



ESCUELA DE POSTGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y LAS EXPECTATIVAS
ACADÉMICAS EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “AMALIA
ESPINOZA” DEL DISTRITO DE SANTA ROSA DE SACCO
REGIÓN JUNÍN.2013.**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

AUTORA:

Br. GLADIS VILMA CHUCAS HUAMAN

ASESOR:

Mg: EDMUNDO JOSÉ BARRANTES RÍOS

LIMA-PERÚ

2013

DEDICATORIA

Con mucho cariño a mis padres, Basilia y Teódulo quienes son los impulsores y los artífices de mi superación.

A mi esposo por su comprensión, a mis hijos Kevin y Ángel quienes han sido la fuerza necesaria para poder culminar mi trabajo de investigación.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios por darme las fuerzas que para continuar con mi trabajo de investigación.

Mis agradecimientos de manera especial y sincera al Magister Edmundo José Barrantes Ríos, por su orientación profesional para realizar esta tesis de maestría bajo su dirección, su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas en el desarrollo de esta tesis

A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de realizar mis estudios de Post Grado y acogerme en sus aulas brindándome las facilidades para crecer profesionalmente.

Agradecer a mis padres por apoyarme moralmente y económicamente por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me han permitido mi superación.

A mi gran amor, por su valioso apoyo en la realización de mi más caro anhelo, culminar mi tesis con éxito.

PRESENTACIÓN

SEÑORES MIEMBROS DEL JURADO CALIFICADOR

En esta oportunidad, presento la Tesis titulada “Adicción a los videojuegos y las expectativas académicas en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa “Amalia Espinoza” del distrito de Santa Rosa de Sacco de la Región Junín. 2013, con la finalidad de demostrar la relación de la adicción de los videojuegos con las expectativas académicas, en cumplimiento al reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Magister con mención en Docencia y Gestión Educativa.

El documento consta de cuatro capítulos:

Capítulo I: Problema de investigación; donde se plantea el problema, así como también se da a conocer los antecedentes del trabajo de investigación.

Capítulo II: Marco Teórico; donde se fundamenta la teoría de ambas variables como Adicción a los videojuegos y las expectativas académicas, basado en el aporte de varios autores e investigadores.

Capítulo III: Marco metodológico; se plantea las hipótesis, se explica la metodología a emplear según el tipo y diseño de estudio, se establece la población que será objeto de estudio; se explica las técnicas y recolección de datos.

Capítulo IV: Resultados; se establece los resultados de la aplicación de los instrumentos en la encuesta previamente analizados, describiendo los cuadros y explicando la relación de las variables.

Por último las conclusiones, sugerencias y las referencias bibliográficas.

Atentamente

La autora.

INDICE

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de tablas	vii
Resumen	ix
Abstract	x
Introducción	xi
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Planteamiento del problema	14
1.2 Formulación del problema	17
1.3 Justificación	17
1.4 Limitaciones	18
1.5 Antecedentes	19
1.6 Objetivos	28
1.6.1 General	28
1.6.2 Específicos	28
II. MARCO TEÓRICO	
2.1 Adicción a los videojuegos	30
2.1.1 Definición de los videojuegos	30
2.1.2 Adicción a los videojuegos	30
2.1.3 Dimensiones de la adicción a los videojuegos	32
2.1.4 Características de un adicto	34
2.1.5 Origen histórico de los videojuegos	34
2.1.6 Síntomas de la adicción a los videojuegos	35
2.2 Expectativas académicas	37
2.2.1 Definición de expectativas académicas	37
2.2.2 El rendimiento académico	38

2.2.3 Evaluación del rendimiento académico	40
2.2.4 Dimensiones de las expectativas académicas	41
2.2.5 El aprendizaje y la ansiedad	44
2.3 Definición de términos básicos	45

III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis	48
3.2 Variables	48
3.2.1 Definición conceptual	48
3.2.2 Definición operacional	51
3.3 Metodología	52
3.3.1 Tipo de estudio	52
3.3.2 Diseño	52
3.4 Población y muestra	52
3.4.1 Proceso de inclusión y exclusión	53
3.5 Método de investigación	53
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
3.6.1 Normas de aplicación y corrección	53
3.6.2 Confiabilidad y validez de escala	53
3.7 Métodos de Análisis de datos	55

IV. RESULTADOS

4.1 Descripción	58
4.2 Discusión	65

CONCLUSIONES	69
---------------------	-----------

SUGERENCIAS	71
--------------------	-----------

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
-----------------------------------	-----------

ANEXOS

ANEXO 01 Encuesta	77
ANEXO 02 Cuadro de matriz – Resultados	79
ANEXO 03 Matriz de consistencia	86
ANEXO 04 Operacionalización de la variable adicción a los videojuegos	89

ANEXO 05 Operacionalización la variable expectativas académicas	90
ANEXO 06 Certificado de validez	91

INDICE DE TABLAS

Tabla 01 Definición Operacional Población de estudiantes por grados y secciones	51
Tabla 02 Operacional Población de estudiantes por grados y secciones	52
Tabla 03 Coeficiente de validación de expertos	54
Tabla 04 Distribución de frecuencia observada y porcentual de adicción a los videojuegos de los estudiantes de la I.E. "Amalia Espinoza	58
Tabla 05 Distribución de frecuencia observada y porcentual de las expectativas académicas de los estudiantes de la I.E. "Amalia Espinoza"	59
Tabla 06 Correlación entre la variable adicción a los videojuegos y variable Expectativas académicas (Rho de Spearman)	60
Tabla 07 Correlación entre la variable expectativas académicas y dimensión dependencia por los videojuegos (Rho de Spearman)	61
Tabla 08 Correlación entre la variable expectativas académicas y dimensión pérdida de control por los videojuegos (Rho de Spearman)	62
Tabla N° 09 Correlación entre la variable expectativas académicas y dimensión y síndrome de abstinencia (Rho de Spearman)	63
Tabla 10 Correlación entre Adicción a los videojuegos y expectativas académicas (Correlación de Pearson)	64

RESUMEN

El propósito de la presente investigación fue determinar la relación de la adicción a los videojuegos y expectativas académicas en los estudiantes de educación secundaria.

El tipo de investigación es correlacional y el diseño de investigación es no experimental. El método empleado fue el hipotético deductivo. Las variables adicción a los videojuegos y las expectativas académicas.

La población estuvo conformada por 164 alumnos de educación secundaria. Se logró encuestar a 151 alumnos. El instrumento utilizado fue la encuesta que consta de 40 preguntas 20 preguntas para cada variable. Lo cuales se validaron mediante juicio de expertos de la Universidad César Vallejo y estudio piloto, para obtener su confiabilidad.

Se infiere que existe una relación adecuada y positiva entre la adicción a los videojuegos y las expectativas académicas en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa “Amalia Espinoza”

Palabras claves: Adicción, dependencia, expectativas académicas.

ABSTRACT

The purpose of the present investigation was to determine the relation of the addiction to the video games and academic expectations in the students of secondary education.

The type of research is correlational and the research design is not experimental. The method used was the hypothetical deductive. The variables addiction to video games and academic expectations.

The population consisted of 164 pupils of secondary education. Is achievement survey to 151 students. The instrument used was the survey that consists of 40 questions 20 questions for each variable. Which were validated by expert judgment of the Universidad Cesar Vallejo and pilot study, to obtain its reliability

It is inferred that there is a proper and positive relationship between addiction to video games and the academic expectations of the students in secondary education from the Educational Institution "Amalia Espinoza".

Key words: Addiction, dependency, academic expectations