

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSTGRADO

TESIS

**RELACION ENTRE LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO
ACADEMICO DE LOS ESTUDIANTES DEL 6° GRADO DE
PRIMARIA DE LAS ZONAS C Y D DISTRITO SAN JUAN DE
MIRAFLORES LIMA- 2012**

**PARA OPTAR EL GRADO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

AUTOR:

Br. Mila Viviana, CANCHANYA LUJAN

ASESOR:

Mg. Milagritos, RODRIGUEZ ROJAS

LIMA – PERÚ

2013

DEDICATORIA

A Dios por permitirme llegar donde estoy, a mi padre por sus palabras de aliento en cada momento de difícil decisión, a mi familia por el amor y alegría ofrecidos que han sido el ingrediente necesario para la realización de esta investigación.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi gratitud con la Universidad Cesar Vallejo y las personas que con su orientación y apoyo hicieron posible esta investigación: Mg. Rodríguez Rojas Milagritos, asesora de la investigación; estudiantes del turno tarde 2011 de la Maestría en Problemas de aprendizaje de la UCV; Díaz Pérez Gustavo, Coordinador académico del colegio Euler de San Juan de Miraflores y a todos los estudiantes de los Colegios de la zona C y D de San Juan de Miraflores que participaron del desarrollo del cuestionario referente a las variables Videojuegos y Rendimiento académico utilizados en la investigación.

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado:

En cumplimiento a las normas establecidas por el Reglamento de Grados y Títulos para optar el grado de Magíster con mención de Problemas de Aprendizaje de la Universidad Cesar Vallejo, pongo a su disposición la presente tesis titulada “Relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan De Miraflores -Lima- 2012”.

La investigación está desarrollada para conocer la implicancia que tiene hoy en día el uso de los videojuegos en el rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del nivel primario para tal efecto se ha toma como muestra a 285 estudiantes del sexto grado de primaria de los colegios de las zonas C y D del distrito de San Juan de Miraflores-Lima seleccionados convenientemente.

El documento consta de cuatro capítulo:

El primer capítulo está referido al problema de investigación.

El segundo capítulo contiene el marco teórico.

El tercer capítulo consigna el marco metodológico.

El cuarto capítulo contiene los resultados de la investigación. Finalmente las conclusiones, sugerencias, además de referencias bibliográficas y anexos.

Esperamos señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la universidad y merezca su aprobación.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
CAPITULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1 Planteamiento del problema	16
1.2 Formulación del problema	18
1.3 Justificación	19
1.4 Limitaciones	22
1.5 Antecedentes	22
1.6 Objetivos	25
1.6.1 General	25
1.6.2 Específicos	25
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	27
2.1 Fundamentación teórica de la Variable Videojuego	28
2.1.1 Definición	28
2.1.2 Historia de los videojuegos	28
2.1.3 Dimensiones	31
2.1.3.1 Contenido y forma	31
2.1.3.2 Programas de video	39
2.1.3.3 Habilidades cognitivas	41
2.1.4 Modelo teórico	44
2.1.5 Medición	45
2.2 Fundamentación de la variable rendimiento académico	45
2.2.1 Definición	45
2.2.2 Características	46
2.2.3 Desempeño escolar	47

2.2.4 Dimensiones	49
2.2.5 Modelos teóricos	53
2.1.5 Medición	55
2.3 Definición de términos básicos	55
CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	58
3.1 Hipótesis	59
3.1.1 Hipótesis general	59
3.1.2 Hipótesis específica	59
3.2 Variables	59
3.2.1 Definición conceptual	60
3.2.2 Definición operacional	60
3.2.3 Operacionalización de variables	61
3.3 Metodología	64
3.3.1 Tipo de estudio	64
3.3.2 Diseño	64
3.4 Población y muestra	65
3.4.1 Población	65
3.4.2 Muestra	66
3.5 Método de investigación	68
3.6 Confiabilidad y validez de la escala	69
3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	70
3.7.1 Técnicas	70
3.7.2 Instrumentos seleccionados	71
3.8 Categorización de variables	71
3.9 Métodos de Análisis de datos	72
CAPITULO IV: RESULTADOS	73
4.1 Análisis descriptivos	74
4.2 Discusión de resultados	82
CONCLUSIONES	86
SUGERENCIAS	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90

Anexo 1. Matriz de consistencia y Matriz del instrumento.

Anexo 2. Tabla de evaluación de juicio de expertos.

Anexo 3. Instrumento de medición de la variable "X" e "Y"

Anexo 4. Resultados de la validez y confiabilidad de los
instrumentos de medición.

Anexo 5. Base de datos de ambas variables.

INDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Dimensionalización de los videojuegos	61
Tabla 2 Dimensionalización del rendimiento académico.	62
Tabla 3 Población de estudiantes de 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan de Miraflores de Lima.	65
Tabla 4 Distribución de la muestra por centros educativos de las zonas C y D del Distrito de San Juan de Miraflores.	68
Tabla 5 Frecuencias del Análisis de fiabilidad de la prueba de Alpha de Crombach.	69
Tabla 6 Categorización del rendimiento académico del nivel primario de la UGEL N° 01.	71
Tabla 7. Categorización del uso de los videojuegos por dimensiones	71
Tabla 8 Descripción del uso de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima 2012.	74
Tabla 9 Correlación de Spearman entre el uso de los videojuegos y el rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan de Miraflores de Lima- 2012.	75
Tabla 10 Descripción del contenido y forma de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D	

Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012.	76
Tabla 11 Correlación de Spearman entre el contenido y forma de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan de Miraflores de Lima- 2012.	77
Tabla 12 Descripción de programas de video de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012.	78
Tabla 13 Correlación de Spearman entre los programas de video de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan de Miraflores de Lima- 2012.	79
Tabla 14 Descripción de Habilidades cognitivas de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012.	80
Tabla 15 Correlación de Spearman entre las habilidades cognitivas de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan de Miraflores de Lima- 2012.	81

INDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Uso de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012.	76
Figura 2 Contenido y forma de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012	78
Figura 3 Programas de video de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012	80
Figura 4 Habilidades cognitivas de los videojuegos en relación al rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D Distrito San Juan de Miraflores Lima- 2012.	82

RESUMEN

La presente investigación titulada "Relación entre los videojuegos y el rendimiento académico de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del distrito San Juan de Miraflores -Lima- 2012". Se realizó tratando de responder a la pregunta principal: ¿Qué relación existe entre los videojuegos y el rendimiento académico en el área de matemática de los estudiantes del 6° grado de primaria de las zonas C y D del Distrito San Juan de Miraflores de Lima- 2012?

El método empleado fue el descriptivo y el diseño es de tipo no experimental, transversal, correlacional. Para construir, validar y demostrar la confiabilidad de los instrumentos se ha considerado la validez de contenido, mediante la Técnica de Opinión de Expertos. Se empleó la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario que fue aplicado a 285 estudiantes para indagar su opinión acerca de la variable V_1 y para medirla variable V_2 se aplicó una prueba cerrada de alternativas múltiples.

Se empleó la técnica de procesamiento y tabulación de datos.

Los resultados demuestran una alta correlación negativa de Spearman de -0,860 entre las variables. Por tanto el proceso demuestra la comprobación de objetivos e hipótesis. Por último se comentan las limitaciones del estudio y las direcciones de investigaciones futuras.

Palabras claves: *Videojuegos, rendimiento académico.*

ABSTRACT

This research title is “The relation between the video games and the academic performance of the sixth grade primary level students from level C and D in San Juan de Miraflores district in Lima 2012” which was done to answer this question: What is the relation between the video games and the academic performance of the sixth grade primary students in Mathematics from levels C and D in San Juan de Miraflores District –Lima 2012?

A descriptive method was used and the design is a co relational, transversal and no experimental type. The content validity has been considered to build, validate and demonstrate the instruments reliability by experts Opinion Technique. The survey technique and its questionnaire form were used on 285 students of the sixth grade to know their opinion about variable V_1 and a multiple choice test was used to measure variable V_2 .

The processing technique and data tabulation were used

The results show a high negative correlation of Spearman of - 0,860 between its variables. Therefore, the processing demonstrates the objectives and hypothesis validation and the study limitations and future research directions were discussed in the end.

Key words: video games and academic performance