

# **UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POST GRADO**

### **TESIS**

**Uso de los video juegos y la Conducta Emocional de los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa “Héroes del Alto Cenepa” del Distrito de Villa el Salvador- 2013**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:**

**MAESTRIA EN**

**PSICOLOGIA EDUCATIVA**

**AUTOR:**

**Br. ANTONIO ADOLFO CUTIMBO GALINDO**

**ASESOR**

**Mg. Noel ALCAS ZAPATA.**

**LIMA – PERÚ**

**2013**

## Dedicatoria

*Al Niño San Salvador de Capachica por hacer que las cosas sucedan a través de cada uno de nosotros.*

*A mis Padres Fortunato y Avelina, ejemplo de sacrificio y trabajo.*

*A mi Esposa: Maruja.*

*A mis hijos Marco, y Diego; esperando que*

*Les sirva de inspiración y ejemplo*

*A mi Institución Educativa 6070 “Héroes del alto Cenepa” Motivo de esta investigación”*

## **Agradecimiento**

*A la Universidad Cesar Vallejo por haberme facilitado en estos dos años llevar a cabo la realización, culminación y obtención del grado.*

*A los docentes de la Universidad Cesar Vallejo, por su contribución de sus conocimientos en psicología Educativa que me servirá en el aula para comprender y desarrollar con mayor facilidad mi tarea de enseñanza aprendizaje con mis estudiantes.*

*A los directivos y docentes de la Institución Educativa 6070 “Héroes del Alto Cenepa” por brindarme el apoyo necesario en la realización de la presente investigación.*

*A los estudiantes de las Institución al cual pertenezco por representar la población y muestra del presente trabajo de investigación,*

*Al asesor Mg. Noel Alcas Zapata que a lo largo de este periodo se encargo de absolver todas mis interrogantes y quien con su personalidad generó un clima agradable y propició la investigación autónoma y el auto aprendizaje.*

## Presentación

Señores Miembros del Jurado:

Cumpliendo con el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo y vistos actualmente los cambios que se presentan en la educación peruana, se ha visto por conveniente estructurar la presente Tesis titulada:

Uso de los videojuegos y la conducta emocional de los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Héroes del alto Cenepa” del distrito de villa el salvador

En este trabajo describimos los hallazgos de nuestra investigación, la cual tuvo como Objetivo determinar la relación entre el uso de los videos juegos y la conducta emocional en una muestra de 200 estudiantes, del 1ro al, 5to grado de secundaria. La muestra es no probabilística y con instrumentos de obtención de datos que han sido validados y se han establecido la confiabilidad para su aplicación respectiva.

El presente trabajo queda sustentado sobre la base de una rigurosa fundamentación teórica y la aplicación metodológica que permitió obtener datos objetivos de la realidad, hacer inferencias estadísticas válidas; es decir que tendrán un grado de confiabilidad y validez científicas aceptables.

Creo pues que quienes tengan la oportunidad de estar en contacto con la presente investigación encontrarán una fuente para futuras consultas, donde el esclarecimiento sobre de la relación que existe entre el uso de los videojuegos y la conducta emocional en nuestros estudiantes.

El autor

## Índice General

<b>Dedicatoria</b>	ii
<b>Agradecimiento</b>	iii
<b>Presentación</b>	iv
<b>Resumen</b>	v
<b>Abstract</b>	vi
<b>Introducción</b>	vii
<b>Índice</b>	ix
<b>Índice de cuadros y tablas</b>	xii
<b>I. Problema de investigación</b>	13
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Formulación del problema	16
1.3 Justificación	16
1.4 Limitaciones	17
1.5 Antecedentes	18
1.5.1. Antecedentes Internacionales.	
1.5.2. Antecedentes Nacionales	
1.6 Objetivos	24
1.6.1. General	
1.6.2. Específicos	
<b>II. Marco teórico</b>	25
2.1 Bases teóricas de uso de los videojuegos.	26
2.1.1. Definición de los videojuegos	26
2.1.2 Los juegos y los niños	28
2.1.3. Características del uso de los videojuegos	39
2.1.4. Dimensiones de los videojuegos	34

2.2. Bases teóricas de la conducta emocional	40
2.2.1. Definición de la conducta emocional	40
2.2.2 Características de la conducta emocional	42
2.2.3. Fundamentos teóricos de la conducta emocional	45
2.2.4. Dimensiones de la conducta emocional	47
2.3. Definición de términos básicos	51
<b>III. Marco metodológico</b>	<b>54</b>
3.1 Hipótesis	55
3.2 Variables	56
3.2.1 Definición conceptual	56
3.2.2 definición operacional	57
3.2.3 Variables, dimensiones e indicadores	58
3.2.4 Variables de asociación y comparación	59
3.3 Metodología	60
3.3.1 Tipo de estudio	
3.3.2 Diseño	
3.4 Población y muestra	61
3.4.1. Población	
3.4.2. Tipo de muestra	
3.5 Método de investigación	63
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	64
3.7 Métodos de Análisis de datos	66
<b>IV. Resultados</b>	<b>67</b>
4.1 Descripción	68
4.2 Discusión	74
<b>Conclusiones</b>	<b>78</b>
<b>Sugerencias</b>	<b>79</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>80</b>

ANEXOS:	84
4.3. Matriz de consistencia	85
4.4. Instrumento de recolección de datos cuestionario	87
4.5. Base de datos	91
4.6. Validez y confiabilidad de los instrumentos de medición.	95
4.7. Tabla de evaluación de juicio de expertos	101

## Índice de tablas

Tabla 1	Clasificación de los videojuegos	31
Tabla 2	Uso de los videojuegos	58
Tabla 3	Conducta Emocional	59
Tabla 4	Población de estudiantes en la I.E.	61
Tabla 5	Muestra de estudiantes en la I.E.	63
Tabla 6	Análisis de confiabilidad interna y validez De la variable videojuegos	68
Tabla 7	Análisis de confiabilidad interna y validez de la variable Emocional	68
Tabla 8	Correlación de Spearman	70
Tabla 9	Correlación de Spearman en videojuegos y conducta emocional	72
Tabla 10	Procesamiento de los datos	96
Tabla 11	Estadístico de fiabilidad	96
Tabla 12	Estadístico total – Elementos	97
Tabla 13	Certificado de Validez	99



## Resumen

La tesis parte del siguiente problema de investigación ¿Cuál es la relación entre uso de los videojuegos y la conducta emocional de los estudiantes de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador-UGEL 01 Lima metropolitana 2013?, siendo el objetivo determinar la relación que existe entre las variables en estudio.

La investigación es cuantitativa no experimental y el tipo de estudio, descriptivo- correlacional. La muestra es probabilística aleatoria simple, con una población de 418 estudiantes, quedando una muestra de 200 estudiantes del nivel secundaria de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador a quienes se les aplicó una encuesta para evaluar el uso de los videojuegos y otra para evaluar sobre la conducta emocional que éstos videojuegos generan. Y para establecer la relación entre las dimensiones y variables se utilizó la prueba estadística de Spearman.

Los resultados indicaron que existe relación Moderada fuerte y positiva ( $Rho=0.696$ ;  $p - \text{valor} = .000 < .01$ ), entre las variables uso de los videojuegos y Conducta emocional en los estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Héroes del Alto Cenepa” del distrito de Villa el Salvador- 2013.

Palabras claves: Uso de los videojuegos y Conducta Emocional.

## Abstracts

The thesis research the following problem "What is the relationship between video game use and emotional behavior of students of the educational institution "Heroes of the High Cenepa" district of Villa el Salvador metropolitan Lima UGEL 01 2013?", Being the objective to determine the relationship between the variables under study.

The quantitative research is not experimental and the type of study, descriptive-correlation. The simple random sample is probabilistic, with a population of 418 students, leaving a sample of 200 students of secondary level education at institution "Heroes of the High Cenepa" district of Villa el Salvador who were surveyed to evaluate the use of video games and another to assess emotional behavior on these games generate. And to establish the relationship between the dimension Spearman statistical test.

The results indicated that there is good and positive relationship ( $Rho=0.696$ ,  $p$ -value $=.000<.01$ ), between video game use variables and emotional behavior in students of secondary level education at institution

"Heroes of the High Cenepa" district of Villa El Salvador, 2013.

Keywords: Using video games and Emocional Behavior