



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Medicina

Escuela Profesional de Tecnología Médica

**Relación entre el uso de los videojuegos y el
rendimiento escolar de los estudiantes de una
institución educativa particular del distrito de
Independencia, 2017**

TESIS

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Tecnología
Médica en el área de Terapia Ocupacional

AUTOR

Elizabeth Marleny ACOSTA JULCA

ASESOR

Mc Anthony CAVIEDES POLO

Lima, Perú

2018



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Acosta E. Relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de una institución educativa particular del distrito de Independencia, 2017 [Tesis de pregrado]. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Medicina, Escuela Profesional de Tecnología Médica; 2018.



Universidad Nacional Mayor de San Marcos
Universidad del Perú, Decana de América
Facultad de Medicina
Escuela Profesional de Tecnología Médica



"Año del diálogo y la reconciliación nacional"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

143

Conforme a lo estipulado en el Art. 45.2 y, Art. 100.13 de la Ley 30220. El Jurado de Sustentación de Tesis nombrado por la Directora de la Escuela Profesional de Tecnología Médica, conformado por los siguientes docentes:

- Presidente: Lic. Alicia Violeta Herrera Bonilla
- Miembro : Lic. Mirtha Felicia Sánchez Casas
- Lic. Amelia del Rosario Olórtegui Moncada

Se reunieron en la ciudad de Lima, el día 25 de enero de 2018, procediendo a evaluar la Sustentación de Tesis, titulado "RELACIÓN ENTRE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DEL DISTRITO DE INDEPENDENCIA, 2017", para optar el Título Profesional de Licenciada en Tecnología Médica en el Área de Terapia Ocupacional de la Bachiller:

ELIZABETH MARLENY ACOSTA JULCA

Habiendo obtenido el calificativo de:

.....13.....
(en números)

.....trece.....
(en letras)

Que corresponde a la mención de:Regular.....

Quedando conforme con lo antes expuesto, se disponen a firmar la presente Acta.

.....
Presidente
Lic. Alicia Violeta Herrera Bonilla



.....
Miembro
Lic. Mirtha Felicia Sánchez Casas

.....
Miembro
Lic. Amelia del Rosario Olórtegui Moncada

Asesor (a) de Tesis
Lic. Mc Anthony Caviedes Polo

Resumen

Objetivo: Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y el rendimiento escolar de los estudiantes de una Institución Educativa Particular del distrito de Independencia en el año 2017.

Metodología: Estudio de tipo observacional de enfoque cuantitativo, con diseño descriptivo, correlacional, de corte transversal. Se encuestó a 122 estudiantes del primer al quinto de secundaria de una Institución Educativa Particular del distrito de Independencia en el año 2017, sobre el uso de los videojuegos y se evaluó el rendimiento académico. El análisis descriptivo fue mediante frecuencias absolutas (N) y relativas (%) y el análisis bivariado con la prueba de chi cuadrado a un nivel de 95% de confianza.

Resultados: Los estudiantes tienen edades entre 14 a 16 años (57.4%), el sexo fue femenino (52.5%) y masculino (47.5%). El rendimiento escolar general de los estudiantes consideró calificaciones “B” en 50.8% y “A” en 41.8%. Las características más frecuentes del uso de los videojuegos fueron el tipo de consola computadora (43.4%), tipo de videojuego de aventura (31.1%), sin acompañamiento durante el videojuego (59.8%), menos de una hora diaria de juego en días útiles (45.9%), menos de una hora diaria de juego en fines de semana (30.3%), juegan en las tardes (59%) y antes de las tareas escolares (36.9%). No hubo relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento escolar general ($p > 0.05$). En cuanto al rendimiento escolar por áreas, se encontró relación entre el tipo de consola del videojuego y el rendimiento escolar en el área de comunicación ($p = 0.012$) y en el área de educación física ($p = 0.029$); también hubo relación entre el momento de uso de videojuego en relación a las tareas y el rendimiento escolar en el área de comunicación ($p = 0.011$); y hubo relación entre el acompañamiento durante el videojuego y el rendimiento escolar en la conducta ($p = 0.048$).

Conclusión: No existe relación entre el uso de los videojuegos con el rendimiento escolar general de los estudiantes, pero se evidenció relación entre el tipo de consola y el rendimiento escolar en el área de comunicación ($p = 0.012$) y en el área de educación física ($p = 0.029$); entre el momento de uso de videojuego en relación a las tareas y el rendimiento escolar en el área de comunicación ($p = 0.011$); y entre el acompañamiento durante el videojuego y el rendimiento escolar en la conducta ($p = 0.048$).

Palabras clave: videojuegos, rendimiento escolar, estudiantes.

Abstract

Objective: To determine the relationship between the use of video games and the school performance of the students of a Private Educational Institution of the district of Independence in the year 2017

Methodology: Observational, descriptive, quantitative research, with correlational, cross-sectional design. A total of 122 students from the first to fifth grade of secondary level were surveyed, about the use of video games and the academic performance. This research was carried out in students from a private educational institution in the district of Independencia in the year 2017. The descriptive analysis was by absolute (N) and relative frequencies (%) and bivariate analysis with the chi-square test at a 95% confidence level.

Results: The students were between 14 and 16 years of age (57.4%), the sex was female (52.5%) and male (47.5%). The overall school performance of students considered "B" scores at 50.8% and "A" at 41.8%. The most frequent characteristics of the use of video games were the type of computer console (43.4%), type of adventure video game (31.1%), without accompaniment during the video game (59.8%), less than one hour daily game on working days (45.9%), less than one hour of play at weekends (30.3%), play in the afternoon (59%) and before school tasks (36.9%). There was no relationship between video game use and overall school performance ($p > 0.05$). Regarding school performance by area, a relationship was found between the type of video game console and school performance in the area of communication ($p = 0.012$) and in the area of physical education ($p = 0.029$); there was also a relation between the moment of use of videogame in relation to the tasks and the school performance in the area of communication ($p = 0.011$); and between the accompaniment during the video game and the school performance in the behavior ($p = 0.048$).

Conclusion: There is no relation between the use of video games and students' overall school performance, but the relationship between console type and school performance in the area of communication ($p = 0.012$) and in the area of physical education ($p = 0.029$); between the moment of use of videogame in relation to the tasks and the school performance in the area of communication ($p = 0.011$); and between the accompaniment during the video game and the school performance in the behavior ($p = 0.048$).

Key words: video games, school performance, students.