



Estadística No Paramétrica Práctica Calificada N° 3

CASO: Estudio de videojuegos en rendimiento académico



En la actualidad, debido a la pandemia se afirma que muchos niños y adolescentes dedican cada día más tiempo a videojuegos, dejando de lado horas de estudio, lectura o práctica de deportes.

Para corroborar lo mencionado anteriormente, el dueño de los colegios Renueva School (dirigido a familias de niveles socioeconómicos B y C), que cuenta con diferentes locales en Lima, contrató los servicios de la empresa R&Dgo Analytics. La empresa R&Dgo Analytics diseñó 4 diferentes evaluaciones del mismo nivel de dificultad considerando los mismos temas para aplicarlas a adolescentes que actualmente cursan el primero de secundaria. Las evaluaciones diferían una de otra en el porcentaje de preguntas teóricas consideradas. La primera tenía 20%, la segunda 15%, la tercera 10% y la cuarta 5% de preguntas teóricas.

Las variables de interés son las siguientes:

- **local:** Local donde se encuentra matriculado el estudiante (B1,B2,B3,C1,C2,C3).
- **genero:** Género del estudiante.
- **puntaje1:** Puntaje en la primera evaluación (en escala vigesimal)
- **puntaje2:** Puntaje en la segunda evaluación (en escala vigesimal)
- **puntaje3:** Puntaje en la tercera evaluación (en escala vigesimal)
- **puntaje4:** Puntaje en la tercera evaluación (en escala vigesimal)

Pruebas a utilizar

Mediana
Kruskal-Wallis
Van Der Waerden
Jonckheere-Terpstra
Levene
Fligner-Killeen
Klotz
Conover
Scheirer-Ray-HareMood
Anderson-Darling
Q de Cochran
Friedman
Quade
Page
Durbin
Skillings-Mack