



ESCUELA DE POSTGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**RELACION DEL USO DE LOS VIDEO JUEGOS CON LA
CONDUCTA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE
PRIMARIA DE LA I.E. N° 1182 "EL BOSQUE" UGEL N° 05 DE
SAN JUAN DE LURIGANCHO, LIMA 2 012.**

PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAGISTER

EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

AUTORES:

Br. Elit Rosio Palomares Ruiz

Br. Wilberto Paniagua Carrión

ASESOR

Mg. Wilfredo Zevallos Delgado

LIMA - PERÚ

2013

DEDICATORIA

A mis padres, por ser nuestra fuerza de superación, para ser mejor cada día y a mi esposa e hijos por su apoyo.

A Dios, a mis padres, y a mi hija por ser la fuerza de superación

AGRADECIMIENTO

Al asesor de nuestra tesis el
Magister Wilfredo Zevallos
Delgado, por su dedicación y
asesoramiento acertado.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Facultad de Educación, sección de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo” , para elaborar la tesis de Maestría en Educación con mención en Administración Educativa, presentamos el trabajo de investigación correlacional denominado: *Relación del uso de los video juegos con la conducta de los estudiantes del sexto grado de primaria de la institución educativa N° 1182 “El Bosque” UGEL N° 05 De San Juan De Lurigancho, Lima-2012.*

Pretendemos lograr como objetivo, determinar la relación del uso del video juegos con la conducta de los estudiantes.

El trabajo mencionado contiene cuatro capítulos desarrollados de la siguiente manera: el capítulo I. Planteamiento del problema, en el segundo el marco teórico y las definiciones conceptuales, en el capítulo III el marco metodológico confirmando la validez de la hipótesis y destacando los tipos y diseños de investigación y en el cuarto capítulo de resultados donde se destaca lo obtenido contrastando la hipótesis.

Como todo producto inicial no está exento a errores lo que ponemos a vuestra consideración, porque se organizó con mucho interés y empeño.

Atentamente.

Los autores

INDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
introducción	xii
I. PROBLEMA DE INVESTIGACION	
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general	16
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Justificación	17
1.4. Limitaciones	18
1.5. Antecedentes	19
1.5.1. Antecedentes internacionales	19
1.5.2. Antecedentes nacionales	23
1.6. Objetivos	25
1.6.1. Objetivo General	25
1.6.2. Objetivos Específicos	26
II. MARCO TEORICO	
2.1. Uso de los videojuegos	28
2.1.1. Uso y abuso de los videojuegos	29
2.2. Síntomas a la adicción de la videoconsola	29
2.3. ¿Por qué los videojuegos atraen tanto a los niños?	30
2.4. Recomendaciones para profesores y padres respecto al uso de los	31

Videojuegos	
2.5. Videojuegos	32
2.5.1. Historia de los videojuegos	33
2.5.2. Problemas derivados de los contenidos de los videojuegos	34
2.5.3. El tiempo y los videojuegos	35
2.5.4. Frecuencia de los videojuegos	36
2.5.5. Efectos positivos de los videojuegos	37
2.5.6. Efectos negativos de los videojuegos	39
2.5.7. Clasificación de los videojuegos	42
2.5.8. Videojuegos y relaciones sociales	46
2.5.9. Videojuegos y educación	46
2.5.10. Adicción a los Videojuegos	50
2.6 Conducta	51
2.6.1 Fases de la conducta	52
2.6.2. Fase informativa	53
2.6.3. Fase tendencial afectiva	53
2.6.4. Fase operativa	53
2.6.5. Tipos de conducta	55
2.6.5.1. Conducta respondiente o reaccionante	55
2.6.5.2. Conducta operante o aprendida	55
2.6.6. Influencia de los videojuegos en la conducta	57
2.7.7. Videojuegos y conducta agresiva	58
2.7. El comportamiento	59
2.7.1. Atención e hiperactividad	60
2.7.2. Grados de hiperactividad	62
2.8. Bases teóricas	63
2.8.1. Teoría del aprendizaje social de Bandura	63
III. MARCO METODOLOGICO	
3.1. Hipótesis	66
3.1.1. Hipótesis general	66
3.2.2. Hipótesis específica	66
3.2. Variables	66

3.2.1. Uso de videos juegos	66
3.2.2. Conducta	67
3.3.3. Operacionalización	67
3.3. Tipo de estudio y método de investigación	69
3.3.1. Tipo de estudio	69
3.3.2. Método de investigación	69
3.4. Diseño del estudio	69
3.5. Población y muestra	69
3.5.1 Población	69
3.6. Técnicas e instrumentos	70
3.6.1. Técnicas	70
3.6.2. Cuestionario	71
3.7. Validación de los instrumentos	73
3.7.1 Validez	73
3.7.2. Confiabilidad	74
3.7.3. Prueba de Normalidad	76
3.8. Método del análisis de datos	76
IV. RESULTADOS	
4.1. Descripción de resultados	79
4.1.1. Presentación de resultados generales de la investigación	79
4.1.2. Resultados específico de la investigación	81
4.2. Discusión de resultados	84
V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	
5.1. Conclusiones	88
5.2. Sugerencias	89
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	90
ANEXOS	
Anexo 1: Encuesta	
Anexo 2: Matriz de consistencia	
Anexo 3: Matriz operacionalización	
Anexo 4: Juicio de expertos	
Anexo 5: Tabulación	

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Clasificación de los videojuegos	42
Tabla 2: Operacionalización del uso de los videojuegos	67
Tabla 3: Operacionalización de la conducta	67
Tabla 4: Población y Muestra	70
Tabla 5: Uso de videojuegos	71
Tabla 6: Conducta	72
Tabla 7: Validadores	73
Tabla 8: Estadístico de fiabilidad del cuestionario de uso de videojuegos	75
Tabla 9: Estadístico de fiabilidad del cuestionario de conducta	75
Tabla 10: Prueba de normalidad de la variable uso videojuego y conducta	76
Tabla 11: Frecuencia de los niveles de la variable conducta y video juego	80
Tabla 12: Frecuencia de los niveles de la variable de video juego y las actitudes	82
Tabla 13: Frecuencia de los niveles de la variable de video juego y el comportamiento	84

INDICE DE FIGURAS

Pág.

Figura 1: Presentación de los niveles de la variable conducta y video Juego.	79
Figura 2: Presentación de los niveles del variable video juego y actitudes	81
Figura 3: Presentación de los niveles del variable videojuego y comportamiento	83

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación del uso del video juego en la conducta de los estudiantes de educación primaria del sexto grado de la Institución Educativa N° 1182 “El Bosque” de la UGEL 05 de San Juan de Lurigancho, Lima 2012, tal como se formuló en el proyecto.

El estudio se realizó en la Institución Educativa N° 1182 y el instrumento se aplicó a ciento cincuenta estudiantes con un proceso censal, y se enmarcó dentro del tipo de investigación correlacional y el diseño de la investigación no experimental, transversal ya que por medio del análisis, observación, comparación y descripción de las variables, donde los datos estadísticos que sostienen esta investigación vienen de los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos a los estudiantes y validados por expertos en las áreas de Educación.

En el presente estudio se llegó a la conclusión que el uso del videojuego tiene una relación negativa en las actitudes y el comportamiento de los estudiantes del sexto grado de primaria.

Palabras claves: Video juego, Comportamiento, Actitud, Conducta

ABSTRACT

The research aimed to determine the relationship of the use of videogame sin the behavior of elementaryschoolstudents in the sixth grade of SchoolNo.1182"The Forest" of UGELs 05 San Juan de Lurigancho, Lima 2012, shahsformulatedinthe project.

The study was conducted in the Educational Institution No. 1182and the instrument wasapplied to one hundred and fiftystudentswith census process, and formed part of the typeofcorrelationalresearchand design ofnon-experimental research, crossand that through analysis, observation, comparison and description of the variables, wherethe statistical data tossup portthisresearchcomefromthe results obtainedby the applicationof the instrumentso students and validated by experts in the areas of Education.

Inthe present studyconcludedthat the useof the gamehasa negative relationshipin the attitudesandbehaviorof students in the sixth grade.

Keywords: Video game, Behavior, Attitude, Behavior