



Universidad Femenina del Sagrado Corazón

Escuela de Posgrado

Programa Académico de Maestría en Psicología

**FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS
VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE VILLA EL SALVADOR**

Tesis presentada por:

JESIKA ALDAZABAL MEDINA

Cód. ORCID: 0000-0002-9680-6070

STEFANY HUAMANI MUNAYLLA

Cód. ORCID:0000-0003-4202-5225

Para obtener el Grado Académico de:

MAESTRA EN PSICOLOGÍA

con mención en Psicología Clínica y de la Salud

Línea de Investigación: Salud mental

Asesora

Dra. Carmen Leni Alvarez Taco

Cód. ORCID: 0000-0003-3737-1289

Lima – Perú

2025

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y el contenido de la tesis sustentada por:

JESIKA ALDAZABAL MEDINA

STEFANY HUAMANI MUNAYLLA

Carmen Leni Alvarez Taco

Asesora: Nombre(s) y Apellidos

Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón

Presidente de Jurado: Nombre(s) y Apellidos

Mario Santiago Bulnes Bedón

Miembro de Jurado 1: Nombre(s) y Apellidos

Herbert Robles Mori

Miembro de Jurado 2: Nombre(s) y Apellidos

Dra. Rosario Guadalupe Alarcón Alarcón
Directora de la Escuela de Posgrado

Declaratoria de Originalidad del Asesor

Escuela de Posgrado:	Escuela de Posgrado		
Programa Académico:	Maestría en psicología		
Dependencia al que pertenece el docente asesor:	Departamento de Psicología		
Docente asesor que verifica la originalidad:	Dra. Carmen Leni Alvarez Taco		
ORCID:	0000-0003-3737-1289		
Título del documento:	Funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos en adolescentes de Villa El Salvador		
Autoras del documento:	Jesika Aldazabal Medina Stefany Huamani Munaylla		
Mecanismo utilizado para detección de originalidad:	Software Turnitin		
N.º de trabajo en Turnitin: (10 dígitos)	2681668173		
Porcentaje de <u>similitud</u> detectado:	15 %		
Fuentes originales de las similitudes detectadas:	Fuentes de internet =		13 %
	Publicaciones =		8 %
	Trabajos del estudiante =		6 %
(imagen del % similitud y fuentes detectadas)			
<p style="margin: 0;">FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE VILLA EL SALVADOR</p> <hr style="border: 0.5px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="margin: 0; color: red; font-size: small;">INFORME DE ORIGINALIDAD</p> <hr style="border: 0.5px solid black; margin: 5px 0;"/> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em; color: red; font-weight: bold;">15</p> <p style="font-size: 1.2em; color: red; font-weight: bold;">%</p> <p style="font-size: 0.8em; color: gray;">INDICE DE SIMILITUD</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em; color: gray; font-weight: bold;">13</p> <p style="font-size: 1.2em; color: gray; font-weight: bold;">%</p> <p style="font-size: 0.8em; color: gray;">FUENTES DE INTERNET</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em; color: gray; font-weight: bold;">8</p> <p style="font-size: 1.2em; color: gray; font-weight: bold;">%</p> <p style="font-size: 0.8em; color: gray;">PUBLICACIONES</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p style="font-size: 2em; color: gray; font-weight: bold;">6</p> <p style="font-size: 1.2em; color: gray; font-weight: bold;">%</p> <p style="font-size: 0.8em; color: gray;">TRABAJOS DEL ESTUDIANTE</p> </div> </div>			
El docente asesor declara ha revisado el informe de similitud y expresa que el porcentaje señalado cumple con las “Normas Internas de Investigación e Innovación” establecidas por la Universidad Femenina del Sagrado Corazón.			
Fecha de aplicación en Turnitin: (dd-mm-aaaa)	21-05-2025 03.31 p.m (UTC-0500)		

RESUMEN

La finalidad de este estudio fue analizar la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador. Se trata de una investigación de tipo básica y con un diseño correlacional. La muestra estuvo integrada por 443 estudiantes (varones y mujeres), con edades comprendidas entre los 11 y 17 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos, se utilizaron dos instrumentos validados: la Escala de Funcionamiento Familiar para Adolescentes (Alarcón et al., 2021) y la Escala de Dependencia a los Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011). Los resultados evidenciaron una relación significativa, negativa y débil entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos. Asimismo, se identificaron relaciones negativas y significativas de grado débil entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones del funcionamiento familiar, como la vinculación, comunicación, flexibilidad, creencias/valores y satisfacción familiar.

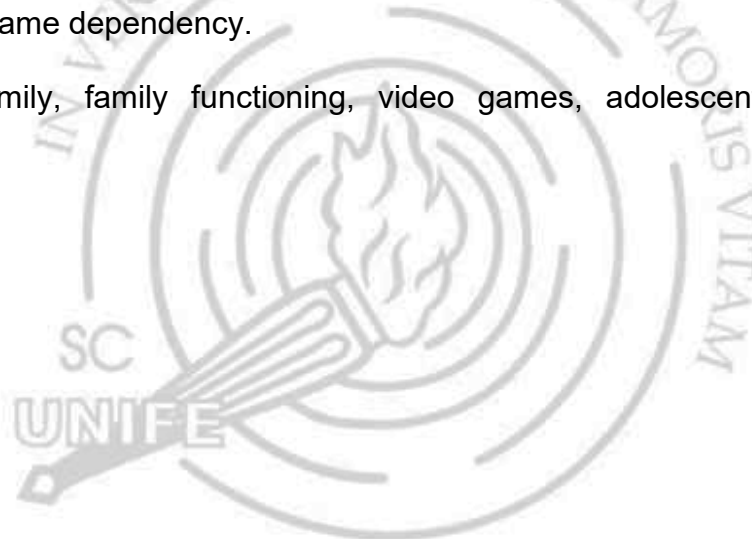
Palabras clave: familia, funcionamiento familiar, videojuegos, adolescentes, dependencia a videojuegos.



ABSTRACT

Study on family functioning and video game dependency in adolescents from two educational institutions in Villa El Salvador. This is a basic research study with a correlational design and a quantitative approach. The sample consisted of 443 students of both sexes, aged between 11 and 17 years, selected through non-probabilistic convenience sampling. For data collection, two validated instruments were used: the Family Functioning Scale for Adolescents (Alarcón et al., 2021) and the Video Game Dependency Scale (Chóliz y Marco, 2011). The results revealed a significant, negative, and weak relationship between family functioning and video game dependency. Likewise, negative and significant weak correlations were identified between video game dependency and dimensions of family functioning, such as bonding, communication, flexibility, beliefs/values, and family satisfaction. These findings suggest that most of the adolescents evaluated do not exhibit a concerning level of video game dependency.

Keywords: family, family functioning, video games, adolescents, video game addiction.



RECONOCIMIENTOS

Mi reconocimiento a la Universidad Femenina del Sagrado Corazón por contribuir en nuestro crecimiento profesional.

Asimismo, un agradecimiento especial a nuestra asesora, Dra. Carmen Leni Alvarez Taco, por su gran profesionalismo y guía constante en el desarrollo de nuestra tesis.



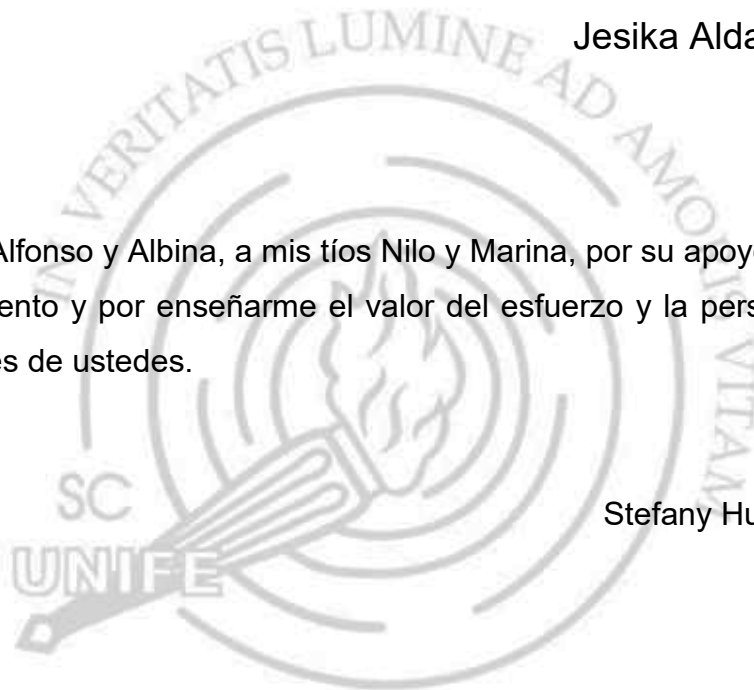
DEDICATORIA

Primeramente, este trabajo es dedicado a Dios, por guiarme y fortalecerme en cada paso del camino. También a mis padres: Lucila y Armando por confiar en mí y darme su amor incondicional, por enseñarme valores y guiarme en la búsqueda de mis metas.

Jesika Aldazabal Medina

A mis padres, Alfonso y Albina, a mis tíos Nilo y Marina, por su apoyo constante, sus palabras de aliento y por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia. Este logro también es de ustedes.

Stefany Huamani Munaylla



ÍNDICE

	Página
CARÁTULA	1
Página de firmas	2
Declaratoria de originalidad del asesor.....	3
RESUMEN	4
ABSTRACT	4
RECONOCIMIENTOS	5
DEDICATORIA	6
ÍNDICE	7
LISTA DE TABLAS	10
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1 Planteamiento del problema.....	14
1.2 Justificación de la investigación.....	18
1.3 Delimitación y limitaciones de la investigación.....	19
1.3.1 Delimitación de la investigación	19
1.3.2 Limitaciones de la investigación	19
1.4 Objetivos de la investigación.....	20

	Página
1.4.1 Objetivo general.....	20
1.4.2 Objetivos específicos.....	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Antecedentes de la investigación.....	22
2.2 Bases teóricas.....	27
2.3 Definición de términos.....	40
2.4 Hipótesis.....	41
2.4.1 Hipótesis general.....	41
2.4.2 Hipótesis específicas.....	41
CAPÍTULO III: MÉTODO.....	45
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	45
3.2 Participantes.....	46
3.2.1 Población.....	46
3.2.2 Muestra.....	47
3.3 Variables de investigación.....	51
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	53
3.4.1 Procedimiento de recolección de datos.....	53
3.4.2 Instrumentos de recolección de datos.....	54

	Página
3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	63
3.6 Consideraciones éticas.....	64
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	66
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	76
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
6.1 Conclusiones	85
6.2 Recomendaciones	86
REFERENCIAS.....	88
APÉNDICES.....	105
APÉNDICE A: Declaración de uso de instrumento y autorización de participación	106
APÉNDICE B: Validez de contenido por criterio de expertos para la EFFA..	107
APÉNDICE C: Cargas factoriales de las dimensiones de la EFFA.....	108
APÉNDICE D: Correlación ítem-test corregida del Test de dependencia a los videojuegos	109
APÉNDICE E: Validez de contenido por criterio de expertos para el TDV.....	110
APÉNDICE F: Coeficientes alfa de Cronbach para TDV	111
APÉNDICE G: Correlación ítem-test corregida del Test de dependencia a los videojuegos.	112

LISTA DE TABLAS

	Página
Tablas	
1. Distribución de los participantes por colegio y grado escolar.....	49
2. Distribución de los participantes por grado escolar y edad.....	49
3. Distribución de los participantes por grado escolar según sexo.....	50
4. Distribución de los participantes según el grupo familiar y sexo.....	50
5. Operacionalización de funcionamiento familiar.....	52
6. Operacionalización de dependencia a los videojuegos.....	53
7. Indicadores de ajuste de la EFFA.....	57
8. Coeficientes alfa de Cronbach de las dimensiones de la EFFA.....	58
9. Estadísticos descriptivos de la EFFA.....	67
10. Estadísticos descriptivos del TDV.....	68
11. Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov de las variables.....	69
12. Relación entre funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos.....	70
13. Relación entre la vinculación familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos.....	71
14. Relación entre la comunicación familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos.....	72
15. Relación entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos.....	73
16. Relación entre las creencias y valores familiares y las dimensiones de dependencia a los videojuegos.....	74

17.Relación entre la satisfacción familiar y las dimensiones de
dependencia a los videojuegos.....



INTRODUCCIÓN

La adolescencia es un periodo de la vida en el que el individuo llega a experimentar con mayor intensidad los cambios físicos, emocionales y sociales. Es una etapa con características y necesidades propias donde los adolescentes buscan construir su propia identidad dentro de su entorno social, exploran nuevos límites buscando descubrir quiénes son, qué pueden hacer y de que son capaces más allá del ambiente familiar (Hidalgo et al., 2012). En este contexto, el papel de la familia se vuelve fundamental, ya que es el primer y más importante entorno social que proporciona un marco de referencia de apoyo emocional y guía en un momento de tanta transformación.

Un buen funcionamiento familiar se caracteriza por una comunicación abierta y respetuosa, tienen reglas claras, apoyo emocional y tiempo de calidad compartido. Cuando estos elementos están presentes, los adolescentes se sienten seguros y respaldados, lo que les permite enfrentar los desafíos de esta etapa con mayor confianza (Anderson y Sabatelli, 2003).

Sin embargo, cuando la dinámica familiar es disfuncional o conflictiva, los adolescentes pueden experimentar dificultades para adaptarse a estos cambios y desarrollar habilidades sociales y emocionales saludables (Sierra, 2018). En estos casos, son más vulnerables a caer en conductas de riesgo, como la dependencia a los videojuegos, que pueden convertirse en una forma de escapar de la realidad o de buscar una sensación de pertenencia y aceptación (Munive, 2019).

En este contexto, resulta crucial abordar ambas variables de manera conjunta, promoviendo el uso responsable de los videojuegos y fomentando buenas prácticas familiares que favorezcan la convivencia y el bienestar emocional.

El presente trabajo de investigación consta de seis capítulos organizados de la siguiente manera:

En el primer capítulo se aborda el problema de la investigación, iniciando con el planteamiento del estudio, la justificación, así como las características del estudio que lo delimitan y sus limitaciones. Además, se establecen los objetivos (general y específicos).

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico, que incluye reportes de investigaciones que anteceden a este estudio, relacionados con una o ambas variables. Posteriormente, se explican las bases teóricas, así como la formulación de las hipótesis generales y específicas.

En el tercer capítulo se describe la metodología, detallando el tipo de investigación y el diseño a seguir, así como las características de la población. También se especifican las técnicas e instrumentos empleados para recoger los datos. Asimismo, se explican las técnicas de procesamiento, análisis de los datos y las consideraciones éticas contempladas en el estudio.

Seguidamente, el cuarto capítulo contiene los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, incluyendo los descriptivos e inferenciales, requeridos para la contrastación de las hipótesis.

Finalmente, en el quinto capítulo se expone la discusión de los resultados, mientras que en el sexto capítulo se brindan las conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En este capítulo se detalla la realidad problemática que sostiene esta investigación. También se explican las razones que justifican este trabajo, se delimita la investigación y se señalan las limitaciones. Finalmente, se plantean el objetivo general y los específicos.

1.1. Planteamiento del problema

En las últimas décadas, el entorno social ha cambiado notoriamente, ya que ha pasado de ser una sociedad industrial a una tecnológica, lo que representa grandes cambios y desafíos a escala global (Barrientos y Oliveira, 2023). Esta situación ha influido en la educación de los adolescentes, pues promueve el uso de la tecnología en los espacios escolares, facilitando un aprendizaje más interactivo y un trabajo colaborativo en las aulas.

Los aportes de la tecnología también repercuten en las actividades cotidianas de las personas, pues los productos que de ella se generan pueden brindar un espacio de entretenimiento. Un ejemplo es el videojuego, ya que es uno de los más utilizados por los adolescentes debido a su fácil accesibilidad y diverso contenido multimedia (Red de Universidades Anahuac, 2019).

Este tipo de juego puede tener efectos positivos en la socialización, como fomentar el trabajo en equipo y estimular la creatividad, la atención y la memoria visual (Moscardi, 2020). Sin embargo, estas plataformas virtuales también pueden tener efectos negativos, si no existe una adecuada distribución de las horas de juego, llegando a afectar diferentes aspectos de su rutina diaria (Romero et al., 2019).

Además, Cruz y Durán (2020) refieren que, el uso inadecuado de los videojuegos puede generar diversas consecuencias en el adolescente, se pueden encontrar: la dificultad para concentrarse en actividades diarias (estudio, ejercicio, deporte), problemas para conciliar el sueño, alteración en sus hábitos alimenticios, sedentarismo, entre otras. Esto significa que mientras el estudiante usa los videojuegos desmedidamente, tendrá más riesgo de desarrollar conductas adictivas, un rendimiento escolar bajo y abandono de otras actividades o aficiones antes practicadas como el deporte, la lectura o planes con sus amigos, siendo ello perjudicial para su salud física y mental (Rodríguez y García, 2021).

Es importante que se consideren las consecuencias mencionadas, ya que a veces los adolescentes utilizan los videojuegos para escapar de su realidad (Osa, 2019), usando identidades alternativas como avatares, para sentirse mejor de lo que realmente se sienten. Esto, como menciona Osa (2019), les permite evitar emociones (tristeza e ira) que le generen malestar.

Como se puede ver, el uso de los videojuegos tiene consecuencias en la vida de los adolescentes, independientemente de su contexto social y cultural. Un ejemplo de ello es China, país que tiene el mayor índice de consumo de videojuegos por los adolescentes (el 94 % de ellos pasan más horas de lo estipulado jugando videojuegos). Para afrontar estos sucesos, el gobierno de China ha creado centros de rehabilitación con el objetivo de disminuir casos de adicción a los videojuegos en la población joven (Gumbrecht, 2016).

Otro país que tiene la misma problemática es Estados Unidos, ya que se encontró en un estudio con 1.178 estudiantes norteamericanos, que uno de cada diez adolescentes (8,5 %) era considerado un jugador patológico por jugar más de 24 horas semanales, evidenciando mayor déficit de atención, lo cual perjudicaba en sus

actividades escolares además de presentar más problemas de salud que el resto de los jóvenes que jugaban de forma paulatina (Adlatina, 2022).

En el caso de España, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2022) realizó un estudio con 50.000 adolescentes de 12 a 15 años de todo el país, y encontró que el 16 % de los adolescentes españoles usan de forma indebida los videojuegos, mientras que el 3 % ya muestran indicadores de tener una posible adicción a estos juegos. Asimismo, se halló que el 86 % de consumidores de videojuegos eran adolescentes varones y solo el 30 % fueron adolescentes mujeres.

Por su parte, el sistema de clasificación europeo *Pan European Game Information* identificó que la mayoría de los adolescentes españoles juegan videojuegos no adecuados para su edad (Martínez, 2015). Entre esos videojuegos, se encuentran los que tienen una alta exposición a contenidos de tipo violento como guerra, atropellos, destrucción o contenidos de tipo racista y sexista que proyectan a la mujer como un trofeo o una víctima, perjudicando el desarrollo emocional, comportamental y psicológico de los jugadores (Maldonado et al., 2014).

Mientras tanto, en el Perú también se observa un crecimiento notable del consumo de videojuegos desde el año 2020. Como refiere Pichihua (2021), a inicios del año, el 11.9 % de adolescentes utilizaba de forma reiterativa estos juegos, sin embargo, al finalizar el año, esta cifra pasó al 17.5 %. Eso indica que, en el 2020, más de 600 mil adolescentes jugaron un videojuego una vez durante el último año.

En el contexto local, específicamente en Villa El Salvador, Quispe (2021) encontró que, de una muestra de 470 adolescentes, el 25.3 % presenta niveles bajos de dependencia a los videojuegos y el 14.7 % niveles altos. Además, demostró que,

a mayor vinculación entre padres e hijos, menor es el riesgo de jugar de forma excesiva los videojuegos.

En ese sentido, una adecuada socialización, con base en el apoyo y estabilidad familiar del adolescente, promueve el desarrollo de un ambiente que sea favorable para una comunicación asertiva e interacciones adecuadas entre sus miembros, ya que se da mayor claridad y flexibilidad en el establecimiento de normas y roles que debe desempeñar cada integrante. Por ello, la familia debe ser una fuente de amor, respeto, cooperación y solidaridad, para contribuir al equilibrio emocional del adolescente y al logro de su independencia física y emocional (Suárez y Vélez, 2018).

Sin embargo, si las condiciones emocionales y físicas que brindan las familias no apoyan al logro de una buena sociabilización de los adolescentes, se pueden observar consecuencias graves como lo mencionado por Toledo (2023). Este autor señala que el 72 % de los adolescentes de 12 a 17 años que presentaron una escasa comunicación parental, eran más propensos a tener dificultades con el cumplimiento de normas y reglas. En otras palabras, mientras exista poca comunicación entre los integrantes de la familia, se da mayor dificultad para establecer reglas y límites claros en el hogar (Esteves et al., 2020). Así mismo, una poca claridad de normas con respecto al uso de aparatos electrónicos (celular, computadora, etc.) en el hogar aumenta el riesgo de presentar conflictos con la familia (Carrasco et al., 2017).

Por ello, los padres deben esforzarse por mejorar la interacción entre los integrantes de su familia, ya que tienen la labor y el deber de guiar a sus hijos, impulsando el crecimiento personal y la adquisición de habilidades en cada uno de los miembros de la familia. En este sentido, el cumplimiento de las funciones de los padres favorece al logro de un buen funcionamiento familiar, lo que a su vez permite que el adolescente sepa cuál es el rol que desempeña en el hogar, además, promueve

la buena percepción de las relaciones afectivas entre padres e hijos y desarrolla la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones de cambio (Aguilar, 2023).

Por consiguiente, con esta investigación se busca conocer la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes de Villa El Salvador, además, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Existe relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador?

1.2. Justificación de la investigación

Este estudio brinda aportes a nivel teórico, metodológico e institucional, como se explica a continuación:

Hasta la fecha, son pocos los estudios que han explorado la relación del funcionamiento familiar con la dependencia a los videojuegos en la población adolescente. Se pretende dar un aporte teórico ya que se realiza un análisis y sistematización de la teoría actualizada sobre dichas variables.

La relevancia metodológica de este estudio se encuentra en el análisis psicométrico de ambos instrumentos. Estos resultados son útiles para futuros investigadores siempre que los utilicen en poblaciones similares al del distrito de Villa El Salvador.

Con respecto al aporte institucional, con los resultados de este estudio se busca identificar la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos. Esta información obtenida será informada a las autoridades de las instituciones educativas para proponer programas de intervención en sus estudiantes.

1.3. Delimitación y limitaciones de la investigación

A continuación, se describe el alcance y los parámetros de la investigación en curso, las cuales se dividen en dos secciones: la primera describe las limitaciones que tuvo el estudio y la segunda está relacionada a las limitaciones o posibles obstáculos de la investigación.

1.3.1. Delimitación de la investigación

La presente investigación se realizó en dos instituciones educativas públicas con estudiantes del nivel secundaria del distrito de Villa El Salvador, pertenecientes a la UGEL 1. La investigación se realizó desde junio del 2023 hasta agosto del 2024. Para este estudio se contó con la participación de 443 adolescentes de 12 a 16 años, que cursan de primero hasta quinto grado de nivel secundaria.

Los instrumentos usados fueron la prueba de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011) y la escala de funcionamiento familiar para adolescentes de Alarcón et al. (2021).

1.3.2. Limitaciones de la investigación

Sobre las limitaciones de esta investigación, se identificaron las siguientes:

En primer lugar, no se encontraron antecedentes de investigaciones, que relacionan ambas variables, en las diferentes bases de datos como EBSCO, RENATI, PROQUEST o revistas científicas de psicología. A nivel nacional y local sí se encontraron reportes de antecedentes de la relación de las variables.

La segunda limitación es que el número de participantes no permite la generalización de los resultados, ya que no es probabilístico. Esto significa que los hallazgos son representativos de la población estudiada y no se pueden generalizar a otros contextos o a otra población diferente a la que se examinó.

1.4 Objetivos de la investigación

Seguidamente, se brindan los objetivos (general y específicos) que orientan el presente trabajo.

1.4.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Describir el funcionamiento familiar de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
2. Describir la dependencia a los videojuegos de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
3. Determinar la relación entre la vinculación familiar y los componentes de la dependencia a los videojuegos de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
4. Determinar la relación entre la comunicación familiar y los componentes de la dependencia a los videojuegos de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
5. Determinar la relación entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y los componentes de la dependencia a los videojuegos de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
6. Determinar la relación entre las creencias y valores familiares con los componentes de la dependencia a los videojuegos de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.

7. Determinar la relación entre la satisfacción familiar y los componentes de la dependencia a los videojuegos de los adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En este capítulo, se presentan los antecedentes tanto a nivel nacional como internacional de este estudio. A la vez, se detallan los fundamentos teóricos que sustentan las variables. Por último, se reconocen los términos empleados y se establecen las hipótesis.

2.1 Antecedentes de la investigación

Se presentan los reportes de los estudios referidos al funcionamiento familiar y a la dependencia a los videojuegos (VDJ) en adolescentes. En primera instancia, se detallan los estudios de cada una de las variables por separado, tanto nacionales como internacionales. Seguidamente, se explican los estudios que relacionan ambas variables, nacionales e internacionales.

2.1.1 Estudios relacionados al funcionamiento familiar en adolescentes

A nivel nacional, Manrique (2021) realizó un estudio para conocer la asociación entre el funcionamiento familiar y la agresividad en estudiantes de dos instituciones educativas de Lima Sur. Fueron 312 estudiantes de tercero a quinto grado de secundaria, tanto varones como mujeres, que participaron en este estudio. Para la recolección de datos se emplearon la escala de cohesión y adaptabilidad familiar (FACES IV) y el cuestionario de agresividad premeditada e impulsiva. Se observó que, a medida que la dinámica familiar en el hogar mejora, la agresividad impulsiva disminuye.

Valdez (2021) realizó una investigación con la finalidad de analizar el grado en que la funcionalidad familiar se asocia con la resiliencia en 346 estudiantes de 15 a 18 años de Lima Metropolitana. Aplicó la escala de resiliencia desarrollada por

Wagnild y Young, y la escala de Apgar familiar de Smilkstein. Se reportó que mientras exista una adecuada funcionalidad familiar en el hogar, los adolescentes desarrollan la capacidad de resiliencia, es decir, que la funcionalidad familiar puede predecir la capacidad de los adolescentes para desarrollar la resiliencia.

Por su parte, Tacza (2020) estudio la interacción entre los componentes de la dinámica familiar y la sintomatología depresiva en estudiantes de segundo a quinto grado de secundaria de una institución educativa estatal de Villa El Salvador. El grupo participante estaba conformado por 473 escolares, con edades entre los 13 y 17 años. Como medios de recolección de datos se utilizó la escala de cohesión y adaptabilidad familiar, así como el inventario de depresión de Beck. Se reportó una asociación negativa entre la cohesión y adaptabilidad del funcionamiento familiar con la depresión. Esto indica que mientras exista una inadecuada funcionalidad familiar entre los integrantes de la familia mayor será la probabilidad de presentar depresión.

Cruz y Mamani (2023) realizaron un trabajo de investigación para identificar la conexión que existe entre la estructura familiar y el uso problemático de videojuegos. La muestra fue conformada por 247 escolares de 13 a 17 años de un colegio estatal de Arequipa. Como instrumentos, utilizó la escala de Apgar familiar y el test de adicción a los videojuegos. Se reportó una asociación inversa entre la funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos, es decir, mientras mayor es el nivel de funcionalidad familiar, se tiene un menor nivel de adicción a videojuegos.

En cuanto a los estudios internacionales, Cortaza et al. (2019) buscaron la relación que existe entre el uso de internet, el consumo de alcohol y la funcionalidad familiar en 253 adolescentes de 11 a 17 años, de primero a quinto grado de secundaria de un colegio estatal de México. Para ello, se aplicaron la prueba de adicción al internet, el cuestionario de reconocimiento de trastornos a partir del

consumo de alcohol (AUDIT) y la escala de Apgar familiar. A partir del análisis de los datos se logró demostrar que el uso del internet, el consumo de alcohol y la funcionalidad familiar están asociadas, concluyendo que, a mayor funcionamiento familiar, el adolescente será menos propenso a usar internet u otra conducta adictiva como lo es el consumo de alcohol.

Fuentes (2021) realizó un estudio para comprobar la relación entre el funcionamiento familiar, los métodos de crianza y el uso excesivo de videojuegos. Los participantes fueron 178 escolares colombianos de 11 a 19 años, de sexto a undécimo grado de una institución técnica colombiana. Para el recojo de datos se utilizaron la escala de evaluación de cohesión-adaptabilidad familiar, la escala de estilos de crianza de Steinberg y la prueba de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco. Se evidencia que no se observa correlación entre la dinámica familiar, los métodos de crianza y el uso excesivo de videojuegos. Sin embargo, entre los hallazgos más resaltantes, se mostraron que la gran mayoría de los evaluados presentaron un estilo de crianza autoritario en el hogar. También se reportó un uso ocasional de los videojuegos y un funcionamiento familiar con poca comunicación y apoyo entre los familiares.

Faltýnková et al. (2020) examinaron la asociación entre el uso excesivo del internet y la funcionalidad familiar en 2547 adolescentes eslovacos de 13 a 15 años. Para medir el uso del internet utilizaron la encuesta europea EU Kids Online (EU), el cual evalúa la prevalencia y frecuencia de conductas asociadas a temas como el sexting, el cyberbullying y el contacto con personas desconocidas. En cuanto al funcionamiento familiar, se empleó la escala multidimensional de apoyo social percibido (EMASP) de Zimet. Los resultados revelan que, a mayor cuidado y

seguimiento por parte de los padres hacia sus hijos, existe menor riesgo de adicción al internet.

2.1.2 Estudios sobre la dependencia a los videojuegos en adolescentes

A nivel nacional, Artezano (2020) quiso conocer la incidencia de adicción a los videojuegos en 340 estudiantes de primero a quinto grado de nivel secundaria, de 13 a 16 años, de ambos sexos, de un colegio nacional en Huancayo. Para la recolección de datos, utilizó la escala de dependencia de videojuegos de Marcos y Cholíz. Se reportó que el 28,8 % de los estudiantes que participaron de este estudio pasan más horas jugando videojuegos e interrumpiendo la realización de sus actividades diarias; además, el 45 % solo juega ocasionalmente videojuegos dentro de su rutina diaria.

A nivel internacional, Sánchez y Silveira (2019) investigaron la prevalencia y dependencia hacia los videojuegos en 185 estudiantes de 14 a 16 años que cursan el tercer grado de secundaria en un colegio estatal de México. Para el recojo de información, aplicaron el test de dependencia a videojuegos de Marco y Cholíz. Este estudio evidencia que el 42.5 % de la muestra evaluada refiere no depender de los videojuegos, es decir, distribuyen su tiempo de uso y/o llegan a usarlo como un pasatiempo y solo un 10.6 % de los participantes pasan varias horas jugando videojuegos sin controlar su tiempo de uso.

Se concluye que los participantes del estudio realizan un buen manejo del tiempo libre, evidenciando una menor probabilidad de que desarrollen indicadores de dependencia a los videojuegos, donde solo se utilizan como parte de su pasatiempo.

2.1.3. Estudios sobre el funcionamiento familiar y la dependencia a videojuegos en adolescentes

A nivel nacional, Mamani y Rojas (2020) realizaron un estudio para conocer la relación entre la dependencia a los videojuegos y los estilos de crianza parental en 224 adolescentes varones y mujeres de un colegio estatal de Lima Este, con edades entre 12 y 22 años. Para la recolección de datos, usaron el test de dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco y la escala de estilos de crianza parental de Lawrence Steinberg. Se evidenció que, si existe una asociación directa entre la dependencia a los videojuegos y el tipo de estilo de crianza parental negligente, es decir, los adolescentes que viven en un hogar donde los padres muestran poco compromiso con sus hijos y bajo involucramiento afectivo con ellos, habrá mayor probabilidad de dependencia a los videojuegos.

Cadillo (2020) analizó la relación del uso problemático de los videojuegos con la funcionalidad familiar. Contó con la participación de 171 estudiantes que cursan cuarto y quinto grado de secundaria de un colegio estatal de Bellavista - Callao. Como instrumentos se utilizaron el cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y la escala Apgar familiar. Se reportó una asociación inversa entre la funcionalidad familiar y el uso problemático de videojuegos, es decir, mientras se dé una convivencia armoniosa dentro del entorno familiar de los adolescentes habrá una baja probabilidad del uso problemático de los videojuegos.

Apaza y Vivar (2021) ejecutaron un estudio para conocer si existe una asociación entre la interacción familiar y el uso problemático de videojuegos en estudiantes pertenecientes a una institución educativa pública de Juliaca. Su muestra fue de 229 adolescentes de ambos sexos, de segundo a quinto grado de secundaria, de 11 a 15 años. Como instrumentos utilizaron la escala Apgar familiar y la prueba de

dependencia a videojuegos de Chóliz y Marco. Evidenciaron que existe relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos, es decir que, a mayor nivel de funcionalidad familiar menor será el nivel de dependencia a los videojuegos en los adolescentes pertenecientes al presente estudio.

En cuanto a los estudios internacionales, Valido (2019) realizó un estudio con la finalidad de conocer cuáles son las variables personales, familiares y sociales que podrían estar asociados a la adicción hacia los videojuegos en 946 alumnos españoles de 11 a 18 años. Para la recolección de datos se aplicó una encuesta sociodemográfica y las escalas Apgar familiar, Ten Ítem Personality Inventory (TIPI), Barrat Impulsiveness Scale (BIS), Symptom checklist-90 - revised, la escala de habilidades sociales, problematic videogame playing y the Hospital anxiety and depression scale.

Se evidenció que el mayor uso de los videojuegos está relacionado con la hostilidad y dificultades para mantener la atención, asimismo, se halló que los jóvenes que pasaban más tiempo jugando a los videojuegos durante el fin de semana eran más introvertidos.

2.2 Bases teóricas

En el presente apartado se detallan los conceptos sobre la familia, los aspectos teóricos referidos al funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos.

2.2.1 Familia

Para conocer realmente a una persona, es importante revalorar a la familia como el entorno social que conforma la base de su identidad y desarrollo psicosocial, en este sentido, dentro de la sociedad, la familia debe garantizar la continuidad de la cultura a la que pertenece (Suárez y Vélez, 2018).

Desde el enfoque sistémico, la familia se considera como un sistema abierto relacional, en donde los integrantes interactúan constantemente, se regulan por reglas y/o pautas de relación, tienen una identidad propia y cumple un rol importante dentro del sistema familiar. La manera en la que se comunican y organizan va a influir en el tipo de relaciones que se establece en dicho sistema, lo que a su vez puede facilitar o prevenir la aparición y persistencia de problemas psicológicos (Soria, 2010).

Por su parte, Quiroz (2019) refiere que la familia está vinculada por lazos de parentesco sanguíneos, cuyos miembros conviven bajo el mismo techo, se organizan para satisfacer sus propias necesidades y se adaptan a las situaciones de cambio. Además, la conducta de cada uno de ellos influye en el resto, ya sea de manera beneficiosa o perjudicial.

Por tal razón, la familia también desempeña un rol modulador en la conducta del adolescente ya que puede promover un adecuado desarrollo de habilidades para manejar conflictos, como es la escucha activa y la comunicación asertiva (Nuñez, 2021). Por ello, si la interacción entre los miembros de la familia es positiva, habrá una mejor comunicación, distribución de roles y apoyo entre los integrantes de la familia teniendo como resultado una adecuada dinámica familiar (Agudelo et al., 2020). Pero si la relación es negativa, habrá mayor dificultad para poder adaptarse a situaciones estresantes y tomar buenas decisiones para el bien de la familia (Silva, 2019).

2.2.2 Funcionamiento familiar

A continuación, se describe que es el funcionamiento familiar, así como los modelos y teorías que ayudan a explicar cómo interactúan los miembros de la familia.

2.2.2.1. Definición. El funcionamiento familiar es la interacción que se realiza entre los integrantes de la familia, en el que existe una buena comunicación y apoyo. Asimismo, ayuda al adolescente a adaptarse a los diversos cambios que se le presentan en la sociedad a nivel individual y grupal (Aguilar, 2017).

Diversos autores proponen como aspecto característico del funcionamiento familiar, a la comunicación (Villegas, 2022; Fera, 2021). Este elemento está relacionado con la manera en que los miembros de la familia expresan sus pensamientos y emociones (Vargas et al., 2017), de esta forma, se establecen los vínculos afectivos recíprocos entre ellos (Aguilar, 2017). Asimismo, los integrantes de la familia son capaces de adaptarse a diferentes cambios y buscan soluciones a los problemas que se pueden presentar en la familia (Santander et al., 2011).

Además, cada miembro de la familia brinda emociones que pueden ser positivas o negativas: las positivas son beneficiosas y de buen provecho para cada integrante de la familia; sin embargo, si esta emoción es negativa puede perjudicar el funcionamiento familiar positivo que existe entre sus miembros (Urreta, 2008).

Otros autores refuerzan estas ideas y refieren que las familias funcionales son aquellas que viven en armonía y confianza, logrando establecer una comunicación adecuada entre sus miembros, quienes aprenden a cooperar entre ellos y a solucionar sus conflictos internos (Herrera, 1997).

Asimismo, la familia con un adecuado funcionamiento familiar toma en cuenta las opiniones, afectos y crecimientos de cada integrante para enfrentar diferentes situaciones que se presenten (Chagoya, 1985). A su vez, los miembros de la familia adquieren valores, costumbres y creencias para el desarrollo personal de cada uno de ellos (Ferrer et al., 2013). En síntesis, un buen funcionamiento familiar se refiere a

las relaciones interpersonales que favorecen la integración de todos sus miembros, al mismo tiempo que promueve su desarrollo integral (Cortaza et al., 2019).

En cambio, las familias disfuncionales son aquellas en donde no existen límites, tienen poca comunicación y cooperación entre sus miembros y la distribución de roles no es clara, asimismo los conflictos son continuos y perjudican a la familia (Sandoval, 2023).

Por ello, se concluye que el tipo de interacción que se observa dentro de la dinámica familiar va a influir en cómo los integrantes se relacionan y satisfacen las necesidades básicas materiales y espirituales de cada miembro (Minuchin, 1977).

2.2.2.2 Modelos y teorías del funcionamiento familiar. Diversos autores han desarrollado teorías y modelos que profundizan distintos aspectos del funcionamiento familiar, lo cual refleja que no hay una teoría o modelo unitario sobre cómo funciona la familia. A continuación, se analizan algunas propuestas teóricas relevantes del funcionamiento familiar.

- a. Modelo circuplejo de los sistemas marital y familiar. Es un modelo que visibiliza a la familia desde un enfoque sistémico, el cual fue desarrollado por Olson et al. (1989). Estos autores refieren que todo sistema familiar (relación entre padres e hijos) y marital (relación entre esposos mediante el pacto conyugal) está compuesto por personas que interactúan para alcanzar un mismo objetivo. A su vez, al interior de las familias se conforman subsistemas, es decir, cada miembro es un subsistema dentro de un sistema mayor que es el núcleo familiar, en ese sentido, toda relación que exista entre los miembros de la familia (madre-hijo, hermanos, etc.) conformará un subsistema particular (Montalvo et al., 2013).

Asimismo, este modelo contempla que cada familia llega a atravesar por diferentes etapas durante su desarrollo, afrontando cambios con el objetivo de sobrellevar las dificultades evolutivas familiares y lograr una mejor adaptación y cohesión (Semenova et al., 2015).

El objetivo de este modelo es explicar el equilibrio de los sistemas familiares a través de dos componentes: adaptabilidad y cohesión familiar. Esto quiere decir que entre mayor sea el grado de adaptabilidad y cohesión en una familia, habrá mejor comunicación entre ellos y, por el contrario, entre menor sea la adaptabilidad y la cohesión, la comunicación que exista será baja. Por tanto, cuanto más comunicación se de en la familia, mejor funcionará el sistema y viceversa (Olson y Barnes, 2010).

Olson et al. (1979) mencionan tres componentes del funcionamiento familiar: cohesión, adaptabilidad y comunicación familiar, los cuales se definen a continuación.

- **Cohesión:** es el vínculo o interacción afectiva entre los miembros de la familia, que visibiliza si la familia está separada o conectada y si los miembros muestran intereses comunes, así como capacidad para apoyarse unos a otros. Para Olson (2000), la cohesión puede darse en cuatro niveles: Desprendida (los integrantes de la familia comparte poco tiempo, asimismo, cada uno actúa según su propio beneficio y sus límites son rígidos), separada (las familias carecen de normas claras que orienten en la toma de decisiones correctas), conectada (dentro de la familia, predomina la cooperación y la unión entre todos sus integrantes, además, sus reglas están bien definidas) y aglutinada o enredada (los límites dentro de la familia son difusos, lo que dificulta la identificación correcta los roles de cada integrante de la familia).

- **Adaptabilidad:** es la habilidad del sistema familiar para cambiar los roles y las reglas en el hogar, es decir, el sistema es flexible a diferentes cambios. Se identifican cuatro niveles (Olson et al., 1989): rígida (en la familia existe poca flexibilidad y adaptabilidad, además los padres tienen un liderazgo autoritario, es decir, se imponen a otros miembros con disciplina estricta), estructurada (la disciplina que se ejerce en la familia es democrática y sus integrantes suelen compartir los roles y el liderazgo), flexible (en la familia los cambios son de manera progresiva y justa para cada integrante, los roles están bien definidos y las normas no son rígidas) y caótica (existe ausencia de disciplina y es muy cambiante, asimismo, los roles no son claros y las normas cambian a menudo).
- **Comunicación familiar:** es el intercambio de diálogos entre dos o más personas dentro de su dinámica familiar, ya sea de forma hablada o escrita, con gestos, ademanes y expresiones emocionales (Olson, 2000).

Por su parte, Sigüenza (2015) refieren que la comunicación es un proceso en el que se intercambia información entre los integrantes de la familia. Las habilidades de la comunicación, como la empatía y la escucha activa, permiten que los miembros de la familia compartan mutuamente sus necesidades y preferencias. Saber comunicarse en la familia genera los medios para alcanzar una satisfacción familiar produciendo en los familiares emociones positivas, pero la falta de estos medios provocará inconvenientes en el hogar.

b. **Teoría estructural del funcionamiento familiar.** Fue planteada por Minuchin (1977). Esta teoría es llamada así porque se basa en un concepto normativo de jerarquías, roles, funciones y vinculaciones de sistemas y subsistemas, tanto maritales, parentales como fraternales. Para Minuchin (1977), la familia está estructurada por un grupo de personas que establecen normas de interacción internas, desarrollándose así, una comunicación asertiva. Cabe mencionar que, según esta teoría, los integrantes de una familia funcional cumplen un rol definido dentro del sistema familiar y cuentan con capacidades para afrontar conflictos.

La estructura del sistema familiar debe ser estable, tener reglas y normas que pueden ser universales, lo que genera confianza y seguridad entre sus integrantes (Minuchin, 1977). Asimismo, la familia cumple sus labores por medio de subgrupos, cada uno de los cuales desempeñan responsabilidades y funciones concretas. Los subgrupos más relevantes están representados por la relación matrimonial, de crianza, entre hermanos y descendencia (Caballero et al., 2006).

Además, la propuesta estructural de Minuchin (1977) permite observar cómo las familias se organizan a través del establecimiento de jerarquías, reglas y la definición de roles, los cuales son importantes, ya que son funciones que están alineadas a buscar una estructura familiar funcional dentro de la familia (Oyarzún, 2018).

Para esta investigación se optó por utilizar el modelo circunplejo de los sistemas maritales y familiares de Olson et al. (1989), porque es un modelo que se centra en conocer la relación entre los integrantes de la familia y su funcionamiento. En otras palabras, este modelo plantea que la forma de

interactuar que tienen los integrantes de la familia puede determinar el éxito o fracaso de la relación familiar.

2.2.3 Los videojuegos

Este apartado describe el concepto de los videojuegos, así como el modelo y teoría que intentan explicar sobre la dependencia a los videojuegos y el impacto que causan en las personas.

2.2.3.1. Definición. Los nuevos avances tecnológicos son la evidencia del progreso de la sociedad, transformando no solo el estilo de vida de los individuos, sino también la manera en que se entretienen. Los jóvenes han logrado adaptarse con facilidad a esta nueva realidad, en la que la tecnología de los videojuegos les ofrece entretenimiento si lo llegan a usar de manera adecuada (López, 2011).

Los videojuegos son una herramienta de interacción entre una o más personas con el objetivo de entretenerlos por medio de una pantalla, donde participan de uno a más jugadores (Arana y Butrón, 2016). Además, se utilizan diversas plataformas virtuales y se requieren jugadores que estén en línea (Luque y Guzmán, 2018).

Un videojuego brinda una serie de desafíos conectados causalmente, en el que el jugador toma un papel activo ya que debe pasar todos los desafíos propuestos dentro del juego (Rollings y Adams, 2003). Tienen sus propias reglas y hacen uso de premios para motivar al usuario a seguir jugando y ganar (Moncada y Chacón, 2012).

Hoy en día, los videojuegos son utilizados como un medio de entretenimiento para los adolescentes (De la Cruz, 2002). Sin embargo, el exceso de su práctica puede generar efectos nocivos sobre la salud, perjudicando la realización de sus actividades. Además, podría generar variaciones en su estado de ánimo, generando somnolencia, poco control de ira, falta de atención con las actividades diarias, bajo

compromiso al realizar las actividades académicas y una escasa comunicación con su entorno social (Viñas, 2021).

2.2.3.2. Definición de la dependencia a los videojuegos. La dependencia a los videojuegos es el hábito excesivo de jugar, de tal forma que al jugador le resulta complicado dejar de hacerlo, además, esta acción de jugar se hace más constante y persistente (López, 2022).

Diversos autores proponen, como aspecto característico de la dependencia a los videojuegos, el uso excesivo y descontrolado de plataformas o aparatos tecnológicos (Vara, 2018). Implica un patrón de comportamiento caracterizado por el deficiente control que tiene la persona al usar este tipo de entretenimiento, así como la prioridad que le da sobre otras actividades, puede llevar a descuidar sus responsabilidades domésticas y académicas importantes para ellos (Chóliz y Marco, 2011).

La dependencia a los videojuegos conlleva a un aumento en el deseo constante de jugar y en la necesidad de hacerlo con mayor frecuencia, más que otro tipo de intereses y actividades habituales (Arroyo, 2019). Los síntomas deben manifestarse durante un periodo de 12 meses para cumplir con los criterios establecidos por la OMS. Por otro lado, este tipo de dependencia trae consecuencias negativas en los individuos como la baja tolerancia a la frustración, el deterioro físico y mental debido a la preocupación por jugar, la necesidad de utilizarlo por más tiempo, y la pérdida o nula motivación de querer realizar otras actividades o de entretenimiento diferentes a los videojuegos (Cóndor, 2019).

Por su parte, en el 2013, la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) incluyó el trastorno por juegos vía internet en el apartado de trastornos mentales y de

conducta del Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales (DSM-5). Asimismo, la Organización Mundial de la Salud - OMS (2018) introdujo en el CIE-11 el trastorno del juego, como un síndrome clínico que se caracteriza por un comportamiento intransigente que provoca un deterioro en áreas principales para el ser humano, como en el crecimiento personal, la interacción familiar, el desarrollo social con otros individuos y, en la formación educativa y ocupacional de su vida práctica. A esto, Sánchez-Carbonell et al. (2008) agregan que, en los adolescentes, el uso no regulado de los videojuegos trae como consecuencia el bajo rendimiento académico, surgimiento de problemas de concentración y dificultades en su proceso de socialización debido a su constante exposición al juego.

2.2.3.3. Factores de riesgo de la dependencia hacia los videojuegos.

Existen diversos factores de riesgo que explican la dependencia a los videojuegos. Becoña (2003) menciona que existen cinco tipos de factores:

- **Factores familiares:** Este factor está relacionado con la presencia de una baja vinculación familiar, por lo que se puede dar una carencia de normas para usar los videojuegos (Sugaya et al., 2019). Al respecto, la mayoría de los jugadores patológicos aceptan que las primeras experiencias de juego fueron por imitación de algún miembro de su familia (Álvarez, 2009).
- **Factores ambientales:** Están vinculados al fácil acceso que el estudiante tiene para usar celulares, computadoras y videoconsolas o la falta de supervisión parental del tiempo que pasan jugando videojuegos (Rodríguez y García, 2021). Asimismo, entre los factores ambientales se encuentra el alto nivel de conflicto que los adolescentes viven en sus hogares (Jiménez y Chacón, 2012).

- **Factores sociales:** Hacen referencia a la influencia externa que recibe el adolescente por parte de sus compañeros al jugar videojuegos por tiempos prolongados. Esto puede provocar el bajo rendimiento escolar, la poca atención a sus estudios o el rechazo a la escuela (Cuzco, 2022).
- **Factores psicológicos:** Se relacionan con la baja autoestima, por lo que el adolescente usa los videojuegos para escapar de la realidad y sentirse mejor consigo mismo. Así mismo, se observa que las personas que muestran indicadores de trastorno depresivo y ansiedad utilizan los videojuegos para evitar emociones fuertes (tristeza, miedo) proporcionándoles calma y control que no encuentran en su vida real (López et al., 2022).

Estos factores de riesgo exponen a los adolescentes a un mayor peligro como el aumento de probabilidades de generar conductas adictivas hacia los videojuegos.

2.2.3.4. Modelo biopsicosocial de Griffiths. Es importante emplear un modelo que aporte y sustente qué es la dependencia de los videojuegos. Entre los modelos explicativos que dan a entender esta problemática se destaca el biopsicosocial de Griffiths.

El modelo biopsicosocial fue acuñado por Engel (1977, como se citó en Arrieta y Guzmán, 2021) el cual lo define como el conjunto de acciones que promueven y facilitan la atención eficiente y oportuna a la persona, es decir, no solo trata la enfermedad, ve al ser humano desde su integridad biológica (genética, herencia), psicológica (conductas, emociones, pensamientos) y social (oportunidades educativas, pobreza, desempleo).

Griffiths (2005) opta por utilizar este modelo para comprender las adicciones a las tecnologías, al integrar los tres factores: biológicos (la predisposición genética a

sustancias químicas como el alcohol, tabaco y otras drogas, puede aumentar el riesgo de desarrollar una adicción), psicológica (la persona presenta pérdida de autocontrol, búsqueda desesperada por jugar a pesar de las consecuencias negativas) y sociales (la presión de los compañeros, la exposición a las drogas o al alcohol y la falta de apoyo familiar pueden desarrollar una adicción).

En este sentido, este autor identifica diversos criterios que determinan que una adicción química puede guardar semejanza con una adicción conductual, los cuales se muestran a continuación:

- **Prominencia:** La persona está constantemente preocupada por el juego, dedicando gran parte de su tiempo a pensar en la próxima oportunidad para hacerlo, hasta el punto de que esta práctica se convierte en su máxima prioridad.
- **Cambios de estado de ánimo:** La persona ve a los videojuegos como un medio de olvido o de escape a los problemas que pueda tener, generando una sensación tranquilizadora o desestresante al momento de jugar.
- **Tolerancia:** La persona incrementa el tiempo que pasa jugando con el objetivo de obtener los mismos efectos de bienestar que tenía desde un principio.
- **Abstinencia:** Es un periodo de incomodidad o desagrado que pasa la persona al reducir o dejar de jugar con videojuegos por un tiempo indefinido.
- **Conflictos:** La persona es consciente que la acción de jugar le causa problemas, pero no puede dejar de realizarlo.
- **Recaídas:** Se da cuando la persona vuelve a tener deseos de querer jugar de forma desmedida los videojuegos, después de períodos de no hacerlo.

Por tanto, para hablar de una conducta adictiva, Según Chóliz y Marco (2011), la dependencia a los videojuegos implica el uso prolongado de los videojuegos. Como resultado, afecta negativamente varios aspectos de la vida personal del sujeto, incluyendo su salud mental y bienestar general. Del mismo modo, estos autores enfatizan que, para un diagnóstico preciso, es fundamental utilizar los criterios establecidos en el DSM V (APA, 2013) o en el CIE 10 (OMS, 2018).

Por ello, estos autores optaron por estudiar el comportamiento que presentan los adolescentes frente a los videojuegos. Para comprender la dependencia hacia estas plataformas virtuales, es importante entender que los usuarios suelen encontrar escenarios vistosos en los videojuegos, asimismo, éstos ofrecen niveles de dificultad que se incrementan progresivamente, para que el jugador muestre mayor deseo de jugar, sensaciones de poder, autodeterminación y destreza, por lo que es cada vez más difícil dejar de jugar (Mendoza, 2023).

Según Chóliz y Marco (2011), los componentes que explican la dependencia a los videojuegos son los mencionados a continuación:

- **Abstinencia:** Es el nivel de malestar que puede sentir la persona por disminuir o suspender el uso de los videojuegos, presentando así, cambios físicos y emocionales, como ira, ansiedad, sudoración, problemas digestivos y, en algunos casos, depresión e intento de suicidio.
- **Abuso y tolerancia:** Implica el incremento paulatino de horas de juego, ya que el sujeto intenta volver a experimentar la misma sensación de deseo inicial.
- **Problemas asociados a los videojuegos:** Es la utilización excesiva de los videojuegos que afecta al individuo a nivel personal, afectivo y social (bajo

rendimiento académico, desaliño personal, sedentarismo, etc.) ya que pierde el interés por realizar sus actividades diarias por priorizar el juego.

- **Dificultad de control:** Es el deseo incontrolable de jugar a los videojuegos. Sin embargo, al dejar de jugar trae consigo una gran sensación de malestar denominado síndrome de abstinencia.

Como ya se explicó, el mundo de las adicciones es más amplio que el de las sustancias adictivas como las drogas y el alcohol. También existen adicciones conductuales como la dependencia a los videojuegos, cuyo uso desmedido trae consigo consecuencias negativas, es decir, el uso repetitivo de estos juegos perjudica en la salud, a nivel personal, familiar y social.

2.3. Definición de términos

Adicción: Es una enfermedad que incita en el individuo, de manera incontrolable, la necesidad de seguir realizando la conducta, es decir no puede controlar sus ganas y deseos de repetir su comportamiento, teniendo en cuenta que existen repercusiones negativas por su mal uso (Valladolid et al., 2023).

Abuso: Es la falta de control que la persona tiene ante una situación, llegando a evitar o renunciar actividades que solía hacer anteriormente (Montero et al., 2017).

Adolescencia: Es la etapa de transición entre la infancia y la adultez, que abarca desde los 10 hasta los 19 años. La persona debe establecer un sentido de identidad personal, adaptarse a cambios físicos, emocionales y sociales (Hoffman et al., 1996).

Comunicación: Es el proceso de intercambiar ideas, pensamientos y sentimientos entre las personas (Ferrer et al., 2013).

Dependencia: Esquema de conducta que tiene el individuo que lo limita a tener el control por sí mismo, dando mayor preferencia a esa actividad, a tal grado de descuidar sus tareas del hogar o del ámbito educativo, aunque tenga conciencia de las repercusiones desfavorables que le podría provocar (Marengo et al., 2015).

Familia: Es un grupo social que se caracteriza por estar unidas por lazos afectivos y de apoyo que se apoyan mutuamente, y brinda seguridad emocional con la finalidad de cuidar a sus miembros (Minuchin, 1984).

Videojuegos: Son un tipo de juego electrónico que se emplea de manera interactiva para diferentes edades, que atrapan la atención de los usuarios (Moncada y Chacón, 2012).

Videoconsola: Sistema electrónico que al estar conectado a una pantalla de acceso permite que la persona juegue con diferentes videojuegos para su entretenimiento (Garfias, 2010).

2.4 Hipótesis

A continuación, se presentan la hipótesis general y las hipótesis específicas.

2.4.1. Hipótesis general

Hg: Existe relación estadísticamente significativa entre el funcionamiento familiar y la dependencia a videojuegos en los adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.

2.4.2. Hipótesis específicas

H₁: Existe relación estadísticamente significativa entre la vinculación familiar y la abstinencia al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.

- H₂: Existe relación estadísticamente significativa entre la vinculación familiar y el abuso y tolerancia de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₃: Existe relación estadísticamente significativa entre la vinculación familiar y los problemas relacionados al uso de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₄: Existe relación estadísticamente significativa entre la vinculación familiar y la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₅: Existe relación estadísticamente significativa entre la comunicación familiar y la abstinencia al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₆: Existe relación estadísticamente significativa entre la comunicación familiar y el abuso y tolerancia de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₇: Existe relación estadísticamente significativa entre la comunicación familiar y los problemas relacionados al uso de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₈: Existe relación estadísticamente significativa entre la comunicación familiar y la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₉: Existe relación estadísticamente significativa entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y la abstinencia al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.

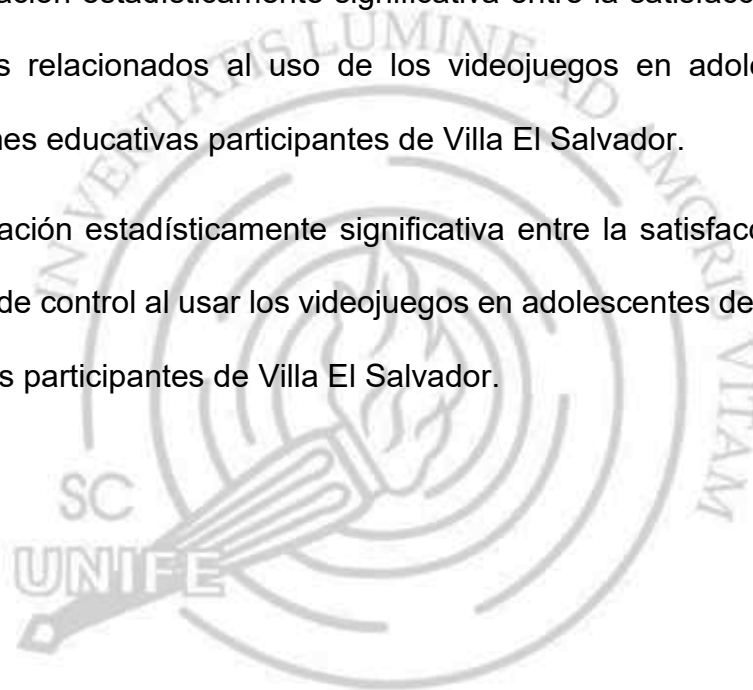
- H₁₀: Existe relación estadísticamente significativa entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y el abuso y tolerancia de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₁₁: Existe relación estadísticamente significativa entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y los problemas relacionados al uso de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₁₂: Existe relación estadísticamente significativa entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₁₃: Existe relación estadísticamente significativa entre las creencias, valores familiares y la abstinencia de usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₁₄: Existe relación estadísticamente significativa entre las creencias, valores familiares y el abuso y tolerancia de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₁₅: Existe relación estadísticamente significativa entre las creencias, valores familiares con respecto a los problemas relacionados al uso de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.
- H₁₆: Existe relación estadísticamente significativa entre las creencias, valores familiares con respecto a la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.

H₁₇: Existe relación estadísticamente significativa entre la satisfacción familiar y la abstinencia al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.

H₁₈: Existe relación estadísticamente significativa entre la satisfacción familiar y el abuso y tolerancia de los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.

H₁₉: Existe relación estadísticamente significativa entre la satisfacción familiar y los problemas relacionados al uso de los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.

H₂₀: Existe relación estadísticamente significativa entre la satisfacción familiar y la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de las instituciones educativas participantes de Villa El Salvador.



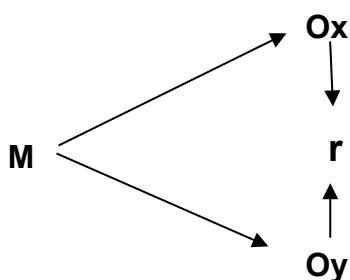
CAPÍTULO III: MÉTODO

En este capítulo se presenta el tipo y diseño de investigación aplicado para este estudio. Se describe la población y la muestra, y posteriormente, se brinda la definición conceptual y operacional de las variables elegidas. Asimismo, se detallan las técnicas de recolección y procesamiento de datos. Finalmente, se explican las consideraciones éticas tomadas en cuenta en el presente estudio.

3.1 Tipo y diseño de investigación

Esta investigación es de tipo básico, ya que tiene como finalidad llegar a recabar datos relevantes de la realidad con el fin de incrementar el conocimiento científico y modificar los principios teóricos ya existentes (Sánchez et al., 2018). El presente estudio recopila datos de la actualidad, cuyos hallazgos están orientados a incrementar los saberes sobre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos.

El diseño de estudio es el correlacional (Sánchez y Reyes, 2015) ya que se pretende medir el grado de relación entre las dos variables de interés en un mismo tipo de muestra y así saber cómo se comporta una variable en base a la conducta de la otra variable. En este caso, se pretende establecer la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos. Este diseño se presenta de la siguiente manera:



Donde:

M = Muestra

Ox = Observación del funcionamiento familiar

Oy = Observación de la dependencia a los videojuegos

r = Relación

3.2 Participantes

En este punto, se presentan las características de la población teniendo en cuenta los criterios de inclusión y exclusión. Luego, se indica el tipo de muestreo, el cálculo de la muestra y finalmente, se explican las características de la muestra de investigación.

3.2.1 Población

La población es la totalidad de personas con características similares y construye un referente para la elección de la muestra (Tamayo, 2002). En ese sentido, la población de este estudio estuvo conformada por 860 adolescentes, con edades que van de los 11 a 17 años, del nivel secundario de dos instituciones educativas ubicadas en el distrito de Villa El Salvador (UGEL 1) del turno mañana y tarde (Estadística de la calidad educativa - ESCALE, 2023).

El distrito de Villa El Salvador se encuentra en una zona urbana. Los hogares cuentan con acceso a servicios básicos, asimismo, a instituciones educativas y de salud, según el censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2018).

Actualmente, este distrito presenta altos índices de delincuencia, afectando la seguridad y el bienestar de las familias (Pinedo, 2014). En el año 2022, uno de los

colegios seleccionados fue víctima de robo, lo cual perjudicó a los estudiantes dejándolos sin acceso a internet para realizar sus actividades (Morales, 2022). A pesar de ello, muchas familias que no cuentan con recursos económicos suficientes acuden a estas instituciones debido a que se encuentran situados en lugares céntricos de la zona (Contreras, 2022).

Los criterios para la inclusión y exclusión de participantes en este estudio se muestran a continuación.

Criterios de inclusión

1. Escolares del nivel secundario que aceptan participar voluntariamente del estudio.
2. Edades entre los 11 y 17 años
3. Asistencia regular (con más del 70 % de asistencias durante el año escolar 2023).

Criterios de exclusión

1. Edad mayor a los 17 años.
2. Estudiantes que no han desarrollado correctamente las pruebas o dejen en blanco más de dos ítems por prueba.
3. Estudiantes que presenten algún tipo de discapacidad.

3.2.2 Muestra

El tipo de muestreo que se empleó para definir el número de participantes fue el no probabilístico por conveniencia (Hernández et al., 2014), ya que es un método que permite seleccionar a aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos en el presente estudio, sin necesidad de una estrategia de muestreo compleja.

Se eligió trabajar con estas dos instituciones debido a la accesibilidad inmediata y el interés de ambos directores, por conocer la situación en la que se encontraban los estudiantes con respecto a su interacción familiar y el uso de los videojuegos, después de retornar las clases presenciales en su totalidad.

Por ello, se utilizó el método no probabilístico por conveniencia, debido a que se trabajó solamente con estudiantes que decidieron participar voluntariamente (Collins et al., 2006).

Para tamizar la magnitud de la muestra, se utilizó la fórmula de población finita. Según Fisher y Navarro (1996), la muestra debe tener un nivel de confianza del 95 % con un sesgo de error mínimo del 3 %. Teniendo en cuenta ello, se estimó una muestra de 439 estudiantes, empleando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Donde:

N = 860	Z = 1.960	p = 30.00 %	q = 70.00 %
e = 3.00 %	n = 439		

Sin embargo, se pudo tener acceso a mayor cantidad de participantes. En total, se contó con la participación de 443 estudiantes.

En la tabla 1 se observa la distribución de los participantes de ambos colegios. Se detalla que la cantidad de participantes de todos los grados es similar (22 % para cada grado aproximadamente). Solo en el caso de tercer grado se cuenta con la participación de un número menor de estudiantes (11.1 %).

Tabla 1

Distribución de los participantes por colegio y grado escolar

Grado	Colegio 1	Colegio 2	Total
Primero	63 (14.2 %)	36 (8.1 %)	99 (22.3 %)
Segundo	71 (16.0%)	29 (6.5 %)	100 (22.6 %)
Tercero	29 (6.5 %)	20 (4.5 %)	49 (11.1 %)
Cuarto	57 (12.9 %)	37 (8.4 %)	94 (21.2 %)
Quinto	60 (13.5 %)	41 (9.3 %)	101 (22.8 %)
Total	280 (63.2 %)	163 (36.8 %)	443 (100.0 %)

En la tabla 2, se presenta la distribución de los participantes según el grado escolar y la edad. Se encontró que la mayoría de los grados presentan similar cantidad de participantes, excepto el tercer grado (49 estudiantes, 11.1 %). Con respecto a la edad, casi dos cuartos de los evaluados (192 participantes, 43.3 % tiene edades entre los 14 y 15 años, mientras que solo los estudiantes de 16 y 17 años representan una mínima cantidad (104 estudiantes, 23.5%).

Tabla 2

Distribución de los participantes por grado escolar y edad

Grado	11 -13 años		14 -15 años		16 – 17 años		Total	
	N	%	n	%	n	%	n	%
Primero	98	22.1	1	0.2	0	0.0	99	22.3
Segundo	49	11.1	49	11.1	2	0.5	100	22.6
Tercero	0	0.0	45	10.2	4	0.9	49	11.1
Cuarto	0	0.0	72	16.3	22	5.0	94	21.2
Quinto	0	0.0	25	5.6	76	12.2	101	22.8
Total	147	33.2	192	43.3	104	23.5	443	100.0

En la tabla 3 se muestra la distribución de los participantes por grado escolar según sexo. Se observa que más de la mitad (55 %) de los estudiantes son varones, quienes mayoritariamente se encuentran en el primer (14.2 %) y cuarto (12.9 %) grado. En cambio, la mayoría de las mujeres de la muestra se encuentran estudiando en el segundo (11.5 %) y quinto (12.4 %) grado de secundaria.

Tabla 3

Distribución de los participantes por grado escolar según sexo

Grado	Varones		Mujeres		Total	
	N	%	N	%	n	%
Primero	63	14.2	36	8.1	99	22.3
Segundo	49	11.1	51	11.5	100	22.6
Tercero	29	6.5	20	4.5	49	11.1
Cuarto	57	12.9	37	8.4	94	21.2
Quinto	46	10.4	55	12.4	101	22.8
Total	244	55.1	199	44.9	443	100.0

En la tabla 4 se observa la distribución del grupo familiar según sexo de los participantes. La mayoría de los estudiantes tanto varones como mujeres (58.9 %) viven con ambos padres, excepto el 27.9 % de los estudiantes viven solo con un progenitor.

Tabla 4

Distribución de los participantes según el grupo familiar y sexo

Familia	Sexo masculino		Sexo femenino		Total	
	N	%	n	%	n	%
Ambos padres	147	33.2	114	25.7	261	58.9
Solo mamá	52	11.7	47	10.6	99	22.3
Solo papá	14	3.2	11	2.5	25	5.6
Ninguno	31	7.0	27	6.1	58	13.1
Total	244	55.1	199	44.9	443	100.0

En síntesis, se observa que la mayoría de los participantes son varones, de los cuales la mayor cantidad son del segundo grado. Con respecto a la edad, casi la mitad de los escolares presenta edades entre los 14 y 15 años. La mayoría de ellos viven con ambos padres.

3.3 Variables de investigación

En este apartado se presentan las variables de investigación y brinda la definición conceptual y operacional de las variables elegidas.

3.3.1 Funcionamiento familiar

Definición conceptual. Es la interacción entre los integrantes de la familia, quienes se relacionan por vínculos afectivos (cohesión). El funcionamiento familiar tiene como elemento esencial a la comunicación ya que es el medio por el cual los miembros de la familia transmiten sus ideas y pensamientos, asimismo, los integrantes de la familia tienen la capacidad para adaptarse a diferentes cambios que se pueden presentar dentro de su hogar (adaptabilidad) (Olson, 2000).

Definición operacional. Medido a través de la escala de funcionamiento familiar para adolescentes (EFFA) (Alarcón et al., 2021), cuyas dimensiones son: vinculación familiar, comunicación familiar, flexibilidad para el afrontamiento familiar, creencias y valores familiares, y satisfacción familiar.

Tabla 5

Operacionalización de funcionamiento familiar

Dimensión	Indicadores	Ítems
Vinculación familiar	–Cercanía emocional entre padres e hijos.	1, 2, 3, 4
Comunicación Familiar	– Capacidad de apoyarse unos a otros.	5, 6, 7, 8, 9
	– Necesidad de intercambiar información, sentimientos y necesidades.	
Flexibilidad para el afrontamiento familiar	– Interés dentro de la interacción con los demás miembros del núcleo familiar.	10, 11, 12, 13, 14, 15
	– Adaptabilidad de los integrantes a los cambios que surgen en la vida.	
Creencias y valores Familiares	– Resolver problemas ante situaciones estresantes.	16, 17, 18, 19, 20, 21
	– Guían las decisiones de otros familiares.	
Satisfacción familiar	– Percepción que la familia tiene acerca del mundo.	22, 23, 24, 25, 26
	– Agrado de la persona al relacionarse con familia	
	– Sentimientos positivos entre la persona y los demás miembros.	

3.3.2 Dependencia a los videojuegos

Definición conceptual. Es un patrón de comportamiento caracterizado por la falta de dominio sobre el juego, que interviene significativamente en las áreas importantes de la vida de la persona, como la familia, el trabajo, los amigos y el estudio (Chóliz y Marco, 2011).

Definición operacional. Medido a través de la escala de dependencia a los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011) cuyas dimensiones son: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control.

Tabla 6

Operacionalización de dependencia a los videojuegos

Dimensión	Indicadores	Ítems
Abstinencia	-Ganas de involucrarse en los videojuegos.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13
	-Mostrar entretenimiento hacia a los problemas.	14, 21, 25
Abuso y tolerancia	-Periodo de tiempo usado para los videojuegos.	1, 5, 8, 9, 12
	-Preferir jugar videojuegos.	16, 17, 19, 23
Problemas asociados a los videojuegos.	-Debates familiares.	
	-Principio de comportamientos inadaptados.	
Dificultad de control	-Impedimento de poder hacer tareas por poner primero jugar con los videojuegos.	2, 15, 18, 20, 22, 24

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta sección se describe el procedimiento de recopilación de datos, así como una descripción de la ficha técnica de cada uno de los instrumentos. Finalmente, se detalla la validez y confiabilidad del funcionamiento familiar y la dependencia de los VDJ.

3.4.1 Procedimiento de recolección de datos

Aquí, se detallan los pasos que se siguieron para la recolección de datos.

- En primer lugar, se visitaron ambas instituciones con la finalidad de solicitar la autorización de los directores de cada institución para la aplicación del estudio.
- Luego, se observó que las autoridades de las instituciones estaban interesadas en identificar si existía en estos colegios tal problemática, lo que permitió llevar a cabo el estudio a través de una conversación previa.

- Asimismo, se coordinó con los directores las fechas de aplicación, los horarios, las aulas y seleccionar a los estudiantes que iban a ser evaluados.
- Después, se procedió a enviar el consentimiento informado a los padres con el fin de gestionar la participación de los adolescentes, recalando que esta será anónima y confidencial, como se especifica en el documento correspondiente (apéndice A).
- Finalmente, se procedió a aplicar en hora de tutoría bajo supervisión del profesor que estaba a cargo de la sección.

3.4.2 Instrumentos de recolección de datos

A continuación, se describen los instrumentos utilizados para la recolección de datos.

A. Instrumento para medir el funcionamiento familiar

Se presenta la ficha técnica y la descripción de la prueba psicológica utilizada para evaluar el funcionamiento familiar. Asimismo, se detallan los análisis psicométricos tanto del instrumento original como del aplicado en el presente estudio.

Ficha técnica

Nombre: Escala de funcionamiento familiar para adolescentes (EFFA).

Procedencia: Colombia.

Autores: Yolima Alarcón Vásquez, Orlando González Gutiérrez, Johana Marly Bahamón, Ana María Trejos Herrera y Rafael García Jiménez.

Población: Adolescentes de 13 a 18 años.

Objetivo: Mide la impresión que tiene un individuo sobre su funcionamiento familiar con otros integrantes de la familia.

Dimensiones: Vinculación familiar, comunicación familiar, flexibilidad para el afrontamiento familiar, satisfacción familiar, creencias y valores familiares.

Descripción del instrumento

Esta prueba fue elaborada por Alarcón et al. (2021) para adolescentes colombianos y consta de cinco dimensiones, cuyo propósito es evaluar el nivel de apreciación que experimenta el adolescente al interactuar con los miembros de su grupo familiar. Esta escala cuenta con 26 ítems que pueden ser aplicados en un tiempo de 15 minutos aproximadamente bajo dos modalidades de administración: individual o colectivo. El tipo de respuesta de esta escala es Likert que va de 0 a 5. Las dimensiones del instrumento son:

- Vinculación familiar: mide las formas de conexión emocional y proximidad que se establecen entre los integrantes de la familia. Los ítems que conforman esta dimensión son 1, 2, 3 y 4.
- Comunicación familiar: mide la capacidad de expresar, tanto de manera verbal como no verbal, los sentimientos, emociones, ideas, expectativas y necesidades entre los integrantes de la familia. Los ítems que pertenecen a esta dimensión son 5, 6, 7, 8 y 9.
- Flexibilidad para el afrontamiento familiar: evalúa las diferentes formas en que se manifiesta la dinámica entre los integrantes de la familia para solucionar situaciones de estrés provocadas por eventos vitales previstos o sorpresivos. Los ítems que corresponden a esta dimensión son 10, 11, 12, 13, 14 y 15.
- Creencias y valores: mide cómo los miembros de la familia afrontan la adversidad y la incertidumbre con resiliencia, ya sea con optimismo o no,

sintiéndose capaces de asumir los desafíos. Los ítems que integran esta dimensión son 16, 17, 18, 19, 20 y 21.

- Satisfacción familiar: evalúa la percepción positiva y conformidad del miembro de la familia respecto a las relaciones y la dinámica familiar que tiene en el hogar. Los ítems que conforman esta dimensión son 22, 23, 24, 25 y 26.

Análisis psicométrico del instrumento

En este apartado, se presentan las evidencias de validez y confiabilidad de la EFFA, tanto en su versión original como en el estudio actual.

Análisis psicométrico del instrumento original

Alarcón et al. (2021) crearon el instrumento para una muestra conformada por 657 adolescentes colombianos de 14 a 18 años. La validez de contenido se determinó mediante el análisis factorial confirmatorio (AFC), el cual mostró un mayor ajuste con cinco factores, lo que resultó en índices $\chi^2 = 6.713$, $df (X^2 / df) = 494 (13.5)$, $RMR = .096$, $RMSEA = .079$, y $CFI = 1.00$. En términos de confiabilidad general del instrumento, se obtuvo un alfa de Cronbach de .849 y en las cinco dimensiones mostraron un alfa de Cronbach entre .698 y .87 obteniendo valores confiables.

Análisis psicométrico en el presente estudio

En este estudio, se reconocieron evidencias de la validez de la escala para la población de adolescentes del distrito de Villa El Salvador. En primer lugar, se obtuvo evidencias de la validez de contenido por criterio de los jueces. Esto se llevó a cabo con el apoyo de diez profesionales expertos en el área de psicología clínica, cada uno de los cuales examinó los ítems de la prueba de acuerdo con los criterios de representatividad y claridad.

Se muestra que la mayoría de los ítems tienen una V de Aiken de .83 a 1.00 (> .80). Como resultado, los ítems cumplen satisfactoriamente con los criterios examinados. Sin embargo, en el criterio de claridad, los ítems 3, 14, 16 y 25 muestran valores bajos en la V de Aiken (.77 a .75). Según Sireci y Faulkner (2014), cuando existen valores V de Aiken bajos en el criterio de claridad, se mantienen los ítems y se busca mejorar la redacción para mayor entendimiento de cada ítem (apéndice B).

Otro tipo de evidencia es la validez del constructo a través del análisis factorial confirmatorio (AFC), para conocer la estructura interna de EFFA. En la tabla 7 se presentan los indicadores de ajuste correspondientes. Los índices $\chi^2 / gl = 2.847$, RMSEA = .0646, SRMR = .0505 y CFI = .906 mostraron un buen ajuste de datos, sin embargo, el índice TLI = .894 indica un ajuste moderado, pero no ha alcanzado el valor mínimo de .9.

Tabla 7

Indicadores de ajuste de la EFFA

	χ^2/gl	RMSEA	SRMR	CFI	TLI
Modelo de 5 factores	2.847	.0646	.0505	.906	.894

Asimismo, se muestran las cargas factoriales obtenidas a partir del análisis factorial confirmatorio (AFC). Los resultados sugieren que los factores y sus indicadores son robustos y válidos. Este tipo de análisis es fundamental para confirmar la estructura teórica de un constructo, así como, la validez de los instrumentos de medición (apéndice C).

En la tabla 8 se presenta el resultado del análisis de la confiabilidad por consistencia interna de cada dimensión del instrumento, mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Se observan valores superiores a .375 en la correlación ítem – test corregido en todas las dimensiones, lo que indica un nivel adecuado de confiabilidad.

Tabla 8

Coefficientes alfa de Cronbach de las dimensiones de la EFFA

Ítem	Correlación total de ítems corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el ítem	Ítem	Correlación total de ítems corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el ítem
Dimensión: Vinculación familiar ($\alpha = .794$)					
1	.565	.761	3	.617	.736
2	.661	.716	4	.585	.736
Dimensión: Comunicación familiar ($\alpha = .837$)					
5	.613	.811	8	.548	.829
6	.737	.777	9	.671	.796
7	.636	.806			
Dimensión: Flexibilidad para el afrontamiento familiar ($\alpha = .798$)					
10	.565	.765	13	.597	.756
11	.586	.760	14	.575	.761
12	.585	.761	15	.446	.797
Dimensión: Creencias y valores familiares ($\alpha = .765$)					
16	.375	.772	19	.512	.729
17	.560	.716	20	.556	.718
18	.531	.725	21	.548	.721
Dimensión: Satisfacción familiar ($\alpha = .884$)					
22	.713	.861	25	.758	.851
23	.743	.854	26	.649	.875
24	.758	.853			
Escala total: $\alpha = .941$					

Con respecto al análisis de correlación ítem-test corregida de la prueba total de EFFT, se encontraron índices que oscilan entre .396 y .716. Esto significa que todos los puntajes superan el umbral de .30, lo que permite afirmar que existe una relación adecuada entre cada ítem y la prueba total (apéndice D).

B. Instrumento para medir dependencia a los videojuegos

Se detalla la ficha técnica del test de dependencia a los videojuegos, así como sus propiedades psicométricas (validez y confiabilidad) del test original y de la que se utilizan en la presente investigación.

Ficha técnica

Nombre: Test de dependencia a los videojuegos (TDV).

Procedencia: España.

Autores: Mariano Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

Población: Niños y adolescentes de 10 a 16 años.

Adaptación a la población peruana: Edwin Salas Blas, César Merino Soto, Mariano Chóliz Montañez y Clara Marco Puche.

Población para la que fue adaptada: Adolescentes peruanos de 11 a 18 años.

Objetivo: Mide grados de dependencia a los videojuegos.

Dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad en el control.

Descripción del instrumento

Esta prueba fue creada por Chóliz y Marco (2011), con la finalidad de medir los niveles de dependencia a los videojuegos en adolescentes españoles. En cuanto al contexto nacional, fue adaptado por Salas et al. (2017) para adolescentes peruanos.

Este cuestionario posee 25 afirmaciones y conforman una escala Likert. Los 14 ítems iniciales tienen 4 alternativas de respuesta: desde “totalmente en desacuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”. Los siguientes 11 ítems se responden con alternativas de respuestas que van desde “nunca” hasta “casi siempre”. Estas afirmaciones están distribuidas en 4 dimensiones:

- **Abstinencia:** mide la incomodidad y el malestar cuando no puede acceder a los videojuegos, los cuales además son usados como una vía de escape o alivio frente a conflictos psicológicos. Los ítems que conforman esta dimensión son 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25.
- **Abuso y tolerancia:** mide el tiempo de uso de los videojuegos, es decir, indica que la persona juega de manera más prolongada o desmedido que al inicio. Los ítems que conforman esta dimensión son 1, 5, 8, 9 y 12.
- **Problemas asociados a los videojuegos:** mide las consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos. Los ítems que conforman esta dimensión son 16, 17, 19 y 23.
- **Dificultad de control:** mide las dificultades para dejar de jugar los videojuegos. Los ítems que conforman esta dimensión son 2, 15, 18, 20, 22 y 24.

Análisis psicométrico del test de dependencia a los videojuegos.

Chóliz y Marco (2011) crearon el instrumento para los adolescentes de 10 a 16 años de la provincia de Valencia, en España. Para la construcción de los ítems y definición de las dimensiones, se aplicaron los criterios del DSM-IV.

Inicialmente, la prueba contó con un total de 55 ítems, los que pasaron por validación interjueces, reduciéndose a 32 ítems.

Luego de recoger evidencias de la validez de contenido, se realizó el análisis factorial, con el que se pudo evidenciar, según los autores que el instrumento cuenta con 4 factores. Después de los correspondientes análisis factoriales, el cuestionario quedó reducido a 25 ítems. Con respecto a la fiabilidad general del instrumento, se obtuvo un coeficiente alfa de Cronbach de .94, lo que evidencia que tiene una elevada consistencia interna.

Este instrumento fue validado en distintos contextos además de España. En México, Sánchez et al. (2020) realizaron la adaptación de la escala en 185 adolescentes de 11 a 16 años, de ambos sexos. Este estudio evidenció que el instrumento presenta validez de constructo y tiene un alto índice de confiabilidad.

En Lima, Perú, Quispe (2021) analizó las propiedades psicométricas del instrumento en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur. En este estudio se evidenció que el instrumento cuenta con evidencias de validez de constructo aceptables, con un índice de bondad de ajuste absoluto con valores de $\chi^2 = 569$, SRMR = .038 y RMSEA = .032. Con respecto a su confiabilidad, se obtuvo mediante el alfa de Cronbach, obteniendo un valor de .913 de la escala total.

Por su parte, Cáceres (2022) también realizó la adaptación del test de dependencia a los videojuegos para estudiantes adolescentes del distrito de Villa El

Salvador. Se encontraron evidencias de validez de constructo con valores aceptables que permiten aceptar la estructura de 4 factores, que explican el 71.65 % de la varianza total. Con respecto a su confiabilidad, fue obtenida a través del coeficiente alfa de Cronbach, cuyo valor fue de .97 para la escala general.

Finalmente, Salas et al. (2017) también validaron el instrumento para 467 escolares, de 11 a 18 años, de Lima Metropolitana. En cuanto a los datos estadísticos, cuenta con evidencia de validez de constructo con valores aceptables. En cuanto a la confiabilidad, hallaron valores mediante el coeficiente alfa de Cronbach para conocer la consistencia interna de la prueba, obteniendo valores aceptables.

Análisis psicométrico del instrumento en el presente estudio.

Para esta investigación, también se procedió a encontrar evidencias de su validez. Se realizó la validación de contenido del test de dependencia a los videojuegos por criterio de jueces para la población de adolescentes del distrito de Villa El Salvador. La validación se realizó con la participación de 10 profesionales expertos en el área de psicología clínica, quienes examinaron cada uno de los ítems de acuerdo con los criterios de representatividad y claridad.

En el (apéndice E) se evidencia que la gran mayoría de los ítems alcanzaron valores entre el .80 a 1.00 ($> .80$). Por lo tanto, se puede afirmar que los ítems cumplen satisfactoriamente los criterios examinados.

Gracias a las observaciones de los expertos, se pudo mejorar la redacción de los ítems (2 y 14) y con ello, se cumplió el criterio de claridad.

Como se pudo evidenciar en los párrafos anteriores, el TDV ya cuenta con una adaptación en población adolescente en Lima y en el distrito de Villa El Salvador. Por ello, se acepta usar la estructura factorial del instrumento en el presente estudio. Sin embargo, de igual forma se buscó hallar los índices de confiabilidad para corroborar la consistencia interna de cada uno de los ítems y de la escala total.

Asimismo, en el (apéndice F) se observa que el coeficiente Alfa de Cronbach para la escala total es de .969, en tanto que, para cada una de las dimensiones, los valores superan el .816, lo que demuestra un nivel adecuado de fiabilidad.

Con respecto al análisis de correlación ítem-test corregida de la prueba total, se encontraron índices que se encuentran entre .489 y .843 (apéndice G). En el caso de las dimensiones, se observa que los valores de la correlación ítems test corregida se encuentran entre .398 y .838. Esto significa que todos los puntajes superan el umbral de .30, lo que permite afirmar que existe una relación adecuada entre cada ítem y el test total.

3.5 Técnicas de procesamiento y análisis de datos

En este estudio, se emplearon técnicas cuantitativas para procesar y analizar los datos, usando el programa estadístico SPSS 26. Inicialmente, se realizó un análisis descriptivo de las variables, calculando medidas de tendencia central y dispersión. Entre ellas, se incluyeron los valores mínimos (Min) y máximos (Max) de la muestra, así como la media (M), la mediana (Mdn), la moda (Mo) y la desviación estándar (DE). Adicionalmente, se evaluaron los estadísticos de asimetría y curtosis para cada variable, con el objetivo de caracterizar la forma de su distribución.

Posteriormente, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para determinar si los datos seguían una distribución normal. Dado que los resultados indicaron una distribución no normal, se optó por utilizar pruebas no paramétricas para el análisis de correlación. En concreto, se empleó el coeficiente de correlación de rangos de Spearman (ρ) para examinar la relación entre las variables de estudio. Asimismo, se calculó el tamaño del efecto (TE) mediante la fórmula ($r^2/100$), lo que permitió evaluar la relevancia práctica de la correlación observada.

3.6 Consideraciones éticas

De acuerdo con el reglamento de código de ética de investigación de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón - UNIFÉ (2019) todo investigador debe garantizar la integridad del estudio.

Por lo tanto, esta investigación toma en cuenta los siguientes principios éticos:

- Libertad: Hace referencia a la exploración y búsqueda de conocimiento de la realidad, el respeto de quienes participan y las condiciones en las cuales son ejercidas. Por ello, en este estudio se respeta al individuo como un ser autónomo, único y libre, garantizando que los datos brindados son confidenciales y solo serán utilizados para fines académicos a través del consentimiento informado.
- Beneficencia: Este principio está orientado al bien común, esto quiere decir que, al realizar la investigación se le explica al participante los riesgos y beneficios del estudio a través del consentimiento informado. Por lo tanto, se respeta la decisión y autonomía de cada participante al decidir o no aceptar ser encuestado, sin llegar a causarle algún daño o perjuicio.

- Prudencia: Esto indica que la investigación no presenta ningún peligro para los participantes, ya que las condiciones en que se le ha pedido su participación son aplicadas en ambientes de aula de clases amplios y ventilados, en horas de tutoría, bajo supervisión de los profesores a cargo, por lo que no afecta la integridad moral, física, psicológica ni social de la población encuestada.
- Integridad: Es la conducta responsable de los investigadores teniendo en cuenta los principios y valores establecidos por el Comité de Ética de Investigación (UNIFE, 2019) es decir que en la presente investigación los datos son registrados de manera objetiva y completa, sin omitir o modificar la información utilizando métodos estadísticos apropiados.
- Respeto: Es la protección apropiada de los derechos y bienestar de las personas, lo cual se ve reflejado al proteger los datos personales y solo recolectando información estrictamente necesaria sin llegar a identificar al participante.



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En el presente capítulo se muestra el análisis descriptivo de cada una de las variables estudiadas, seguidamente se presenta el análisis de la prueba de normalidad de los datos mediante el Kolmogorov-Smirnov y finalmente se detallan los resultados de contrastación de hipótesis.

4.1 Análisis descriptivo

A continuación, en la tabla 9 se presentan los resultados del análisis descriptivo del funcionamiento familiar de la muestra evaluada. Se observa que los valores de media, mediana y moda son relativamente consistentes en todas las dimensiones, lo cual indica que los puntajes se concentran de manera similar alrededor de un valor central, indicando una distribución equilibrada en las respuestas del instrumento.

Por otro lado, la desviación estándar varía entre dimensiones, siendo más alta en *flexibilidad para el afrontamiento familiar* y en el total de *funcionamiento familiar*, lo que refleja una mayor dispersión en estos aspectos. Además, los índices de asimetría y curtosis cercanos a cero en la mayoría de las dimensiones apuntan a distribuciones simétricas y sin valores extremos significativos, lo cual significa uniformidad en la variabilidad de las puntuaciones. En conjunto, estos estadísticos describen una tendencia central clara y una distribución estable en los resultados de cada dimensión del instrumento EFFA.

Tabla 9

Estadísticos descriptivos de la EFFA

Variables	Min	Max	M	Mdn	Mo	D.S.	A	K
Vinculación familiar	4	20	13.93	14	10	3.35	-.08	-.82
Comunicación familiar	5	25	17.03	17	14	4.36	-.01	-.67
Flexibilidad para el enfrentamiento familiar	7	30	18.39	18	14	4.96	.42	-.43
Creencias y valores familiares	6	25	19.25	19	19	3.81	-.68	.38
Satisfacción familiar	5	25	17.53	18	12	4.92	-.20	-.86
Funcionamiento familiar	37	130	89.03	89	71	18.74	-.02	-.57

Nota. Min = mínimo, Max = máximo, m = media, Mdn = mediana, Mo = moda, D.S.= desviación estándar, A = asimetría, k = curtosis.

En la tabla 10 se muestran los estadísticos descriptivos del TDV. En general, la proximidad entre los valores de media, mediana y moda determina una distribución centralizada y coherente, lo que indica una homogeneidad en los puntajes. Por otro lado, la desviación estándar es particularmente alta en la variable total, lo cual refleja una mayor variabilidad en la dependencia general en comparación con las dimensiones individuales. Por último, los valores de asimetría y curtosis, cercanos a cero en todas las dimensiones, expone que las distribuciones no presentan sesgos importantes y se aproximan a una forma simétrica sin extremos notables. En conjunto, estos estadísticos describen una distribución equilibrada y moderadamente dispersa en las dimensiones evaluadas por el instrumento TDV.

Tabla 10

Estadísticos descriptivos del TDV

Variables	Min	Max	M	Mdn	Mo	D.S.	A	K
Abstinencia	0	37	13.63	12	0	9.53	.20	-.87
Abuso y tolerancia	0	19	7.29	6	5	5.52	.36	-1.09
Problemas asociados a los videojuegos.	0	16	6.27	6	4	4.52	.22	-1.12
Dificultad de control	0	22	8.52	8	15	5.72	.09	-.99
Dependencia a los videojuegos	0	89	35.71	33	69	24.04	.15	-1.03

Nota. Min = mínimo, Max = máximo, m = media, Mdn = mediana, Mo = moda, D.S.= desviación estándar, A = asimetría, k = curtosis.

4.1.1 Análisis de normalidad

En la tabla 11 se muestran los datos obtenidos con la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov para cada variable. Se observa que la significancia es menor a .05, tanto para las escalas totales del funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos como para sus dimensiones. Por lo tanto, se llega a evidenciar que los datos no siguen una curva de distribución normal, en consecuencia, se emplean estadísticos no paramétricos.

Tabla 11

Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov de las variables

Variable	K-S	Gl	<i>p</i>
Vinculación familiar	.093	443	.001
Comunicación familiar	.103	443	.001
Flexibilidad para el afrontamiento familiar	.111	443	.001
Creencias y valores familiares	.116	443	.001
Satisfacción familiar	.140	443	.001
Funcionamiento familiar	.083	443	.001
Abstinencia	.089	443	.001
Abuso de los videojuegos	.141	443	.001
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	.137	443	.001
Dificultad del control al usar los videojuegos	.120	443	.001
Dependencia a los videojuegos	.111	443	.001

Nota: K-S = Kolmogorov-Smirnov, gl = grado de libertad, *p* = significancia.

4.2 Resultados de Contrastación de Hipótesis

Al realizar la contrastación de la hipótesis general que plantea la existencia de una correlación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de Villa El Salvador, en la tabla 12, se identificó que el coeficiente *r* de Spearman es $-.270$ ($p < .05$), lo que indica una correlación negativa y baja, así mismo, se reportó un tamaño de efecto pequeño (TE = $.073\%$). Estos resultados determinan que, a medida que el funcionamiento familiar mejora, la dependencia a los videojuegos presenta una tendencia a disminuir. Conforme a ello, se acepta la hipótesis general (H_g).

Tabla 12

Relación entre funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos

	Funcionamiento familiar		
	Rho	<i>p</i>	TE
Dependencia a los videojuegos (DV)	-0.270	.001	.073

Nota: rho = coeficiente de correlación de rangos de Spearman, *p* = significancia, TE = tamaño de efecto.

En la tabla 13 se visualizan los resultados de la contrastación de las hipótesis H₁, H₂, H₃ y H₄, que plantean la existencia de relaciones entre la vinculación familiar con las cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia de los videojuegos, problemas relacionados al uso de los videojuegos y dificultad de control al usar los videojuegos, respectivamente) de dependencia a los videojuegos en los adolescentes participantes.

Los resultados muestran que existen relaciones negativas, bajas y estadísticamente significativas entre la vinculación familiar y la abstinencia al usar los videojuegos (rho = -.254; *p* = .001), el abuso y tolerancia de los videojuegos (rho = -.281; *p* = .001), los problemas relacionados al uso de los videojuegos (rho = -.291; *p* = .001) y la dificultad de control al usar los videojuegos (rho = -.263; *p* = .001). Adicionalmente, se identificaron tamaños de efectos pequeños en todas las contrastaciones realizadas (TE < 20 %). Es decir, cuanto mayor es el apoyo y la cercanía familiar en los adolescentes, existe una tendencia a que el adolescente experimente comportamientos de dependencia hacia los videojuegos. Por lo tanto, se aceptan las hipótesis: H₁, H₂, H₃ y H₄.

Tabla 13

Relación entre la vinculación familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Vinculación familiar		
	Rho	<i>p</i>	TE
Abstinencia	-.254	.001	.065
Abuso y T. de los videojuegos	-.281	.001	.079
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.291	.001	.085
Dificultad de control al usar los videojuegos	-.263	.001	.069

Nota: rho = coeficiente de correlación de rangos de Spearman, *p* = significancia, TE = tamaño de efecto.

En la tabla 14 se visualizan los resultados de la contrastación de las hipótesis H₅, H₆, H₇ y H₈, que plantean la existencia de relaciones entre la comunicación familiar con las cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia de los videojuegos, problemas relacionados al uso de los videojuegos y dificultad de control al usar los videojuegos, respectivamente) de dependencia a los videojuegos en los adolescentes participantes.

Los resultados muestran que existen relaciones negativas, bajas y estadísticamente significativas entre la comunicación familiar y la abstinencia (rho = -.179; *p* = .001), el abuso y tolerancia de los videojuegos (rho = -.209; *p* = .001), los problemas relacionados al uso de los videojuegos (rho = -.202; *p* = .001) y la dificultad de control al usar los videojuegos (rho = -.182; *p* = .001). Adicionalmente, se identificaron tamaños de efectos pequeños en todas las correlaciones (TE < 20 %). Lo cual indica que, a medida que los adolescentes tienen una mejor comunicación con sus familias, posiblemente hay una tendencia menor de que presenten

comportamientos de dependencia hacia los videojuegos. En base a ello, se confirman las hipótesis: H₅, H₆, H₇ y H₈.

Tabla 14

Relación entre la comunicación familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Comunicación familiar		
	Rho	<i>p</i>	TE
Abstinencia	-.179	.001	.032
Abuso y T. de los videojuegos	-.209	.001	.044
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.202	.001	.041
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.182	.001	.033

Nota: rho = coeficiente de correlación de rangos de Spearman, *p* = significancia, TE = tamaño de efecto.

En la tabla 15 se visualizan los resultados de la contrastación de las hipótesis H₉, H₁₀, H₁₁ y H₁₂, que plantean la existencia de relaciones entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar con las cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia de los videojuegos, problemas relacionados al uso de los videojuegos y dificultad de control al usar los videojuegos, respectivamente) de dependencia a los videojuegos en los adolescentes participantes.

Los resultados muestran que existen relaciones negativas, bajas y estadísticamente significativas entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y la abstinencia (rho = -.165; *p* = .001), el abuso y tolerancia de los videojuegos (rho = -.208; *p* = .001), los problemas relacionados al uso de los videojuegos (rho = -.218; *p* = .001) y la dificultad de control al usar los videojuegos (rho = -.171; *p* = .001).

Conjuntamente se reportaron tamaños de efectos pequeños ($TE < 20\%$). Este hallazgo significa que, cuando el entorno familiar enfrenta los desafíos de manera abierta y adaptable, hay una tendencia de que los adolescentes desarrollen comportamientos de dependencia hacia los videojuegos. De acuerdo con lo encontrado, se aceptan las siguientes hipótesis: H₉, H₁₀, H₁₁ y H₁₂.

Tabla 15

Relación entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Flexibilidad para el afrontamiento familiar		
	Rho	<i>p</i>	TE
Abstinencia	-.165	.001	.027
Abuso y T. de los videojuegos	-.208	.001	.043
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.218	.001	.048
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.171	.001	.029

Nota: rho = coeficiente de correlación de rangos de Spearman, *p* = significancia, TE = tamaño de efecto.

En la tabla 16, se visualizan los resultados de la contrastación de las hipótesis H₁₃, H₁₄, H₁₅ y H₁₆, que plantean la existencia de relaciones entre creencias y valores familiares con las cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia de los videojuegos, problemas relacionados al uso de los videojuegos y dificultad de control al usar los videojuegos, respectivamente) de dependencia a los videojuegos en los adolescentes participantes.

Los resultados muestran que existen relaciones negativas, bajas y estadísticamente significativas entre las creencias y valores familiares con las cuatro

dimensiones y la abstinencia ($\rho = -.124$; $p = .001$), abuso y tolerancia de los videojuegos ($\rho = -.139$; $p = .001$), problemas relacionados al uso de los videojuegos ($\rho = -.111$; $p = .001$) y dificultad de control al usar los videojuegos ($\rho = -.128$; $p = .001$). Así mismo, en las correlaciones se revelaron tamaños de efectos pequeños ($TE < 20\%$). Esto quiere decir, que los adolescentes que adoptan y valoran las creencias y principios familiares, existe menos probabilidad que desarrollen comportamientos problemáticos relacionados con los videojuegos. Conforme a estos hallazgos, se aceptan las hipótesis: H₁₃, H₁₄, H₁₅ y H₁₆.

Tabla 16

Relación entre las creencias y valores familiares y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Creencias y valores familiares		
	Rho	p	TE
Abstinencia	-.124	.009	.015
Abuso y T. de los videojuegos	-.139	.003	.019
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.111	.019	.012
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.128	.007	.016

Nota: ρ = coeficiente de correlación de rangos de Spearman, p = significancia, TE = tamaño de efecto.

En la tabla 17 se visualizan los resultados de la contrastación de las hipótesis H₁₇, H₁₈, H₁₉ y H₂₀, que plantean la existencia de relaciones entre la satisfacción familiar con las cuatro dimensiones (abstinencia, abuso y tolerancia de los videojuegos, problemas relacionados al uso de los videojuegos y dificultad de control

al usar los videojuegos, respectivamente) de dependencia a los videojuegos en los adolescentes participantes.

Los resultados muestran que existen relaciones negativas, bajas y estadísticamente significativas entre la satisfacción familiar y la abstinencia ($\rho = -.329$; $p = .001$), abuso y tolerancia de los videojuegos ($\rho = -.338$; $p = .001$), problemas relacionados al uso de los videojuegos ($\rho = -.332$; $p = .001$) y dificultad de control al usar los videojuegos ($\rho = -.319$; $p = .001$). Además, en las correlaciones se encontraron tamaños de efectos pequeños ($TE < 20\%$). Lo que significa que, los adolescentes que están satisfechos con el ambiente y apoyo familiar tienden a experimentar menos problemas derivados por el uso de videojuegos. En base a estos hallazgos, se validan las siguientes hipótesis: H₁₇, H₁₈, H₁₉ y H₂₀.

Tabla 17

Relación entre la satisfacción familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	satisfacción familiar		
	Rho	<i>p</i>	TE
Abstinencia	-.329	.001	.108
Abuso de los videojuegos	-.338	.001	.114
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.332	.001	.110
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.319	.001	.102

Nota: ρ = coeficiente de correlación de rangos de Spearman, p = significancia, TE = tamaño de efecto.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El presente estudio tuvo como propósito establecer la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa el Salvador, cuyas edades se encuentran entre los 14 y 17 años, de 1° a 5° de secundaria. Este objetivo responde a la necesidad de entender cómo las interacciones entre los miembros de una familia pueden estar relacionados con el comportamiento de los adolescentes participantes, específicamente, al incrementar el uso de los dispositivos electrónicos y videojuegos.

Se recogieron los datos utilizando: la Escala de Funcionamiento Familiar para Adolescentes (EFFA) y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV), que cuentan con evidencias suficientes de su validez y confiabilidad, lo que garantiza la relevancia de los datos para analizar la relación entre las variables.

Cabe señalar que la adolescencia es una etapa crucial en la que se configuran comportamientos y hábitos que pueden influir en el desarrollo futuro (Espinosa, 2004). En este contexto, el funcionamiento familiar cobra especial relevancia, ya que constituye el entorno primario donde los adolescentes construyen sus primeras relaciones y valores (Pilco y Jaramillo, 2023). Sin embargo, en los últimos años, un mayor acceso a la tecnología y los videojuegos ha generado nuevas dinámicas dentro del núcleo familiar, algunas de las cuales pueden propiciar conflictos o desbalances en la convivencia (Jiménez y Chacón, 2012). En este sentido, el presente estudio busca profundizar en estas interacciones para entender cómo las características del entorno familiar pueden estar relacionadas con el desarrollo de conductas problemáticas como la dependencia a los videojuegos.

Tras analizar los resultados, se observa una relación significativa, negativa y baja entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los VDJ en los adolescentes de la muestra. Si bien se identificó una tendencia a que la dependencia a los videojuegos disminuyera a medida que mejoraba el funcionamiento familiar, esta relación no fue lo suficientemente fuerte como para establecer una conexión determinante. Por lo tanto, no puede afirmarse que todos los adolescentes evaluados de las dos instituciones educativas de Villa El Salvador con un entorno familiar favorable presenten bajos niveles de dependencia a los VDJ, ni que aquellos con un entorno familiar disfuncional necesariamente desarrollan esta conducta.

Desde el enfoque de la teoría estructural de Minuchin (1977) y el modelo circumplejo de Olson (2000), se destaca el papel central de las dinámicas familiares en el desarrollo del adolescente. Sin embargo, la correlación baja encontrada en este estudio sugiere que otros factores, ya sean individuales o contextuales, podrían estar influyendo en la dependencia a los videojuegos.

Por ello, es fundamental considerar otros elementos para comprender mejor esta conducta. La teoría ecológica de Bronfenbrenner (1979), por ejemplo, plantea que el entorno inmediato y las interacciones externas son determinantes en el comportamiento. Asimismo, la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2000) propone que la motivación y el bienestar psicológico dependen de la satisfacción de tres necesidades básicas: autonomía, competencia y conexión social. En el caso de la dependencia a los VDJ, la conexión social adquiere especial relevancia, ya que muchos adolescentes recurren a ellos como una forma de suplir esta necesidad cuando no logran establecer relaciones significativas en su entorno inmediato.

En cuanto a la contrastación de las hipótesis H₁, H₂, H₃ y H₄, se identificaron correlaciones significativas, negativas y bajas entre la vinculación familiar y las dimensiones (abstinencia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad para controlar el uso de los videojuegos y, abuso y tolerancia) de la dependencia a los VDJ en la muestra evaluada. Cabe destacar que el componente de vinculación familiar se refiere al grado de cercanía emocional entre los miembros de una familia.

Los resultados indican que existe una tendencia a que si la vinculación familiar mejora en los adolescentes evaluados, la dependencia a los videojuegos podría disminuir y viceversa. Esto sugiere que la vinculación familiar tiene una relación limitada o baja con la dependencia a los VDJ, debido a la presencia de otros factores como el entorno social, que también desempeña un papel relevante. Por ejemplo, si el adolescente está rodeado de un grupo de amigos que valora excesivamente los videojuegos, es más probable que desarrolle una dependencia hacia ellos (Ardila, 2021).

Por otro lado, los hallazgos obtenidos en este estudio coinciden con la literatura previa, dado que Cruz y Mamani (2023) también reportó correlaciones bajas entre la dinámica familiar y el uso problemático de los videojuegos. Esto implica que, aunque una buena relación familiar puede ofrecer un marco de apoyo, no predice decisivamente la dependencia a los VDJ, ya que la presencia de otros factores contextuales y personales serían igualmente relevantes.

Así mismo, en cuanto a las hipótesis H₅, H₆, H₇ y H₈, los resultados evidencian que las relaciones entre la comunicación familiar con las dimensiones de dependencia a los VDJ (abstinencia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad para controlar el uso de los videojuegos y, abuso y tolerancia) en los participantes

evaluados es estadísticamente significativa, baja y negativa. Este hallazgo sugiere que la comunicación familiar, definida como la capacidad de transmitir información, tanto verbal como no verbal, sobre sentimientos, emociones, pensamientos, expectativas y necesidades entre los miembros de la familia (Moré et al., 2005), podría estar relacionado con los comportamientos vinculados a la dependencia a los VDJ.

Esto sugiere que, existe una tendencia a que, a medida que mejora la comunicación familiar, existe una tendencia a que disminuyan los niveles de abstinencia, los problemas asociados al uso excesivo de videojuegos, la dificultad para controlar el tiempo dedicado a esta actividad, y los patrones de abuso y tolerancia. Sin embargo, aunque la comunicación familiar efectiva puede reducir la probabilidad de desarrollar dependencia a los VDJ, no constituye un factor determinante por sí sola. Otros elementos, como la falta de relaciones sociales fuera del ámbito de los VDJ, también juegan un papel importante. Griffiths et al. (2013) señalan que los adolescentes que tienen dificultades para socializar en la vida real pueden encontrar en los VDJ un refugio, lo que incrementa el riesgo de desarrollar dependencia a los VDJ en línea.

En este contexto, la Teoría Ecológica de Bronfenbrenner (1979) ofrece un marco interpretativo útil para comprender estos hallazgos. Según esta teoría, los comportamientos de los adolescentes son el resultado de la interacción entre diversos sistemas, como el familiar, el escolar y el social. Esto sugiere que, aunque la comunicación familiar puede actuar como un factor de protección, la falta de interacción presencial con el entorno social puede exacerbar la dificultad para evitar la dependencia a los VDJ.

De igual importancia, al realizar la contrastación de las hipótesis H₉, H₁₀, H₁₁ y H₁₂, se observan relaciones significativas, bajas y negativas entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y las dimensiones de la dependencia a los VDJ (abstinencia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad para controlar el uso de los videojuegos y, abuso y tolerancia) en los adolescentes participantes. Es importante mencionar que el componente de flexibilidad para el afrontamiento familiar se refiere a los modos que asume la interacción familiar para resolver las demandas estresantes.

Es decir, existe una tendencia a que a medida que los integrantes de la familia de los adolescentes participantes muestran un mayor nivel de adaptabilidad a los cambios que se dan día a día y tengan capacidad de resolver problemas en situaciones difíciles, podría disminuir la dependencia a los VDJ en cualquiera de sus dimensiones. Esto se debe a que, al observar y apreciar cambios positivos en la adaptación y manejo de situaciones problemáticas, los adolescentes podrían sentir menos necesidad de involucrarse excesivamente en los videojuegos como un escape a los problemas de su entorno o como una forma de evadir responsabilidades escolares.

Desde una perspectiva teórica, los hallazgos pueden ser analizados a través de la Teoría del Estrés Familiar (McCubbin y Patterson, 1983), donde sugiere que las familias con mayor capacidad de adaptación y afrontamiento frente a las dificultades tienen menos probabilidades de experimentar disfunciones graves, como las asociadas al comportamiento problemático de los adolescentes.

Sin embargo, la débil relación entre la flexibilidad familiar y la dependencia a los videojuegos indica que el afrontamiento familiar por sí solo no es suficiente para

contrarrestar los efectos de la dependencia de los VDJ. Por ello, la flexibilidad para afrontar los retos no es sólo un atributo familiar sino también un atributo individual. De acuerdo con Lerner et al. (2005), la flexibilidad para el afrontamiento en los adolescentes se potencia cuando tienen apoyo social, asimismo, cuando tienen modelos a seguir de su entorno familiar.

En cuanto a las hipótesis H₁₃, H₁₄, H₁₅ y H₁₆, se hallaron relaciones estadísticamente significativas, negativas y débiles entre las creencias y valores familiares con las dimensiones de la dependencia a los VDJ (abstinencia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad para controlar el uso de los videojuegos y, abuso y tolerancia) en los participantes. Esto sugiere que las creencias y valores familiares, entendidos como la manera en que los miembros de la familia enfrentan la adversidad con resiliencia y una actitud optimista para asumir los desafíos que se les presentan (Santana, 2019), podrían relacionarse con la reducción de los comportamientos de dependencia a los VDJ.

Sin embargo, la relación encontrada fue débil, es decir, si bien la importancia de promover un entorno familiar que fortalezca la resiliencia y el optimismo es importante para el desarrollo del adolescente, ya que constituye un factor protector frente a conductas adictivas, aunque no es determinante por sí solo en el incremento de la dependencia a los VDJ. En este sentido, es crucial considerar otros elementos dentro del contexto que también influyen en el uso de videojuegos.

Estos resultados se corroboran con lo mencionado por Kuss et al. (2017), quienes refieren que los factores culturales pueden influir en la normalización del uso recurrente de los VDJ. En entornos donde jugar VDJ se considera algo común y aceptable, en lugar de un problema, los adolescentes pueden adoptar hábitos de

juego no saludables, como pasar muchas horas jugando para mantenerse competitivos o conectados, sin considerar las creencias y valores inculcados por la familia, como el establecimiento de límites en el tiempo de juego o priorizar el rendimiento académico.

Finalmente, la contrastación de las hipótesis H₁₇, H₁₈, H₁₉ y H₂₀, revelan relaciones estadísticamente significativas, bajas y negativas entre la satisfacción familiar y las dimensiones de la dependencia a los VDJ (abstinencia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad para controlar el uso de los videojuegos y, abuso y tolerancia) en los participantes evaluados. El componente de satisfacción familiar, entendido como la valoración positiva que una persona experimenta dentro de su entorno familiar, se relaciona en un nivel bajo con los comportamientos de dependencia a los VDJ.

Sin embargo, es importante considerar que otros factores también desempeñan un papel relevante. Por ejemplo, Durkin y Barber (2002) señalan que las familias con un nivel socioeconómico más alto tienen mayor acceso a recursos tecnológicos, como internet en casa, suscripciones a juegos en línea, computadoras y celulares, lo que facilita el acceso a los videojuegos. No obstante, este acceso no garantiza un uso adecuado si no está acompañado de una supervisión parental apropiada, el establecimiento de límites claros y una distribución equilibrada de actividades (como practicar deportes, leer, socializar con amigos o realizar actividades familiares) (Gentile et al., 2011).

En este sentido, los resultados de este estudio respaldan hallazgos previos, sugiriendo que un ambiente familiar positivo puede actuar como un factor protector frente a la dependencia de los VDJ. Sin embargo, esta influencia no es determinante,

dada la relación débil observada. Los adolescentes evaluados pueden verse influenciados por otros factores externos a las dimensiones investigadas.

En conclusión, los argumentos presentados apoyan la idea de que, cuando la cercanía y la capacidad del vínculo familiar proporcionan una mejor comunicación entre sus miembros, las necesidades de cada integrante tienen mayor adaptabilidad a los cambios. Esto, a su vez, genera una mayor capacidad para resolver problemas de forma conjunta, reforzando las creencias y los valores familiares, y promoviendo sentimientos positivos, así como una relación agradable entre quienes forman parte de la familia.

En el caso de los adolescentes, quienes se encuentran en un proceso de desarrollo y experimentación de nuevas situaciones y conocimientos, el acceso libre a la tecnología, en particular, a los VDJ, podría aumentar la propensión a desarrollar dependencia. Esto ocurre porque los videojuegos pueden ser percibidos como un escape frente a debates familiares o circunstancias difíciles de afrontar. Además, el uso excesivo de los videojuegos podría llevar al descuido de responsabilidades en el hogar y el colegio, y, con el tiempo, a la aparición de indicadores como la abstinencia y las dificultades para controlar su uso, priorizando el juego por encima de otras actividades o del tiempo en familia.

No obstante, en la población evaluada se detectó que existe una relación significativa, negativa y débil entre la dependencia a los videojuegos y el funcionamiento familiar. Este hallazgo permite afirmar que los adolescentes evaluados no presentan problemas relacionados con el acceso a los videojuegos debido al entorno familiar en el que se encuentran. Al parecer, otros factores externos,

como el entorno social, tienen un mayor impacto en su comportamiento hacia los videojuegos.

Esta tendencia puede explicarse a partir de lo señalado por Griffiths (2005), quienes destacan que, durante la adolescencia, el entorno social y las relaciones con pares suelen tener una influencia más significativa que el ámbito familiar en el desarrollo de hábitos y conductas, incluyendo el uso de videojuegos. Los adolescentes suelen buscar validación y pertenencia en sus grupos sociales, lo que puede llevar a normalizar o incluso fomentar el uso excesivo de videojuegos como una forma de socialización o escape.

Además, Kuss y Griffiths (2012) argumentan que, en contextos donde los videojuegos son ampliamente aceptados y utilizados como medio de conexión social, los adolescentes pueden priorizar estas actividades sobre otras responsabilidades, independientemente de las dinámicas familiares. Esto sugiere que, en entornos donde los videojuegos son percibidos como una herramienta de interacción social, los adolescentes pueden verse más influenciados por sus pares que por las normas o valores establecidos en el hogar.

Por lo tanto, aunque el funcionamiento familiar es un factor importante en el desarrollo de los adolescentes, en el caso de la dependencia a los videojuegos, el entorno social parece desempeñar un papel más determinante. Esto sugiere que las intervenciones dirigidas a reducir la dependencia a los videojuegos deberían considerar no sólo el ámbito familiar, sino también el contexto social y cultural en el que se desenvuelven los adolescentes.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

A continuación, se presentan las siguientes conclusiones:

1. El funcionamiento familiar se relaciona de forma significativa, negativa y débil con la dependencia a videojuegos en los adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.
2. La vinculación familiar muestra una relación significativa, negativa y débil con la abstinencia al usar los videojuegos, con el abuso y tolerancia de los videojuegos, con los problemas relacionados al uso de los videojuegos y con la dificultad de control al usar los videojuegos en los adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.
3. La comunicación familiar se relaciona de forma significativa, negativa y débil con la abstinencia al usar los videojuegos, con el abuso y tolerancia de los videojuegos, con los conflictos relacionados al uso de los videojuegos y con la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.
4. La flexibilidad para el afrontamiento familiar se relaciona de forma significativa, negativa y débil con la abstinencia al usar los videojuegos, con el abuso en el uso de los videojuegos, con los conflictos relacionados al uso de los videojuegos y con la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.

5. Las creencias, valores familiares para el afrontamiento familiar revelan una relación significativa, negativa y débil con la abstinencia al usar los videojuegos, con el abuso en el uso de los videojuegos, con los conflictos relacionados al uso de los videojuegos y con la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.
6. La satisfacción familiar se relaciona de forma significativa, negativa y débil con la abstinencia al usar los videojuegos, con el abuso en el uso de los videojuegos, con los conflictos relacionados al uso de los videojuegos y con la dificultad de control al usar los videojuegos en adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador.

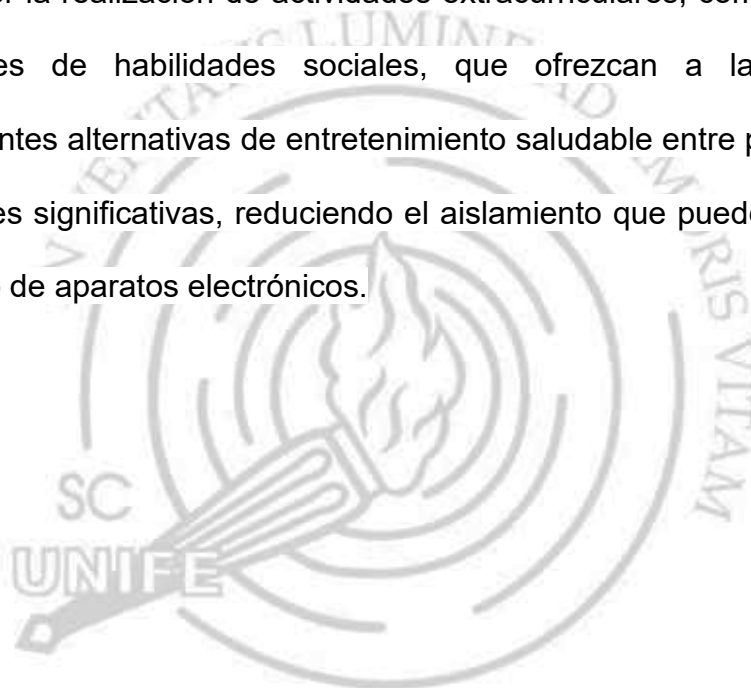
6.2 Recomendaciones

A continuación, se propone las siguientes recomendaciones:

1. Realizar más estudios en distintas instituciones educativas estatales del distrito de Villa El Salvador, utilizando una muestra más amplia y representativa. Esto permitirá obtener mayores resultados a nivel distrital en cuanto al funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos.
2. Se sugiere al departamento psicopedagógico de las dos instituciones educativas donde se aplicó las muestras, implementar talleres sobre la crianza positiva dirigidos a los padres de familia con la finalidad de fortalecer la interacción entre los integrantes del hogar.
3. Asimismo, se sugiere al departamento psicopedagógico, diseñar programas de promoción y prevención frente al uso desmesurado de los videojuegos, para

que los estudiantes puedan conocer sobre las consecuencias del uso de los videojuegos y brindarles herramientas para desarrollar estrategias de afrontamiento adecuadas acordes a su edad.

4. Capacitar a los docentes y tutores para que puedan identificar señales de dependencia a los videojuegos en los estudiantes. Esto permitiría una intervención temprana y un apoyo más efectivo desde el ámbito educativo.
5. Promover la realización de actividades extracurriculares, como deportes, arte o talleres de habilidades sociales, que ofrezcan a las adolescentes participantes alternativas de entretenimiento saludable entre pares y fomentar relaciones significativas, reduciendo el aislamiento que puede generar el uso excesivo de aparatos electrónicos.



REFERENCIAS

- Adlatina. (2022, 15 julio). *En 2022, se estima que un 54,2 % de la población de los Estados Unidos será de jugadores digitales.*
[https://www.adlatina.com/publicidad/en-2022-se-estima-que-un-542-de-la-poblacion-de-los-estados-unidos-sera-de-jugadores-digitales#:~:text=En%202022%2C%20se%20estima%20que%20m%C3%A1s%20de%20la%20mitad%20\(54,jugando%20en%20sus%20tel%C3%A9fonos%20inteligentes](https://www.adlatina.com/publicidad/en-2022-se-estima-que-un-542-de-la-poblacion-de-los-estados-unidos-sera-de-jugadores-digitales#:~:text=En%202022%2C%20se%20estima%20que%20m%C3%A1s%20de%20la%20mitad%20(54,jugando%20en%20sus%20tel%C3%A9fonos%20inteligentes)
- Agudelo, L., Cifuentes, M. y Hernández, D. (2020). La comunicación: un imperativo relacional en el sistema familiar. *Poiésis*, (38), 84-106.
<https://doi.org/10.21501/16920945.3556>
- Aguilar, C. (2017). Funcionamiento familiar según el modelo circunplejo de Olson en adolescentes tardíos [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio institucional de la Universidad de Cuenca.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28397>
- Aguilar, S. (2023). Relación entre funcionamiento Familiar y resiliencia con Adaptación conductual en Adolescentes de tres colegios Nacionales del distrito del Cercado de lima. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/14931/Relacion_AguilarLoayza_Sindy.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alarcón, Y., González, O., Johana, M., Trejos, A. y García, R. (2021). Diseño y validación de una escala para evaluar el funcionamiento familiar (EFFA) en adolescentes colombianos. *Gaceta Médica De Caracas*, 129(3), 598–612.
<https://doi.org/10.47307/GMC.2021.129.3.8>
- Álvarez, G. (2009). La transferencia en el contexto escolar: de la consola de videojuegos hacia las clases de Educación Física. *Lecturas: Educación física y*

deportes, (135). <https://efdeportes.com/efd135/la-transferencia-en-el-contexto-escolar.htm>

Anderson, S. y Sabatelli, R. (2003). *Family interaction: a multigenerational developmental perspective* (3ra ed.). Allyn & Bacon.

Apaza, Y. y Vivar, R. (2021). *Funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes de la institución educativa gran unidad escolar José Antonio encinas, Juliaca* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma de Ica. <https://hdl.handle.net/20.500.14441/1383>

Arana, K. y Butron, J. (2016). *Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional De San Agustín - Área Ingenierías* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/68265013-ff76-49bf-98d1-279c9845274e/content>

Ardila, K. (2021). *Los videojuegos y su influencia en la dinámica familiar de los adolescentes.* [Tesis de posgrado, Universidad Pontificia Bolivariana]. Repositorio institucional de la Pontificia Bolivariana. https://repositorio.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/11361/322_1%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arrieta, J. y Guzmán, R. (2021). Modelo Biopsicosocial: De la teoría a la clínica. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto De Ciencias De La Salud Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo*, 10(19), 101-102. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/download/8033/8415/>

Arroyo, D. (2019, mayo 26). La OMS hace oficial la adicción a los videojuegos como trastorno mental. *MeriStation*. https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html

- Artezano, R. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo* [Tesis de pregrado, Universidad Privada de los Andes]. Repositorio institucional de la Universidad Privada de los Andes. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1917>
- Asociación Americana de Psiquiatría [APA]. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5ª ed.)*. Editorial Médica Panamericana. <https://www.editorialmedicapanamericana.com/ES/libro/manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales-dsm-5>
- Barrientos, M. y Oliveira, A. (2023). Nuevas tecnologías de la industria 4.0 y sociedad. *Academia Mexicana de Ciencias*, 74(2), 8-13. https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/74_2/PDF/Ciencia74-2.pdf
- Becoña, E. (2003). Evolución de las opiniones y creencias sobre el juego de azar en la población adulta a lo largo de 10 años: 1991-2001. *Adicciones*, 16(3), 173-184. <https://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/399/399>
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Caballero, M., Ochoa, J. y Pérez, S. (2006). Familia y violencia escolar: el rol mediador de la autoestima y la actitud hacia la autoridad institucional. *Psicothema*, 18(3), 367-373. <https://www.redalyc.org/pdf/727/72718306.pdf>
- Cáceres, S. (2022). *Dependencia a los videojuegos y dimensiones de la agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas de Lima – sur* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/2167>
- Cadillo, J. (2020). *Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución Educativa, Bellavista, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional

de la Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55462>

Carrasco, F., Droguett, R., Huaiquil, D., Navarrete, A., Quiroz, M. y Binimelis, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *Cultura-hombre-sociedad*, 27(1), 108-137.
<https://dx.doi.org/10.7770/cuhso-v27n1-art1191>

Chagoya, L. (1985). La dinámica familiar y patología. En D. Gutiérrez (Ed.), *La familia, medio propiciador o inhibidor del desarrollo humano*. Prensa Médica.

Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
<http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Collins, K., Onwuegbuzie, A. & Jiao, Q. (2006). *Prevalence of mixed methods sampling designs in social science research and beyond*. Paper presented at the meeting of the American Educational Research Association, San Francisco.

Cóndor, V. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37373/Condor_VFE.pdf?seq

Contreras, A. (2022, diciembre 29). *Este año probablemente la pobreza no se reduzca en el Perú*. Infobae. <https://www.infobae.com/america/peru/2022/12/30/alex-contreras-este-ano-probablemente-la-pobreza-no-se-reduzca-en-el-peru/>

Cortaza, L., Blanco, F., Hernández, F., Lugo, L., Beverido, P., Salas, B. y Xóchitl, J. (2019). Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en adolescentes mexicanos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(2), 59-69.
<https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=434&path%5B%5D=pdf>

- Cruz, L. y Durán, P. (2020, abril 14). Cómo influyen las Nuevas Tecnologías en los Adolescentes. *Aesthesis Psicólogos Madrid*. <https://www.psicologosmadridcapital.com/blog/como-influyen-nuevas-tecnologias-adolescencia/>
- Cruz, M. y Mamani, V. (2023). *Funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio institucional de la Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/13018>
- Cuzco, C. (2022). *Relación entre el uso frecuente del celular y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa Chiquintad. Periodo octubre 2021-febrero 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22650>
- De la Cruz, Y. (2002). *Videojuegos: generadores de actitudes ludópatas y violentas en los jugadores*. <https://books.google.com.pe/books?id=Wow7CbcenmcC&printsec=frontcover&dq=DE+LA+CRUZ+VIDEOJUEGOS&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiMv9KJ3nMAhUs0oMKHcDrDGIQ6wEIGzAA#v=onepage&q=DE%20LA%20CRUZ%20VIDEOJUEGOS&f=false>
- Durkin, K. & Barber, B. (2002). Not so doomed: The impact of electronic games on young adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392. https://education.biu.ac.il/sites/education/files/shared/not_so_doomed.pdf
- Espinosa, L. (2004). Crecimiento y comportamiento en la adolescencia. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, (90), 57-71. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352004000200005&lng=es&tlng=es.
- Estadística de la Calidad Educativa (2023). *Censo Escolar*. https://escale.minedu.gob.pe/censo-escolar/-/document_library_display/oJ44/view/6226837;jsessionid=0e8c891d45587385

4aa54657df1f?_110_INSTANCE_oJ44_topLink=documents-home&_110_INSTANCE_oJ44_cur1=1&_110_INSTANCE_oJ44_delta1=20&_110_INSTANCE_oJ44_keywords=&_110_INSTANCE_oJ44_advancedSearch=false&_110_INSTANCE_oJ44_andOperator=true&_110_INSTANCE_oJ44_delta2=20&cur2=3

Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. y Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 16-27. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682020000100016

Faltýnková, A., Blinka, L., Ševčíková, A. y Husarova, D. (2020). The Associations between Family-Related Factors and Excessive Internet Use in Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1754. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051754>

Feria, R. (2021). Comunicación y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 2(4), 303-309. <https://revista.uct.edu.pe/index.php/neuroscience/article/view/347/419>

Ferrer, P., Miscán, A., Pino, M. y Pérez, V. (2013). Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en familias con un niño que presenta retardo mental. *Revista enfermería Herediana*, 6(2), 51-58. <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RENH/article/view/1793>

Fisher, L. y Navarro, A. (1996). *Introducción a la investigación de mercado* (3ra ed.). Mc Graw-Hill.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2022, 08 de febrero). *Los adolescentes están muy ligados a la tecnología, pero sabemos cómo la utilizan*. <https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan>

Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de*

Mariquita –Colombia 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional de la Universidad Peruana Unión. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UEPU_bab0077f4a82d9d11f8883842b842d08/Details

Garfias, F. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 52(209), 161-179. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182010000200010&lng=es&tlng=es.

Gentile, D. A., Coyne, S. M., & Walsh, D. A. (2011). *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals*. ABC-CLIO.

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf

Griffiths, M., Hussain, Z., Grüsser, S., Thalemann, R., Cole, H., Davies, M., & Chappell, D. (2013). Social interactions in online gaming. In *Developments in current game-based learning design and deployment* (pp. 74–90). IGI Global. <https://www.irma-international.org/viewtitle/70188/?isxn=9781466618640>

Gumbrecht, J. (2016, mayo 30). China abre cientos de campamentos militares para ayudar a curar a adictos a internet. *CNN en español*. <https://cnnespanol.cnn.com/2016/05/30/china-abre-cientos-de-campamentos-militares-para-ayudar-a-curar-a-adictos-a-internet>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.

Herrera, S. (1997). La familia funcional y disfuncional, un indicador de salud. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 13(6), 591-595. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251997000600013&lng=es&tlng=es.

Hidalgo, M., Redondo, A. y Castellano, G. (2012). *Medicina de la adolescencia*. (2da ed.). Atención integral. <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-06/desarrollo-durante-la-adolescencia-aspectos-fisicos-psicologicos-y-sociales/>

Hoffman, L., Paris, S. y Hall, E. (1996). *Psicología del desarrollo hoy*. McGraw- Hill.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018, septiembre 7). *INEI difunde Base de Datos de los Censos Nacionales 2017 y el Perfil Sociodemográfico del Perú*. <https://censo2017.inei.gov.pe/inei-difunde-base-de-datos-de-los-censos-nacionales-2017-y-el-perfil-sociodemografico-del-peru/>

Jiménez, M. y Chacón, A. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). *Internet addiction: Advances in psychotherapy – Evidence-based practice*. Hogrefe Publishing.

Kuss, D., & Griffiths, M. (2012). *Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. https://digipelirajaton.fi/wp-content/uploads/sites/7/2019/03/Kuss_2012a.pdf

Lerner, R.; Almerigi, J. & Theokas, C. (2005). Positive youth development: A view of the issues. *Journal of Early Adolescence*, 25(1), 10-16. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0272431604273211>

López, D. (2022, junio 14). *Adicción a los videojuegos*. *Mente a mente*. <https://www.menteamente.com/blog-salud-mental/adiccion-videojuegos#:~:text=Seg%C3%BAn%20la%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de,ya%20sean%20o%20no%20online.>

López, F. (2011). Relación entre el hábito de consumo de videojuegos y el rendimiento académico diferencias en género y edad en tercer ciclo de educación primaria.

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Sistema de Información Científica, 1(2), 347-355.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832329034.pdf>

López, S., Rodríguez, J., Vidal, M. y Castro, M. (2022). Contribuciones y efectos de los videojuegos en la atención a la diversidad. *Revista Colombiana de Educación*, (84), 1-25. 1-25.
<https://revistas.upn.edu.co/index.php/RCE/article/view/12742>

Luque, S. y Guzmán, K. (2018). *Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNAS* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7323>

Maldonado, M., Amaya, M. y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)*, 11(20), 1-22.
www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf

Mamani, J. y Rojas, S. (2020). *Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes de Lima Este* [Tesis de pregrado, Universidad privada Peruana Unión]. Repositorio institucional de la Universidad privada Peruana Unión. <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3782>

Manrique, R. (2021). *Funcionamiento familiar y agresividad en adolescentes de dos centros educativos privados de Lima sur, 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1867>

Marengo, L., Herrera, N., Coutinho, T., Rotela, G. y Strahler, T. (2015). ¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1-12.
<https://www.redalyc.org/pdf/4395/439543448001.pdf>

- Martínez, E. (2015). La protección de la juventud y la infancia en el ámbito de los videojuegos: contenidos, edades y publicidad. *Dialnet*, 81-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6329277>
- McCubbin, H. I. & Patterson, J. M. (1983). *The family stress process: The double ABCX model of adjustment and adaptation*. En H. I. McCubbin, M. B. Sussman y J. M. Patterson (Eds.), *Social stress and the family: Advances and developments in family stress theory and research* (pp. 7–37). Haworth Press.
- Mendoza, B. (2023). Dependencia a los videojuegos y habilidades sociales en adolescentes escolares. *Revista Científica de Educación*, 10(1), 7-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9255142>
- Minuchin, S. (1977). *Familias y terapia familiar*. Gedisa.
- Minuchin, S. (1984). *Calidoscopio familiar*. Paidós.
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Montalvo, R., Salcido, M. y Arredondo, A. (2013). Análisis del ciclo vital de la estructura familiar y sus principales problemas en algunas familias mexicanas. *Alternativas en Psicología*, 17(28), 73-91. https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-339X2013000100007
- Montero, G., Vega, C. y Hernández, G. (2017). Abuso y Maltrato en el Adulto Mayor. *Medicina Legal de Costa Rica*, 34(1), 120-130. http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-00152017000100120&lng=en&tlng=es.
- Morales, M. (2022, diciembre 22). *Perú cierra el año escolar con casi 2.500 casos de bullying, la cifra más alta en 9 años*. La República.

<https://data.larepublica.pe/peru-cierra-el-ano-escolar-con-casi-2500-casos-de-bullying-la-cifra-mas-alta-en-9-anos/>

Moré, M., Bueno, C., Rodríguez, T. y Olivera, T. (2005). Lenguaje, comunicación y familia. *Humanidades Médicas*, 5(1).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202005000100008&lng=es&tlng=es.

Moscardi, R. (2020). Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (110).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7449259>

Munive, N. (2019). *Funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio institucional de la Universidad Peruana de los Andes. <https://hdl.handle.net/20.500.12848/1783>

Núñez, F. (2021). *La capacidad empática en la convivencia familiar. Un estudio de caso* [Tesis de posgrado, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. Repositorio institucional de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/8960/Capacidad-empatica_convivencia_familiar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Olson, D. (2000). *Circumplex model of marital and family systems. Journal of Family Therapy*, 22, 144–167. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.00144>

Olson, D. H., Sprenkle, D. H. & Russell, C. S. (1979). Circumplex model of marital and family systems, I: Cohesion and adaptability dimensions, family types, and clinical applications. *Family Process*, 18, 3–28. <https://doi.org/10.1111/j.1545-5300.1979.00003.x>

Olson, D. & Barnes, H. (2010). *Family communication scale*. Life Innovations, Inc.

- Olson, D., McCubbin, H., Barnes, H., Larsen, A., Muxen, M. & Wilson, M. (1989). *Families: What makes them work* (2nd ed.). Sage.
- Organización Mundial de la Salud (2018). *Clasificación Internacional de Enfermedades (11ma ed.)*. OMS. [https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](https://www.who.int/es/news/item/17-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))
- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional* [Tesis de pregrado, Universitat de les illes Balears]. Repositorio institucional de la Universitat de les illes Balears. <http://hdl.handle.net/11201/150348>
- Oyarzún, F. (2018). *El estudio de la paternidad a la luz de la Teoría Funcionalista Estructural*. https://www.margen.org/suscri/margen88/oyarzun_88.pdf
- Pichihua, S. (2021, septiembre 06). *El consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia*. <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- Pilco, V. y Jaramillo, A. (2003). Funcionalidad familiar y su relación con la autoestima en adolescentes de la ciudad de Ambato. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 21, 110-123. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9389188>
- Pinedo, C. (2014). *Piura: "índices de delincuencia pudieron preverse con estudios"*. <https://rpp.pe/peru/actualidad/piura-indices-de-delincuencia-pudieron-preverse-con-estudios-noticia-686301>
- Quiroz, G. (2019). *Funcionalidad familiar y autoestima en estudiantes de secundaria de la institución educativa particular* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38915>
- Quispe, K. (2021). *Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur* [Tesis pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1067>

- Red de Universidades Anahuac (2019). La influencia de la tecnología en nuestra vida cotidiana. <https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestra-vida-cotidiana>
- Rodríguez, M. y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 557–591. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Romero, J., Colcha, A., Anastasio, G. y Rodríguez, V. (2019). Influencia de la tecnología de información y comunicación en la vida cotidiana de los adolescentes. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento De La investigación Y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*, 4(4), 308-316. <https://doi.org/10.23857/fipcaec.v4i4.137>
- Ryan, R. y Deci, E. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación, el Desarrollo Social y el Bienestar. *American Psychologist*, 55(1), 68-78. https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeciSpanishAmPsych.pdf
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13. <https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Editorial Bussines Suport. <https://es.scribd.com/document/745781815/Sanchez-Reyes-2015>
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

- Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Sánchez, J.; Telumbre, J. y Castillo, L. (2020). Validación del Test de Dependencia de Videojuegos en una muestra de adolescentes mexicanos. *Horizonte sanitario*, 20(1), 69-78, 2021. <https://doi.org/10.19136/hs.a20n1.3918>
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149-159. <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122057007.pdf>
- Sandoval, E. (2023). *Disfuncionalidad familiar en adolescentes con conductas delictivas en adolescentes- Ecuador* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/28534>
- Santana, E. (2019). La construcción de la resiliencia familiar en la experiencia de la discapacidad: una posibilidad para generar procesos inclusivos. *Revista electrónica de educación*. (53), 01-23. <https://www.redalyc.org/journal/998/99862930012/html/>
- Santander, R., Florenzano, U., Valdés, C., Macarena, C., Eugenio, H. y Carolina, A. (2011). Relación entre ideación suicida y estilos de crianza en un grupo de adolescentes chilenos. *Revista médica de Chile*, 139(12), 1529-1533. <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872011001200001>
- Semenova, N., Zapata, J. y Messenger, T. (2015). Conceptualización de ciclo vital familiar: una mirada a la producción durante el periodo comprendido entre los años 2002 a 2015. *CES Psicología*, 8(2), 103-121. <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423542417006.pdf>
- Sierra, Y. (2018). *Disfuncionalidad familiar y su afectación en el desarrollo psicoafectivo de los adolescentes* [Tesis posgrado, Universidad Pontificia

Bolivariana]. Repositorio institucional de la Universidad Pontificia Bolivariana.
<http://hdl.handle.net/20.500.11912/5357>

Sigüenza, W. (2015). *Funcionamiento Familiar según el modelo Circumplejo de Olson* [Tesis de posgrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio institucional de la Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21878/1/TESIS.pdf>

Silva, R. (2019). *Funcionamiento familiar, bienestar psicológico y autoeficacia en estudiantes de segundo ciclo de dos universidades de la ciudad de Cajamarca* [Tesis de posgrado, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio institucional de la Universidad Peruana Cayetano Heredia. <https://hdl.handle.net/20.500.12866/7099>

Sireci, S., y Faulkner, M. (2014). Evidencia de validez basada en el contenido de la prueba. *Psicothema*, 26(1), 100–107. <http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=4167>

Soria, R. (2010). Tratamiento sistémico en problemas familiares. Análisis de caso. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 13(3). <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol13num3/Vol13No3Art5.pdf>

Suárez, P. y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20), 173-198. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>

Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K. & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>

- Tacza, G. (2020). *Funcionamiento familiar y depresión en estudiantes de 2do a 5to de secundaria de una institución educativa pública de Villa El Salvador* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1245>
- Tamayo, M. (2002). *El proceso de la investigación científica*. Noriega Editores. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
- Toledo, D. (2023). *Relación entre comunicación familiar y Autoestima en adolescentes de una Institución educativa, Huaraz, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35698/COMUNICACION_FAMILIAR_AUTOESTIMA_TOLEDO_VELASQUEZ_DADFNE_ALEJANDRA.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Universidad Femenina del Sagrado Corazón. (2019, diciembre 4). Código de Ética de Investigación. (C.U.N° 1391). https://www.unife.edu.pe/vicerrectorado_investigacion/vri3/vri_7_codigo_etica_investigacion.pdf
- Urreta, M. (2008). *Relación entre el funcionamiento familiar y el embarazo de las adolescentes usuarias del Hospital San Juan de Lurigancho* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/3313>
- Valdez, A. (2021). *Percepción del funcionamiento familiar y resiliencia en adolescentes tardíos de Lima Metropolitana* [Tesis de pregrado, Universidad de Lima]. Repositorio institucional de la Universidad de Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/14075>
- Valido, A. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en los adolescentes* [Tesis de posgrado, Universidad de la Laguna]. Repositorio

institucional de la Universidad de la Laguna.
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>

- Valladolid, A., Neyra, F., Hernández, O., Callupe, P. y Akintui J. (2023). Adicción a redes sociales en estudiantes de una universidad nacional de Junín (Perú). *Región Científica*, 2(1), 202353. <https://doi.org/10.58763/rc202353>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/558>
- Vargas, R., Lemos, V. y Richaud, M. (2017). Programa de fortalecimiento parental en contextos de vulnerabilidad social: una propuesta desde el ámbito escolar. *Interdisciplinaria*, 34(1), 157-172. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=s1668-70272017000100010&script=sci_arttext&tlng=es
- Villegas, G. (2022). *Comunicación y funcionamiento familiar en estudiantes de una institución educativa privada de Piura* [Tesis de pregrado de la Universidad privada de Piura]. Repositorio Institucional Universidad privada de Piura. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/10261>
- Viñas, D. (2021). La representación del Estado regido por el Derecho a través del western en el cine y en los videojuegos. Análisis de “The Man Who Shot Liberty Valance”, “Pat Garrett & Billy the Kid” y “Red Dead Redemption 2” para la enseñanza del Derecho. *Revista De Educación Y Derecho*, (24). <https://doi.org/10.1344/REYD2021.24.36301>

APÉNDICES

- A. Declaración de uso de instrumento y autorización de participación.
- B. Validez de contenido por criterio de expertos para la EFFA.
- C. Cargas factoriales de las dimensiones de la EFFA.
- D. Correlación ítem-test de la Escala total de EFFA.
- E. Validez de contenido por criterio de expertos para el TDV.
- F. Coeficientes alfa de Cronbach para TDV.
- G. Correlación ítem-test corregida del Test de dependencia a los videojuegos.



APÉNDICE A

DECLARACIÓN DE USO DE INSTRUMENTO Y AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN

Yo, Jesika Aldazabal Medina, con DNI 75503601 y Stefany Huamani Munaylla, con DNI 74610143, declaramos haber utilizado la “Escala de funcionamiento familiar (EFFA)” y el “Test de dependencia de videojuegos (TDV)”, con los permisos correspondientes para realizar la investigación titulada “Funcionamiento Familiar y dependencia a los videojuegos en adolescentes de Villa El Salvador”.

Para tal fin, el 7 de mayo del 2023, a través de una cuenta personal se envió un correo electrónico al autor Dr. Mariano Chóliz, solicitando el permiso de uso del test de dependencia de videojuegos. El correo fue respondido el mismo día a las 2:17 pm. Asimismo, el 03 de marzo del 2023, a través de una cuenta institucional se envió un correo electrónico a la autora Dra. Yolima Alarcón, solicitando el permiso para usar la escala de funcionamiento familiar EFFA. El correo fue respondido el 5 de marzo a las 7:03 am. Ambos autores de los instrumentos utilizados nos brindaron la autorización correspondiente para su uso en el presente estudio.

Se solicitó la autorización de los directores de las instituciones educativas participantes del distrito de Villa El Salvador y a través de los tutores se obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia, así como el asentimiento informado de los mismos estudiantes.

Atentamente,



Jesika Aldazabal Medina
DNI 75503601
Tesisista



Stefany Huamani Munaylla
DNI 74610143
Tesisista



Firmado digitalmente por:
ALVAREZ TACO CARMEN LENI
FIR 07461434 hard
Motivo: Doy fe
Fecha: 05/05/2025 23:58:40-0500

Carmen Leni Alvarez Taco
DNI 07461434
Asesora

APÉNDICE B

Validez de contenido por criterio de expertos para la EFFA

N°	Representatividad					Claridad				
	ME	DE	V de Aiken	Nivel de confianza		ME	DE	V de Aiken	Nivel de confianza	
				Inf.	Sup.				Inf.	Sup.
1	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.50	.90	.88	.75	.94
2	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.67	.65	.92	.80	.97
3	4.83	.58	.96	.86	.99	4.00	.95	.75	.61	.85
4	4.42	.90	.85	.73	.93	4.25	.87	.81	.68	.90
5	5.00	0	.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
6	4.83	.58	.96	.86	.99	4.42	.79	.85	.73	.93
7	4.42	.90	.85	.73	.93	4.33	.98	.83	.70	.91
8	4.67	.78	.92	.80	.97	4.67	.49	.92	.80	.97
9	5.00	0	1.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
10	4.50	.90	.88	.75	.94	4.33	.98	.83	.70	.91
11	4.75	.87	.94	.83	.98	4.83	.58	.96	.86	.99
12	4.75	.45	.94	.83	.98	4.50	.90	.88	.75	.94
13	5.00	0	1.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
14	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.00	.74	.75	.61	.85
15	5.00	0	1.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
16	4.33	.98	.83	.70	.91	4.0	.95	.75	.61	.85
17	5.00	0	1.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
18	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.67	.78	.92	.80	.97
19	5.00	0	1.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
20	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.67	.78	.92	.80	.97
21	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.50	.90	.88	.75	.94
22	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.25	1.14	.81	.68	.90
23	5.00	0	1.00	.93	1.00	5.00	0	1.00	.93	1.00
24	5.00	0	1.00	.93	1.00	4.83	.58	.96	.86	.99
25	4.92	.29	.98	.89	1.00	4.17	.94	.79	.66	.88
26	4.75	.87	.94	.83	.98	4.83	.58	.96	.86	.99

Nota: ME = media, DE = desviación estándar.

APÉNDICE C

Cargas factoriales de las dimensiones de la EFFA

<i>Factor</i>	Ítems	Estimador	EE	Z	p
Vinculación familiar	1	.687	.0443	15.50	< .001
	2	.746	.0430	17.37	< .001
	3	.752	.0447	16.82	< .001
	4	.805	.0524	15.36	< .001
Comunicación familiar	5	.765	.0481	15.89	< .001
	6	.880	.0439	20.03	< .001
	7	.861	.0518	16.62	< .001
	8	.672	.0503	13.38	< .001
	9	.819	.0433	18.94	< .001
Flexibilidad para el afrontamiento familiar	10	.720	.0446	16.14	< .001
	11	.803	.0446	18.01	< .001
	12	.780	.0452	17.25	< .001
	13	.759	.0590	12.87	< .001
	14	.670	.0548	12.24	< .001
	15	.595	.0648	9.18	< .001
Creencias y valores	16	.625	.0627	9.97	< .001
	17	.719	.0520	13.82	< .001
	18	.661	.0469	14.10	< .001
	19	.591	.0512	11.55	< .001
	20	.721	.0485	14.89	< .001
	21	.584	.0476	12.27	< .001
Satisfacción familiar	22	.875	.0464	18.88	< .001
	23	.958	.0482	19.89	< .001
	24	1.135	.0559	20.31	< .001
	25	.878	.0448	19.59	< .001
	26	.789	.0481	16.40	< .001

Nota: EE = errores estándar, Z = carga factoriales, p = significancia.

APÉNDICE D

Correlación ítem-test de la Escala total de EFFA

N° de Ítem	Correlación elemento- total corregido	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento	N° de Ítem	Correlación elemento- total corregido	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
1	.617	.939	14	.526	.940
2	.655	.938	15	.429	.942
3	.666	.938	16	.494	.940
4	.597	.939	17	.515	.940
5	.622	.939	18	.544	.940
6	.722	.937	19	.396	.941
7	.654	.938	20	.609	.939
8	.561	.939	21	.417	.941
9	.716	.938	22	.678	.938
10	.612	.939	23	.705	.937
11	.685	.938	24	.713	.937
12	.668	.938	25	.685	.938
13	.541	.940	26	.626	.939

APÉNDICE D

Validez de contenido por criterio de expertos para el TDV

N°	Representatividad					Claridad				
	ME	DE	V de Aiken	Nivel de confianza		ME	DE	V de Aiken	Nivel de confianza	
				Inf.	Sup.				Inf.	Sup.
1	4.75	.45	.94	.83	.98	4.50	.90	.88	.75	.94
2	4.67	.65	.92	.80	.97	4.08	1.08	.77	.63	.87
3	4.83	.58	.96	.86	.99	4.33	.65	.83	.70	.91
4	4.92	.29	.98	.89	1.00	4.58	.67	.90	.78	.95
5	4.67	.89	.92	.80	.97	4.75	.45	.94	.83	.98
6	4.67	.78	.92	.80	.97	4.42	.79	.85	.73	.93
7	4.92	.29	.98	.89	1.00	4.33	.98	.83	.70	.91
8	4.58	.90	.90	.78	.95	4.67	.49	.92	.80	.97
9	4.58	.51	.90	.78	.95	4.75	.45	.94	.83	.98
10	4.92	.29	.98	.89	1.00	4.58	.90	.90	.78	.95
11	4.33	1.15	.83	.70	.91	4.50	.80	.88	.75	.94
12	4.67	.89	.92	.80	.97	4.83	.39	.96	.86	.99
13	4.75	.87	.94	.83	.98	4.08	1.56	.77	.63	.87
14	5.00	.00	.00	.93	1.00	4.67	.49	.92	.80	.97
15	4.67	.78	.92	.80	.97	4.67	.78	.92	.80	.97
16	4.50	.90	.88	.75	.94	4.25	.75	.81	.68	.90
17	4.83	.39	.96	.86	.99	4.83	.39	.96	.86	.99
18	5.00	.00	1.00	.93	1.00	4.67	.78	.92	.80	.97
19	4.67	.49	.92	.80	.97	4.67	.49	.92	.80	.97
20	4.67	.49	.92	.80	.97	4.67	.49	.92	.80	.97
21	4.58	.51	.90	.78	.95	4.75	.45	.94	.83	.98
22	4.92	.29	.98	.89	1.00	4.92	.29	.98	.89	1.00
23	4.83	.39	.96	.86	.99	4.83	.39	.96	.86	.99
24	4.67	.89	.92	.80	.97	4.75	.45	.94	.83	.98
25	4.33	1.07	.83	.70	.91	4.75	.45	.94	.83	.98

Nota: ME = media, DE = desviación estándar.

APÉNDICE F

Coefficientes alfa de Cronbach para TDV

Ítem	Correlación total de ítems corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el ítem	Ítem	Correlación total de ítems corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el ítem
Dimensión: Abstinencia ($\alpha = .927$)					
3	.798	.915	11	.618	.924
4	.771	.917	13	.791	.915
6	.589	.926	14	.768	.917
7	.718	.919	21	.728	.920
10	.804	.915	25	.633	.924
Dimensión: Abuso y tolerancia ($\alpha = .908$)					
1	.748	.894	9	.820	.877
5	.735	.896	12	.838	.873
8	.753	.896			
Dimensión: Problemas asociados por los videojuegos ($\alpha = .817$)					
16	.398	.865	19	.732	.723
17	.739	.720	23	.700	.739
Dimensión: Dificultad de control ($\alpha = .870$)					
2	.561	.872	20	.704	.843
15	.695	.844	22	.706	.843
18	.698	.845	24	.707	.844
Escala total: $\alpha = .969$					

APÉNDICE G

Correlación ítem-test corregida del Test de dependencia a los videojuegos

N° de Ítem	Correlación elemento- total corregido	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento	N° de Ítem	Correlación elemento- total corregido	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
1	.735	.968	14	.752	.968
2	.738	.968	15	.707	.968
3	.808	.967	16	.489	.970
4	.747	.968	17	.762	.968
5	.750	.968	18	.712	.968
6	.590	.969	19	.772	.968
7	.689	.968	20	.748	.968
8	.801	.968	21	.811	.967
9	.833	.967	22	.712	.968
10	.836	.967	23	.752	.968
11	.590	.969	24	.740	.968
12	.842	.967	25	.650	.968
13	.843	.967			