultados fueron comparados con los antecedentes del estudio. Respecto a los antecedentes internacionales, los resultados del estudio muestran que los estudiantes presentan niveles altos de pensamiento crítico, lo cual se aprecia en la actitud positiva frente al análisis, la reflexión y la toma de decisiones académicas. Estos hallazgos presentan coincidencias con lo explicado por Hatta et al. (2024), quienes identificaron que la participación en entornos de videojuegos educativos incrementa la capacidad para justificar ideas y resolver situaciones complejas. La investigación actual se desarrolló en un contexto diferente, sin entornos diseñados con fines pedagógicos, sin embargo, los estudiantes que presentan hábitos elevados de consumo de videojuegos también alcanzan puntuaciones altas de pensamiento crítico, lo cual guarda relación con la idea planteada por los autores respecto al desarrollo de habilidades cognitivas cuando los participantes interactúan con experiencias de juego que demandan decisiones constantes, exploración y atención al contenido presentado en pantalla.

En comparación con Mao et al. (2021), los resultados permiten identificar concordancias importantes. En su estudio, los estudiantes que interactuaron con videojuegos orientados a tareas cognitivas incrementaron sus puntuaciones de pensamiento crítico, lo cual se aprecia de manera semejante en la presente investigación, donde los hábitos de consumo de videojuegos muestran una relación positiva con los puntajes de pensamiento crítico, con un coeficiente de 0,697. Mao et al. trabajaron con videojuegos seleccionados específicamente por su complejidad cognitiva, mientras que en este estudio se evaluó el consumo general de videojuegos, sin una categoría establecida, sin embargo, ambos trabajos coinciden en que el contacto frecuente con videojuegos se asocia a mejores resultados en habilidades que requieren análisis, comparación y toma de decisiones.

Los resultados también presentan coincidencias con lo planteado por Moral y Rodríguez (2022). En su investigación, se identificó que los videojuegos bélicos pueden activar procesos reflexivos cuando los estudiantes analizan las implicancias

de situaciones presentadas en el juego y discuten temas relacionados con ética, guerra o geopolítica. En el presente estudio, si bien no se trabajó con una categoría específica de videojuegos, los estudiantes que mostraron mayores niveles de inquietud respecto a los videojuegos o mayor atracción hacia esta actividad obtuvieron puntuaciones elevadas en pensamiento crítico, lo que se aprecia en los coeficientes de correlación de 0,559 y 0,598 respectivamente. Esto guarda relación con la idea de que los videojuegos, al presentar escenarios complejos, demandan decisiones rápidas y generan oportunidades para reflexionar sobre la información recibida, lo cual coincide con los hallazgos obtenidos en estudiantes de Arquitectura.

Por otro lado, en cuando a los antecedentes nacionales, los resultados del presente estudio muestran concordancia con lo expuesto por Giraldo (2023). En su investigación se identificó una correlación positiva moderada entre el uso de videojuegos y las habilidades de análisis, inferencia y evaluación crítica en estudiantes de secundaria. En la presente investigación, la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico alcanzó un coeficiente de 0,697, lo que indica una asociación de mayor intensidad. A pesar de las diferencias en población y nivel educativo, ambos estudios coinciden en que la interacción frecuente con videojuegos se vincula con puntajes elevados en procesos cognitivos asociados al pensamiento crítico, especialmente cuando los estudiantes muestran interés, dedicación y continuidad en el uso de esta actividad.

En relación con lo indicado por Quirós y Cueto (2025), quienes encontraron niveles superiores de pensamiento crítico en estudiantes con mayor madurez académica y participación activa en prácticas cognitivas como la lectura y el debate, los resultados del presente estudio también muestran que los estudiantes de Arquitectura presentan actitudes y autoevaluaciones altas respecto a su capacidad para analizar, comparar ideas, argumentar y tomar decisiones. La dimensión actitud del pensamiento crítico registró porcentajes de 48,68% en acuerdo y 42,98% en total acuerdo, mientras que la autoevaluación alcanzó 46,49% y 46,05%

respectivamente. Estos resultados guardan relación con la idea de que el pensamiento crítico se desarrolla cuando los estudiantes participan activamente en procesos que demandan reflexión y toma de decisiones constantes, situación que se presenta en una carrera que exige análisis de problemas de diseño y evaluación de propuestas.

Los resultados también muestran un punto coincidente con Soria et al. (2023), pero desde una perspectiva diferente. Su investigación concluyó que un uso excesivo de videojuegos se relaciona con bajo rendimiento académico, especialmente cuando los estudiantes destinaban largos periodos a esta actividad. En la presente investigación, la dimensión interferencia con actividades académicas alcanzó porcentajes elevados, con 56,58% en total acuerdo y 30,70% en acuerdo. Estos datos evidencian que los videojuegos impactan en el tiempo destinado a tareas universitarias, lo cual coincide con el planteamiento de Soria et al. respecto a los efectos que un uso prolongado puede generar en el desempeño académico. A diferencia de su estudio, esta investigación no se orientó al rendimiento académico sino al pensamiento crítico, sin embargo, la relación registrada entre hábitos de juego y pensamiento crítico indica que, pese a la interferencia académica, los estudiantes pueden mantener niveles altos de razonamiento y análisis, lo cual establece un contraste con los resultados vinculados al rendimiento escolar.

En relación a los antecedentes locales, los resultados de la presente investigación guardan coincidencias con lo expuesto por Bazán et al. (2022), quienes identificaron que el pensamiento crítico se relaciona con factores vinculados al análisis, el cuestionamiento y la revisión de información académica. En el estudio actual, los estudiantes de Arquitectura también presentan niveles elevados de pensamiento crítico, con 48,68% en acuerdo y 42,98% en total acuerdo en la dimensión actitud, y 46,05% en acuerdo y 46,49% en total acuerdo en la dimensión autoevaluación. Estas cifras muestran que los estudiantes presentan una disposición adecuada hacia actividades que exigen análisis y revisión de ideas, lo cual coincide con los factores académicos descritos por los autores. Si bien la

investigación de Bazán et al. se enfocó en identificar factores académicos internos, y el presente estudio se centra en hábitos de consumo de videojuegos, ambos trabajos coinciden en que los estudiantes desarrollan capacidades relacionadas con el pensamiento crítico cuando participan en actividades que requieren procesamiento cognitivo, razonamiento y análisis de información, ya sea en contextos académicos o en entornos interactivos como los videojuegos.

Los resultados también presentan relación con lo demostrado por Salcedo (2024), quien encontró que los estudiantes que presentan mejores niveles de pensamiento crítico desarrollan una actitud más positiva hacia procesos investigativos. En el estudio actual, los estudiantes muestran valoraciones altas en ambas dimensiones del pensamiento crítico, lo que coincide con la idea de que este tipo de habilidades se manifiestan con claridad en contextos universitarios donde los participantes requieren analizar y tomar decisiones de manera constante. Además, Salcedo reportó una correlación moderada entre pensamiento crítico y actitud hacia la investigación, mientras que en la presente investigación la relación entre pensamiento crítico y hábitos de consumo de videojuegos alcanzó un coeficiente de 0,697, lo cual muestra una intensidad mayor. Esta diferencia no contradice el planteamiento de Salcedo, ya que ambos estudios coinciden en que el pensamiento crítico se vincula con actividades que demandan reflexión, análisis y toma de decisiones, lo cual se presenta tanto en el ámbito académico como en el contexto del uso de videojuegos.

CONCLUSIONES

En primer lugar, se determinó que la relación entre los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna en el año 2025 es significativa, lo cual fue comprobado a partir de la prueba de Rho Spearman, cuyo valor de significancia menor de 0,05 y coeficiente de correlación de 0,697 permitieron aprobar la hipótesis planteada. Este resultado explica que la estructura de la variable hábitos de consumo de videojuegos conformada por las dimensiones grado de atracción, interferencia con otras actividades, inquietud respecto a los videojuegos e interferencia con actividades académicas, las cuales incluyen indicadores como preferencia, frecuencia, competitividad, inmersión temporal, interacción social, desplazamiento de obligaciones y descuido de responsabilidades, se asocia con las valoraciones registradas en las dimensiones del pensamiento crítico, relacionadas con el disfrute académico, la búsqueda de conocimiento, la confianza en el criterio propio, la comparación de enfoques, la toma de decisiones técnicas y la capacidad para analizar información incompleta. De este modo se demuestra que los estudiantes que muestran mayor interacción, interés o dedicación hacia los videojuegos presentan a la vez niveles altos en los procesos cognitivos evaluados.

En segundo lugar, se determinó que la relación entre el grado de atracción por los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna en el año 2025 es significativa, lo cual fue comprobado a partir del valor de significancia menor de 0,05 obtenido en la prueba de Rho Spearman y mediante un coeficiente de correlación de 0,598 que permitió demostrar la hipótesis correspondiente. Este resultado indica que los indicadores de la dimensión grado de atracción, tales como preferencia, frecuencia, experiencia, conocimiento, autoeficacia y diversión, se encuentran asociados con los indicadores del pensamiento crítico, los cuales abarcan el disfrute académico, la utilidad teórica, la confianza en el criterio propio, la comparación de enfoques, la toma de decisiones técnicas y el discernimiento analítico. Así, se explica que los estudiantes con mayor

interés, familiaridad y valoración positiva hacia la actividad de jugar presentan niveles más elevados de razonamiento, análisis y disposición reflexiva.

En tercer lugar, se determinó que la relación entre la interferencia de los videojuegos con otras actividades y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna en el año 2025 es significativa, lo cual fue comprobado mediante un valor de significancia menor de 0,05 y un coeficiente de correlación de 0,538 en la prueba de Rho Spearman. Este resultado explica que los indicadores inmersión temporal, interferencia social con amigos, interferencia con actividad física, alteración del sueño e interferencia social con familia se encuentran asociados con los indicadores que conforman el pensamiento crítico, relacionados con la búsqueda de conocimiento, el juicio racional, la resolución con información incompleta y la valoración del análisis académico. De esta forma se determina que los estudiantes que reconocen mayor influencia del tiempo de juego en su vida cotidiana presentan puntuaciones elevadas en los procesos cognitivos evaluados.

En cuarto lugar, se determinó que la relación entre la inquietud respecto a los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna en el año 2025 es significativa, lo cual fue comprobado a partir de un valor de significancia menor de 0,05 y un coeficiente de correlación de 0,559 en la prueba de Rho Spearman. Este resultado indica que los indicadores búsqueda de información, competitividad, prioridad económica, interacción social e impulso de compra se encuentran asociados con los indicadores del pensamiento crítico, tales como el interés por el diálogo académico, la comparación de enfoques, la flexibilidad cognitiva, la toma de decisiones técnicas y la originalidad en propuestas. De esta manera se determina que los estudiantes que presentan mayor interés asociado a los videojuegos y que buscan información, dialogan o adquieren contenidos relacionados con esta actividad muestran niveles altos en los procesos cognitivos evaluados.

Y finalmente, en quinto lugar, se determinó que la relación entre la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna en el año 2025 es significativa, lo cual fue comprobado mediante un valor de significancia menor de 0,05 y un coeficiente de correlación de 0,463 obtenido en la prueba de Rho Spearman. Este resultado explica que los indicadores desplazamiento de obligaciones, desplazamiento académico y descuido de responsabilidades, correspondientes a la interferencia con actividades académicas, se encuentran asociados con los indicadores del pensamiento crítico, entre los cuales se consideran el juicio racional, la decisión técnica, el discernimiento analítico y la resolución con información incompleta. En este sentido se identifica que los estudiantes que experimentan mayor interferencia del uso de videojuegos en la organización de sus tareas académicas también presentan niveles altos en los procesos cognitivos evaluados en la variable pensamiento crítico.

RECOMENDACIONES

En primer lugar, se recomienda al Director de la Escuela Profesional de Arquitectura promover la implementación de talleres formativos que utilicen recursos interactivos y entornos digitales aplicados al diseño arquitectónico, con el fin de canalizar el interés de los estudiantes por los videojuegos hacia actividades que permitan mejorar las habilidades cognitivas vinculadas a su formación profesional.

En segundo lugar, se recomienda al Coordinador Académico de la Escuela de Arquitectura desarrollar espacios de actualización metodológica para docentes, orientados a abordar estrategias didácticas que permitan aprovechar el interés de los estudiantes por actividades lúdicas y tecnológicas, considerando dinámicas que fomenten el análisis, la reflexión y el diálogo académico en los cursos teóricos y prácticos.

En tercer lugar, se recomienda al Departamento de Bienestar Universitario establecer campañas informativas dirigidas a los estudiantes de la Escuela de Arquitectura, orientadas a promover hábitos equilibrados de organización del tiempo, actividad física y convivencia social, fomentando prácticas saludables que permitan gestionar adecuadamente el tiempo destinado a actividades recreativas como los videojuegos.

En cuarto lugar, se recomienda a la Jefatura del Departamento de Investigación impulsar actividades extracurriculares centradas en el análisis de contenidos digitales y experiencias de juego, con el propósito de estimular la reflexión crítica, la argumentación y la capacidad de interpretar situaciones complejas que favorezcan el desarrollo académico de los estudiantes.

En quinto lugar, se recomienda a la Dirección de la Escuela de Arquitectura coordinar con la Oficina de Tutoría Universitaria la elaboración de guías de

orientación estudiantil que ayuden a equilibrar las responsabilidades académicas con las actividades recreativas, promoviendo prácticas de autorregulación y organización del tiempo que permitan a los estudiantes mantener un desempeño adecuado sin interferencias en su proceso formativo.

Y finalmente en sexto lugar, se recomienda extender el alcance de la presente investigación a la totalidad de la Universidad Privada de Tacna, ya que apertura una ventana a nuevas estrategias de enseñanza a partir del uso de herramientas virtuales, enfatizando la gamificación como un proceso de mejora en el aprendizaje y la enseñanza educativa universitaria.

REFERENCIAS

- Aguirre, I. (2021). *Aportes de la gamificación para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios de primer nivel*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Altum, E., & Yildirim, N. (2023). What does critical thinking mean? Examination of pre-service teachers' cognitive structures and definitions for critical thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 49. doi:<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101367>
- American Philosophical Association. (1990). Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction. *ERIC document ED*, 315-423.
- Bazán, S., Arias, R., Gonzales, H., & Huanca, D. (2022). Factores académicos que influyen en el pensamiento crítico: caso de estudiantes universitarios. *Convergencia Empresarial*, 11(2), 67-81.
- Becerra, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 197-198.
- Boyle, E., Connolly, T., & Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74. doi:<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.12.002>
- Carrillo, P., & Pérez, J. (2021). Hábitos de consumo de videojuegos según el estado de peso y la calidad de la dieta en escolares de primaria. Bordón. *Revista de Pedagogía*, 73(3), 31-43. doi:<https://doi.org/10.13042/Bordon.2021.89626>
- Cervantes, C., & Figueroa, J. (2023). *Relación entre dependencia a videojuegos, agresividad y personalidad en estudiantes de una I.E. de Arequipa*, 2022. Universidad Continental.
- Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *JAMA Network Open*, 5(10), e2235721-e2235721.

- Chew, P., & Wong, C. (2022). Internet Gaming Disorder in the DSM-5: Personality and Individual Differences. *Revista de tecnología en ciencias del comportamiento*(7), 516-523. doi:<https://doi.org/10.1007/s41347-022-00268-0>
- Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. doi:<https://doi.org/10.6018/analesps>
- Connelly, C., Fieseler, C., Černe, M., Giessner, S., & Wong, S. (2021). Working in the digitized economy: HRM theory and practice. *Human Resource Management Review*, 31(1), 100762.
- Coursera . (25 de Marzo de 2025). *What Are Critical Thinking Skills and Why Are They Important?* Obtenido de Coursera Sitio Web: <https://www.coursera.org/articles/critical-thinking-skills>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. doi:<https://doi.org/10.1145/2181037.218104>
- Dominello, N. (19 de Julio de 2024). *The Importance of Critical Thinking Skills, For Students and Ourselves*. Obtenido de Southern New Hampshire University Sitio Web: <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/education/importance-of-critical-thinking-skills>
- Ennis, R. (2011). The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities. *University of Illinois*, 2(4), 1-8.
- Ennis, R. (2018). Critical Thinking Across the Curriculum: A Vision. *Topoi*(37), 165-184.
- Facione, P. (2020). Top 10 Critical Thinking FAQs. *Insight Assessment*, 1-3.
- Flavell, J. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive–developmental inquiry. *American Psychologist*, 34(10), 906-911. doi:<https://doi.org/10.1037/0003-066X.34.10.906>

- Flores, I. (30 de agosto de 2024). *Videojuegos: reporte estima que la industria generará má de US\$ 187 mil millones en 2024*. Obtenido de Diario Financiero Sitio Web: <https://www.df.cl/empresas/industria/videojuegos-reporte-estima-que-la-industria-generara-mas-de-us-187-mil>
- Gallardo, J., López, F., & Muñoz, D. (2020). Videojuegos y preadolescencia. Uso, hábitos implicaciones socioeducativas en función del género. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-25. doi:<https://doi.org/10.17227/rce.num84-12701>
- García, F., Gómez, D., & Nicoletti, J. (2023). Dimensiones del pensamiento crítico en estudiantes universitarios. *Técnica Administrativa*, 22(4).
- Giraldo, I. (2023). *Pensamiento crítico, adicción a redes sociales y dependencia de videojuegos en estudiantes de una Universidad Privada de Lima Metropolitana*. Universidad Marcelino Champagnat.
- Gottfried, J., & Sidoti, O. (9 de mayo de 2024). *Los adolescentes y los videojuegos hoy*. Obtenido de Pew Research Center: <https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today>
- Halpern, D. (2014). *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking*. Psychology Press.
- Hatta, N., Ahmad, I., Zakaria, M., Setya, H., & Pendit, U. (2024). The Role of Multiplayer Online Educational Games in Enhancing Critical Thinking. *International Journal of Recent Educational Research*, 5(6), 1506-1521. doi:<https://doi.org/10.1007/BF02504866>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education.
- Hsiao, C., Chang, J., & Tang, K. (2016). Exploring the influential factors in continuance usage of mobile social apps: Satisfaction, habit, and customer value perspectives. *Telematics and Informatics*, 342–355.
- Huaca, C., Figueroa, M., & Flores, K. (2023). Pensamiento crítico y estrategias de aprendizaje de los estudiantes del VII ciclo de la escuela profesional de lengua española, Universidad Nacional de Educación, 2020. *Revista Franz*

- Tamayo, 5(12), 31-53.
doi:<https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i12.2>
- Iberdrola. (2025). *Beneficios de los videojuegos en el aprendizaje*. Obtenido de Iberdrola Sitio Web: <https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>
- Jabaker. (24 de Julio de 2023). *Critical Thinking & Why It's So Important*. Obtenido de Nichols College Sitio Web: <https://graduate.nichols.edu/blog/why-is-critical-thinking-important/>
- Kahneman, D. (2011). *Fast and slow thinking*. Allen Lane and Penguin Books.
- Kantar Ibope Media. (2023). *Tendencias de consumo*. Obtenido de Kantar Ibope Media Sitio Web: https://kantariibopemedia.pe/Tendencias_de_Consumo.pdf
- Law, N., Woo, D., De la Torre, J., & Wong, G. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO.
- Lee, D., & Larose, R. (2007). A Socio-Cognitive Model of Video Game Usage. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 632-650. doi:10.1080/08838150701626511
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Gentile, D. (2015). The internet gaming disorder scale. *Psychological assessment*, 27(2), 567.
- López, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. *Revista electrónica de tecnología educativa*(40), 1-12.
- Mao, W., Cui, Y., Chiu, M., & Lei, H. (2021). Effects of Game-Based Learning on Students' Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 1-27. doi:10.1177/07356331211007098
- Mateus, J., & Cappello, G. (2024). *Impacto del uso de videojuegos como recurso educativo contra la desinformación en universitarios peruanos*. Universidad de Lima. Obtenido de <https://cris.ulima.edu.pe/es/projects/impacto-del-uso-de-videojuegos-como-recurso-educativo-contra-la-d>

- Moral, E., & Rodríguez, C. (2022). Oportunidades de los videojuegos bélicos para activar el pensamiento crítico: opiniones de los jugadores. *Revista Colombiana de Educación*(85), 165-192. doi: <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12561>
- Organización Mundial de Salud. (s.f.). *Trastorno del juego*. Obtenido de Organización Mundial de Salud Sitio Web: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>
- Paredes, J. (2024). *Dependencia a los videojuegos y tolerancia a la frustración en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa Coronel José Joaquín Inclán, Tacna 2023*. Universidad Privada de Tacna.
- Paul, R., & Elder, L. (2019). *The Paul-Elder Framework for Critical Thinking*. Foundation for Critical Thinking.
- Pérez, A., & Cela, K. (2021). Validación de un cuestionario de evaluación de actitud y autopercepción del pensamiento crítico de estudiantes universitarios. *Revista San Gregorio*(50), 19-35. doi:<http://dx.doi.org/10.36097/rsan.v0i50.2064>
- Qian, M., & Clark, K. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*(63), 50-58. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Quenta, E. (2020). *El aprendizaje significativo y el uso del pensamiento crítico en los estudiantes de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Privada de Tacna, 2019*. Universidad Privada de Tacna.
- Quirós, M., & Cueto, G. (2025). *Uso de videojuegos y percepción del rendimiento académico en estudiantes de Medicina Humana de una Universidad privada, Lima 2023*. Universidad San Martín de Porres.
- Saavedra, E. (2020). Validación del cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en chilenos millennials. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 18(36), 43-55. doi:<https://doi.org/10.22395/angr.v18n36a3>

- Salcedo, M. (2024). *ensamiento crítico y actitud hacia la investigación en estudiantes de Ingeniería Química de una universidad pública, 2023*. Universidad Privada de Tacna.
- Silva, C. (19 de Febrero de 2025). *Videojuegos en Perú: esto es lo que factura, así va el consumo y las cifras que no puedes ignorar de este mercado*. Obtenido de El Comercio Sitio Web: <https://elcomercio.pe/economia/dia-1/videojuegos-el-crecimiento-de-la-industria-del-gaming-en-peru-cuanto-viene-generando-y-cuales-son-las-tendencias-de-consumo-celulares-playstation-pc-nintendo-xbox-consolas-moviles-celulares-microtransacciones-noticia/>
- Soria, V., Vilchez, V., & Quispe, Y. (2023). *Habilidades sociales y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes del AA. HH. Márquez - Callao, 2022*. Universidad Continental.
- Universidad del medio ambiente. (7 de Junio de 2023). *La importancia del pensamiento crítico en la arquitectura*. Obtenido de Uma Universidad del medio ambiente Sitio Web: <https://umamexico.com/la-importancia-del-pensamiento-critico-en-la-arquitectura/>
- Watson, G., & Glaser, E. (2010). *Watson-Glaser II Critical Thinking Appraisal: Technical Manual and User's Guide*. Pearson Assessments.
- World Economic Forum. (2016). *The Future of Jobs: Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*. World Economic Forum.
- Zegarra, J. (16 de Septiembre de 2024). *El Perú gaming se ubica en el Top 5 de países en Latinoamérica*. Obtenido de Itusers Sitio Web: <https://itusers.today/el-peru-gaming-se-ubica-en-el-top-5-de-paises-en-latinoamerica/?srsltid=AfmBOoonj-LewmLF04N70Gi4p2-8lQ6ihavC9WpGVwEUqoZnXpug9Pls>
- Zimmerman, B. (2010). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory into practice*, 41(2), 64-70. doi:https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

APÉNDICES

Anexo 01. Matriz de consistencia del proyecto de investigación

Hábitos de consumo de videojuegos y su relación con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	
<u>Problema General</u>	<u>Objetivo General</u>	<u>Hipótesis General</u>	Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos	Grado de atracción por los videojuegos	Preferencia	
¿Cómo se relacionan los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?	Determinar la relación de los hábitos de consumo de videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.	Los hábitos de consumo de videojuegos se relacionan de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.			Interferencia de los videojuegos con otras actividades	Frecuencia
						Experiencia
						Conocimiento
						Autoeficacia
						Diversión
				Inmersión temporal		
				Interferencia social – amigos		
					Interferencia con actividad física	
					Alteración del sueño	
					Interferencia social – familia	
Inquietud respecto a los videojuegos	Búsqueda de información					
	Competitividad					
	Prioridad económica					
	Interacción social					
Impulso de compra						
<u>Problemas específicos</u>	<u>Objetivos específicos</u>	<u>Hipótesis específicas</u>				
¿Cómo se relaciona el grado de atracción por los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la	Establecer la relación del grado de atracción por los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de	El grado de atracción por los videojuegos se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de				

Universidad Privada de Tacna, año 2025? ¿Cómo se relacionan la interferencia de los videojuegos con otras actividades y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025? ¿Cómo se relaciona la inquietud respecto a los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025? ¿Cómo se relaciona la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025?	Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025. Determinar la relación de la interferencia de los videojuegos con otras actividades y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025. Establecer la relación de la inquietud respecto a los videojuegos y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025. Determinar la relación de la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.	Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025. La interferencia de los videojuegos con otras actividades se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025. La inquietud respecto a los videojuegos se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025. La interferencia de los videojuegos con las actividades académicas se relaciona de forma significativa con el pensamiento crítico en estudiantes de la carrera de Arquitectura de la Universidad Privada de Tacna, año 2025.	Variable 2: Pensamiento crítico	Interferencia con las actividades académicas	Desplazamiento de obligaciones
		Desplazamiento académico			
		Descuido de responsabilidades			
	Actitud del pensamiento crítico	Disfrute académico			
		Utilidad teórica			
		Búsqueda de conocimiento			
		Confianza en el criterio propio			
		Interés por el diálogo académico			
		Valoración del pensamiento crítico			
	Autoevaluación del pensamiento crítico	Comparación de enfoques			
		Juicio racional			
		Decisión técnica			
		Resolución con información incompleta			
		Flexibilidad cognitiva			
Preferencia por lo conocido					
Originalidad en propuestas					
Discernimiento analítico					
METODO Y DISEÑO		POBLACIÓN Y MUESTRA		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	
Tipo de investigación:	Básico	Población:	557 estudiantes	Técnica:	Encuesta
Diseño de investigación:	No experimental - Transversal	Muestra:	228 estudiantes	Instrumentos:	Cuestionario
Nivel de investigación	Correlacional			Tratamiento estadístico:	IBM SPSS 27

Anexo 02. Instrumentos

CUESTIONARIO PARA MEDIR LOS HÁBITOS HACIA LOS VIDEOJUEGOS Y PENSAMIENTO CRÍTICO

Elaborado a partir de López (2012) y, Pérez y Cela (2021)

El siguiente cuestionario, elaborado con fines académicos, tiene como propósito evaluar sus hábitos hacia los videojuegos (móviles, computadoras, consolas de videojuegos u otros), y su grado de desarrollo de pensamiento crítico en función de su formación en la carrera de arquitectura. Se requiere que marque con una “X” en el recuadro que representa de forma más cercana su percepción, donde:

- 1: Totalmente en desacuerdo 2: En desacuerdo
 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4: De acuerdo
 5: Totalmente de acuerdo

Datos generales:

Edad: _____ Sexo: Masculino () Femenino ()

Ciclo: _____

Frecuencia de juego	Opción 1	Opción 2	Opción 3	Opción 4	Opción 5
Juego a los videojuegos desde hace:	Nunca ()	Meses ()	Un año ()	2 o 3 años ()	+ de 4 años ()
Dedico a los videojuegos:	Nada ()	Menos de 1 hora al día ()	De 1 a 2 horas al día ()	De 2 a 3 horas al día ()	Más de 3 horas al día ()
Número de videojuegos que conozco:	0 ()	1 o 2 ()	Hasta 10 ()	De 10 a 20 ()	+ de 20 ()
Número de videojuegos que he jugado:	0 ()	1 o 2 ()	Hasta 10 ()	De 10 a 20 ()	+ de 20 ()
Frecuencia a la que juego:	Nunca ()	Alguna vez al mes ()	Fines de semana ()	Tres o cuatro días ()	Todos los días ()

Ítems

Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos						
Grado de atracción por los videojuegos	Me gusta jugar a los videojuegos.	1	2	3	4	5
	Juego habitualmente a los videojuegos.	1	2	3	4	5
	He jugado a muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
	Conozco muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	1	2	3	4	5
	Los videojuegos me parecen divertidos.	1	2	3	4	5
Interferencia de los videojuegos con otras actividades	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando.	1	2	3	4	5
	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	1	2	3	4	5
	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	1	2	3	4	5
	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	1	2	3	4	5
	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	1	2	3	4	5
Inquietud respecto a los videojuegos	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	1	2	3	4	5
	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	1	2	3	4	5
	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	1	2	3	4	5
	Hablo con mis amigos de videojuegos.	1	2	3	4	5
	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1	2	3	4	5
Interferencia con las actividades académicas	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	1	2	3	4	5
	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas de la Universidad o trabajo	1	2	3	4	5
	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer las tareas...)	1	2	3	4	5
Variable 2: Pensamiento crítico						
Actitud del pensamiento crítico	¿Realizar ejercicios y trabajos en Arquitectura es una actividad que disfruto?	1	2	3	4	5
	¿Considero que los cursos teóricos de Arquitectura tienen utilidad en mi formación profesional?	1	2	3	4	5

	¿Deseo alcanzar un conocimiento más productivo en mis estudios de Arquitectura?	1	2	3	4	5
	¿Tengo confianza en mi criterio cuando enfrento problemas complejos relacionados con proyectos arquitectónicos?	1	2	3	4	5
	¿Me resulta interesante conversar con otros sobre temas relacionados con Arquitectura?	1	2	3	4	5
	¿Considero que desarrollar pensamiento crítico me ayudará a desempeñarme mejor como arquitecto/a en el futuro?	1	2	3	4	5
Autoevaluación del pensamiento crítico	¿Soy capaz de comparar distintos enfoques o estilos para resolver un mismo problema de diseño arquitectónico?	1	2	3	4	5
	¿Utilizo mi razonamiento para juzgar la pertinencia de ideas o propuestas en mis proyectos?	1	2	3	4	5
	¿Prefiero tomar decisiones en mis trabajos de diseño basándome en fundamentos técnicos más que en impresiones personales?	1	2	3	4	5
	¿Puedo resolver problemas de diseño, aunque no tenga toda la información al inicio?	1	2	3	4	5
	¿Mantengo mis ideas aun cuando hay evidencias que me muestran que podría estar equivocado?	1	2	3	4	5
	¿Prefiero usar técnicas conocidas antes que experimentar con nuevas soluciones en un proyecto?	1	2	3	4	5
	¿Propongo soluciones originales en clase, aun sabiendo que pueden generar debate o no ser bien aceptadas?	1	2	3	4	5
	¿Soy capaz de distinguir entre hechos verificables y opiniones personales al analizar una problemática de diseño?	1	2	3	4	5

MUCHAS GRACIAS

Anexo 03. Matriz de datos

	Me gusta jugar a los videojuegos.	Juego habitualmente a los videojuegos.	He jugado a muchos videojuegos.	Conozco muchos videojuegos.	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	Los videojuegos me parecen divertidos.	Dimensión: Grado de atracción por los videojuegos	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando.	Dedico más tiempo a los videojuegos que jugar con mis amigos.	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.	Dimensión: Interferencia de los videojuegos con otras actividades	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	Hablo con mis amigos de videojuegos.	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	Dimensión: Inquietud respecto a los videojuegos	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas de la Universidad o trabajo	Olvídate cosas importantes mientras juegas (hacer las tareas ...)	Dimensión: Interferencia con las actividades académicas
1	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5
2	4	3	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4
3	2	4	2	3	4	2	3	2	4	2	2	4	3	5	3	4	3	5	4	4	4	5	5
4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5
5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	5	4	5	5	3	5	4	3	3	3
6	3	4	5	5	3	5	4	3	4	3	3	3	3	4	3	5	5	4	4	5	3	3	4
7	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5
8	3	4	4	3	3	5	4	3	3	3	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	4	3	4
9	4	5	3	3	3	5	4	5	3	3	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	3	4
10	4	3	5	4	3	5	4	5	5	3	5	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
11	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4
12	3	5	5	3	5	3	4	3	3	4	3	5	4	4	4	3	5	5	4	5	5	3	5
13	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
14	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
15	3	3	4	2	4	5	4	3	3	2	2	4	3	5	2	3	5	5	4	2	4	5	4
16	3	5	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	4	3	3	3	4	5	4	5	4	4	5
17	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5
18	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
19	3	3	4	3	3	4	3	5	4	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5
20	3	5	3	5	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	5	3	4	4
21	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5
22	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
23	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4
24	3	5	3	4	3	3	4	5	3	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	3	5	4
25	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5
26	3	4	5	3	5	5	4	5	5	3	3	4	4	3	3	4	3	5	4	5	5	4	5
27	3	5	4	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	3	3	3	3	5	3	5	3	5	5
28	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
29	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5
30	4	5	5	3	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5
31	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4
32	4	4	5	3	3	5	4	3	5	4	4	3	4	3	3	3	4	5	4	3	3	5	4
33	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	3	3

34	4	4	3	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	3	4	3	5	3	4
35	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4
36	3	3	5	5	3	5	4	5	5	5	3	3	4	4	3	5	5	5	5	4	4	3	4
37	4	3	4	3	4	5	4	4	5	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	4	5
38	3	5	4	3	4	4	4	4	3	5	4	5	4	3	4	5	3	5	4	5	4	4	5
39	4	5	3	4	3	5	4	3	4	5	5	5	5	3	3	5	5	4	4	3	5	3	4
40	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4
41	5	5	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4
42	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5
43	3	4	5	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	5	4	5	4	4	5	3	5	5
44	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3	5	5	4	5	3	5
45	5	3	5	5	4	3	4	3	5	3	4	5	4	3	5	4	4	3	4	4	4	5	5
46	5	4	5	5	5	4	5	3	3	5	3	3	3	3	3	5	4	3	4	4	5	3	4
47	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
48	5	4	4	3	3	4	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	5
49	5	4	2	4	5	3	4	5	4	5	3	2	4	2	2	2	4	4	3	2	2	3	2
50	4	4	5	3	4	3	4	5	5	3	4	4	4	5	3	3	3	4	4	4	5	3	5
51	4	3	3	5	3	5	4	5	3	3	5	3	4	3	4	5	3	5	4	5	3	4	4
52	3	5	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	3	4	4
53	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
54	5	5	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	5	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4
55	3	2	1	5	1	4	3	3	2	2	3	1	2	5	1	1	2	1	2	3	2	1	2
56	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	3	3	5	4
57	4	5	5	4	4	4	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	5	5	3	5
58	3	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	5	4	3	4	4	3	4	4	5	4	3	4
59	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
60	3	4	3	4	5	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	5	5	4	4	3	3	4	3
61	3	3	3	4	3	3	3	5	5	4	3	3	4	3	3	4	5	5	4	3	5	4	4
62	3	4	5	3	4	3	4	3	5	3	3	4	4	4	5	3	3	5	4	3	4	4	4
63	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5
64	3	4	3	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	4	4	4	4	4
65	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5
66	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
67	4	4	5	4	3	5	4	5	4	5	5	5	5	3	5	4	3	3	4	5	3	3	4
68	5	5	3	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	3	3	4	3	3	3	4	5	4	4
69	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
70	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5
71	5	4	4	4	5	5	5	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	4
72	5	5	5	3	4	5	5	4	5	3	5	3	4	4	4	5	3	5	4	4	5	3	4
73	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
74	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
75	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
76	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5
77	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5
78	4	2	3	2	4	2	3	2	2	5	5	3	3	5	5	3	4	1	4	2	4	4	3
79	5	4	3	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	5	3	4	4
80	4	4	3	3	5	4	4	5	5	3	3	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	4	4

81	4	5	3	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4
82	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5
83	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5
84	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3
85	3	5	4	3	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	4	3	4	4	5	5	5
86	4	5	3	3	3	5	4	3	5	4	3	5	4	4	3	3	4	3	3	5	4	4	5
87	3	3	5	3	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	3	3	4	4	4	4	3	3	3
88	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
89	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5
90	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5	4	3	5	5	4	3	3	4	5	4	5	5	5
91	3	5	3	4	4	3	4	5	3	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	5	4	5
92	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5
93	3	3	3	3	3	5	3	5	3	5	5	3	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	5
94	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
95	5	4	5	5	5	4	5	4	3	3	3	3	3	4	5	3	3	5	4	5	3	4	4
96	5	4	5	3	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	3	3	5	4
97	3	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	3	5	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4
98	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5
99	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	3	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	5
100	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
101	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	5
102	3	5	4	2	5	4	4	2	1	4	3	1	2	4	4	4	1	3	3	4	5	5	5
103	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	5	5
104	5	4	3	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
105	4	4	3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4
106	4	3	5	4	3	3	4	5	5	3	3	5	4	3	4	3	5	5	4	3	5	5	5
107	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
108	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5
109	1	5	2	1	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	3	4
110	4	5	4	4	5	5	5	3	5	3	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
111	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5
112	3	3	5	5	3	4	4	3	5	5	4	5	5	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5
113	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4
114	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
115	2	2	3	5	5	5	4	4	2	2	4	2	3	2	3	3	4	5	3	5	2	2	3

11 6	3	4	4	5	3	3	4	3	4	4	3	3	3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5
11 7	5	2	5	3	1	4	3	3	3	3	3	4	3	1	3	1	2	1	1	5	5	5	5
11 8	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5	3	4	3	5	4	5	4	4	4	3	4	4
11 9	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5
12 0	1	5	1	4	1	2	2	1	1	4	4	1	2	1	2	1	5	5	3	4	2	5	4
12 1	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	3	4	4	4	4	3	5	3	4	5	3	4	4
12 2	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	3	5	4	4	4	5	5
12 3	5	5	4	3	4	5	5	5	3	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	5	3	5
12 4	4	3	5	5	5	5	5	5	3	5	3	3	4	5	3	4	5	4	4	5	5	3	5
12 5	5	3	5	3	5	5	5	3	4	4	3	4	4	3	3	5	3	3	3	3	4	3	3
12 6	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5
12 7	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	5	4	5	5
12 8	4	5	3	5	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5
12 9	4	1	3	1	2	4	2	3	3	1	3	5	3	4	2	1	5	5	3	1	1	3	1
13 0	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
13 1	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5
13 2	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
13 3	4	3	5	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	5	5	5
13 4	5	5	5	3	4	4	5	5	3	4	3	5	4	3	3	5	3	4	4	4	3	5	4
13 5	5	3	1	2	1	4	3	1	5	1	1	1	1	4	4	4	3	1	3	1	3	4	3
13 6	3	4	3	4	3	3	3	4	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	3	3
13 7	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5
13 8	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5
13 9	2	2	4	5	4	4	4	3	5	2	3	1	3	1	3	1	4	3	2	4	2	2	3
14 0	2	3	3	2	2	4	3	4	3	4	5	2	4	4	2	4	5	5	4	2	4	4	3
14 1	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5
14 2	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5

14 3	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5
14 4	4	5	5	3	4	5	5	5	4	4	3	3	4	4	3	3	5	3	4	5	3	5	5
14 5	3	5	5	5	3	3	4	5	2	4	3	4	4	1	3	5	3	3	3	5	2	1	3
14 6	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5
14 7	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5
14 8	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5
14 9	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5
15 0	3	1	2	1	3	1	2	4	2	1	3	3	2	1	1	5	1	2	2	4	5	5	5
15 1	2	4	2	5	5	1	3	5	5	2	2	3	3	3	5	5	4	4	4	1	1	1	1
15 2	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5
15 3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4
15 4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
15 5	5	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	5
15 6	3	3	4	5	4	3	4	3	3	5	5	3	4	3	4	3	4	3	3	5	5	5	5
15 7	5	3	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	3	3	4	5	4	5	3	5	5
15 8	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4
15 9	5	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	4	4	3	4	5	3	5	4	4	5	5	5
16 0	5	5	5	3	3	2	4	3	3	2	4	2	3	5	3	3	3	3	3	2	2	5	3
16 1	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5
16 2	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
16 3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5
16 4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5
16 5	3	5	2	4	4	3	4	2	3	3	3	2	2	4	3	4	5	3	4	3	4	3	3
16 6	4	3	5	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
16 7	4	3	3	4	3	5	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	3	3	4	4	4	5	5
16 8	5	3	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	3	5
16 9	5	3	4	5	4	3	4	4	5	3	4	3	4	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4

17 0	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17 1	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5
17 2	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	3	4	3	5	3	3	4	4	3	3	4	3
17 3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	5	4	5	4	3	3	5	4	3	4	3	3
17 4	3	3	5	4	3	5	4	5	4	5	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	5
17 5	4	5	4	5	4	5	5	4	3	3	3	3	3	5	3	3	5	4	4	3	5	3	4
17 6	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5
17 7	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
17 8	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5
17 9	3	5	3	3	4	4	4	5	4	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4
18 0	3	5	2	1	1	5	3	1	4	1	3	2	2	2	2	3	4	1	2	3	5	1	3
18 1	5	5	5	3	2	2	4	5	4	4	1	4	4	2	1	3	2	2	2	4	5	4	5
18 2	3	4	3	5	4	3	4	5	4	5	5	3	5	3	3	4	3	3	3	5	3	5	5
18 3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5
18 4	5	5	3	5	4	3	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	4	4	3	5	4
18 5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
18 6	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
18 7	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5
18 8	4	5	3	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	3	5	4
18 9	5	3	5	3	4	3	4	5	4	3	4	3	4	5	3	3	4	3	4	5	3	4	4
19 0	5	3	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	3	4	5	4	3	4	4	4
19 1	5	4	5	5	3	4	5	4	4	5	3	5	4	3	4	3	3	5	4	4	5	4	5
19 2	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5
19 3	5	5	3	3	3	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5
19 4	5	2	4	3	5	5	4	2	5	5	1	5	4	4	2	4	5	2	3	1	5	1	2
19 5	4	3	3	3	3	5	4	4	5	3	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	3	3	3
19 6	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5

19 7	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	3	4	3	3
19 8	3	3	3	3	4	3	3	5	4	2	2	5	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	3
19 9	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
20 0	5	4	5	3	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3
20 1	4	5	3	3	3	3	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4
20 2	4	4	5	3	3	5	4	4	5	4	5	3	4	3	3	5	5	3	4	4	5	3	4
20 3	3	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	3	4	5	5	4	3	4	4	5	3	5	5
20 4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5
20 5	4	3	3	3	3	5	4	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	5	5	4	3	4
20 6	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5
20 7	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5
20 8	5	3	5	5	5	3	5	4	3	5	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	4
20 9	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	3	4
21 0	4	3	5	3	3	4	4	3	4	5	3	5	4	4	3	3	3	3	3	5	5	3	5
21 1	3	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5
21 2	3	5	3	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	3	4	3	3	3	3	5	3	4	4
21 3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4
21 4	5	5	5	3	3	4	4	4	4	3	5	3	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4
21 5	3	5	3	4	4	5	4	3	3	5	3	3	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5
21 6	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
21 7	3	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4
21 8	5	2	4	4	2	2	3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	5	2	4
21 9	3	3	3	5	3	5	4	3	3	4	3	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5
22 0	4	4	4	3	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5
22 1	3	5	3	4	5	5	4	3	4	4	5	3	4	3	4	3	5	3	4	4	5	3	4
22 2	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5
22 3	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5

22 4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5
22 5	3	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5
22 6	3	3	5	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4
22 7	2	2	5	1	5	2	3	4	1	1	1	1	1	2	5	2	3	3	3	4	3	5	4
22 8	3	3	4	3	3	5	4	5	4	5	3	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	4	3

	Variable 1: Hábitos de consumo de videojuegos	¿Realizar ejercicios y trabajos en Arquitectura es una actividad que disfruto?	¿Considero que los cursos teóricos de Arquitectura tienen utilidad en mi formación profesional?	¿Deseo alcanzar un conocimiento más productivo en mis estudios de Arquitectura?	¿Tengo confianza en mi criterio cuando enfrente problemas relacionados con proyectos arquitectónicos?	¿Me resulta interesante conversar con otros sobre temas relacionados con Arquitectura?	¿Considero que desarrollar pensamiento crítico me ayudará a desempeñar mejor como arquitecto/a en el futuro?	Dimensión: Actitud del pensamiento crítico	¿Soy capaz de comparar distintos enfoques o estilos para resolver un mismo problema de diseño arquitectónico?	¿Utilizo mi razonamiento para juzgar la pertinencia de ideas o propuestas en mis proyectos?	¿Prefiero tomar decisiones en mis trabajos de diseño basándome en fundamentos técnicos más que en impresiones personales?	¿Puedo resolver problemas de diseño, aunque no tenga toda la información al inicio?	¿Mantengo mis ideas aun cuando hay evidencias que me muestran que podría estar equivocado?	¿Prefiero usar técnicas conocidas antes que experimentar con nuevas soluciones en un proyecto?	¿Propongo soluciones originales en clase, aun sabiendo que pueden generar debate o no ser bien aceptadas?	¿Soy capaz de distinguir entre hechos verificables y opiniones personales al analizar una problemática de diseño?	Dimensión: Autoevaluación del pensamiento crítico	Variable 2: Pensamiento crítico
1	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4
2	5	3	5	5	5	4	3	4	3	4	4	5	3	3	5	5	4	4
3	3	5	2	4	2	5	3	4	3	4	5	5	3	3	4	4	4	4
4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5
5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	3	4	4
6	4	3	4	5	4	5	3	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4
7	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5
8	4	4	4	3	3	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	4
9	4	5	3	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5
10	5	5	5	3	4	3	4	4	4	5	3	5	3	3	4	5	4	4
11	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5
12	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	3	5	3	4	3	5	4	4
13	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5
14	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
15	4	5	5	2	3	2	2	3	5	4	2	3	5	4	4	3	4	4
16	4	3	4	3	3	3	5	4	3	4	3	5	4	3	3	4	4	4
17	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5
18	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5
19	4	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4
20	4	5	5	5	5	5	3	5	3	4	4	5	5	5	3	5	5	5
21	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
22	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5
23	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5
24	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4
25	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5
26	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4
27	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	5
28	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5
29	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5
30	5	3	3	3	4	5	3	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4
31	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
32	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	5	4	3	4	4	4
33	4	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	5	3	4	3	4	4

34	4	3	3	3	3	4	5	4	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4
35	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5
36	4	4	5	3	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4
37	4	4	4	5	3	4	4	4	3	5	4	5	3	4	3	4	4	4
38	4	3	3	3	4	4	5	4	5	4	5	3	5	3	5	5	5	4
39	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	5	4	3	5	5	4	4	4
40	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
41	4	4	3	5	4	5	5	5	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
42	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
43	4	3	4	5	5	4	5	5	3	3	5	3	4	4	3	3	5	4
44	4	4	3	5	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4
45	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	4	3	4	4
46	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	4
47	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
48	4	5	5	5	4	3	3	4	5	3	4	4	3	3	5	4	4	4
49	3	4	5	5	2	4	2	4	2	4	5	3	5	3	3	4	4	4
50	4	5	5	5	5	4	3	5	3	5	4	4	4	3	4	5	4	5
51	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	5	3	5	3	4	4
52	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4
53	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5
54	4	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5	3	4	3	4	5	4	4
55	2	4	5	1	3	1	2	3	2	2	4	4	3	2	1	2	2	2
56	4	3	5	3	5	5	3	4	3	3	4	3	5	5	3	3	4	4
57	4	5	3	3	4	4	5	4	4	5	5	3	4	3	5	4	4	4
58	4	3	3	4	3	4	4	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4
59	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5
60	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	3	4	4	4
61	4	3	5	4	3	5	5	4	3	5	3	5	4	4	4	5	4	4
62	4	4	4	3	3	3	3	3	5	3	4	4	3	5	3	4	4	4
63	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
64	4	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4	4
65	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5
66	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5
67	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	5	3	3	5	4	3	4	4
68	4	3	3	4	3	3	4	3	3	5	4	4	3	5	5	3	4	4
69	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5
70	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5
71	4	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	4
72	5	4	3	3	4	4	5	4	5	3	4	5	3	3	3	5	4	4
73	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
74	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
75	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5
76	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
77	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5
78	3	5	4	2	5	2	1	3	5	1	3	3	3	3	2	5	3	3
79	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4
80	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	5	4	4

81	4	5	5	4	3	3	4	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5
82	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5
83	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
84	4	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	3	3	4	5	3	4	4
85	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4	5	3	3	3	5	5	4	5
86	4	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4
87	4	3	4	3	3	5	4	4	3	5	5	3	5	4	5	4	5	4
88	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5
89	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5
90	5	4	4	4	5	3	5	4	5	3	4	3	4	5	5	4	4	4
91	4	5	5	4	3	5	4	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5
92	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
93	4	3	3	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	5	4	4	4
94	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5
95	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	3	5	3	4	5
96	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4
97	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4	4
98	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5
99	4	3	4	4	3	3	3	3	5	4	5	4	3	5	3	4	4	4
100	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
101	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	5
102	3	2	2	3	2	1	1	2	5	3	1	2	1	1	5	2	2	2
103	5	3	4	5	5	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5
104	5	5	3	3	3	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	5	4	4
105	4	4	5	4	3	4	5	4	3	3	5	5	4	4	5	3	4	4
106	4	4	3	3	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
107	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
108	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
109	4	1	4	1	3	4	3	3	5	2	4	3	2	5	5	5	4	3
110	4	4	3	5	5	5	4	5	3	3	3	3	5	3	5	4	4	4
111	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	5
112	4	4	3	5	3	5	4	4	5	4	3	5	3	5	3	4	4	4
113	4	5	3	4	3	5	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	4	4
114	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5
115	3	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	2	3	2	5	2	3	3

11 6	4	5	5	3	3	3	4	4	5	3	5	4	4	3	5	3	4	4
11 7	3	4	4	4	5	5	2	4	1	2	5	5	2	5	4	2	3	4
11 8	4	5	4	4	3	5	5	5	5	3	4	4	5	3	3	5	4	4
11 9	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5
12 0	3	2	3	2	4	1	2	2	2	3	2	5	5	4	3	2	3	3
12 1	4	3	3	3	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	4
12 2	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
12 3	4	3	3	4	5	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4
12 4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4
12 5	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4
12 6	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5
12 7	5	3	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5
12 8	4	3	4	3	5	3	3	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4
12 9	3	5	4	2	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	1	3	3
13 0	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
13 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
13 2	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5
13 3	4	5	3	4	4	5	3	4	4	3	5	5	4	5	3	5	5	4
13 4	4	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	3	5	5	3	5	5	5
13 5	2	4	1	1	2	5	3	3	3	1	1	2	2	5	2	4	2	2
13 6	4	5	3	3	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	3	4	4
13 7	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5
13 8	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5
13 9	3	4	2	5	5	2	4	4	3	1	5	4	4	3	1	3	3	3
14 0	3	4	5	4	3	5	5	5	5	5	3	5	5	2	4	4	4	5
14 1	5	5	4	4	3	3	4	4	5	3	5	5	3	5	5	5	5	5
14 2	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3	4	3	5	5	3	4	4	4

14 3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5
14 4	4	4	5	5	3	3	5	4	3	5	3	4	5	5	3	4	4	4
14 5	4	1	4	3	3	4	4	3	2	1	1	3	2	2	1	1	1	2
14 6	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5
14 7	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
14 8	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5
14 9	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5
15 0	2	4	5	5	2	4	4	4	4	5	1	3	1	3	2	2	3	3
15 1	3	1	1	2	4	2	3	2	1	2	5	3	4	1	2	4	3	2
15 2	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5
15 3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
15 4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5
15 5	4	5	4	5	4	3	5	5	3	3	5	5	4	5	4	3	4	4
15 6	4	3	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5
15 7	5	4	4	5	3	4	3	4	5	4	5	5	3	3	5	3	4	4
15 8	4	5	5	5	3	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5
15 9	5	4	4	3	5	5	5	5	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4
16 0	3	5	5	5	3	5	2	4	3	5	4	2	3	5	4	2	4	4
16 1	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5
16 2	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
16 3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5
16 4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
16 5	3	2	5	4	3	4	3	4	5	5	2	5	3	5	5	4	5	4
16 6	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	5	5	3	3	3	5	4	4
16 7	4	3	3	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	3	5	3	4	4
16 8	5	4	4	3	4	5	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4
16 9	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	3	4	5	4	4

17 0	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5
17 1	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5
17 2	4	5	5	4	4	3	5	5	3	3	5	5	3	4	5	4	4	4
17 3	4	4	5	5	3	3	5	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4
17 4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	3	5	3	4	4	5
17 5	4	4	3	3	4	3	4	4	3	5	5	3	4	5	3	3	4	4
17 6	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5
17 7	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5
17 8	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	5	5	5	3	3	4	4
17 9	4	4	3	5	3	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5
18 0	2	4	3	2	1	5	5	3	5	4	4	1	4	4	5	1	4	4
18 1	3	2	5	3	4	3	5	4	2	2	1	2	5	1	1	5	2	3
18 2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	5	5	3	5	5	5	3	5	4
18 3	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5
18 4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	3	4	5	3	3	3	5	4	4
18 5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
18 6	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5
18 7	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5
18 8	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	5	3	4	4
18 9	4	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	4	3	4	3	5	4	5
19 0	5	5	3	5	5	3	5	5	5	3	3	4	3	4	4	3	4	4
19 1	4	3	4	3	5	3	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	4
19 2	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
19 3	5	3	3	5	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	4	4
19 4	4	3	3	1	4	2	4	3	2	2	1	1	3	3	5	3	2	3
19 5	4	5	3	4	4	5	3	4	5	4	5	3	3	4	5	3	4	4
19 6	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5

19 7	4	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	3	5	4	3	5	5	4
19 8	4	3	2	3	4	4	5	4	3	5	2	3	4	3	5	2	3	4
19 9	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	3	3	4	5	5
20 0	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	5	3	5	3	4	4	5	4
20 1	4	5	4	3	3	5	4	4	4	3	5	5	3	5	4	4	4	4
20 2	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5
20 3	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	5	3	4	4
20 4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20 5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	5	3	3	4	4	4	4
20 6	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5
20 7	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5
20 8	4	5	3	5	3	3	4	4	3	3	5	3	5	5	3	4	4	4
20 9	4	5	3	3	3	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4
21 0	4	3	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	3	3	5	4	4
21 1	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	3	3	4	4
21 2	4	3	5	3	4	5	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4
21 3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
21 4	4	4	3	3	3	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4
21 5	4	4	4	4	5	5	3	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	4
21 6	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
21 7	4	5	4	5	3	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	4	5
21 8	4	5	3	2	2	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	4
21 9	4	5	5	3	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	4	5	4	5
22 0	5	3	5	5	4	3	4	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5	4
22 1	4	5	3	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	4
22 2	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5
22 3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	4	3	5	5	3	3	3	4	4

22 4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
22 5	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	5	4	4	4
22 6	5	4	4	3	5	3	5	4	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4
22 7	3	2	1	4	1	5	3	3	5	4	5	5	5	1	2	5	4	4
22 8	4	5	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	4