

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**

### **TESIS**

**LOS JUEGOS EN RED Y RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS  
ALUMNOS DEL 1° Y 2° GRADO DE SECUNDARIA EN TRES  
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LA ZONA EL CARMEN -  
COMAS, 2009.**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:**

**MAGISTER EN EDUCACIÓN**

**CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

#### **AUTORES:**

Br. NELLY NANCY AITE RIOS  
Br. HERMELINDA IBARRA PORTILLA  
Br. CONSUELO PATRICIA LEVIS GUERRERO  
Br. ROSA LUZ MONTAÑEZ BAMBAREN

#### **ASESOR:**

Mg. JORGE LUIS ALBARRAN GIL

**LIMA- PERU**

2013

## **DEDICATORIA**

A nuestra familia que es la razón, del día a día. Y sobre todo a Nuestro Creador, por quién somos lo que somos y a nuestros queridos alumnos, por quiénes nos innovamos, nos esforzamos, preocupados en su formación integral, esperamos que el presente trabajo sirva de motivación para las futuras investigaciones.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar queremos agradecer a Dios que nos ha dado la fortaleza para vencer las dificultades y concluir con el presente trabajo de investigación; al asesor Mg. Jorge Luis Albarrán Gil, por su apoyo y calidad como docente; a nuestra familia que en todo momento han sido comprensivos y tolerantes, por el tiempo que a ellos les hemos privado de nuestra presencia.

Finalmente, no debemos olvidar y agradecer sí a nuestra ilustre Universidad “Cesar Vallejo”, por todo lo brindado y compartido durante estos dos años de formación, además por todo el apoyo recibido de parte de las instituciones educativas, para la ejecución de esta investigación.

## PRESENTACIÓN

SEÑOR PRESIDENTE;

Señores miembros del jurado de la escuela de Postgrado de la Universidad Privada “César Vallejo” de la ciudad de Lima.

En cumplimiento a las normas del reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para optar el grado de: Maestro en Educación con mención en docencia y gestión educativa, presentamos a ustedes la tesis titulada “Los juegos en red y rendimiento escolar en los alumnos del 1° y 2° grado de secundaria en tres Instituciones Educativas de la zona el Carmen - Comas, 2009”. con la finalidad de determinar si existe relación entre los juegos en red y el rendimiento escolar en los alumnos del 1° y 2°. grado de secundaria de las Instituciones Educativas: Virgen del Carmen, Valverde Caro y Túpac Amaru.

El contenido de esta investigación está estructurado en cuatro capítulos. En el primer capítulo se expone el planteamiento del problema. En el segundo capítulo se presenta el marco teórico que sustenta y explica nuestra investigación; bases teóricas científicas de la variable los juegos en red y rendimiento escolar. En el tercer capítulo se muestra el marco metodológico, presenta la hipótesis planteada, describe las variables, el tipo de diseño, la descripción de los participantes; las técnicas e instrumentos que se emplearon en el desarrollo del presente trabajo y el análisis de los datos que nos permitieron expresar los resultados, utilizándose para tal fin la estadística. El cuarto capítulo está dedicado a la descripción y discusión de los resultados. Finalmente se presenta las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y anexos.

Señores miembros del jurado, recibimos con beneplácito vuestros aportes y sugerencias, a la vez deseamos sirva de aporte a quién desea continuar un estudio de esta naturaleza.

**Los autores**

## RESUMEN

Esta investigación se realizó con el objetivo de determinar cómo los juegos en red se relacionan con el rendimiento escolar en tres Instituciones Educativas de Comas.

La población objeto de estudio se encuentra representado por los alumnos de 1º y 2º grado de Educación Secundaria, de las Instituciones Educativas: Virgen del Carmen, Valverde Caro y Túpac Amaru de la zona el Carmen - Comas, 2009 donde existe una población de 831 alumnos de ambos sexos.

La muestra está constituida por 150 alumnos que es el 18% de la población, de los cuales 81 son hombres y 69 mujeres. Se utiliza como instrumento un cuestionario de 15 preguntas para la primera variable juegos en red, operacionalizada en las dimensiones: ansiedad por el juego (6 preguntas), tiempo de juego (5 preguntas) e integración por el juego (4 preguntas). Los resultados de esta encuesta, fueron analizados a través del paquete estadístico para la investigación en ciencias Sociales SPSS. Para la segunda variable rendimiento escolar, se recogieron datos de los registros de evaluación de los alumnos encuestados al término del año escolar.

Palabras claves:

Juegos en red, tiempo de juego, ansiedad por el juego, rendimiento escolar.

## **ABSTRACT**

This research was conducted in order to determine how the use of online games is related to school performance on three Comas Educational Institutions.

The study population is represented by the students of 1st and 2nd grade of Secondary Education, Educational Institutions: Virgen del Carmen, Valverde Caro and Tupac Amaru area Carmen - Comas, 2009 where there is a population of 831 students of both sexes.

The sample consisted of 150 students is 18% of the population, of which 81 are men and 69 women. Instrument is used as a questionnaire of 15 questions for the first variable network games, operationalized in dimensions: anxiety about the game (6 questions), playtime (5 questions) and integration per game (4 questions). The results of this survey were analyzed using Statistical Package for Social Sciences SPSS research. For the second variable school performance data were collected assessment records of the students surveyed at the end of the school year

Keywords:

Network games, playing time, anxiety about the game, school performance.