



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN PEDAGÓGICA**

Dependencia de los videojuegos en los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Secundaria: Educación para el Trabajo - Secretariado  
Ejecutivo

**AUTORA:**

Br. Marleny Saavedra Leyva (ORCID: 0000-0002-9427-8913)

**ASESORA:**

Dra. Rosa Mabel Contreras Julián (ORCID: 0000-3332-0196-1351)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**TARAPOTO - PERÚ**

**2020**

## **Dedicatoria**

A mi familia, por brindarme la fortaleza necesaria y oportuna en todas las circunstancias, su apoyo incondicional, su paciencia y comprensión, los cuales, permitieron el logro de mis objetivos y metas trazadas en el ámbito académico-profesional.

Marleny

## **Agradecimiento**

agradezco el apoyo de los alumnos de la Institución Educativa “Manuel Gonzales Prada”, del Distrito de Pardo Miguel, de mis compañeros y colegas de trabajo por haberme alentado en los momentos difíciles, por sus comentarios y criticas respectivas sobre el tema, así como también por dedicarnos parte de su valioso tiempo para hacer posible la culminación de este informe.

## Página del Jurado

## Declaratoria de Autenticidad

## Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Índice de tablas.....	viii
Índice de figuras.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. MÉTODO</b>	
2.1 Tipo y diseño de investigación.....	15
2.2 Operacionalización de variables.....	16
2.3 Población, muestra y muestreo.....	17
2.4 Técnica e instrumento de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	17
2.5 Métodos de análisis de datos.....	18
2.6 Aspectos éticos.....	18
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>19</b>
<b>IV. DISCUSIÓN .....</b>	<b>24</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>27</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>28</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>29</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>32</b>
Matriz de consistencia.....	33
Instrumentos de recolección de datos.....	34
Validación de instrumentos.....	36

Constancia de autorización donde se ejecutó la investigación.....	42
Autorización de publicación de tesis al repositorio.....	43
Acta de aprobación de originalidad.....	44
Informe de originalidad.....	45
Autorización final del trabajo de investigación.....	46

## Índice de tablas

Tabla 1.	Operacionalización de la variable.....	16
Tabla 2.	Distribución de la población.....	17
Tabla 3.	Distribución de la muestra.....	17
Tabla 4.	Validación por juicio de expertos.....	18
Tabla 5.	Confiabilidad del instrumento.....	18
Tabla 6.	Dependencia de los videojuegos de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	20
Tabla 7.	Dependencia de los videojuegos desde su dimensión abstinencia de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	21
Tabla 8.	Dependencia de los videojuegos desde su dimensión abuso y tolerancia de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019 .....	22
Tabla 9.	Dependencia de los videojuegos desde su dimensión problemas asociados a los videojuegos de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	23
Tabla 10.	Dependencia de los videojuegos desde su dimensión dificultad en el control de los videojuegos de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	24

## Índice de figuras

Figura 1. Dependencia de los videojuegos de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	20
Figura 2. Dependencia de los videojuegos desde su dimensión abstinencia de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	21
Figura 3. Dependencia de los videojuegos desde su dimensión abuso y tolerancia de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	22
Figura 4. Dependencia de los videojuegos desde su dimensión problemas asociados a los videojuegos de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada Rioja, 2019.....	23
Figura 5. Dependencia de los videojuegos desde su dimensión dificultad en el control de los videojuegos de los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019.....	24

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo como propósito de determinar cuál es la dependencia de los videojuegos en los estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Manuel Gonzales Prada, Rioja, 2019; fundamentado acorde a las teorías más representativas y actuales correspondiente al propósito trazado en nuestra investigación, con una metodología cuantitativa que se basa en medir y validar la estrategia que benefician a los estudiantes. En este sentido, se desarrolló una investigación descriptiva simple con una muestra de 32 estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa “Manuel Gonzales Prada”. La metodología es cuantitativa no experimental y el diseño Descriptivo-simple, En relación al resultado las técnicas estadísticas empleadas fueron las tablas de frecuencia, la media, desviación estándar. Entre las conclusiones a las que se llega es que el nivel de dependencia de los videojuegos es bajo, sin embargo, existe en algunos estudiantes una moderada y alta dependencia.

Palabras claves: videojuegos, abstinencia, abuso y tolerancia.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research was to determine dependence on video games in the students of the secondary school third of the Manuel Gonzales Prada educational institution, Rioja, 2019; based on the most representative and current theories corresponding to the purpose outlined in our research, with a quantitative methodology that is based on measuring and validating the strategy that benefits students. In this sense, a simple descriptive investigation was carried out with a sample of 32 students from the secondary school third of the educational institution "Manuel Gonzales Prada". The methodology is quantitative non-experimental and the descriptive-simple design. Regarding the result, the statistical techniques used were the frequency tables, the mean, standard deviation. Among the conclusions reached is that the level of dependence on video games is low, however, there is some moderate and high dependence on some students.

**Keywords:** video games, abstinence, abuse and tolerance.