



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA**

**USO DE VIDEOJUEGOS Y DISFUNCIONALIDAD
FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE
ATE VITARTE - 2014**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICOLOGÍA**

**AUTOR:
SHARON STEFANIA SEDANO VENTURO**

**ASESOR:
JORGE FLORES MORALES**

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:
CLINICA**

LIMA-PERÚ

2014



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
PSICOLOGÍA**

**USO DE VIDEOJUEGOS Y DISFUNCIONALIDAD
FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE ATE VITARTE - 2014**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
PSICOLOGÍA**

AUTOR:

SHARON STEFANIA SEDANO VENTURO

ASESOR:

JORGE FLORES MORALES

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

CLINICA

LIMA-PERÚ

2014

PRESIDENTE

SECRETARÍA

VOCAL

DEDICATORIA

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Mi madre teresa y mi padre Ramón, por darme el don de la vida, quererme mucho, creer en mí y porque siempre me apoyaron. Mamá gracias por darme una carrera para mi futuro, todo esto te lo debo a ti.

A mi abuela María que desde el cielo m ilumina y me guía en cada que paso que doy en mi vida esto también te lo debo a ti.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar quisiera dar las gracias a Dios por permitirme vivir una experiencia nueva y satisfactoria donde pude aprender a superar retos y desafíos para lograr mi meta. Así mismo a mis padres Ramón Sedano Baldoce da y María venturo flores, a mi sobrina María Fernanda por ser el motor impulsador para salir adelante, también agradecer de manera especial a mi abuela María flores Isidro que desde el cielo guía mis paso para ser mejor cada día a la virgen del Carmen, la virgen de Guadalupe y al señor de los milagros por bendecir mi camino hacia el desarrollo de mi carrera.

Es importante mencionar un agradecimiento a mis profesores y en especial a los profesores Dr. José Vallejos, Psi. Jorge Flores Morales y el Dr. Miguel Vallejos que estuvieron presentes en la guía y orientación de la investigación, así como también a la Dra. Victoria Llaja Rojas por el apoyo moral durante este proceso.

Quiero agradecer a mi hermana Marlon Baldoce da y mis amigas Greysi Ascensio, Sara Cáceres y a Paola de la cruz y de manera muy especial a Katty Machuca por brindarme su apoyo y a todos aquellos que fueron participes de esta meta, también por el apoyo mutuo y la amistad que sembraron durante la realización del trabajo.

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Sharon Stefania Sedano Venturo, estudiante del Programa de Psicología de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado(a) con DNI 46085805, con la tesis titulada "Uso de Video juegos y Disfuncionalidad Familiar en estudiaste de las Instituciones Educativas del Distrito de Ate Vitarte - 2014"

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lugar y fecha

Firma.....

Nombres y apellidos: Sedano Venturo Sharon Stefania

DNI: 46085805

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

Dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Elaboración y Sustentación de Tesis de la facultad de Psicología, sección de Postgrado de la Universidad "Cesar Vallejo", para elaborar la tesis de Licenciada en Psicología, con mención en Psicología Clínica, presento el trabajo de investigación denominado "Uso de Video juegos y Disfuncionalidad Familiares en estudiantes del Distrito de Ate Vitarte".

La presente investigación se inició con la inquietud de investigar el incremento de las horas que le dedican al video juego los estudiantes e informarnos si es que existe una relación entre uso de video juegos y la disfuncionalidad familiar en estudiaste del distrito de ate Vitarte.

En el presente trabajo se analizarán los siguientes temas: uso de video juegos y disfuncionalidad familiar, así como la relación de ambas variables.

Señores miembros del jurado espero que esta investigación sea evaluada y merezca su aprobación.

Atentamente,

La autora.

INDICE GENERAL

Página del Jurado	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad	iv
Presentación	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
1.1. Antecedente	11
1.2. Justificación	13
1.3. Marco Teórico	13
1.4. Planteamiento del Problema	24
1.5. Formulación del Problema	25
1.5.1. Problema General	25
1.5.2. Problema Específico	25
1.6. Hipótesis	26
1.6.1. Hipótesis General	26
1.6.2. Hipótesis Específicas	26
1.7. Objetivos	26
1.7.1. Objetivo General	26
1.7.2. Objetivos Específicos	26

CAPÍTULO II. MARCO METODOLÓGICO	
2.1. Variables	29
2.2.1. Definición conceptual	29
2.2. Operacionalización de variables	30
2.3. Metodología (Método de investigación)	30
2.4. Tipo de Investigación	30
2.5. Diseño de Investigación	30
2.6. Población y muestra	31
2.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos	32
2.7.1. Validez y confiabilidad del instrumento	34
III. RESULTADOS	40
IV. DISCUSIÓN	47
V.CONCLUSIONES	52
VI.RECOMENDACIONES	54
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS	
Anexo 1: Escala de HAMM – 1 video juegos	
Anexo 2: Evaluación de relaciones familiares FF - SIL	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Índice de consistencia interna mediante alfa de Cronbach para la Escala HAMM-1ST de videojuegos.	35
Tabla 2: Índice de consistencia interna mediante Alfa de Cronbach para la Prueba de evaluación de las relaciones intrafamiliares FF- SIL.	35
Tabla 3: Percentiles de la Escala HAMM-1ST de videojuegos.	36
Tabla 4: Percentiles de la Prueba de evaluación de las relaciones intrafamiliares FF- SIL.	37
Tabla 5: Niveles de la Escala HAMM-1ST de videojuegos.	38
Tabla 6: Niveles de la Prueba de evaluación de las relaciones intrafamiliares FF- SIL.	38
Tabla 7: Estadísticos descriptivos para uso de videojuegos.	38
Tabla 8: Estadísticos descriptivos para disfuncionalidad familiar.	39
Tabla 9: Niveles de uso de videojuegos.	41
Tabla10: Niveles de disfuncionalidad familiar.	41
Tabla 11: Prueba de normalidad para las variables estudiadas mediante la prueba de Kolmogorov Smirnov.	42
Tabla 12: Correlación entre disfuncionalidad familiar y uso de videojuegos.	43
Tabla 13: Correlaciones entre las disfuncionalidad familiar y uso de videojuegos según sexo.	43
Tabla 16: Correlaciones entre las disfuncionalidad familiar y uso de videojuegos según edad.	44

RESUMEN

La presente investigación titulada "Uso de videojuegos y disfuncionalidad familiar en escolares de las instituciones educativas del distrito de Ate Vitarte - 2014", tuvo como objetivo determinar la relación entre el uso de video juegos y disfuncionalidad familiar en estudiantes lo cual surge como respuesta a la problemática. La investigación obedece a un tipo básico y diseño no experimental transversal, descriptivo correlacional, habiéndose utilizado como instrumentos, la prueba de evaluación de relaciones intrafamiliares (FF-SIL) y la Escala de HAMM – 1ST de video juegos de recolección de datos a una muestra de 250 estudiantes de las instituciones educativas de Ate Vitarte. Luego del análisis e interpretación de los resultados de la contratación de la hipótesis, se concluyó que: No existe una relación significativa entre el uso de video juegos y disfuncionalidad familiar en los estudiantes del distrito de Ate Vitarte – 2014, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ($Rho = 0.935$; $p\text{-valor} = .000 < 0.01$).

Palabras Claves: video juegos, adicción, disfuncionalidad familiar

ABSTRACT

The present qualified investigation " Use of video games and familiar malfunction in students of the educational institutions of the district of ties vitarte - 2014 ", the relation had as aim determine between the use of video games and familiar malfunction in students which arises as response to the problematic. The investigation obeys a basic type and not experimental transverse design, descriptive correlacional, having been in use as Instruments, the test of evaluation of relations intrafamiliares (FF-SIL) and HAMM's Scale - 1ST from video games of compilation of information to a sample of 250 students of the educational institutions of ties vitarte. After the analysis and interpretation of the results of the contracting of the hypothesis, there concluded that: a significant relation does not exist between the use of video games and familiar malfunction in the students of the district of Ties Vitarte - 2014, which is demonstrated by Spearman's test ($Rho = 0.935$; $p\text{-value} = .000 < 0.01$).

Keywords: Loneliness, Hopelessness, addiction.