



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO  
EMPRESARIAL

Influencia de la campaña social en el conocimiento de la adicción a los  
videojuegos en jóvenes de secundaria en Los Olivos, Lima – 2016

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA

Fiorella Angélica Lázaro Duran

ASESOR

Dr. Miguel Antonio Cornejo Guerrero

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

ARTE VISUAL Y SOCIEDAD: ANÁLISIS Y DESARROLLO DE PROCESOS DE  
COMUNICACIÓN VISUAL, EN EL AVANCE DE LA SOCIEDAD  
CONTEMPORÁNEA

LIMA - PERÚ

Año 2016 - I

---

**PRESIDENTE**

**Ph.D. Miguel Antonio Cornejo Guerrero**

---

**SECRETARIO**

**Lic. Juan Tanta Restrepo**

---

**VOCAL**

**Lic. Mirtha Montoya Montero**

## DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado  
especialmente a mis padres,  
que me dieron su apoyo y su amor  
incondicional en todo momento.

## **AGRADECIMIENTOS**

- Agradezco a Dios por concederme la sabiduría y fortaleza para poder culminar una etapa importante en mi vida, y además por estar conmigo en los buenos y malos momentos.
- A la universidad Cesar Vallejo, en especial a la escuela de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, en la cual curso mis estudios universitarios.
- Agradezco a todas las personas por brindarme su apoyo y guía para la realización de esta investigación en la cual tenga el éxito esperado.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo Fiorella Angélica Lázaro Duran con DNI N° 47700098, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Arte y Diseño Gráfico Empresarial, Escuela de Comunicaciones, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica. Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la

Universidad César Vallejo. Lima,....., del.....

Fiorella Angélica Lázaro Duran

## **PRESENTACIÓN AL JURADO**

Señores miembros del jurado: En cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento antes ustedes la Tesis titulada “Influencia de la campaña social en el conocimiento de la adicción a los videojuegos en jóvenes de secundaria en Los Olivos, Lima - 2016”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el título profesional de licenciado en arte y diseño gráfico empresarial.

Fiorella Angélica Lázaro Duran

## ÍNDICE

PÁGINA DE JURADO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

PRESENTACIÓN AL JURADO

RESUMEN

ABSTRACT

### PARTE I. INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

#### CAPITULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática	1
1.2. Trabajos Previos	2
1.3. Teorías Relacionadas al Tema	5
1.4. Marco Conceptual	14
1.5. Formulación del Problema	15
1.6. Justificación del Estudio	17
1.7. Objetivos	18
1.8. Hipótesis	19

#### CAPÍTULO II. MÉTODO

2.1. Tipo de Estudio	25
2.2. Diseño de Investigación	25
2.3. Variables, Operacionalización	25
2.4. Población, Muestra y Muestreo	28
2.5. Técnica de Selección	30
2.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	30
2.7. Validez y Confiabilidad	30
2.8. Método de Análisis de Datos	32

2.9. Aspectos Éticos	32
----------------------	----

### CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1. Prueba de Normalidad	33
3.2. Prueba de Hipótesis	33
3.3. Análisis de los Resultados	41

### PARTE II. INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

4.1. Marco Espacial	55
4.2. Marco Temporal	55
4.3. Caracterización de sujetos	55
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
4.5. Rigor Científico	55
4.6. Análisis de los Resultados	56

IV: DISCUSIÓN	57
---------------	----

V: CONCLUSIÓN	61
---------------	----

VI: RECOMENDACIONES	63
---------------------	----

VII: REFERENCIAS	64
------------------	----

VII: ANEXOS	67
-------------	----



## **RESUMEN**

La investigación presente busca identificar la influencia que existe entre la creación de una campaña social sobre las consecuencias de la adicción a los videojuegos y el conocimiento de los jóvenes estudiantes. Para ello se estableció una metodología, no experimental, mixta, correlacional-causal de corte transversal, probabilístico sistemático conformado por una población de 1000 y una muestra de 286 estudiantes de secundaria de la I.E. 2095 "Herman Busse de la Guerra", Los Olivos, Lima - 2016. En lo cuantitativo se realizó encuestas para la recaudación de información de la muestra, y en lo cualitativo se usó el Focus Group a 4 individuos que forman parte la muestra. La conclusión ha demostrado que el uso de campañas de intervención social, tiene una alta influencia para el conocimiento de los usuarios en relación con tema de las consecuencias de la adicción a los videojuegos.

Palabras clave: Videojuegos, adicción, conocimiento, campaña gráfica.

## **ABSTRACT**

This research seeks to identify the influence between the creation of a social campaign about the consequences of addiction to video games and knowledge of young students. This requires a methodology, not experimental, mixed traversal correlational-causal, probabilistic of a population of 1,000 and a sample of 286 high school students established the S.I. 2095 "Herman Busse of War", Los Olivos, Lima - 2016. In quantitative surveys for collecting information of the sample it was made, focus group was used to 4 individuals within the sample. The conclusion has shown that the use of social intervention campaigns, has a high influence for user knowledge regarding issue of the consequences of addiction to video games.

Keywords: Video games, addiction, knowledge, graphic campaign.