

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE EL ALTO**  
**ÁREA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**TESIS DE GRADO**

**INFLUENCIA DE LOS JUEGOS EN RED EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO  
DE LAS Y LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO**

**(ESTUDIO REALIZADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA  
“MCAL. ANTONIO JOSÉ DE SUCRE”, GESTIÓN 2015)**

**TESIS PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**POSTULANTE** : Olinda Celia Huanca López

**TUTORA** : Lic. Beatriz Rocabado Turdera

El Alto - La Paz – Bolivia

2015

### **DEDICATORIA**

Al culminar una de mis metas anheladas, ser profesional, dedico este trabajo a los formadores de mi existencia, de mi vida y de mi ser:

A DIOS por ser mi soporte espiritual, A mis padres Armando Huanca y Silvia López, porque sin su apoyo y ayuda incondicional no hubiera alcanzado este peldaño, que fue el sueño compartido de tantas noches de desvelo.

O.C.H.L.

## **AGRADECIMIENTO**

Un agradecimiento especial a la Lic. Beatriz Rocabado Turdera por su apoyo moral, asesoramiento profesional e incondicional, durante el proceso de la presente investigación, como también al Director de la Unidad Educativa “Mcal. Antonio José de Sucre” Lic. Cornelio Ballesteros, Personal Docente y Estudiantes.

A la Universidad Pública de El Alto, en especial, a la Carrera Ciencias de la Educación, por compartir sus conocimientos y experiencias con sus estudiantes.

A los Docentes de la Carrera, que con su mano firme supieron inculcar y transmitir todos sus conocimientos, logrando con esto cultivar el grado de responsabilidad y de cultura para todos con sus estudiantes.

## **ÍNDICE DE CONTENIDOS**

---

Pág.	O.C.H.L.
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	iv
LISTA DE GRÁFICOS .....	viii
LISTA DE CUADROS .....	x
RESUMEN .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	xii

## CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PROBLEMA CIENTÍFICO .....	9
1.2 FORMULACIÓN DE PROBLEMA .....	12

1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	13
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	15
1.4.1 Objetivo General .....	15
1.4.2 Objetivos Específicos .....	15
1.5 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA .....	16
1.5.1 Delimitación Temporal .....	16
1.5.2 Delimitación Espacial .....	16
1.5.3 Delimitación Temática .....	16

## CAPÍTULO II SUSTENTO TEÓRICO

2.1 ENFOQUE PEDAGÓGICO .....	18
2.1.1 La Tecnología Educativa .....	18
2.1.2 La computadora como objeto material de las nuevas tecnologías .....	19
2.1.3 La educación ante el desarrollo de las Nuevas Tecnologías .....	20
2.1.4 Análisis de Aspectos Curriculares Informáticos en las Instituciones Educativas .....	23
2.2 Breve Historia de los Video juegos .....	24
2.3 Definición de Juegos .....	26
2.4 Definición de Red .....	27
2.5 Los juegos en red .....	28
2.6 Clasificación de los juegos en red .....	28
2.6.1 Juegos de rol .....	28
2.6.2 Juegos de habilidad .....	29
2.6.3 Juegos de estrategia .....	29
2.6.4 Juegos de azar .....	29
2.6.5 Juegos de aventura .....	30
2.6.6 Juegos de acción .....	30
2.6.7 Juegos educativos .....	31
2.7 Ventajas y Desventajas de los Juegos en Red .....	32
2.7.1 Ventajas .....	32
2.7.2 Desventajas .....	33
2.8 Los juegos en red y sus efectos psicosociales .....	34
2.8.1 Efectos Negativos .....	34
2.8.2 Efectos Positivos .....	38
2.9 Valores y actitudes que influyen los juegos en red .....	41
2.10 Efectos Psicológicos .....	43
2.11 Efectos Físicos .....	43
2.12 Rendimiento Académico .....	44

2.12.1 Características del rendimiento académico .....	46
2.12.2 Niveles de Rendimiento académico .....	46
2.12.3 Factores del rendimiento académico .....	47
2.12.4 Medición del Rendimiento Académico .....	49
2.13 ASPECTOS NORMATIVOS .....	54
2.13.1 La Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia .....	54
2.13.2 Ley 070 “Avelino Siñani y Elizardo Pérez” .....	59
2.13.3 Ley 2026 “Código del Niño, Niña y Adolescente” .....	58
2.14 MARCO CONTEXTUAL .....	63
2.14.1 Contexto Externo .....	63
2.14.2 Contexto Institucional .....	63

### CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	68
3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	68
3.3 MÉTODOS Y ENFOQUES DE LA INVESTIGACIÓN .....	68
3.4 PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	69
3.5 DELIMITACIÓN DEL UNIVERSO DE ESTUDIO Y LA MUESTRA .....	70
3.5.1 Población de estudio .....	70
3.5.2 Determinación y tamaño de la muestra .....	70
3.6 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	72
3.7 HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....	73
3.8 DETERMINACIÓN DE LAS VARIABLES .....	73
3.8.1 Variable Independiente .....	73
3.8.2 Variable Dependiente .....	73
3.9 DEFINICIONES OPERACIONALES DE LAS VARIABLE .....	74

### CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 RESULTADOS DE LOS ESTUDIANTES .....	78
4.2 RESULTADOS DE LOS DOCENTES .....	96

### CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES .....	107
5.2 RECOMENDACIONES .....	109

## CAPÍTULO VI MARCO PROPOSITIVO

6.1 TEMA DE PROPUESTA .....	112
6.2 DATOS INFORMATIVOS .....	112
6.3 ANTECEDENTES .....	112
6.4 JUSTIFICACIÓN .....	113
6.5 OBJETIVOS .....	113
6.6 ANALISIS DE LA FACTIBILIDAD .....	113
6.7 FUNDAMENTACION .....	114
6.8 METODOLOGIA PLAN DE ACCION .....	114
6.9 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA .....	120
6.10 EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA .....	120
BIBLIOGRAFÍA .....	121
ANEXOS .....	124
Anexo 1: Presentación de evidencias .....	125
Anexo 2: Hojas de encuesta .....	142
Anexo 3: Algunas pruebas aplicadas .....	147

### LISTA DE GRÁFICOS

---

	Pág
GRÁFICO N° 01: Sexo en estudiantes .....	78
GRÁFICO N° 02: Edad de los estudiantes .....	79
GRÁFICO N° 03: Acudes los días que tiene clases a los salones de juegos en red.....	80
GRÁFICO N° 04: Saben sus padres que van a los juegos en red .....	81
GRÁFICO N° 05: Le gusta ir a los lugares que tienen juegos en red .....	82
GRÁFICO N° 06: Tiempo que se quedan en los juegos en red .....	83
GRÁFICO N° 07: Cumplen siempre con las tareas que te envían a casa los profesores .....	84
GRÁFICO N° 08: Cómo valoras entre los juegos en red y el estudio .....	85
GRÁFICO N° 09: Cuando sales de clases a dónde te diriges primero .....	86
GRÁFICO N° 10: Cuándo vas a realizar un trabajo de investigación, a dónde te diriges primero .....	87

GRÁFICO N° 11:	Crees tú que los juegos en red influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes .....	88
GRÁFICO N° 12:	Cómo consideras tus calificaciones en las asignaturas del grado .....	89
GRÁFICO N° 13:	Crees que existe una razón por lo que los estudiantes acuden a los juegos en red .....	90
GRÁFICO N° 14:	Crees que los juegos en red ocasionan efectos negativos en los estudiantes .....	91
GRÁFICO N° 15:	Crees que los juegos en red afectan a la disciplina de los estudiantes en su entorno familiar y escolar .....	92
GRÁFICO N° 16:	Consideras que los juegos en red han ayudado a olvidar algunos problemas .....	93
GRÁFICO N° 17:	Cómo reaccionas después de estar en los juegos en Red	94
GRÁFICO N° 18:	Te identificas con algún personaje de los juegos en red ..	95
GRÁFICO N° 19:	Sexo en Docentes.....	96
GRÁFICO N° 20:	Cree usted que los juegos en red influyen en el bajo rendimiento de los estudiantes .....	97
GRÁFICO N° 21:	Por qué razón los estudiantes van a los juegos en red ....	98
GRÁFICO N° 22:	Qué efectos ocasiona en los estudiantes el asistir a los juegos en red .....	99
GRÁFICO N° 23:	Qué hacer para que los estudiantes no vayan a los juegos en red .....	100
GRÁFICO N° 24:	Cuál es el parámetro de calificaciones de los estudiantes que acuden a los juegos en red .....	101
GRÁFICO N° 25:	En qué parámetros de calificaciones cuantitativas ubica a sus estudiantes que ASISTEN a los juegos en red .....	102
GRÁFICO N° 26:	En qué parámetros de calificaciones cuantitativas ubica a sus estudiantes que NO ASISTEN a los juegos en red ....	103
GRÁFICO N° 27:	Qué porcentaje de estudiantes REPRUEBAN por asistir a los juegos en red .....	104
GRÁFICO N° 28:	El coeficiente intelectual de los estudiantes que asisten a los juegos en red .....	105

## LISTA DE CUADROS

---

	Pág
CUADRO N° 01: Valoración cuantitativa .....	50
CUADRO N° 02: Descripción de criterios .....	53
CUADRO N° 03: Personal docente y administrativo .....	65
CUADRO N° 04: Variable Independiente .....	74
CUADRO N° 05: Variable Dependiente .....	75
CUADRO N° 06: Talleres .....	115
CUADRO N° 07: Taller 1 .....	116
CUADRO N° 08: Taller 2 .....	117
CUADRO N° 09: Taller 3 .....	118



### **RESUMEN**

El presente trabajo fue realizado con el objetivo de investigar los juegos en red y su influencia en el rendimiento académico de las y los estudiantes del Nivel Secundario de la Unidad Educativa “Mcal. Antonio José de Sucre”, gestión 2015. Para lo cual, se toma como una de las variables los juegos en red, y la otra variable que es el rendimiento académico; asimismo, se realizó la investigación de campo, mediante la técnica de la encuesta utilizando como instrumento cuestionarios, las mismas que se aplicaron a las y los estudiantes, como también

a maestras y maestros cuya información fue tabulada y representada en gráficos correspondientes.

La información obtenida en la investigación se utilizó para la verificación de la hipótesis. Determinándose la relación directa entre las variables de la investigación y el efecto desfavorable de los juegos en red en el rendimiento académico de las y los estudiantes. Con los resultados de la investigación de campo y documental se formularon conclusiones y recomendaciones. Esta investigación pretende ser un aporte para dimensionar la problemática en las unidades educativas y estrategias, las mismas pueden ejecutarse para afrontar esta importante causal del rendimiento académico. Asimismo, en la solución a este fenómeno que cada día se muestra más visible en las instituciones educativas, pues es necesario dar una salida, utilizando nuevas alternativas para mejorar el rendimiento académico de las y los estudiantes.

## **INTRODUCCIÓN**

---

Actualmente la población mundial está experimentando, en este mundo holístico cambios debido al vertiginoso avance de las nuevas tecnologías de la comunicación, especialmente el internet; este medio influye en la cultura, valores, religión, economía y vida familiar. En esta última década la sociedad boliviana ha experimentado un reacomodo trascendental en sus instituciones claves para el desarrollo, debido al auge del avance tecnológico que ha permitido que los medios de comunicación se expandan contando hoy con un control digitalizado como es la red de internet.

En este marco el internet, como nuevo medio de comunicación ha pasado a constituir el medio masivo más importante que el hombre tiene en sus manos. La ciudad de El Alto no es ajena a este hecho, en estos últimos años los salones de internet se han incrementado considerablemente, su facilidad de manejo y versatilidad en pocos años ha rebasado los límites de lo inimaginable, permitiendo cada vez mayor cantidad de usuarios que accedan a la red.

Los juegos en red son una versión moderna de los videojuegos donde ya no solamente se trata de desafiar a la computadora, sino también de competir con otro usuario. Es un sistema por el cual una serie de computadoras conectadas entre sí permiten que desde diferentes máquinas puedan jugar unos contra otros, las distancias no son problemas para quienes acceden a este tipo de juegos ya que pueden competir con una persona que se encuentra en el mismo cyber conectados entre sí.

¿A qué se deberá que los juegos en red se implanten fácilmente entre niños, adolescentes, jóvenes y adultos? Se debe a que los juegos en red ofrecen gran similitud con las actitudes y comportamientos dominantes en la sociedad como son la competitividad, presente generalmente en los juegos en red de deportes, la violencia factor destacado en muchos juegos, el sexismo que se encuentran presente en algunos juegos, la velocidad que se destaca en las carreras de coches y por último el consumismo.

También repercuten en la autoestima, en la seguridad personal, en la motivación de logro y la capacidad de autosuperación, además de otras repercusiones a nivel de la atención, prerequisite para cualquier proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el rendimiento académico hace referencia a la evaluación del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en los exámenes que debe rendir a lo largo de una gestión académica.

En otras palabras, el rendimiento académico es una medida de las capacidades de las y los estudiantes, que expresa lo que estos han aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del estudiante para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

Existen distintos factores que influyen en el rendimiento académico. Desde la dificultad propia de algunas asignaturas, hasta la gran cantidad de exámenes que pueden coincidir en una fecha, pasando por la amplia extensión de ciertos programas educativos, son muchos los motivos que pueden llevar a un estudiante a mostrar un pobre rendimiento académico.

En esta investigación se tiene como contenidos divididos en seis capítulos:

**CAPÍTULO I:** Este capítulo comprende cinco partes los cuales son: el problema científico, donde se explica la problemática en el proceso educativo; la formulación del problema, la interrogante que se plantea sobre la estrategia; la justificación, se expone las razones por las cuales se realiza esta investigación; objetivos, de antemano el objetivo general y los específicos se desarrollaron en el proceso; alcances y delimitación del problema, se explica el lugar, el tiempo y la temática de trabajo.

**CAPÍTULO II:** Trata del sustento teórico que se emplea en esta investigación, refiriéndose a las teorías y estudios realizados por otros investigadores y el aporte personal de la investigadora.

**CAPÍTULO III:** Trata de la metodología de la investigación: diseño, es no experimental; tipo: descriptiva; los métodos y técnicas, se trabajó con el método inductivo y deductivo, con un enfoque cuantitativo, entre las técnicas se tiene el cuestionario; el procedimiento, que se las realizan en tres fases; la delimitación del

universo de estudio; es decir, la determinación y tamaño de la muestra (Probabilística) y los medios e instrumentos de recolección de la información, las cuales se utilizaron en el presente trabajo.

Por otro lado, se tiene la hipótesis, que es una proposición tentativa de la investigación en relación a las variables; determinación de las variables, una que es la independiente y la otra la dependiente y por último la operacionalización de variables, donde se expone las definiciones conceptuales y operaciones de la investigación.

CAPÍTULO IV: Corresponde a los resultados de la investigación; es decir, el análisis e interpretación de datos o trabajo de campo. Se expone la información recogida, tabulada, analizada e interpretada de forma didáctica y sintética. Asimismo, los resultados de los datos procesados en gráficos que constituyen la presentación organizada de los mismos, expresada mediante un esquema numérico de filas y columnas con el objeto de facilitar la comprensión al lector.

CAPÍTULO V: Expresa las conclusiones y recomendaciones que se dan acerca de la investigación sobre la influencia de los juegos en red en el rendimiento académico de las y los estudiantes del Nivel Secundario.

CAPÍTULO VI: En este capítulo se expone la propuesta que se pretende abordar con las y los estudiantes de la Unidad Educativa “Mcal. Antonio José de Sucre” del Nivel Secundario. Se encuentra la propuesta detallada con antecedentes, justificación, objetivos, análisis de factibilidad y fundamentación científica, técnica, se encuentra la Administración de la Propuesta con su estructura administrativa, plan de acción, talleres y evaluación de la misma.