

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**ESCUELA DE POSTGRADO**

SECCION DE POSTGRADO DE LA POSTGRADO



**Relación de los juegos en red y la conducta escolar en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa León XIII de Cayma, Arequipa 2017**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro En Educación Con Mención En Docencia Universitaria E Investigación Pedagógica

**Autor**

Arias Mejia, Anthony Eduardo

Chimbote – Perú  
2018

## ABSTRACT

La presente trabajo de investigación titulado "Relación de los juegos en red y la conducta escolar en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa León XIII de Cayma, Arequipa 2017" que consta de tres capítulos: En el capítulo I: daré a conocer el marco teórico que consta de los Antecedentes de la investigación, Definición de términos básicos y Conceptos fundamentales. En el capítulo II: comprende el marco operativo y los resultados de la investigación. En el capítulo III: comprende el marco propositivo de la investigación. Concluyendo el trabajo de investigación con las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos. El presente trabajo de investigación trata sobre la relación de los juegos en red en la conducta de los estudiantes del Institución Educativa Ciencias Pedregal. A través de la investigación descriptiva y explicativa se hizo el estudio, siendo el tamaño de la muestra 15 alumnos del segundo grado sección A. En el trabajo se desarrollan los fundamentos teóricos de internet como fuente de información, su desenvolvimiento frente a la sociedad, escuela y amigos, los videojuegos, patologías o efectos negativos de los videojuegos, influencia en las actitudes y comportamientos de los adolescentes. Los resultados revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los estudiantes. Los factores que influyen en los adolescentes que concurren a los juegos en red es por varios motivos como por falta de afecto fraternal, incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad, por la influencia de los amigos; asimismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de red influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto.