



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

TESIS

FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN
ADOLESCENTES DE TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

AUTORA

NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA (ORCID: 0000-0002-6836-0307)

ASESORA

MG. GUISSELA VANESSA MENDOZA CHÁVEZ (ORCID: 0000-0001-5883-9712)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN DE PROGRAMA

PROBLEMAS RELACIONADOS AL ÁMBITO EDUCATIVO

LÍNEA DE ACCIÓN RSU

SALUD Y BIENESTAR

LIMA, PERÚ, JULIO DE 2024



CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.

Referencia bibliográfica

Bernardo Herrera, N. G. (2024). *Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima* [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma del Perú.

HOJA DE METADATOS

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Nayke Griss Bernardo Herrera
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70031355
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-6836-0307
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Guissela Vanessa Mendoza Chávez
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	42731773
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-5883-9712
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Silvana Graciela Varela Guevara
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	47283514
Secretario del jurado	
Nombres y apellidos	Laura Fausta Villanueva Blas
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09749871
Vocal del jurado	
Nombres y apellidos	Max Hamilton Chauca Calvo
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08035455
Datos de la investigación	
Título de la investigación	Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima
Línea de investigación Institucional	Persona, Sociedad, Empresa y Estado.
Línea de investigación del Programa	Problemas relacionados al ámbito educativo.
URL de disciplinas OCDE	https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.02.04

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lima, el jurado de sustentación de tesis conformado por: la DRA. SILVANA GRACIELA VARELA GUEVARA como presidenta, la DRA. LAURA FAUSTA VILLANUEVA BLAS como secretaria y el MG. MAX HAMILTON CHAUCA CALVO como vocal, reunidos en acto público para dictaminar la tesis titulada:

FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN
ADOLESCENTES DE TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA

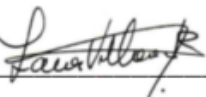
Presentado por la bachiller:
NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA

Para obtener el **Título Profesional Licenciada en Psicología**; luego de escuchar la sustentación de la misma y resueltas las preguntas del jurado se procedió a la calificación individual, obteniendo el dictamen de **Aprobado-Bueno** con una calificación de **QUINCE (15)**.

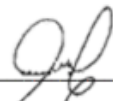
En fe de lo cual firman los miembros del jurado, el 11 de julio del 2024.



PRESIDENTA
DRA. SILVANA GRACIELA
VARELA GUEVARA



SECRETARIA
DRA. LAURA FAUSTA
VILLANUEVA BLAS



VOCAL
MG. MAX HAMILTON
CHAUCA CALVO

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo Guissela Vanessa Mendoza Chávez docente de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Autónoma del Perú, en mi condición de asesora de la tesis titulada:

Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima

De la bachiller Nayke Griss Bernardo Herrera, constato que la tesis tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de similitud del software Turnitin que se adjunta.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Autónoma del Perú.

Lima, 29 de Octubre de 2024



Guissela Vanessa Mendoza Chávez

DNI: 42731773

DEDICATORIA

Con el mayor amor primero a nuestro creador al otorgar la fortaleza en los momentos de adversidad, a mi abuelo Epifanio Herrera Sarabia, mis padres, hermanos, al ser forjadores de mis logros, a mi novio Percy por apoyarme siempre y ser también parte de mis logros y a mi ser de luz Athena

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a mis padres Grisel y Alfredo por su gran ejemplo de constancia y perseverancia para su familia, a mi hermana Katherine por ser mi guía, ejemplo y superación, y hermanos que estuvieron acompañándome en mi camino profesional, a toda la plana de docentes, de mi hermosa carrera, gracias por su dedicación, paciencia y palabras de aliento en los momentos precisos de mi camino profesional.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS.....	3
LISTA DE TABLAS.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT.....	7
RESUMO.....	8
I. INTRODUCCIÓN.....	9
II.MÉTODO.....	14
2.1. Tipo y diseño.....	14
2.2. Población, muestra y muestreo.....	15
2.3. Hipótesis.....	15
2.4. Variables y operacionalización.....	15
2.5. Instrumentos o materiales.....	15
2.6. Procedimientos.....	16
2.7. Análisis de datos.....	16
2.8. Aspectos éticos.....	16
III. RESULTADOS.....	17
IV. DISCUSIÓN.....	21
V. CONCLUSIONES.....	25
VI. RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS	
ANEXOS	

LISTA DE TABLAS

- Tabla 1 Niveles de la variable funcionamiento familiar y sus dimensiones
- Tabla 2 Niveles de la variable adicción a los videojuegos
- Tabla 3 Correlaciones entre el funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima
- Tabla 4 Correlaciones entre el funcionamiento familiar y dimensiones de la adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima

FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE TRES INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE LIMA

NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre el funcionamiento familiar y la adicción a los videojuegos, ejecutado mediante un cuestionario en 300 estudiantes de 1° a 5° grado de secundaria en tres distintas instituciones educativas en Lima, con la participación de ambos sexos, así mismo se emplearon pruebas psicométricas, como el Cuestionario de Funcionamiento Familiar FACES III (Olson et al., 1989). y el Test de Dependencia a los Videojuegos con cuatro dimensiones (Choliz et al., 2011). El prototipo de búsqueda fue descriptivo correlacional, no experimental y de corte transversal. Asimismo los software utilizados fueron Jamovi, y SPSS donde posteriormente se implementó el estudio de distribución de la información mediante un análisis factorial confirmatorio, y el análisis de confianza por consistencia interna, donde se dio a conocer que sólo correlaciona la dimensión cohesión de la primera variable con la adicción a los videojuegos, sin embargo la dimensión adaptabilidad , no correlaciona con la segunda variable, razón por la cual se desestima la hipótesis del vigente estudio, al no encontrar un vínculo en las dos variables previamente señaladas, con ello podemos concluir que la variable de funcionamiento familiar es ajeno o independiente a la segunda variable en los adolescentes de tres instituciones de Lima.

Palabras clave: adicción, estudiantes, adolescentes, dependencia.

FAMILY FUNCTIONING AND ADDICTION TO VIDEO GAMES AMONG ADOLESCENTS FROM THREE EDUCATIONAL INSTITUTIONS IN LIMA

NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between family functioning and video game addiction, carried out through a questionnaire in 300 students from 1st to 5th grade of secondary school in three different educational institutions in Lima, with the participation of both sexes. Likewise, psychometric tests were used, such as the FACES III Family Functioning Questionnaire (Olson et al., 1985). and the Video Game Dependence Test with four dimensions (Choliz et al., 2011). The search prototype was descriptive, correlational, non-experimental and cross-sectional. Likewise, the software used was Jamovi and SPSS, where the information distribution study was subsequently implemented through a confirmatory factor analysis, and the trust analysis by internal consistency, where it was revealed that only the cohesion dimension of the first variable correlates. with video game addiction, however the adaptability dimension does not correlate with the second variable, which is why the hypothesis of the current study is rejected, as no link was found in the two previously mentioned variables, with this we can conclude that the family functioning variable is unrelated or independent to the second variable in adolescents from three institutions in Lima.

Keywords: addiction, students, adolescents, dependency.

**FUNCIONAMENTO FAMILIAR E VÍDEO JOGO EM ADOLESCENTES DE TRÊS
INSTITUIÇÕES DE ENSINO DE LIMA**

NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL PERÚ

RESUMO

O objetivo deste estudo foi determinar a relação entre o funcionamento familiar e o vício em videogames, realizado por meio de questionário em 300 alunos do 1º ao 5º ano do ensino médio em três instituições de ensino diferentes de Lima, com a participação de ambos os sexos. Da mesma forma, foram utilizados testes psicométricos, como o Questionário de Funcionamento Familiar FACES III (Olson et al., 1985). e o Teste de Dependência de Videogame com quatro dimensões (Choliz et al., 2011). O protótipo de pesquisa foi descritivo, correlacional, não experimental e transversal. Da mesma forma, os softwares utilizados foram Jamovi e SPSS, onde posteriormente foi implementado o estudo da distribuição da informação através de uma análise fatorial confirmatória, e a análise de confiança por consistência interna, onde se revelou que apenas a dimensão coesão da primeira variável se correlaciona com o vício em videogame, porém a dimensão adaptabilidade não se correlaciona com a segunda variável, razão pela qual a hipótese do presente estudo é rejeitada, pois não foi encontrada nenhuma ligação nas duas variáveis anteriormente citadas, com isso podemos concluir que o funcionamento familiar variável não está relacionada ou é independente da segunda variável em adolescentes de três instituições de Lima.

Palavras chave: vício, estudantes, adolescentes, dependência.

I. INTRODUCCIÓN

La familia, tiene como objetivo crear las primeras relaciones interpersonales como también los primeros vínculos afectivos, formando de esa manera su identidad y autonomía en el adolescente, transmitiendo valores culturales y éticos. Por otro lado, en estos últimos años hemos podido observar la presencia de distintas nuevas tecnologías que inevitablemente tuvieron un impacto muy importante en los adolescentes, siendo cada vez más frecuente el tiempo de conexión que emplean en su día a día, evidenciando efectos negativos en su crecimiento y desarrollo personal como también afectando la conducta del adolescente.

Suárez y Vélez (2018) evidenciaron que las familias que carecen de un adecuado funcionamiento familiar, como los padres que no muestran interés por sus hijos, se debe a que ellos mismos llevan consigo la frustración y el estrés, por distintos motivos, donde la mayoría de las veces se debe a la carga laboral que afecta una buena organización en la familia.

Así mismo la Organización Mundial de la Salud (OMS,2021), señaló que el desarrollo del adolescente de 10 hasta los 20 años tiene presente conductas impulsivas, poca tolerancia a los padres, donde no hay control de sus impulsos. Así mismo en el Perú, se aprecia una realidad poco alentadora cuando se habla de la familia, mediante un informe Unicef en el año 2021 dio a conocer que la violencia en el hogar sigue vigente, donde 6 de cada 10 adolescentes padecen violencia física, psicológica y sexual (El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2021) por otra parte, la Encuesta Nacional de Relaciones Sociales en el 2019, dio a conocer que el 78% de adolescentes que pertenecen al mismo grupo de edad, fue víctima de algún tipo de violencia en el hogar, Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2019).

Por otro lado en relación a la segunda variable, la OMS (2019) lo señaló como trastorno, la misma que fue aprobado por la undécima revisión de la Clasificación estadística internacional de enfermedades y problemas de salud relacionados (CIE-10), que se considera oficialmente un trastorno de conducta adictiva cuando el comportamiento de juego se da de manera online y recurrente, para afianzar el diagnóstico, el proceder en la conducta debe ser evidente por un intervalo mínimo de un año, aunque también se indica que puede disminuirse si la persona manifiesta algún síntoma y si son severos. Así mismo, Karayagiz y Aygun (2018) señaló que el abuso del juego virtual es un problema de salud pública y que el aumento de este tipo de adicción cada vez va en incremento en niños y adolescentes.

Desde el punto de vista de la casa de estudios de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2020) expertos aseguraron que este país es uno de los que más videojuegos consume a nivel de Latinoamérica, manifestado como un trastorno mental porque sus síntomas son similares a las provocadas por sustancias, según informó su Departamento de Psiquiatría y Salud Mental.

Cedros (2019) realizó una investigación donde reveló que adolescentes de las edades de 20 y 22 años son jugadores de videojuegos habituales, lo cual un 85% fueron del sexo masculino y el 15% del sexo femenino, señalando a los juegos en línea más consecuentes los de aventura y guerra, donde identificaron carencias emocionales y afectivas, teniendo en común la disfunción familiar.

El Ministerio de Salud (MINSAL, 2021) manifestó que cuando inició la pandemia COVID-19, fue posible evidenciar el aumento de la adicción a los videojuegos entre niños, adolescentes y adultos jóvenes, debido al encierro y la falta de interacción con su entorno social.

Por todo lo expuesto anteriormente, surge la pregunta ¿El funcionamiento familiar está asociado a la adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima?

Numerosos estudios en el Perú, en población adolescente, joven y adulta reportan relación entre las variables de estudio (Cruz et al.,2023; Munive, 2019; Berrio, 2020; Cantuarinas, 2020; Quispe, 2023) sin embargo también hay estudios en los que no se reportan relación entre las variables en adolescentes (Lizárraga y Meza, 2020) por otro lado, en los estudios a nivel internacional, diversos estudios dirigidos a población adolescentes, joven y adulta, reportaron relación entre las variables de estudio (Martínez et al.,2020; Chen et al., 2020; Castaño et al.,2019; Asprilla, 2020; Rodríguez et al., 2020) sin embargo también se evidencia información en la que no se reportaron relación entre las variables en adolescentes (Nubia, 2021; Zapata, 2022; Chan et al., 2020; Faltýnková, 2020).

Olsón (1989) explica a la primera variable del estudio como un intercambio de lazos afectivos presentes en los elementos de la familia, que lo define como cohesión, de la misma manera ser capaz de superar cambios con la finalidad de hacer frente a problemas, roles y reglas que puedan experimentar los individuos de cada familia denominándose como la adaptabilidad familiar. De igual manera se plantea que el correcto funcionamiento familiar equilibrado, facilita a sus miembros a poder desarrollar y cumplir con éxito sus propios objetivos.

Por otro lado, Chirinos (2019) mencionó que el abuso a los juegos en línea muestra dependencia mental y física de manera desproporcionada, como también cuando hablamos de adicción, nos referimos a la sumisión excesiva que genera consecuencias graves en la vida familiar, social, personal y laboral de un individuo,

como también, Mitchell y Savill (2004) relacionó a esta variable como parte del aprendizaje en el adolescente.

Así mismo McLean y Griffiths (2013) indican que es de suma prevalencia conocer y estudiar los tipos de conductas que presente una persona adicta, ya que muestran las mismas complicaciones semejantes a otras adicciones o también alguna ejecución constante de manera general.

Chang y Bushman (2019) mencionó que el abuso a los juegos en línea de manera desproporcionada donde los niños y pueden presentar conductas agresivas, hasta el punto de no tener relación social con su familia ni amigos. Para Griffiths (1998) señala que, para ser considerada una conducta adictiva, tiene que evidenciar los síntomas de saliencia, cambios de humor, tolerancia, síndrome de abstinencia, conflicto y recaída. Por otro lado, Nogueira et al. (2019) señalo que el problema de adicción en los niños es una problemática emergente. Así mismo Chóliz (2011) planteó cuatro criterios para esta adicción a los videojuegos, los cuales se clasifican en: abuso y tolerancia, abstinencia, problemas ocasionados por los videojuegos y por último la dificultad de control.

La OMS (2017) clasifica el trastorno de los videojuegos como una enfermedad mental, donde a inicios del 2018 publicó en su web un alcance de la siguiente edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE 11), en la que decidió incluir los trastornos del “juego” que es priorizar el videojuego, como también el uso de juegos digitales, con o sin Internet, donde explica que la adicción, no solo se presenta por introducir alguna sustancia, también por llevar a cabo algún tipo de labor particularmente desenfrenada.

En este sentido, la reciente investigación es necesaria, hallando relevancia a nivel teórico, donde estará integrada información científica y organizada, con la

finalidad de adquirir información, indagado el nivel de participación de como el funcionamiento familiar está vinculado con el uso adictivo de los videojuegos, de esa manera se podrá aportar a próximas investigaciones, a nivel práctico, buscará ejecutar con la base de información, propuestas de mejora como programas psicológicos, charlas o talleres que al ser ejecutados mejoren el desempeño académico en los estudiantes y tengan un mejor manejo con el uso de los juegos en línea, en el aporte social, que buscará planificar acciones preventivas promocionales frente a las comportamientos adictivos en los adolescentes, y por último un aporte metodológico al efectuarse la validez y confiabilidad con el fin de adecuar el instrumento, que resultará de beneficio en investigaciones referentes al tema.

Por otro lado, se tomó en consideración las limitaciones que se plantearon en cuanto a la utilización de los instrumentos, como la demora a la respuesta de los formularios enviados a los participantes, debido a la virtualidad adicionando la demanda académica, como también, la situación que atravesó el mundo ante la COVID-19, lo cual, afectó notablemente la salud pública, presentándose ausentismo por parte de los estudiantes.

Para brindar una solución a la interrogante problemática, se planteó como principal objetivo el conocer la asociación entre el funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima y los objetivos específicos fueron: conocer el nivel de funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en la muestra de adolescentes de tres instituciones educativas de Lima, así como demostrar el vínculo entre las dimensiones de cada una de las variables de este estudio.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación

El presente estudio es de tipo descriptivo correlacional, el diseño es no experimental, ya que no se manipularon las variables y de corte transversal, ya que se recolectó los datos en un solo momento (Hernández y Mendoza, 2018).

2.2. Población, muestra y muestreo

La población está integrada por 1500 escolares de 1er a 5to grado en secundaria, de tres centros educativos nacionales de Lima, durante el año académico 2022. La muestra quedó conformada por 300 escolares, considerándose criterios de inclusión, como el alcance de edad entre 12 a 18 años, vigentemente estudiando, y como criterios de exclusión, no presentar el alcance de edad solicitado, negarse a colaborar en el estudio, y eliminar los cuestionarios incompletos.

2.3. Hipótesis

Como hipótesis general, se formuló el funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima, tal como las hipótesis específicas, se enunciaron la dimensión cohesión y la segunda variable y la dimensión adaptabilidad junto también a la segunda variable antes mencionada.

2.4. Variables y operacionalización

El funcionamiento familiar, se define como una interacción de vínculos afectivos en los integrantes de la familia, siendo capaz de superar cambios con la finalidad de hacer frente a problemas, reglas y roles que puedan experimentar los miembros de cada familia (Olsón, 1989). La adicción a los videojuegos, se define como el abuso a los juegos en línea de manera desproporcionada donde los niños y adolescentes se mantienen frente a un computador, excluyendo su relación social con su familia y amigos (Chirinos 2019).

2.5. Instrumentos o materiales

Para el presente estudio, la técnica utilizada para el recojo de información en un solo momento fue la encuesta (Supo, 2014). En cuanto a los instrumentos se utilizaron la Escala de evaluación de la cohesión y adaptabilidad familiar FACES III: La prueba fue creada por Olsón et al. (1985) posteriormente se realizó una adaptación en estudiantes peruanos por Bazo et al. (2016) con una muestra de 910 participantes, entre 11 y 18 años, de ambos sexos. Examinaron la confiabilidad por medio del α , la dimensión cohesión obtuvo un coeficiente de 0.89 y la adaptabilidad presentó un 0.74. Se presenta la validez de la variable, donde se encontraron indicadores de ajuste convenientes (CFI=0,913, TLI =0.900, RMSEA= 0.0576) se obtuvo esos valores con cuatro errores correlacionados (8 - 14, 18 - 20, 14 - 18, 8 - 18). En cuanto a la confiabilidad, del instrumento, tanto a nivel general como sus dimensiones, evidenciaron valores óptimos, con el alfa de Cronbach 0.857, por áreas en la dimensión de cohesión 0.859 y para estimar la confiabilidad de la dimensión Adaptabilidad familiar, se realizó por medio del coeficiente de Omega 0.665.

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV): El Test de dependencia a videojuegos (TDV) fue llevado a cabo por Chóliz y Marco (2011). Después de diversas exploraciones factoriales, el test quedó solo en 25 ítems, donde se extrajeron 4 dimensiones: abuso y tolerancia, abstinencia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control. La fiabilidad aproximada del coeficiente para la muestra uno (0.96) y muestra dos (0.94), evidenció elevados cambios confiables con el coeficiente Alfa de Cronbach. Para efectos del presente estudio se presenta la validez de la variable, con cuatro dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control, se encontraron índices de ajuste adecuados (CFI=0.912, TLI = 0.901, RMSEA=0.0719) con seis

errores correlacionados (14-25, 18-20, 21-25, 16-19). Así mismo para analizar la fiabilidad de la escala general, se realizó con el $\alpha = 0.958$ y en las áreas en la dimensión de Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad de control, evidenciaron valores óptimos.

2.6. Procedimientos

Inició con un proceso de selección para los instrumentos de medición, se gestionó el permiso a las tres instituciones educativas correspondientes las cuales se lograron con éxito. Posteriormente se efectuó la utilización de los cuestionarios de medida, con la ayuda del formulario de Google. Asimismo, se dio como prioridad el consentimiento informado para el desarrollo de los instrumentos a cada estudiante y por último se procedió a recopilar las respuestas en una base de datos.

2.7. Análisis de datos

Se edificó un banco de datos en Excel, en el cual se realizó una limpieza de los datos obtenidos, los softwares utilizados fueron Jamovi, y SPSS donde se efectuó el análisis de distribución de los datos y la evaluación de confiabilidad por consistencia interna. Se empleó la prueba de normalidad de Kolmogórov Smirnov, el mismo que evidenció que no se ajustan a una distribución normal, por lo que se usó el estadístico Rho de Spearman.

2.8 Aspectos éticos

Para este apartado se cumplió los principios éticos de investigación, donde se explica el procedimiento de información de datos personales mediante un asentimiento informado. La universidad brindó el software de antiplagio turnitin, para así filtrar los trabajos académicos.

III. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Niveles de la variable funcionamiento familiar y sus dimensiones

<i>Funcionamiento familiar</i>	<i>Niveles</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Cohesión	Bajo	69	23.0
	Promedio	163	54.3
	Alto	68	22.7
	Total	300	100.0
Adaptabilidad familiar	Bajo	70	23.3
	Promedio	165	55.0
	Alto	65	21.7
	Total	300	100.0

En la tabla 1, se aprecia a la dimensión de cohesión de la primera variable, el más alto porcentaje de personas se ubica en la categoría promedio con el 54.3%, mientras que el menor número se encuentra en el nivel alto con un 22.7 %, de igual modo, la segunda dimensión de adaptabilidad familiar, gran parte se ubica en una categoría promedio con un 55.0% y el menor número en el nivel alto con un 21.7%.

Tabla 2*Niveles de la variable adicción a los videojuegos*

<i>Adicción a los videojuegos</i>	<i>Niveles</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Abstinencia	Bajo	68	22.7
	Promedio	170	56.7
	Alto	62	20.7
	Total	300	100.0
Abuso y tolerancia	Bajo	63	21.0
	Promedio	169	56.3
	Alto	68	22.7
	Total	300	100.0
Problemas ocasionados por los videojuegos	Bajo	61	20.3
	Promedio	168	56.0
	Alto	71	23.7
	Total	300	100.0
Dificultad de control	Bajo	47	15.7
	Promedio	174	58.0
	Alto	79	26.3
	Total	300	100.0
Total ADV	Bajo	71	23.7
	Promedio	165	55.0
	Alto	64	21.3
	Total	300	100.0

En la tabla 2, se aprecia en la dimensión de abstinencia de la segunda variable, el mayor porcentaje está ubicado en la categoría promedio con un 56.7%, mientras que el menor número se encuentra en el grado alto con un 20.7 %, asimismo, la segunda dimensión de abuso y tolerancia su mayor porcentaje se halla en un grado promedio con un 56.3% y el menor número en el grado bajo con un 21.0%, la tercera dimensión problemas ocasionados por los juegos en línea se sitúa en un rango promedio con un 56.0% y el menor número en un rango bajo con un 20.3%, la cuarta dimensión dificultad de control se ubica en la posición promedio con un 58.0% y el menor número en el nivel bajo con un 15.7% y por último el total de las dimensiones, el porcentaje más alto de personas se ubica en la categoría promedio con un 55.0% y la más baja cantidad en un rango alto con un 20.7%.

Contrastación de hipótesis

Tabla 3

Correlaciones entre el funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima

		Adicción a los videojuegos
Cohesión	Rho	-,136*
	p	0.019
	n	300
Adaptabilidad	Rho	0.001
	p	0.986
	n	300

En la tabla 3 observa que sólo correlaciona la dimensión cohesión de la primera variable con adicción a los videojuegos, sin embargo, la dimensión adaptabilidad, no correlaciona, por tanto, se desestima la hipótesis de estudio.

Tabla 4

Correlaciones entre el funcionamiento familiar y dimensiones de la adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima

		Abstinencia	Abuso y tolerancia	Problemas relacionados a los videojuegos	Dificultad de control
Cohesión	Rho	-.172**	-0.093	-0.099	-0.093
	<i>p</i>	.003	.107	.087	.110
	n	300	300	300	300
Adaptabilidad	Rho	0.005	-0.022	-0.045	0.050
	<i>p</i>	.931	.700	.441	.386
	n	300	300	300	300

En la tabla 4, se examina que solo presenta una conexión pequeña entre cohesión y abstinencia, sin embargo, las demás dimensiones, tanto cohesión y adaptabilidad, con las demás dimensiones no presentan ningún tipo de relación.

IV. DISCUSIÓN

El vigente estudio tuvo como intención examinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos, al respecto se halló que es ausente de vínculo entre ambas variables, esto significa que el funcionamiento familiar no necesariamente está vinculado ni de manera positiva ni en manera negativa con la segunda variable, estos resultados coinciden con Lizárraga y Meza (2020) donde precisó que no se evidencia relación significativa entre dependencia de videojuegos y funcionamiento familiar, de la misma manera con Nubia (2021) quien evidenció que no se presenta asociación estadísticamente significativa entre funcionamiento familiar, estilos de crianza y la dependencia a videojuegos ($p > 0.05$), además difieren con los encontrados por Cruz et al. (2023) quien halló un impacto significativo de disfunción familiar con adicción a los juegos en línea, donde concluyó que presentan relación la adicción a los juegos en línea y el funcionamiento familiar, en otro estudio Castaño et al. (2019) dieron a conocer que se encuentra relación con la tipología familiar y adicción a internet, como también, Munive (2019) quien concluyó la presencia de una vinculación baja y significativa en las dos variables ($p = 0.000$). Cantuarinas (2020) evidenció que, a más alta comunicación familiar, aguarda un menor grado de adicción a las redes sociales, a esto se suma el aporte de Rodríguez et al. (2020) quienes concluyeron que el tener una adecuada comunicación con los padres no es decisivo para el empleo del celular en los adolescentes. Estos resultados podrían explicarse debido a la nueva normalidad establecida posterior a la pandemia en la que el hábito de las redes, teléfono móvil e internet son parte en la vida frecuente de los adolescentes.

Por lo que corresponde al primer objetivo específico, sobre conocer el nivel de funcionamiento familiar en adolescentes, en la dimensión de cohesión se encontró

que el más alto porcentaje de personas, se ubica en la categoría promedio con un 54.3%, mientras que el menor número se encuentra en el nivel alto con un 22.7 %, asimismo, la segunda dimensión de adaptabilidad familiar, evidenció el porcentaje más alto ubicado en un nivel promedio con un 55.0% y el menor número en el nivel alto con un 21.7%, estos resultados evidencia que se les complica encontrar vínculo emocional en los integrantes de su familia, al igual que el poder distinguir la autoridad y compromiso, estos resultados podrían deberse a Olson (1989) donde define a la primera variable como una interacción de vínculos afectivos presentes en los integrantes de la familia.

Respecto al segundo objetivo específico, sobre conocer el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes, en la dimensión abstinencia, la mayor medición de personas se ubica en el nivel promedio con un 56.7%, mientras que el menor número se encuentra en un grado alto con un 20.7%, además, la segunda dimensión abuso y tolerancia, se evidencia con un gran porcentaje en una posición promedio con un 56.3% y en el nivel bajo con un 21.0%, la tercera dimensión denominada problemas ocasionados por los videojuegos, se encuentra en un rango promedio con un 56.0% y el menor número con un 20.3% , en la cuarta dimensión dificultad de control, se ubica en un rango promedio con un 58.0% y el nivel bajo con un 15.7% y por último el total de las dimensiones, en el rango promedio con un 55.0% y la menor cantidad en un nivel alto con un 20.7%, estos resultados refieren que los adolescentes ejercen un uso ligero de los videojuegos, pero también se les dificulta en cierta medida poder tener el control ante el uso y abuso de los videojuegos, estos resultados podrían deberse a que el abuso a los juegos en línea nos muestra dependencia mental y física de manera desproporcionada (Chirinos, 2019), ya que en los resultados obtenidos, las dimensiones de la segunda variable, de manera conjunta se encuentran en un

nivel bajo respectivamente con un 34%, lo que nos indica que la frecuencia de juego o la presencia del mismo no es tan relevante en los adolescentes.

Respecto al tercer objetivo específico, sobre establecer la unión entre las dimensiones funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima, solo evidencia un vínculo pequeño entre cohesión y abstinencia, sin embargo, tanto cohesión y adaptabilidad, junto a las otras dimensiones de la segunda variable, no presentan ningún tipo de relación, estos resultados estarían indicando que no existe un nivel de correlación, donde podemos entender que no guardan relación significativa con las dimensiones antes mencionadas. Este resultado se asemeja con el análisis de Zapata (2022) en la cual se ultimó que no se evidencia un lazo significativo en las dos variables antes mencionadas, así mismo difiere de Cruz et al. (2023) que encontró vínculo entre adicción a los juegos en línea y el funcionamiento familiar. Estos resultados podrían deberse a Olson et al. (2011) hizo mención a que la familia es el principal vínculo afectivo entre los miembros de una familia, considerando la cohesión y la adaptabilidad familiar como elementos fundamentales para poder estudiar a la familia, refiriendo que para una adecuada función deben desarrollar estrategias correctas para afrontar las distintas complicaciones que puedan presentarse. Así mismo, se refiere que los videojuegos llevan consigo cosas positivas, pero por otro lado su uso desmedido afecta el desarrollo adecuado en las personas, de manera que se ve de manera negativa cuando la inversión del tiempo destinado al videojuego o internet afecta el crecimiento de las actividades, provocando de esta manera diversos estados emocionales que afectan las actividades académicas y entre otras (Viñas, 2009).

Por otro lado, haciendo referencia a la conexión entre el funcionamiento familiar y la adicción a los videojuegos en el presente estudio, los resultados indican

que la hipótesis general se rechaza, esto da a conocer que a mayor vínculo emocional y afectivos presentes entre los integrantes de la familia, son capaces de afrontar cambios y obstáculos que puedan atravesarse, actúan ajeno o independientemente a la cantidad de horas que los adolescentes desarrollan frente a los videojuegos, la presencia de abstinencia o desarrollar conductas adictivas. Este resultado rechaza la hipótesis planteada en la investigación y se corrobora con lo que dice Li, A et al. (2018) quien nos indica que la familia es la base más importante para el desarrollo de sus miembros, promoviendo en los adolescentes las relaciones interpersonales que se forman en el centro la familia, donde le asigna a cada una su propia identidad ante sus grupos sociales. Lo encontrado se asemeja con los estudios de Lizárraga y Meza (2020) ; Chan et al. (2020), quienes en conjunto concluyeron que el tener una adecuada comunicación o relación con la familia, no es determinante para el tipo de uso de los videojuegos en los adolescentes, pero difieren a los encontrado en Berrio (2020), Cruz et al. (2023), Munive (2019), Cantuarinas (2020), Quispe (2023), Martínez et al. (2020), Castaño et al. (2019), Nubia (2021), quienes plantean que existe una relación significativa entre la variable de funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos, los hallazgos de estos estudios son distintos, esto podría deberse a que la muestra encuestada, podrían haber presentado criterios de exclusión distintos al de la presente investigación. A partir de estos resultados, sería más relevante la intervención en programas de promoción para la salud en centros educativos dirigido a jóvenes, docentes y padres de familia. Es de importancia que se siga investigando el tema, ya que el nivel económico, los tipos de familia entre otros no se consideraron en este estudio, requiriendo mayor revisión por otros investigadores.

V. CONCLUSIONES

- A nivel general, se concluye que no se halló una conexión entre funcionamiento familiar y la adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima.
- La conexión entre la dimensión cohesión y adicción a los videojuegos se rechaza, lo que significa que la unión afectiva de los integrantes de la familia, es ajeno a la adicción a los videojuegos.
- El nexo entre adaptabilidad familiar y adicción a los videojuegos es nulo ya que los cambios, roles y reglas que presenta cada familia, es ajeno a la adicción a los videojuegos.

VI. RECOMENDACIONES

- Ejecutar más estudios en distintas instituciones educativas, donde se incluya no solo a los alumnos sino también a todo el componente familiar, con el fin de obtener otro tipo de respuesta.
- Poder ampliar una muestra considerablemente, no solo en instituciones educativas, sino también en centros pre universitarios o academias, donde los evaluados se encuentren en el rango de edad a ser considerado adolescentes, para obtener un mejor análisis.
- Seguir evaluando la calidad de los instrumentos de las variables, con el fin de poder aplicar en una población de menor edad, debido al alcance de la tecnología que se tiene en la actualidad.

REFERENCIAS

- Acuña, J. (2020, 12 de enero). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. *Perú 21*. <https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>
- Asprilla, J. (2020). *Funcionamiento familiar y agresividad percibida en adolescentes de una comunidad religiosa adventista durante el tiempo de confinamiento social en Colombia* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/4163/Jarinson_Tesis_Maestro_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bazo, J., Bazo, O., Aguila, J., Peralta, F., Mormontoy, W., & Bennet, I. (2016). Propiedades psicométricas de la escala de funcionalidad familiar faces-III: un estudio en adolescentes peruanos. *Revista peruana de medicina experimental y salud pública*, 33(3), 1-13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36346798010>
- Berrio, J. (2020). *Disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming, 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/cbbbebe2-1477-4290-befd-cb428b6c883a>

- Camacho, P., León, C., & Silva, I. (2009). Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson Faces III en adolescentes. *Revista enfermería Herediana*, 2(2), 80-85. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/lil-559036>
- Cantuarinas, N. (2020). *Comunicación familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de nivel secundaria de Trujillo* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16286/CLIMA_FAMILIAR_CANTUARIAS_MEDINA_GUILLERMO_MARTIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Castaño, J., & Paéz., M. (2019). Funcionalidad familiar y tendencias adictivas a internet y a sustancias psicoactivas en estudiantes universitarios. *Psicología desde el Caribe*, 36(2), 177-206. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1115089>
- Chang, J., & Bushman, J. (2019). Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns. *JAMA Network Open*, 2(5), 1-11. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2019.4319>
- Chen, H., Wang, J., Lin, Y., & Yang, S. (2020). Association of Internet Addiction with Family Functionality, Depression, SelfEfficacy and Self-Esteem among Early Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 88-20. <https://doi.org/10.3390/ijerph17238820>

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>

Cruz, M., & Mamani, V. (2023). *Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes. Arequipa* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio de la Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/13018>

Faltýnková, A., Blinka, L., Ševčíková, A., & 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), 17-54. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051754>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *La niñez y adolescencia en Perú*. UNICEF PERÚ. <https://www.unicef.org/peru/ninez-y-adolescencia-en-peru>

Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachiller de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita Colombia* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión. <http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/4670>

Griffiths, M. (1998). Internet addiction: does it really exist Psychology and the Internet: Intrapersonal, Interpersonal and Transpersonal Implications, 2(6), 211-218. https://www.academia.edu/780721/Widyanto_L_and_Griffiths_M_D_2006_Internet_addiction_Does_it_really_exist_Revisited_In_J_Gackenbach_Ed_Psychology_and_the_Internet_Intrapersonal_Interpersonal_and_Transpersonal_Applications_2nd_Edition_pp_141_163_New_York_Academic_Press

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill. <https://www.worldcat.org/title/metodologia-de-lainvestigacion/oclc/1048787036?referer=di&ht=edition#borrow>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales.* INEI. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/inei-presento-resultados-de-la-encuesta-nacional-sobre-relaciones-sociales-2019-12304/>

Karayağiz, G., & Aygun, O. (2020). An Analysis of Computer Game Addiction in Primary School Children and Its Affecting Factors. *Journal of Addictions Nursing, 31*(1), 30-38. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000322>

Li, A., Yee, B., & Cheng, C. (2018). It Is the Family Context That Matters: Concurrent and Predictive Effects of Aspects of Parent-Child Interaction on Video Gaming-Related Problems. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking, 21*(6), 374-380. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0566>

- Lizárraga, S., & Meza, B. (2020). *Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de educación secundaria de una Institución Educativa de Huancayo* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes]. Repositorio de la Universidad Peruana de los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>
- Martínez, S., Correa, Y., & Carillo, M. (2020). *Dinámica familiar asociada a la conducta del juego patológico en estudiantes de una universidad de la ciudad de Cúcuta* [Tesis de pregrado, Universidad Simón Bolívar]. Repositorio de la Universidad Simón Bolívar. <https://hdl.handle.net/20.500.12442/7069>
- McLean, L., & Griffiths, M. (2013). The psychological effects of video games on young people. *Aloma revista de psicología, ciencias de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 31(1), 119-133. <https://www.raco.cat/index.php/aloma/article/download/266790/354412>
- Ministerio de Salud. (2021). *Vigilancia epidemiológica de Violencia Familiar Perú 2021*. <https://www.dge.gob.pe/portal/docs/vigilancia/sala/2022/SE10/violencia.pdf>
- Minuchin, S. (1995). *Terapia Estructural de la Familia. Familias y Terapia Familiar*. Gedisa. <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Mitchell, A., & Savill, C. (2004). The use of computer and video games for learning. *Learning and Skills Development*, 1(1), 7 - 72. <https://dera.ioe.ac.uk/id/eprint/5270>

- Munive, Y. (2019). *Funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Martín de Pangoa en San Martín* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes]. Repositorio de la Universidad Peruana los Andes. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1783>
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F., & Serrão, N. (2019). Addictive Video Game Use. An Emerging Pediatric Problem. *Acta Medica portuguesa*, 32(3), 183- 188. <https://doi.org/10.20344/amp.10985>
- Olson, D.H., Portner, J., & Lavee, Y. (1985). *Manual de la Escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES III Manual)*. Life Innovation
- Organización de Naciones Unidas. (2019). *Familia en el mundo cambiante*. Portal web de ONU Mujeres. <https://www.onumulheres.org.br/wp-content/uploads/2019/06/Progress-of-the-worlds-women-2019-2020-Executive-summary-es.pdf>
- Paz, F. (2023, 4 de mayo). La adicción a videojuegos y apuestas en línea puede ser bastante peligrosa. *Andina*. <https://andina.pe/agencia/noticia-cedro-adiccion-a-videojuegos-y-apuestas-linea-puede-ser-bastante-peligrosa-843916.aspx>
- Quispe, Y. (2023). *Adicción al internet y comunicación familiar en adolescentes de 4to y 5to de secundaria de Tayacaja- Huancavelica* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/dda50b7e-63b8-4b14-82d7-c0fdc06a353e/content>

- Rodrigo, M., & Palacios, J. (2005). *Familia y desarrollo humano* (6° ed.). Alianza.
- Rodríguez, D., Guzmán, L., & Puerta, D. (2020). Comunicación entre padres e hijos adolescentes y el uso del celular: un estudio comparativo en zona rural y urbana – Colombia. *Indagare*, 1(8), 30-38.
<https://revistas.unibague.edu.co/indagare/article/view/265/228>
- Siguenza, W. (2015). *Funcionamiento familiar según el modelo circumplejo de Olson*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Repositorio de la Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/21878>
- Smilkstein, G. (1978). The Family APGAR: A Proposal for a Family Function Test and Its Use by Physicians. *The journal of family practice*, 6(6), 1-9.
https://cdn.mdedge.com/files/s3fs-public/jfp-archived-issues/1978-volume_6-7/JFP_1978-06_v6_i6_the-family-apgar-a-proposal-for-a-family.pdf
- Soper, W., & Miller, M. (1983). Junk time junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor*, 31(1), 40–43.
<https://www.jstor.org/stable/23900931>
- Suárez, A., & 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 de Psicoespacios*, 12(20), 173–198.
<https://doi.org/10.25057/21452776.1046>
- Supo, J. (2014). *Seminarios de investigación científica* (2ª ed.). *Bioestadístico*.
<https://ecobiouvm.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/08/sipro-sinopsis-del-libro.pdf>

Thompson, D., Baranowski, T., Buday, R., Jago, R., Griffith, M., & Watson, K. (2011). Video game play, child diet, and physical activity behavior change: A randomized clinical trial. *American Journal of Preventive Medicine*, 40(1), 33-38.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0749379710005544>

Tuirán, R., & Salles, V. (1997). Vida familiar y democratización de los espacios privados. *El Colegio de México*, 7(19), 49-58
<http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/33839/articulo4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Viñas, F. (2009). Uso auto informado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9(1), 109-122.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2873403>

ANEXOS

ANEXO 1: Descripción de la muestra de estudiantes

	<i>Variables</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
<i>Sexo</i>	<i>Femenino</i>	151	50.3 %
	<i>Masculino</i>	149	49.7 %
<i>Grado</i>	<i>1° de secundaria</i>	33	11.0 %
	<i>2° de secundaria</i>	16	5.3 %
	<i>3° de secundaria</i>	80	26.7 %
	<i>4° de secundaria</i>	60	20.0 %
	<i>5° de secundaria</i>	111	37.0 %

ANEXO 2: Operacionalización de la variable funcionamiento familiar

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Funcionamiento Familiar	Medición obtenida mediante la "Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar" (FACES III) de (Olson et al., 1985).	Cohesión	Alianza o desunión de los integrantes de la familia	1,3,5,7,9,11,13,15,17,19	Ordinal
		Adaptabilidad familiar	caótica, flexible, estructurada y rígida	2,4,6,8,10,12,14,16,18,20	

ANEXO 3: Operacionalización de la variable adicción a los videojuegos

Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Adicción a los videojuegos	Medición obtenida mediante el Test de dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marco (2011)	Abstinencia	Malestares físicos y psicológicos	3,4,6,7,10,11,13,14,21	Ordinal
		Abuso y tolerancia	Cambio en el estado de ánimo	1,5,8,9,12	
		Problemas ocasionados por los videojuegos	Aplazar las actividades por jugar	16,17,19,23	
		Dificultad de control	Persistir en el juego siendo consciente de que le afecta seguir .	2,15,18,20,22,24	

ANEXO 4: Propiedades Psicométricas de la escala funcionamiento familiar faces III

Validez de la escala de funcionamiento familiar faces III

CFI	TLI	RMSEA	RMSEA 90% CI	
			Lower	Upper
0,913	0,9	0,0576	0,0485	0,0666

Confiabilidad de la escala de funcionamiento familiar faces III

Variable	Cronbach's α	McDonald's ω
Cohesión	0.859	0.867
Adaptabilidad	0.665	0.675
Funcionamiento familiar	0.857	0.866

ANEXO 5: Propiedades psicométricas de la escala adicción a los videojuegos

Validez de la escala adicción a los videojuegos

CFI	TLI	RMSEA	RMSEA 90% CI	
			Lower	Upper
0,912	0,901	0,0719	0,0652	0,0786

Confiabilidad de la escala adicción a los videojuegos

Variable	Dimensiones	Cronbach's α	McDonald's ω
Adicción a los videojuegos.	Abstinencia	0,911	0,913
	Abuso y tolerancia	0,845	0,846
	Problemas ocasionados por los videojuegos	0,858	0,86
	Dificultad de control	0,819	0,829
	Total Adicción a los videojuegos	0,958	0,959

ANEXO 6: Modelo de carta de autorización.

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional "

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 7228 "PERUANO CANADIENSE" - V.E.S



AUTORIZACIÓN.

Se autoriza a la señorita Bernardo Herrera Nayke Griss identificada con el DNI 70031355 alumna de la Universidad Autónoma del Perú, para realizar su trabajo de investigación "Funcionamiento Familiar y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de Instituciones Educativas del nivel secundario Lima 2022" en los estudiantes de la Institución Educativa N° 7228 Peruano Canadiense, Villa el Salvador.

Se expide la presente solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Lima, Junio del 2022.

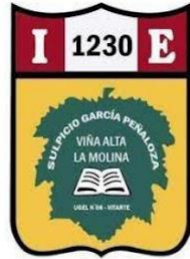


Arturo J. Aparicio Estrada
Mg. Arturo J. Aparicio Estrada
DIRECTOR

Director : Arturo Jesús Aparicio Estrada

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional "

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1230 "SULPICIO
GARCÍA PEÑALOZA" - LA MOLINA**



Avenida los Olivos s/n Mz M LOTE 17, La Molina

AUTORIZACIÓN

Se autoriza a la señorita **Bernardo Herrera Nayke Griss**, identificada con el DNI N° 70031355, alumna de la Universidad Autónoma del Perú, para realizar su trabajo de investigación "Funcionamiento Familiar y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de Instituciones Educativas del nivel secundario, Lima 2022" en los estudiantes de la Institución Educativa N° Sulpicio García Peñaloza, La Molina.

Se expide la presente solicitud de la parte interesada para los fines convenientes.

Lima, junio del 2022.



ANEXO 7: Modelo de carta de solicitud



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional "

Lima Sur, 27 de Abril del 2022

Sr. José Vargas Vásquez
Director de la I.E. N° 1230 "Sulpicio García Peñaloza"
La Molina

De nuestra mayor consideración
Presente. -

Es grato dirigirnos a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el mío propio, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a la institución que Ud. dignamente dirige, de nuestra estudiante de la Carrera Académico Profesional de Psicología-Facultad de Ciencias Humanas, quien como parte de la tesis titulada: *"Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución pública de Lima Sur 2022"*, desea aplicar pruebas psicológicas dirigido a los estudiantes de 1ro a 5to grado del nivel secundaria de su representada Institución. Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

BERNARDO HERRERA NAYKE GRISS

Ella se pondrá en contacto para coordinar con Ud. los detalles pertinentes.

Esperando contar con su valioso apoyo y agradeciendo a su gentil deferencia, reitero mi cordial saludo.

Atentamente

Tanih Cubas Romero
Directora
Escuela Profesional de Psicología



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional "

Lima Sur, 15 de Junio del 2022

Sr. Arturo Jesús Aparicio Estrada
Director de la I.E. N° 7228 Peruano Canadiense
Villa El Salvador

De nuestra mayor consideración
Presente. -

Es grato dirigirnos a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el mío propio, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a la institución que Ud. dignamente dirige, de nuestra estudiante de la Carrera Académico Profesional de Psicología-Facultad de Ciencias Humanas, quien como parte de la tesis titulada: **"Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas del nivel secundario Lima 2022"**, desea aplicar pruebas psicológicas dirigido a los estudiantes de 1ro a 5to grado del nivel secundaria de su representada Institución. Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

BERNARDO HERRERA NAYKE GRISS

Ella se pondrá en contacto para coordinar con Ud. los detalles pertinentes.

Esperando contar con su valioso apoyo y agradeciendo a su gentil deferencia, reitero mi cordial saludo.

Atentamente



Tanih Cubas Romero
Directora
Escuela Profesional de Psicología





Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



Lima Sur, 13 de Septiembre del 2022

Sra. Maria Barrantes Carabactoto
Directora de la I.E. 6023 Julio C. Tello
Lurín

De nuestra mayor consideración
Presente. -

Es grato dirigimos a Usted para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de las autoridades de la Universidad Autónoma del Perú y el mío propio, así mismo, aprovechamos la oportunidad para solicitarle autorice el ingreso a la institución que Ud. dignamente dirige, de nuestra estudiante de la Carrera Académico Profesional de Psicología-Facultad de Ciencias Humanas, quien como parte de la tesis titulada: "**Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de instituciones educativas del nivel secundario Lima 2022**", desea aplicar pruebas psicológicas dirigido a los estudiantes de 1ro a 5to grado del nivel secundaria de su representada Institución. Todo ello servirá para el recojo de datos para la mencionada investigación. La persona encargada que realizará dicha actividad es:

BERNARDO HERRERA NAYKE GRISS

Ella se pondrá en contacto para coordinar con Ud. los detalles pertinentes.
Esperando contar con su valioso apoyo y agradeciendo a su gentil deferencia, reitero mi cordial saludo.

Atentamente

Tanih Cubas Romero
Directora
Escuela Profesional de Psicología



ANEXO 8: Modelo del instrumento de medición

Cuestionario de evaluación FACES III

Por favor, responde a los siguientes planteamientos marcando con una *X* según corresponda tu respuesta.

NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

Nº	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Los miembros de la familia se piden ayuda cuando lo necesitan.					
2	Cuando surge un problema, se tienen en cuenta las opiniones de los hijos.					
3	Se aceptan las amistades de los demás miembros de la familia.					
4	A la hora de establecer normas de disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos.					
5	Preferimos relacionarnos con los parientes más cercanos.					
6	Hay varias personas que mandan en nuestra familia.					
7	Los miembros de nuestra familia nos sentimos más unidos entre nosotros que entre otras personas que no pertenecen a nuestra familia.					
8	Frente a distintas situaciones, nuestra familia cambia su manera de manejarlas.					
9	A los miembros de la familia nos gusta pasar nuestros tiempos libres juntos.					
10	Padres e hijos conversamos sobre los castigos.					
11	Los miembros de la familia nos sentimos muy unidos.					
12	Los hijos toman decisiones en nuestra familia.					
13	Cuando nuestra familia realiza una actividad todos participamos.					
14	En nuestra familia las normas o reglas se pueden cambiar.					
15	Es fácil pensar en actividades que podemos realizar en familia.					
16	Entre los miembros de la familia nos turnamos las responsabilidades de la casa.					
17	En la familia consultamos entre nosotros cuando vamos a tomar una decisión.					
18	Es difícil saber quién manda en nuestra familia.					
19	En nuestra familia es muy importante el sentimiento de unión familiar.					
20	Es difícil decir qué tarea tiene cada miembro de la familia.					

TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

Chóliz y Marco (2011)

Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Nº	ÍTEMS	RESPUESTAS				
		0	1	2	3	4
1.	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2.	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0	1	2	3	4
3.	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4.	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5.	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6.	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7.	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0	1	2	3	4
8.	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9.	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10.	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.	0	1	2	3	4
11.	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12.	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13.	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14.	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

N°	ÍTEMS	RESPUESTAS				
15.	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16.	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17.	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18.	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19.	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4

20.	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21.	Cuanto estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22.	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23.	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24.	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25.	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

ANEXO 9: Autorización de instrumentos.

Test de dependencia a los videojuegos.

2 de 2.210 < > Es ▾

PERMISO PARA EL USO DEL "TEST DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS" Externo Recibidos x

N NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA
Estimado Lic. Mariano Chóliz Es muy grato dirigirme a usted para saludarlo muy cordialmente, le saluda Nayke Gris Bernardo Herrera, bachiller de la carrera prof

sáb, 27 abr, 23:57 (hace 5 días) ☆

Mariano Choliz
para mí ▾
Sí, claro, puedes usarlo a tu conveniencia

Salud y felicidad

MCh

--

Mariano Chóliz, PhD
Professor
Head of the Gambling and Technological Addictions Research Unit
Psychology School
University of Valencia
Spain

Escala de funcionalidad familiar faces-III: un estudio en adolescentes peruanos”

3 de 2.210 < > Es ▾

PERMISO DE AUTORIZACIÓN. Externo Recibidos x

N NAYKE GRISS BERNARDO HERRERA
Estimado Lic. Juan Carlos Bazo Álvarez. Es muy grato dirigirme a usted para saludarlo muy cordialmente, le saluda Nayke Gris Bernardo Herrera, bachiller de la c

dom, 28 abr, 1:01 (hace 4 días) ☆

Juan Carlos Bazo Alvarez
para mí ▾
Estimada Nayke,

Gracias por tu correo. Tienes nuestra autorización para usar los materiales devengados de nuestros estudios con el FACES-III, con fines estrictamente académicos (no comerciales). Te recomendamos revisar el adjunto y esta pagina que hemos preparado ([aquí](#)). También puedes darle like a la página FB de PSYCOPERU ([aquí](#)) y seguimos en LinkedIn ([aquí](#)) para recibir novedades respecto al FACES y otros instrumentos.

Éxitos en vuestra tesis,

JC

--
Juan Carlos Bazo Alvarez, MSc PhD
NIHR Senior Research Fellow / Statistician
University College London
Research Department of Primary Care and Population Health / Institute of Epidemiology and Health Care
Mobile (UK) / WhatsApp: +44 07376076260
Skype: juanCarlosbazo
juan.alvarez.16@ucl.ac.uk
juan.bazo.a@gmail.com

Normal working days: Monday to Friday (all day)

Please note that I sometimes manage emails out of working hours but I do not expect a response to my emails out of normal working hours.