



UCV
UNIVERSIDAD
CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**BUSQUEDA DE SENSACIONES Y EL USO DE VIDEOJUEGOS EN
ESCOLARES DE 4° Y 5° DE EDUCACION SECUNDARIA DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE PUENTE
PIEDRA**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA DE PSICOLOGIA**

AUTOR

LEONOR LUCERO MARIÑO DIAZ

ASESOR

MG. JORGE FLORES MORALES

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

CLINICA

LIMA – PERÚ

2014-I

Página del Jurado

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a Dios en primer lugar por guiar mis pasos y en segundo lugar a mi familia que siempre me han apoyado en estos cinco años de carrera universitaria.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mis asesores que siempre estuvieron apoyándome en este arduo trabajo.

A mis padres por su apoyo incondicional en todo momento y en el transcurso de mi carrera.

Al profesor José Vallejos Saldarriaga por su infinita paciencia y apoyo en todo momento para realizar este trabajo arduo.

También a los directores de las dos Instituciones Educativas que me permitieron evaluar sin ningún problema apoyándome con mi investigación.

Por ultimo a los estudiantes del nivel secundario de ambos colegios por su colaboración brindada.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Leonor Lucero Mariño Díaz con DNI N° 47140646, a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Psicología, Escuela de Psicología, 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, 09 de Julio del 2014

Leonor Lucero Mariño Díaz

PRESENTACION

Señores Miembros del Jurado:

Presentamos la tesis intitulada “Búsqueda de Sensaciones y el Uso de Videojuegos en Escolares de 4º y 5º de Secundaria en Instituciones Educativas de Puente Piedra de la Universidad César Vallejo para obtener el grado de Licenciada.

Conscientes que nuestro quehacer como psicólogos no está limitado sólo al desarrollo de actividades dentro de clínicas, sino que, se extiende también hacia el campo de la investigación, realizamos este estudio en los centros educativos para tratar de entender mejor las actitudes y comportamientos de los estudiantes. Esperamos, pues, que nuestro trabajo sirva de referencia para estudios posteriores que puedan abordar con mayor profundidad el problema de esta investigación.

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos. En el primero se expone la introducción al tema, marco teórico, problemas e hipótesis. En el capítulo dos se presenta la metodología y la validez y confiabilidad de los instrumentos. En el tercer capítulo se muestran los resultados a los que se llega. El cuarto capítulo está dedicado a la discusión. Finalizando con las conclusiones, recomendaciones a las que se llegó luego del análisis de las variables del estudio, por ultimo con referencias bibliográficas y anexos.

INDICE

	Pag
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Índice de Tablas	ix
RESUMEN	xi
ABSTRAC	xii
I. INTRODUCCIÓN	
1.1 Antecedentes	15
1.2. Justificación	19
1.3 Marco Teórico	21
1.5Planteamiento del Problema	37
1.5.1. Problema General	39
1.5.2. Problema Específico	39
1.6 Objetivos	39
1.6.1. Objetivo General	39
1.6.2. Objetivos Específicos	39
1.7. Hipótesis	40
1.7.1. Hipótesis Generales	40
1.7.2. Hipótesis Específicas	41
II. MARCO METODOLÓGICO	
2.1. Variables	43
2.2.1. Definición conceptual	43
2.2 Operacionalización de variables	46

2.3. Metodología (Método de investigación)	48
2.4 Tipo de Investigación	48
2.5 Diseño de Investigación	48
2.6. Población y muestra	48
2.7 . Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos	49
2.7.1. Validez y confiabilidad del instrumento	51
III. RESULTADOS	60
IV. DISCUSIÓN	70
V.CONCLUSIONES	73
VI.RECOMENDACIONES	75
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
VIII. ANEXOS	82

INDICE DE TABLAS

	Pag
Tabla 1:Operacionalizacion de las Variables Búsqueda de Sensaciones y Uso de Videojuegos	46
Tabla 2: Muestra de las instituciones educativas Nacionales – Puente Piedra	49
Tabla 3: Correlación ítem – test para la para el Cuestionario de uso de videojuegos	52
Tabla 4: Índice de consistencia interna mediante KR20 para el Cuestionario de uso de videojuegos	53
Tabla 5: Percentiles del Cuestionario de uso de videojuegos	54
Tabla 6: Niveles de la Escala de uso de videojuegos	55
Tabla 7: Correlación ítem – test para la para la Escala de Búsqueda de sensaciones	86
Tabla 8: Índice de consistencia interna mediante el KR20 para la Escala de Búsqueda de sensaciones	57
Tabla 9: Percentiles de la Escala de Búsqueda de sensaciones	58
Tabla 10: Niveles de la Escala de Búsqueda de sensaciones	59
Tabla 11: Estadísticos descriptivos para búsqueda de sensaciones y sus dimensiones	61
Tabla 12: Estadísticos descriptivos para uso de videojuegos	62
Tabla 13: Búsqueda de sensaciones general por niveles en la muestra total	63
Tabla 14: Búsqueda de excitación por niveles en la muestra total	63
Tabla 15: Búsqueda de excitación por niveles en la muestra total	63
Tabla 16: Desinhibición por niveles en la muestra total	64
Tabla 17: Susceptibilidad al aburrimiento por niveles en la muestra total	64
Tabla 18: Uso de videojuegos por niveles en la muestra total	65
Tabla 19: Prueba de normalidad para las variables estudiadas mediante la prueba de KolmogorovSmirnov	65

Tabla 20: Correlaciones entre uso de videojuegos y búsqueda de sensaciones con sus cuatro dimensiones	66
Tabla 21: Correlaciones entre uso de videojuegos y búsqueda de sensaciones con sus cuatro dimensiones por sexo	67
Tabla 22: Correlaciones entre uso de videojuegos y búsqueda de sensaciones con sus cuatro dimensiones por grado	68
Tabla 23: Correlaciones entre uso de videojuegos y búsqueda de sensaciones con sus cuatro dimensiones por edad	69

RESUMEN

Se realizó una investigación titulada “Búsqueda de Sensaciones y Uso de Videojuegos en Escolares de 4º y 5º de Secundaria en dos Instituciones Educativas de Puente Piedra”, cuyo objetivo general fue estudiar la correlación entre Búsqueda de Sensaciones y Uso de Videojuegos.

El tipo de investigación es aplicada, el diseño es no experimental y el tipo de la investigación es descriptivo correlacional y el enfoque es cuantitativo. La muestra es de tipo no probabilística por conveniencia compuesta por 307 estudiantes de las instituciones educativas Augusto B. Leguía y Manuel Tobías García Cerrón. La técnica que se utilizó es la escala de Búsqueda de Sensaciones de Jorge Perez y Rafael Torubia y el cuestionario uso de videojuegos de Tejeiros aplicado a los estudiantes. Para la validez de los instrumentos se utilizó la técnica correlación ítem-test y para la confiabilidad se utilizó KR20 obteniendo una puntuación de: 0.945 para la variable Búsqueda de Sensaciones y 0.856 para la variable Uso de Videojuegos.

Dentro de las conclusiones se encontró que existe una correlación positiva y alta ($r_s: 907 < 0.05$) entre Búsqueda de Sensaciones y Uso de Videojuegos; el 35.8% tiene un nivel promedio de búsqueda de sensaciones y el 44.3% presenta nivel de acción a los videojuegos en escolares de 4º y 5º de Secundaria del distrito de Puente Piedra.

Palabras claves: Búsqueda de Sensaciones – Uso de Videojuegos

ABSTRACT

An investigation was conducted entitled "Sensation Seeking and Drug Use in Video Games 4 and 5 Secondary Educational Institutions Two Stone Bridge," whose overall objective was to study the correlation between Sensation Seeking and Use of Video.

The research is applied, the design is not experimental and the type of research is descriptive and correlational approach is quantitative. The sample rate is not probabilistic convenience comprised 307 students of educational institutions Augusto B. Leguía and Manuel Cerrón Tobias Garcia. The technique used is the Sensation Seeking Scale Jorge Perez and Rafael Torubia questionnaire and video game use Tejeiros applied to students. For the validity of the instruments the item-test correlation technique was used for reliability and KR20 was used to obtain a rating of: 0.945 for the variable Sensation Seeking and 0.856 for the variable Use Video Games.

Among the findings it was found that there is a positive and high correlation ($r_s = 0.907 < 0.05$) between Sensation Seeking and Use Video Games; 35.8% have an average level of sensation seeking and 44.3% present level of action video games on school 4th and 5th year secondary Puente Piedra district.

Keywords: Sensation Seeking - Using Video