

**Universidad Católica de Santa María**  
**Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades**  
**Escuela Profesional de Psicología**



**La relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima familiar en  
estudiantes de nivel secundario de un colegio estatal en la ciudad de Arequipa**

Tesis presentada por los Bachilleres:

**Arata Dongo, Diana Lucia**

**ORCID: 0009-0006-3490-1669**

**Gonzales Charca, Jean Paul Lucio**

**ORCID: 0009-0008-5746-0936**

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología

Asesor:

**Mg. Lara Quilla, Jaime Ernesto**

**ORCID: 0000-0002-6957-3793**

Arequipa - Perú

2026

UCSM-ERP

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**

**PSICOLOGIA**

**TITULACIÓN CON TESIS**

**DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR**

Arequipa, 10 de Noviembre del 2025

**Dictamen: 014902-C-EPSIC-2025**

Visto el borrador del expediente 014902, presentado por:

**2019602551 - GONZALES CHARCA JEAN PAUL LUCIO**

**2019220372 - ARATA DONGO DIANA LUCIA**

Titulado:

**LA RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y EL CLIMA FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UN COLEGIO ESTATAL EN LA CIUDAD DE AREQUIPA**

Nuestro dictamen es:

**APROBADO**

Título Profesional/Título de Segunda Especialidad/Gmdo Académico a optar:

**LICENCIADO (A) EN PSICOLOGÍA**

**29238564 - ZEVALLOS CORNEJO ASUNTA VILMA  
DICTAMINADOR**



**F0000012 - NUEZ TRUJILLO AARON  
DICTAMINADOR**



**29722458 - VILLANUEVA KUONG LESLIE EMILIA  
DICTAMINADOR**



# La relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima familiar en estudiantes de nivel secundario de un colegio estatal en la ciudad de Arequipa

## INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>11%</b>	<b>11%</b>	<b>13%</b>	<b>13%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uwiener.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Católica de Santa María</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to University of Hong Kong</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

## Dedicatoria

*A mis padres, por su amor incondicional, apoyo constante y guía sabia, que me han acompañado en este camino, impulsándome a alcanzar mis objetivos con perseverancia y fe. A mis hermanos, Piero y Carlos, por estar presentes en los momentos difíciles ofreciéndome aliento, comprensión y fortaleza. A mis amigos Adriana, Kennedy, Gustavo, Lucio, Rodrigo, Klaus, Teresa, Fernando, Alfonso, Camila, Brenda, Nicolas, Sebastian, Santiago, Manuel y Milagros, con quienes compartí experiencias inolvidables a lo largo de esta etapa; a cada uno de ellos, por su amistad y por recordarme, de distintas maneras, la importancia de no rendirse y continuar adelante ante cualquier desafío.*

**Diana Arata**

*En primer lugar, se la dedico a mis padres que fueron mi mayor apoyo a lo largo de este camino. Gracias por su paciencia, amor y las enseñanzas que forjaron mi camino a ser un gran profesional que ama lo que hace, porque como me criaron, me apasiona ayudar a las personas sin pedir nada a cambio. Su esfuerzo, confianza y apoyo han sido fundamentales para alcanzar este logro. De manera especial se lo dedico a mi hermana que siempre me apoyo cuando lo necesitaba y entendía mi frustración cuando nadie más lo hacía. Asimismo, a mis amigos Adriana, Diana, Kennedy, Gustavo, Rodrigo, Fernando, André, Klaus, Alfonso, Nicolas, Sebastián, Renato y Víctor, que tuve la gran suerte de que la vida me uniera a ustedes y doy gracias a Dios por tenerlos como amigos, ustedes son con quienes compartí momentos que me enseñaron la importancia de siempre seguir adelante y que quedarán grabados en mi corazón.*

**Lucio Gonzales**

## Agradecimientos

*Quisiéramos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Católica de Santa María, especialmente a la Dra. Flor Vilchez y a nuestro asesor el Mg. Jaime Lara, por darnos siempre el apoyo en cada paso del área académica y personal en estos 6 años, y a la institución educativa por la apertura y apoyo en la realización de nuestra investigación.*

*Nuestro más profundo agradecimiento a nuestras familias por inculcarnos siempre la humildad, la perseverancia y la pasión por nuestro trabajo, y el invaluable apoyo que nos brindaron para poder cursar una carrera profesional; de igual manera, extendemos nuestra gratitud a nuestros amigos, internos y externos a la facultad, por su incondicionalidad tanto en los buenos como en los malos momentos de nuestros estudios y de este proceso de titulación.*

***Diana Arata y Lucio Gonzales***

## Resumen

Los avances tecnológicos como los celulares, las computadoras portátiles y los videojuegos de consola u online, son piezas innovadoras que facilitan nuestra vida diaria, el uso de dichos dispositivos ha continuado incrementado con el pasar de los años; sin embargo, hubo un incremento realmente notorio entre los años 2015 y 2025, especialmente después de la pandemia ocurrida 2020; ya que, la población se vió obligada a adaptarse a un contexto diferente en donde utilizábamos dicha tecnología en momentos más allá de nuestro tiempo libre; por lo que, jugar videojuegos a partir de ese periodo, se convirtió notablemente parte de las principales actividades de entretenimiento entre los adolescentes, particularmente entre los varones, pese a que puede generar ciertos comportamientos inadecuados (Rodríguez & García, 2021); por lo tanto, se marcó un cambio en el desarrollo tecnológico de manera exponencial a partir de este evento mundial. El objetivo de la presente investigación fue determinar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal en Arequipa. La muestra estuvo constituida por 201 estudiantes de entre 1er al 5to grado de secundaria. El método de la investigación fue definido de tipo no experimental con un enfoque cuantitativo y el alcance correlacional. Los resultados obtenidos mediante los estadísticos aplicados nos dan una correlación baja según el coeficiente de rho de Spearman ( $r = -.069$ ), con un nivel de significancia de  $p = .328$ , lo que nos permite concluir que no existe una correlación estadísticamente significativa entre dependencia a los videojuegos y clima social familiar ( $p > .05$ ) en los estudiantes evaluados a nivel secundaria de una institución educativa estatal en Arequipa.

**Palabras Clave:** Videojuegos, Familia, Clima social

### Abstract

Technological advances such as mobile phones, laptops, and consoles or online video games are innovative tools that facilitate our daily lives. The use of these devices has increased over the years; however, a particularly notable rise occurred between 2015 and 2025, especially after the pandemic that took place in 2020, as the population was forced to adapt to a different context in which this technology was used beyond leisure time. Consequently, playing video games became one of the main recreational activities among adolescents, particularly males, even though it may lead to certain maladaptive behaviors (Rodríguez & García, 2021). Therefore, this global event marked an exponential change in technological development. The objective of the present study was to determine the correlation between video game dependency and family social climate among secondary school students from a public educational institution in Arequipa. The sample consisted of 201 students from the first to fifth year of secondary education. The research design was non-experimental, with a quantitative approach and correlational scope. The results obtained through the applied statistical analyses showed a low correlation according to Spearman's rho coefficient ( $r = -.069$ ), with a significance level of  $p = .328$ , which allows us to conclude that there is no statistically significant correlation between video game dependency and family social climate ( $p > .05$ ) among the secondary-level students from the public educational institution in Arequipa.

Keywords: Video games, Family, Social climate

## ÍNDICE

*Dedicatoria*

*Agradecimientos*

**RESUMEN**

**ABSTRACT**

<b>Capítulo I. Marco Teórico.....</b>	<b>1</b>
Introducción .....	1
Pregunta de Investigación.....	3
Definición Operacional de las Variables .....	4
<i>Variable 1: Dependencia a los Videojuegos</i> .....	4
<i>Variable 2: Clima Social Familiar</i> .....	4
Objetivos.....	5
<i>Objetivo General</i> .....	5
<i>Objetivos Específicos</i> .....	5
Antecedentes Teórico – Investigativos .....	6
Hipótesis .....	18
<b>Capítulo II. Método .....</b>	<b>19</b>
Diseño de Investigación.....	19
Instrumentos.....	19
<i>Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)</i> .....	19
<i>Escala de Clima Social Familiar (FES)</i> .....	20
Participantes.....	21
<i>Criterios de Inclusión</i> .....	22
<i>Criterios de Exclusión</i> .....	22

Procedimiento .....	24
Consideraciones Éticas .....	25
Análisis de Datos .....	25
Discusión.....	43
Conclusiones .....	47
Sugerencias .....	49
Limitaciones.....	50
Referencias.....	51

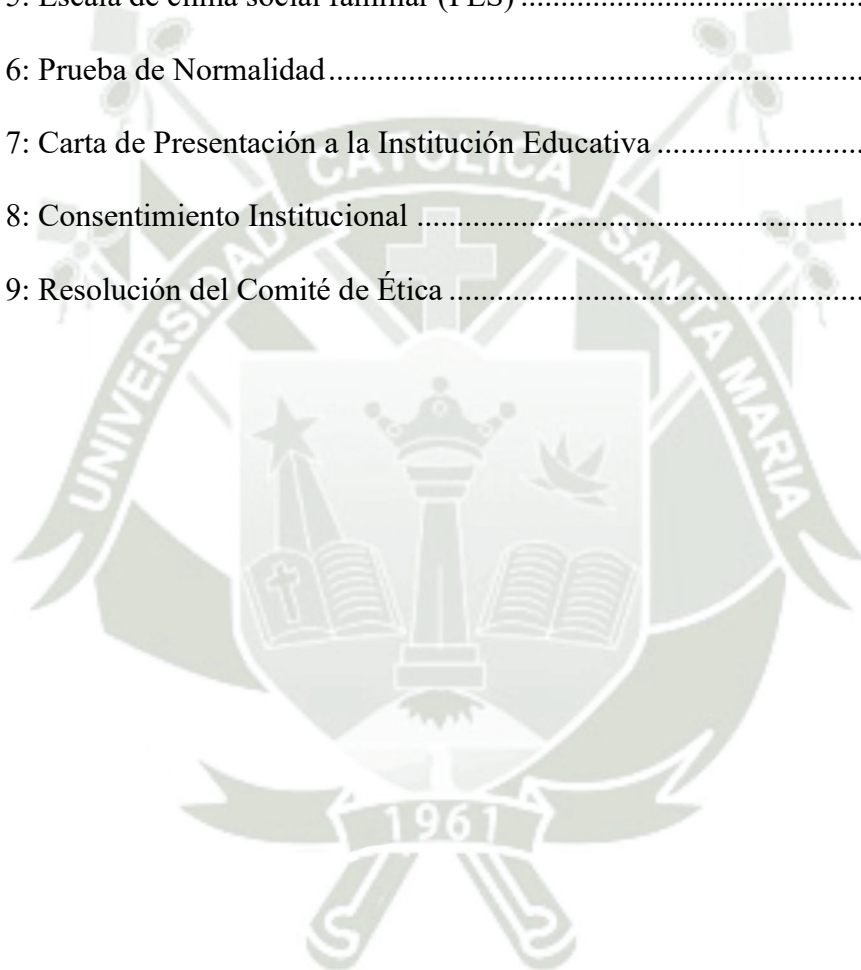


## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Datos Sociodemográficos de la Muestra .....	23
Tabla 2: Niveles de Dependencia a los Videojuegos y sus Dimensiones.....	28
Tabla 3: Nivel de Clima Social Familiar y sus Dimensiones .....	29
Tabla 4: Nivel de Clima Social Familiar y sus Subescalas.....	30
Tabla 5: Asociación entre Dependencia a los Videojuegos y sus Dimensiones.....	32
Tabla 6: Asociación entre Clima Social Familiar y sus Dimensiones según Sexo.....	34
Tabla 7: Asociación entre Dependencia a los Videojuegos y sus Dimensiones según la Edad .....	36
Tabla 8: Asociación entre Clima Social Familiar y sus dimensiones según la Edad .....	39
Tabla 9: Correlación entre Dependencia a los Videojuegos y Clima Social Familiar.....	42
Tabla 10: Análisis de Normalidad de Variables .....	70

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Asentimiento Informado .....	57
Anexo 2: Consentimiento Informado.....	58
Anexo 3: Ficha sociodemográfica .....	59
Anexo 4: Test de dependencia a los videojuegos (TDV) .....	60
Anexo 5: Escala de clima social familiar (FES) .....	64
Anexo 6: Prueba de Normalidad.....	70
Anexo 7: Carta de Presentación a la Institución Educativa .....	71
Anexo 8: Consentimiento Institucional .....	72
Anexo 9: Resolución del Comité de Ética .....	73



## Capítulo I. Marco Teórico

### Introducción

Los avances tecnológicos como los celulares, las computadoras portátiles y los videojuegos de consola u online, son piezas innovadoras que hacen más práctica nuestra vida diaria, el uso de dichos dispositivos ha continuado incrementado con el pasar de los años; sin embargo, hubo un incremento realmente notorio entre los años 2015 y 2025, especialmente después de la pandemia en el año 2020; ya que, nos vimos en la obligación de adaptarnos a un contexto diferente en donde los utilizábamos no solo cuando había un tiempo libre, sino que jugar videojuegos forma notablemente parte de las principales actividades de entretenimiento entre los adolescentes, particularmente entre los varones, a pesar de que puede generar ciertos comportamientos inadecuados (Rodríguez & García, 2021); por lo tanto, se marcó un cambio en el desarrollo tecnológico de manera exponencial a partir de este evento mundial. Si bien es un camino donde se abrieron oportunidades para mejorar nuestras habilidades de adaptación; también generó consecuencias negativas, entre ellas, es considerada la dependencia a ciertos dispositivos, de los cuales nos enfocaremos en los videojuegos.

La organización mundial de la salud (OMS) indicó que la adicción a los videojuegos sería considerada un trastorno del comportamiento, puesto que tiene un impacto negativo de manera significativa en la vida personal y familiar. Choliz & Marco (2011) definen la dependencia a los videojuegos como el trastorno comportamental que presenta una relación patológica de dependencia con patrones persistentes que afectan al ámbito personal y familiar, con síntomas como la intolerancia, abstinencia y pérdida de control a pesar de que exista un daño. Esta definición está basada en diferentes criterios del DSM-IV; ya que, es una adicción enteramente por conducta y que es un comportamiento que se mantiene por refuerzos de manera intermitente.

Zhou & Xing (2021) nos señala que la adicción a los juegos en línea son de los principales problemas que trajo la era digital a nuestra sociedad y por eso los adolescentes presentan problemas serios en torno a sus habilidades sociales, autocontrol y en especial la función familiar. Cadillo (2020) señala que las familias de los estudiantes de nivel secundario presentan un funcionamiento deficiente, caracterizado ppor la presencia de conductas desadaptativas en el entorno familiar, lo cual se asocia con un incremento en el uso de los videojuegos, de tal manera que pueden alcanzar niveles problemáticos.

En Perú, el Ministerio de Salud (2021) informó que a medida que la virtualidad se incrementó se volvió perjudicial en diferentes facetas de la vida cotidiana tales como el sueño, alimentación, problemas posturales, etc.; sobre todo el área más afectada fue la relación con la familia nuclear.

En Arequipa, los adolescentes tienen dispositivos electrónicos como computadoras o celulares, los cuales son utilizados para descargar juegos móviles y redes sociales, aplicaciones que pueden generar a algunos síntomas de adicción y a su vez un nivel severo de disfuncionalidad familiar (Cruz & Mamani, 2023).

Según Zavala (2001) el clima familiar consiste en “Las interrelaciones entre los miembros de la familia donde se dan aspectos de comunicación, interacción, etc. El desarrollo personal puede ser fomentado por la vida común, así como la organización y el grado de control que se ejercen unos miembros sobre otros” (p.25). Esta definición fue seleccionada para la presente investigación debido a que se sustenta en la teoría propuesta por Rudolf Moos (1974), la cual adopta un enfoque ambientalista y permite comprender los diversos efectos psicológicos que el entorno puede ejercer sobre uno o más individuos interrelacionados (Kemper, 2000, como se cita en Zavala, 2001, p. 23).

Fithria et al, 2022 en su investigación sobre el sistema familiar y trastorno del juego, señalan que la presencia de relaciones familiares saludables, así como el adecuado desarrollo de funciones como la comunicación, el involucramiento afectivo y el autocontrol, constituyen factores clave para la prevención de la adicción a los videojuegos. Asimismo, los autores evidencian una relación estadísticamente significativa entre los trastornos del juego por internet y el funcionamiento familiar. En América latina, Tapia (2022) muestra que hay evidencia de que los estudiantes que presentan disfuncionalidad familiar tienen un mayor riesgo de que tengan dependencia a los videojuegos, pero en un nivel problemático.

Motivados por las mencionadas investigaciones, se decidió promover nuestra investigación y corroborar cómo ha evolucionado esta problemática en todos estos años. Por otro lado, la población beneficiada en este estudio serán todas las familias pertenecientes a la institución educativa donde se realizará la investigación para poder entender más el contexto familiar y personal que está afrontando cada uno, a su vez la metodología que presenta el estudio beneficia a cualquier lector o investigador que esté interesado en la relación de las dos variables investigadas para sus futuras referencias. En cuanto al ámbito profesional, esta investigación pretende contribuir a la comprensión y análisis de la relación existente entre la dependencia a los videojuegos y el clima familiar; ya sea este favorable o desfavorable, con el fin de interpretar el contexto actual que enfrenta nuestra sociedad de manera creciente. Asimismo, se aspira a orientar futuras investigaciones hacia un enfoque preventivo que permita abordar esta problemática de forma anticipada.

### **Pregunta de Investigación**

¿Existe una relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de nivel secundario de una institución estatal en la ciudad de Arequipa?

## **Definición Operacional de las Variables**

### ***Variable 1: Dependencia a los Videojuegos***

Es una forma de adicción comportamental dónde presenta un apego excesivo por los videojuegos, que implica factores como el cambio de estado de ánimo, conflictos con diversas áreas personales y sociales, tolerancia, síntomas de abstinencia, prominencia y recaídas. (Griffiths, 2005).

La variable dependencia a los videojuegos se midió mediante el Test de dependencia de videojuegos (TDV), instrumento desarrollado por Choliz & Marco (2011), donde se realiza una división en cuatro dimensiones específicas: Abstinencia, Abuso y Tolerancia, Problemas ocasionados por los videojuegos y Dificultad en el control.

### ***Variable 2: Clima Social Familiar***

El clima social familiar es definido como la organización y el grado de control que se ejerce mediante las interrelaciones entre los miembros de la familia donde se presenta aspectos como la comunicación, interacción, etc.

La variable clima social familiar fue evaluado mediante el cuestionario de clima social familiar desarrollado por Moos & Tricket (1974). Este cuestionario contiene 90 ítems, los cuales están divididos en tres dimensiones: Relaciones, desarrollo y estabilidad. Dentro de relaciones, se evalúa tanto si en la familia existe la comunicación y libre expresión como el grado de conflictividad dentro de los miembros de la misma (Moos et al, 2000). En el área de desarrollo, se analiza la calidad e importancia que tiene cada miembro de la familia para poder superarse en diferentes aspectos de su vida y si esta es impulsada por su familia o no. Por último, la dimensión estabilidad, analiza cómo es la estructura de la familia, su organización en cuanto a los roles de cada miembro y si se cumple las reglas ejerciendo un control entre un miembro sobre otro

(Colque & Rengifo, 2021). A su vez, dicho cuestionario, presenta diez escalas: Cohesión, expresividad, conflicto, independencia, logro, intelectual-cultural, actividad/recreación, moral, organización y control. Las dimensiones y escalas mencionadas posibilitan una evaluación del desarrollo de los adolescentes en cuestión en un entorno familiar favorable para que pueda relacionarse de manera satisfactoria en diversos contextos de su vida (Llanca-Sánchez & Armas-Zambrano, 2020). Este instrumento fue estandarizado por el licenciado Diego Barrionuevo (2017).

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal en Arequipa.

### ***Objetivos Específicos***

Describir el nivel de dependencia a los videojuegos y la percepción del clima social familiar, con sus respectivas dimensiones, en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa estatal en Arequipa.

Analizar la relación de la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en los estudiantes de nivel secundario según su sexo.

Determinar la asociación dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de nivel secundario según su edad.

### Antecedentes Teórico – Investigativos

Con respecto al área de los videojuegos, Zhu (2023), en su revisión bibliográfica de estudios que investigaron la adicción al juego donde se incluyó conclusiones, opiniones y factores que influyen en que los niños despierten la adicción hacia el juego en línea. Dentro de este estudio se combinaron diferentes investigaciones que incluyeron la variable adicción al juego en el campo de la psicología aplicada. Los resultados demostraron que los adictos en su mayoría son introvertidos y tienen malas relaciones con sus maestros y los integrantes de su familia. Además, Bender et al. (2020) tuvieron como objetivo analizar los factores de riesgos que pueden estar relacionados con el trastorno por juego en los jóvenes. El estudio es una revisión sistemática de la bibliográfica; ya que, se dedicó a encontrar los principales factores de riesgo. Relacionado a los resultados, mencionan que los adolescentes que presentan problemas con el juego tienen problemas de atención, con el control de sus emociones, pero lo más importante es que presenta baja cohesión familiar, conflictos de manera continua y relaciones familiares deficientes en comparación con las personas que no tienen problemas con los juegos en línea. Lo que sí les parece importante es que, la familia influye de manera significativa en el juego problemático siendo los mismos factores para prevenirlo o que contribuya a la adicción de este.

Entonces, de manera más centrada a dicha variable, colocamos el estudio de Tariq & Majeed (2022), en el cual el objetivo presentado era poder conocer cuáles son los factores predictivos de los adolescentes que presentan adicción a los videojuegos o también llamado juegos en línea, además se plantearon, que la falta de un buen funcionamiento familiar es un conductor hacia la adicción a los juegos en línea de los participantes. La muestra fue un total de 115 participantes, predominando los hombres a diferencia de las mujeres, esta muestra fue obtenida mediante la técnica de muestreo no probabilístico, intencional y por conveniencia. En cuanto a la

metodología que usaron, fue aplicar primero una hoja de información general para conocer el contexto familiar del participante y conocer sus datos, luego se aplicó el APGAR Familiar que es una herramienta que analiza cómo el participante está de satisfecho con el funcionamiento de su familia, por último, se concluye con la aplicación de la Escala de Adicción al Juego donde pretende evaluar si hay una conducta problemática o no en torno al uso de los juegos en línea. Los autores encontraron como resultado que hay una relación negativa entre adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar; es decir, si las relaciones familiares son negativas el adolescente entregará más tiempo a los juegos en línea y se puede producir una adicción o problemática, el estudio también sugiere que el adolescente al no tener una buena cohesión familiar o vínculos saludables se siente en la necesidad de buscar nuevos vínculos en el mundo virtual.

A manera de comprender mejor el estudio anterior, colocamos la investigación de Tan et al. 2023, que tuvo por objetivo analizar el perfil de los adolescentes que juegan en línea (en relación con sus estilos de vida, hábitos de juego y entorno familiar). El estudio de tipo cuantitativo y cualitativo de diseño transversal, se dividió en dos fases, la primera consta de la parte cuantitativa donde se aplicaron los cuestionarios demográficos, el índice de funcionamiento familiar (APGAR), Relación entre padres e hijos (versión PACHIQ) y por último, la escala de adicción a los juegos (GAS-A); en la segunda fase se realizaron entrevistas con el objetivo de explorar más a fondo el entorno familiar, las experiencias de los padres y áreas para prevenir o reducir alguna problemática en relación con los juegos en línea. Con el fin de lograr lo mencionado, se empleó una muestra de 373 jóvenes estudiantes que se encontraban en el rango de edad entre 10 a 14 años, en dicha muestra se dividió en 199 varones y 174 mujeres. En relación con los resultados obtenidos, los autores sugieren que el nivel en los jugadores que se sienten satisfechos con la relación que tienen con su madre es un predictor para que se reduzca la adicción o el juego

problemático. Además, complementan que el hecho que el adolescente tenga un sentido de pertenencia, confianza, comunicación y que los miembros se apoyen mutuamente será un influyente fuerte para que el adolescente no incremente conductas de entregarse al juego y desarrollar una adicción, por lo que se busca que haya una familia unida para que el adolescente no busque esa conexión social faltante en el mundo virtual. Por lo que incluimos el estudio de Zhang et al. (2024), en el que buscaron identificar la prevalencia que tiene el trastorno de juego, como identificar los factores de riesgo más importantes que afectan a los adolescentes que tiene trastorno de juego. Para esto se usó la metodología de recopilación de datos desde octubre del 2020 hasta enero del 2021 donde comprendieron una muestra de 7901 estudiantes de la ciudad de Uygur de Xinjiang, donde había dominancia de cantidad por parte del género masculino, el rango de edad de los participantes era de 12 a 18 años. Los cuestionarios con los que se llevó a cabo la investigación fueron el de Síntomas de trastorno de juego (GDSQ-21), la escala de inhibición conductual y del sistema de activación conductual (BIS/BAS), el cuestionario de regulación emocional (ERQ), y la lista de verificación de eventos vitales de autoevaluación (ASLEC). Este estudio demostró que los estilos de crianza es un fuerte predictor para el incremento del trastorno de juego; por ejemplo, los adolescentes que tenían una crianza en base al rechazo, menor calidez emocional y mucha sobreprotección tenían un nivel alto de trastorno por juego. En general, la crianza familiar es un conjunto de actitudes y conductas que debe ser de manera saludable para disminuir la exposición de que el menor busque ese efecto en los juegos.

Incluso realizamos una revisión teórica donde encontramos que Rodríguez-Rodríguez & García (2020), hizo una búsqueda bibliográfica en las bases de datos THE COCHRANE LIBRARY, MEDLINE, LILACS, CINAHL Y MEDLINE, aplicando diferentes métodos de búsqueda, palabras claves y utilizando operadores booleanos con el objetivo principal de dar a

conocer cuál es la cantidad de diferentes estudios en elaboración en torno al uso conflictivo de los videojuegos y la adicción hacia este mismo. En este caso, el rango de años para la búsqueda fue desde el 2015 hasta el 2019 que abarcaran exclusivamente la adicción a los videojuegos como el uso problemático de este. En torno a la cantidad de artículos totales se encontró textos de diferentes idiomas siendo un total de 761 documentos, aunque siguiendo algunos criterios de selección que plantearon los investigadores posteriormente se pudo reducir a 29 artículos. Mediante el análisis de estos, se obtuvo como conclusiones que en una muestra turca las circunstancias principales para que un adolescente sea adicto a los videojuegos es porque vive en entornos familiares negativos. Además, en una muestra francesa culpaba a las razones de falta de entornos sociales saludables y uno de estos era la familia. Por último, el autor nos informa que los videojuegos son buenos a corto plazo, pero a largo plazo ya traen consecuencias negativas porque lo usan como vía de escape a su realidad y consecuente a esto se empieza a producir altos niveles de ansiedad, depresión, dependencias hasta el nivel de tener adicción, entre otros factores.

Por último, la investigación de Taechoyotin et al. (2020) analizó los factores que están relacionados con el trastorno de juego por internet entre escolares que tienen bajo acceso tecnológico a comparación con una muestra más amplia. La metodología era de estilo transversal realizada entre el 2017 y 2018. La muestra estuvo conformada por 5497 estudiantes, quienes bajo los criterios de selección se encontraban entre los 12 y 18 años, y pertenecían a 12 escuelas diferentes dividiéndose en 10 públicas y 2 privadas de la provincia de Chachoengsao en Tailandia. El procedimiento realizado para la evaluación se dividió en tres partes, la primera donde se obtuvieron los datos generales y demográficos, en la segunda parte se analizó el entorno familiar (el estado del padre y madre) y en la última parte, se aplicó la evaluación de adicción al internet y el juego. En relación con los resultados hay varios factores asociados con la adicción a los

videojuegos como el ser hombre; porque, las mujeres tienen un mejor control ejecutivo alrededor de esta problemática, otra razón es el no convivir con ambos padres y se asocia con el incremento de la adicción, pues es posible interpretar que al no tener a ambos padres significa poco funcionamiento familiar.

A continuación, centrándonos en las relaciones de los adolescentes, encontramos que la investigación realizada por Marinaci et al. (2021) buscaron explorar cómo las relaciones interpersonales orientadas a la familia y su círculo social puede predecir el juego problemático y el bienestar entre adolescentes. Debido a esto buscaron realizar el estudio en una muestra de 595 estudiantes de diez escuelas diferentes de la provincia de Salento en el sureste de Italia, dichos adolescentes estaban en el rango de 13 a 18 años pertenecientes al 9° y 12° grado de secundaria. La metodología consistió en aplicar dos cuestionarios, el primero sobre consumo de videojuegos y bienestar, y el segundo cuestionario de factores psicosociales orientado a evaluar la relación y la visión del entorno social. Los resultados obtenidos fueron que el mal funcionamiento familiar era un factor predictivo que influye en el uso problemático de los videojuegos por parte de los adolescentes, adicional a este hecho, la supervisión parental también es un factor altamente influyente; es decir que, si el padre de familia no supervisa es probable que el adolescente pueda despertar conductas adictivas con mayor rapidez; finalmente, el entorno social es un influyente más, ya sea para predisponer o no a una conducta de riesgo adictiva.

El clima social familiar es el conjunto de diferentes características, dinámicas e interacciones que se presentan dentro de la familia e influyen de manera significativa en el desarrollo y conducta de cada uno de los miembros, Zavala (2001). En lo cual estamos de acuerdo; por lo que, la utilizaremos para la presente investigación.

Lo que nos lleva a mencionar la investigación de Baptista & Candia (2023); porque en su trabajo de investigación tenía como objetivo saber si hay una relación existente entre las variables clima social familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes. Dentro de la cual usaron un enfoque cuantitativo de diseño correlacional, donde emplearon una muestra de seis centros educativos que fueron escogidos por conveniencia considerando la disponibilidad para la presente investigación. En torno a la metodología, utilizaron los instrumentos de recolección de datos que son: La ficha de datos personales, la escala de clima social familiar (FES) y el Test de Dependencia de Videojuego (TDV); finalizando la aplicación de los instrumentos se procedería a analizar los datos obtenidos. Como resultado, se obtuvo que si existe una correlación significativa entre dependencia a los videojuegos y clima social familiar; además, menciona que los estudiantes tienen un nivel alto en clima familiar lo que significa que el entorno familiar es amigable que fomenta la expresión de emociones, actitudes positivas, entre otras características. Asimismo, se resalta que los estudiantes presentan niveles bajos de dependencia a videojuegos; sin embargo, en contraposición se evidencia que algunos estudiantes presentan patrones desmedidos del uso de los videojuegos que a largo plazo puede generar una dependencia.

Ideas que son reforzadas por Campos (2020) quien buscó determinar la relación entre la percepción de los conflictos interparentales y la adicción a los videojuegos. Usando un estudio no experimental, de tipo correlacional - transversal. Tuvo como muestra a 87 adolescentes de ambos sexos que presentaban la edad entre los 12 a 16 años, a quienes posteriormente se les aplicó la escala de conflictos interparentales de versión española (CPIC-VER) y la escala de adicción a los videojuegos (HMM-1ST). Los resultados obtenidos demuestran que existe una relación entre percepción de los conflictos y adicción a los videojuegos, lo que significa que los adolescentes son testigos de varias peleas que se generan dentro de su familia y esto los expone a tener una alta

tendencia a ser adictos a los videojuegos. El autor concluye que si es mayor la exposición a los conflictos interparentales; entonces, hay mayor prevalencia que el adolescente presente adicción a los videojuegos; conjuntamente, Tapia (2022) en su investigación de tesis que tenía por objetivo determinar si existe una relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos. Para la cual, usaron una muestra de 90 niños de un colegio particular de la provincia de Cotopaxi en el país de Ecuador, dicha muestra estaba dividida en 40 participantes de sexo masculino y 50 del femenino. El estudio fue de tipo no experimental con diseño correlacional, descriptivo, transversal; para esto se aplicaron el cuestionario de dependencia a los videojuegos (TDV) y el Apgar familiar en la versión para niños; el cual, presenta una escala de Likert. En los resultados obtenidos se expone que hay una funcionalidad familiar de nivel normal; sin embargo, existe evidencia de que cuando hay tanta disfuncionalidad familiar como poca cohesión, comunicación u otros factores, puede haber dependencia a los videojuegos a un nivel problemático, ambos resultados se alineaban con nuestra hipótesis por lo que los consideramos al momento de realizar nuestra propia investigación.

Además, los autores Cruz & Mamani (2023) realizaron un estudio que tuvo como objetivo determinar la relación entre funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos; donde emplearon la metodología de tipo no experimental con diseño descriptivo correlacional. La muestra estuvo compuesta por 125 varones y 116 mujeres estudiantes de nivel secundario cuyas edades oscilaban entre 12 a 17 años. La metodología de evaluación usada fueron los cuestionarios de APGAR familiar y la escala de adicción a los videojuegos para adolescentes de Lemmens para poder recabar de cómo es la familia de cada estudiante y conocer si existe una relación con la adicción a los videojuegos. Los resultados obtenidos mostraron que, si hay una correlación significativa entre ambas variables, además que 177 estudiantes presentan síntomas de adicción a

los videojuegos, agregando que la mayoría de los estudiantes tienen disfuncionalidad familiar severa.

Zhou et al. (2023) propone una investigación en torno a la constancia de esa disfuncionalidad de la que se ha hablado hasta el momento, pues en su investigación sobre el círculo vicioso de la disfunción familiar con el juego problemático tuvieron como objetivo analizar la relación de manera bidireccional entre la disfunción familiar y el juego problemático en los adolescentes. Para este estudio se contó con la participación de ocho colegios estatales en el noreste de China donde tuvieron una muestra de 4731 adolescentes pertenecientes a los grados de 4to y 5to de secundaria. En relación con la metodología los autores utilizaron un diseño longitudinal donde encuestaron a los participantes cuatro veces, pero con un lapso de seis meses durante un año y medio en su totalidad, para la aplicación de las encuestas manejaron la subescala de función general de la evaluación familiar McMaster, la escala de claridad de autoconcepto y, por último, la escala de uso patológico de juegos en línea. Los resultados obtenidos dieron que la disfunción familiar, si se encuentra asociada con el aumento del uso de los videojuegos en los adolescentes, entre las razones más comunes está que quieren escapar de la presión que ejercen las familias. Igualmente revelan que si el adolescente experimenta un grado alto de juego problemático significa que ya se encuentra experimentando un grado alto de disfunción familiar; sin embargo, lo más interesante del estudio es que existe una relación bidireccional gracias a la claridad del autoconcepto a nivel personal; es decir, que lo mismo viceversa, si existe un nivel alto de disfunción familiar entonces hay un nivel alto de juego problemático.

Similar a dicha investigación se encuentran Fithria et al. (2022), quienes en su investigación tuvo como objetivo poder identificar la relación existente entre funcionamiento

familiar y el trastorno por juego en internet que existe entre los adolescentes donde se desarrolló dicho estudio. El estudio fue de tipo cuantitativo con diseño descriptivo correlacional, el cual se llevó a cabo en un colegio con estudiantes de nivel secundario de la provincia de Aceh en el país de Indonesia, esta escuela fue seleccionada; ya que, tenía antecedentes de estudios previos donde se encontró que el 40.3% de los estudiantes presentaban problemas con los juegos en línea. En este caso la población fue de estudiantes varones de las clases X y XI, donde tuvo criterios de exclusión como seleccionar más hombres que mujeres por el hecho de que estos presentan más problemas con los juegos en línea. El total de estudiantes en la escuela siguiendo los criterios de exclusión fueron de 223 para la población y el tamaño de la muestra resultó ser de 157 estudiantes. En torno a la metodología se usó un cuestionario de autoinforme que constaban de tres partes, la primera parte son datos generales y demográficos, la segunda parte es la Evaluación familiar McMaster (FAD) que comprende 53 preguntas que analiza la función familiar y la tercera parte es la aplicación de la Escala de trastorno por Juego de Internet que comprende 9 ítems para evaluar si existe problemática en torno a los juegos en línea. Por último, en los resultados que encontraron, la función familiar que engloba la implicación afectiva, el autocontrol entre los mismos integrantes y la alta comunicación está relacionado de manera positiva con los trastornos por juego en internet en los escolares; además, si existe una buena consistencia y apoyo familiar se puede prevenir los trastornos por juego en internet.

Simultáneamente, Rodríguez-Ruiz et al. (2023), en su investigación en la que tuvieron como objetivo evaluar la relación entre la crianza, los rasgos de personalidad y el juego problemático; por lo cual, usaron una metodología observacional y transversal para 397 estudiantes que estuvieron divididos en siete institutos diferentes de la provincia de Castelló en el país de España. Para el procedimiento de evaluación usaron el Cuestionario de Experiencias

Asociadas a Videojuegos, la escala de socialización parental, el BASC de autoinforme para adolescentes y padres, y el Big Five. Los autores concluyeron que la relación satisfactoria que tienen los adolescentes con sus padres o tutores era como un factor protector ante el desarrollo del juego problemático, la principal característica que consideraron esencial para que el adolescente no desarrolle una adicción era la existencia del afecto y la comunicación; por lo tanto, recomendaron hacer talleres de prevención y tratamiento en torno a estos dos factores.

Adicionalmente, creemos que las ideas propuestas por Yilmaz & Ozkan (2022) en su estudio que parte del objetivo de analizar la relación entre el apoyo que percibe el jugador de deporte electrónico, el clima familiar, tipos de apego de los adultos y la adicción a los juegos, pueden resultarnos útiles en contexto. Este estudio fue de tipo cuantitativo con diseño correlacional transversal; en el que aplicaron una muestra de 211 jugadores turcos de diferentes deportes electrónicos, siendo la mayoría del sexo masculino, y de tipo gamers, estos son afiliados a diferentes sociedades de deportes electrónicos en la universidad o un club aparte. A continuación, los investigadores aplicaron un cuestionario para recabar datos sociodemográficos de cada jugador que se ofreció voluntariamente, luego se aplicó la escala multidimensional de apoyo percibido, la escala de clima familiar, el cuestionario de escala de relación; por último, la escala de adicción al juego. En cuanto a los resultados obtenidos se destaca que, los jugadores que hayan desarrollado un apego temeroso son más volubles a despertar la adicción a los videojuegos en comparación con los que tienen apego seguro, este apego temeroso se debió haber desarrollado por falta de apoyo social o familiar, al no poder compartir sus sentimientos con libertad y buscar un lugar donde refugiarse los videojuegos es su zona de confort. Conjuntamente a las de Zhou & Xing (2021), quienes tuvieron como objetivo en su estudio determinar la adicción hacia los juegos en línea, la capacidad de autocontrol y la función familiar, como a su vez analizar cuáles son los factores que

influyen en la relación que tienen estos. En dicho estudio, participaron un total de 650 estudiantes que fueron seleccionados de manera aleatoria. La recolección de datos se realizó a través del cuestionario de adicción a los juegos en línea, la escala de sentido de autocontrol y la escala de función familiar (FAD), al momento de enviar los 650 cuestionarios se pudieron recuperar un total de 94.9%, de los cuales, significativamente hubo 19 cuestionarios que no fueron validados y tuvieron que eliminarse. Respecto a los resultados obtenidos, se señala que la función familiar y el autocontrol actúan como factores predictivos significativos hacia la adicción a los videojuegos, además en el estudio indica una gran diferencia entre adictos y no adictos en relación con el autocontrol de impulsos, resistencia hacia la tentación, enfoque, entre otros aspectos; también, señalaron que los adictos tienen niveles muy bajos de autocontrol a diferencia de los no adictos. Por el lado de funcionamiento familiar, las familias de los no adictos tienen capacidad de resolver problemas, mejor comunicación, mejor comportamiento entre los miembros de la familia y tienen un mayor control de conducta a diferencia de las familias de los adictos.

Incluso en la actualidad nacional, dentro de la tesis presentada por Alama, 2023 que tuvo por objetivo analizar la relación que hay entre funcionamiento familiar y el uso de videojuegos. En torno a su metodología fue de tipo cuantitativo con diseño descriptivo - correlacional donde trabajó con una muestra de 222 adolescentes de ambos sexos que eran pertenecientes desde 1er a 5to grado de secundaria la institución educativa de San Carlos en Lima - Perú. En cuanto a la evaluación, utilizaron primero un cuestionario para recopilar sus datos generales, el segundo cuestionario fue la Escala de Funcionalidad Familiar (FACES-III) para analizar el nivel funcional de la familia; por último, la Escala de Adicción a videojuegos (GASA) para medir cuanto es el uso de videojuegos de los adolescentes. Los resultados obtenidos demuestran que no existe una relación significativa entre las dos variables, a pesar de que tuvo como antecedentes varios estudios

que evidenciaron lo contrario; sin embargo, resaltan que hubo varios factores que se debieron mencionar con mayor claridad como el uso de escalas y herramientas elaboradas por el mismo autor. Lo que sí es mencionado es que hay otros elementos parte del sistema familiar que requieren exploración para poder elaborar programas de prevención y evitar que avance a ser una problemática de salud pública en relación con el juego problemático.

A partir de nuestra revisión bibliográfica, se puede establecer que la dependencia a los videojuegos se relaciona de manera significativa con el clima social familiar (Cadilla, 2020). Desde un enfoque ambientalista, se determina que el ambiente puede influir en uno o más individuos de la familia (Zavala, 2001), conformando el lugar donde el adolescente aprende a desarrollarse incentivado por las interacciones con los otros integrantes del hogar, pertenecer a relaciones positivas con apoyo emocional y siendo la familia una estructura fuerte y favorable, contribuye a prevenir conductas dependientes. Por otro lado, estudios recientes (Zhou et al. 2023) evidencian que un nivel problemático del uso de los videojuegos se asocia con altos niveles de disfunción familiar, dentro de los componentes que explican dicha situación familiar se encuentran la ausencia de apoyo emocional, falta de estructura familiar estable e intentos de escapatoria en casos de tensión dentro del hogar. En consecuencia, los videojuegos son utilizados como método de evasión ante los malestares emocionales. Teniendo como base este sustento teórico, podemos plantear que el clima social familiar podría estar relacionado con la dependencia a los videojuegos en los adolescentes, lo cual respalda nuestra hipótesis de que existe una relación significativa entre nuestras variables.

## Hipótesis

Existe una correlación significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal en Arequipa.



## Capítulo II. Método

### Diseño de Investigación

Según Hernández-Sampieri (2018) nos ayuda a fundamentar el método de la investigación; por lo que, fue definida de tipo no experimental con un enfoque cuantitativo y el alcance correlacional; ya que, así nos permitió entender la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en los estudiantes de nivel secundario de un colegio estatal de la ciudad de Arequipa en el 2025.

### Instrumentos

#### *Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)*

El test de dependencia de videojuegos consta de 25 ítems, dividido en cuatro factores, donde el primero es "Abstinencia" contenido en los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; el segundo factor denominado "Aburo y Tolerancia" dentro de los ítems 1, 5, 8 y 9; el tercer factor nombrado como "Problemas ocasionados por los videojuegos" que contiene los ítems 16, 17, 19 y 23; y por último el factor mencionado como "Dificultad en el control" contenido por los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24. La forma de responder a los ítems mencionados es en medida de una Escala de Likert dónde se divide entre "Nunca", "Rara vez", "A veces", "Con frecuencia" y "Muchas veces"; posteriormente se realizó la calificación mediante los valores del 1 al 5 dónde el número uno es correspondiente a "nunca" y el número cinco corresponde a "muchas veces". El cuestionario fue elaborado por Choliz & Marco (2011) donde fue aplicado en 621 niños y adolescentes en España, siendo 327 varones y 294 mujeres, esta aplicación demuestra que existe una homogeneidad en cada ítem desde .5 o superando dicho valor constatando que todos los ítems miden el mismo constructor (dependencia a videojuegos); además, que las correlaciones entre los factores es de .5 hasta .6 interpretando que hay una correlación significativa. Por otro

lado; en la estandarización a la población peruana hecha por Salas-Blas et al. (2017), teniendo la participación de 467 escolares de edades entre 11 a 18 años; muestra que el test tiene una confiabilidad según el alfa de Cronbach de .95 y la correlación interna es de .43 señalando que si hay una correlación estimando los límites sugeridos. En relación con nuestra muestra actual, la escala demostró tener un coeficiente de confiabilidad de nivel alto ( $\alpha = .860$ ) lo cual nos indica que existe una base consistente para nuestro estudio.

### ***Escala de Clima Social Familiar (FES)***

La escala de clima social familiar (FES) contiene 90 ítems en la cual se divide en 10 escalas diferentes correspondiendo nueve ítems por escala; la forma de responder dicho cuestionario es de una forma dicotómica, es decir verdadero "V" o falso "F", la forma de aplicación es de auto aplicación. En torno a la confiabilidad de la escala original hecha por Moos & Moos (1974), nos demuestra que las inter-correlaciones están entre .53 a .45, pudiéndose interpretar que las subescalas miden características diferentes al entorno familiar, posterior a esto se hizo la prueba-reprueba donde arroja resultados que varían entre .52 a .91 por las cuales las estimaciones demuestran que la escala es razonablemente estable. Los autores hacen una investigación en 1994 en la que adicionan 150 estudios que proporciona evidencia de su validez de una manera más consistente. Además, en la estandarización a nivel nacional (Perú) de la escala hecha por Barrionuevo, 2017 se obtuvo una muestra de 452 estudiantes de ambos sexos que oscilan entre las edades de 11 a 18 de tres instituciones educativas diferentes, con los cuales se pudo realizar el análisis factorial confirmatorio donde obtuvieron .910 y una confiabilidad mediante KR20 obteniendo en la escala de Relaciones .77, en Desarrollo .73 y por último, en Estabilidad .60 dando una interpretación de confiabilidad Moderada a Muy confiable. Por otro lado, en relación con nuestra muestra seleccionada para la aplicación de la escala, se obtuvo un

coeficiente de confiabilidad bajo ( $\alpha = .235$ ) lo cual nos indica que existe una consistencia interna reducida; es decir, que presenta una baja homogeneidad entre los ítems. Este resultado debe atribuirse a que el instrumento contiene el formato de respuestas tipo dicotómicas, lo cual podría generar un sesgo debido a la limitada variabilidad en las respuestas, disminuyendo así nuestro valor del coeficiente alfa. A pesar de este resultado se tomó la decisión de continuar con el estudio, dado que el instrumento tiene un buen respaldo teórico y validez previa en contextos parecidos, además de haber sido usado en investigaciones peruana sobre el clima social familiar.

### **Participantes**

La población definida de nuestra investigación fue de 420 estudiantes quienes se encontrarían cursando entre el 1er a 5to grado del nivel secundario de un colegio estatal de la ciudad de Arequipa. Se optó por esta población, principalmente, porque anteriormente habíamos trabajado en conjunto con dicha institución; por lo que, nuestro acceso era menos limitado en comparación a otras instituciones. Se empleó un muestreo no probabilístico de tipo intencional, debido a que se obtuvo acceso de manera directa a la población. Como investigadores, se llevó a cabo previamente una coordinación en conjunto con las autoridades encargadas de la institución educativa, quienes a su vez nos otorgaron su aprobación ante los criterios de inclusión y exclusión que se establecen a continuación. No obstante, este tipo de muestreo implica la limitación de que los resultados obtenidos no pueden generalizar a toda la población adolescente de la ciudad; ya que, la muestra se ve restringida al momento de abrir el tema a toda la población adolescente de la ciudad. En consecuencia, es posible la existencia de un sesgo de selección. Por dicho motivo, en caso de que los resultados obtenidos en la presente investigación sean utilizados para futuras investigaciones se debe interpretar con cautela y adaptarse al contexto específico de una institución educativa. Según los estadísticos aplicados en la investigación,

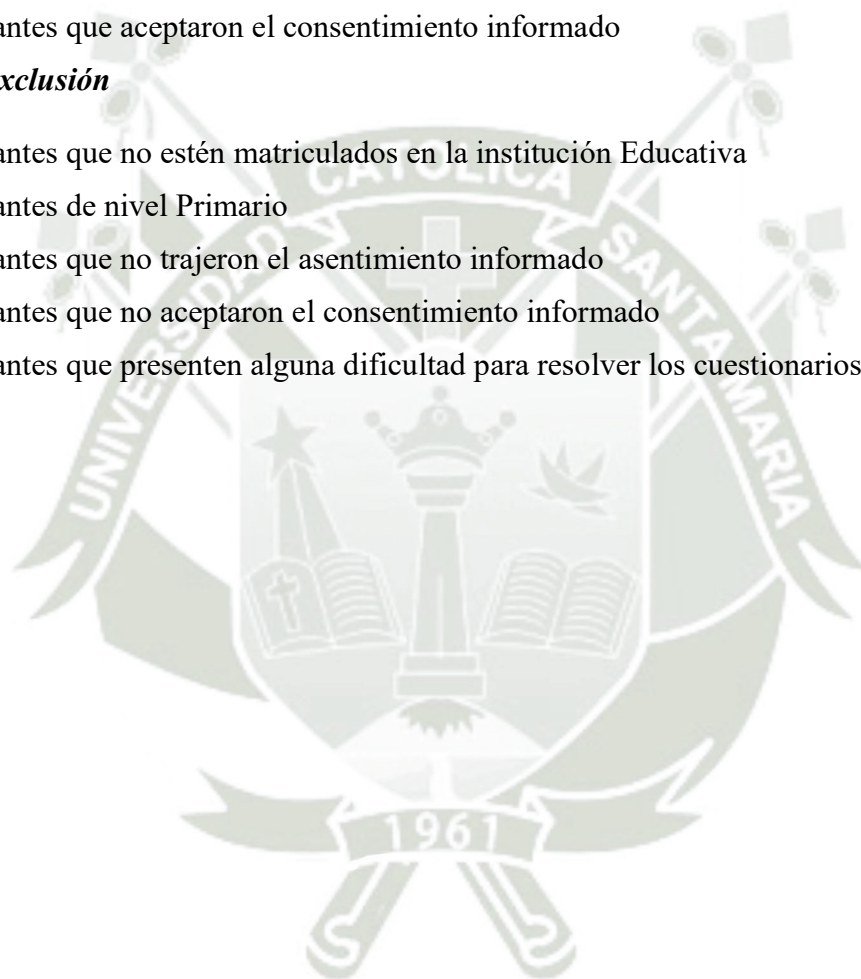
nuestro número de estudiantes a considerar para la muestra fue conformada por 201 estudiantes pertenecientes a la institución educativa estatal de Arequipa.

### ***Criterios de Inclusión***

- Estudiantes matriculados en la Institución educativa
- Estudiantes de 1ero a 5to año de nivel Secundario
- Estudiantes que aceptaron el consentimiento informado

### ***Criterios de Exclusión***

- Estudiantes que no estén matriculados en la institución Educativa
- Estudiantes de nivel Primario
- Estudiantes que no trajeron el asentimiento informado
- Estudiantes que no aceptaron el consentimiento informado
- Estudiantes que presenten alguna dificultad para resolver los cuestionarios



**Tabla 1**

*Datos Sociodemográficos de la muestra*

<b>Ficha Sociodemográfica</b>			
	<b>Variables</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Sexo	Femenino	99	49.3
	Masculino	102	50.7
Disposición de participación	No	0	0%
	Si	201	100%
Edad	12	20	7.5
	13	83	23.4
	14	37	18.4
	15	21	17.4
	16	30	24.4
	17	10	8.9
Grado	1°	40	19.9
	2°	39	19.4
	3°	35	17.4
	4°	40	19.9
	5°	47	23.4

En Tabla 1 podemos observar que, la población total fue de 201 estudiantes de la institución educativa, dónde 88 son mujeres correspondiendo al 43.8% de la muestra y 113 son varones correspondientes al 56.2%, a continuación, observamos que el 7.5% (15 estudiantes) tiene la edad de 12 años, el 23.4% (47 estudiantes) tiene 13 años, el 18.4% (37 estudiantes) presenta la edad de 14 años, el 17.4% (35 estudiantes) con edad de 15 años, el 24.4% (35 estudiantes) tiene la edad de 16 años y por último, el 8.9% (18 estudiantes) con la edad de 17 años, haciendo el total del 100% de nuestra muestra con los 201 estudiantes seleccionados. Por otro lado, el 19.9% que hace un total de 40 estudiantes corresponden al 1° de secundaria, el 19.4% con un total de 39 estudiantes pertenecientes al 2° de secundaria, el 17.4% con 35 estudiantes que corresponde al 3° de secundaria, el 19.9 % con 40 estudiantes que corresponde al 4° de secundaria y por último el 23.4% con 18 estudiantes que corresponde al 5° de nivel

secundaria. Esto es correspondiente a nuestra muestra seleccionada de estudiantes de nivel secundaria de una institución educativa estatal en la ciudad de Arequipa.

### **Procedimiento**

La presente investigación primero fue presentada como proyecto de Tesis a la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Católica de Santa María (UCSM) para que se pueda aprobar los permisos necesarios y levantar las observaciones que existan. Consecuente a este se solicitará el permiso para aplicar los instrumentos necesarios a la población definida anteriormente, al igual que la presentación de los asentimientos y consentimientos informados a los padres de familia y autoridades de la institución educativa donde se realizó la evaluación.

La duración de la resolución de cada instrumento por parte de los sujetos evaluados fue dentro de un promedio de 30 minutos, luego de haberse aplicado se realizó la base de datos donde se ordenó la información, fue tabulada según las variables y factores que tuvieron relación con los objetivos planteados.

Asimismo, se utilizaron los programas como Microsoft Excel, SPSS v24 o Jamovi para realizar los estadísticos correspondientes y comprobar la hipótesis planteada. De este modo pudimos observar los resultados, ordenarlos, plasmarlos e interpretarlos para llegar a las conclusiones correspondientes sobre la investigación realizada.

## Consideraciones Éticas

La investigación tomó en consideración los siguientes principios de requerimiento; además de las pautas éticas propuestas por la American Psychological Association (APA, 2017) y el Colegio de Psicólogos Peruanos (2024). Se tomaron en cuenta la aprobación institucional de la Escuela Profesional de Psicología y de los directivos de la institución educativa seleccionada, y finalmente, la aprobación por el Comité de Ética de la Universidad Católica de Santa María mediante el dictamen N°222-2025 CIEI-UCSM (Ver Anexo 9). En cada proceso mencionado se realizaron las gestiones correspondientes para poder aplicar los instrumentos presentados.

De acuerdo con la sección 8.02 de los principios éticos de los psicólogos y código de conducta APA, se hizo entrega de una ficha de consentimiento informado (Ver Anexo 2) a todos los padres de familia de los jóvenes participantes, en la cual se detalla el objetivo de la investigación y todos los derechos que tienen dentro de la misma; además, se les dio una ficha de asentimiento informado (Ver Anexo 1), a los alumnos que fueron autorizados por sus padres/tutores para que puedan confirmar o denegar su participación; ya que, cada participante tuvo la libertad de ser partícipe o no de la investigación.

## Análisis de Datos

La información recolectada mediante la aplicación de los instrumentos se codificó en una base de datos mediante el programa de Microsoft Excel, así mismo se han considerado las variables, factores indicadores según cada instrumento.

Enseguida para el análisis de datos y comprobación de hipótesis se utilizó el programa estadístico SPSS v25 donde se hizo el análisis descriptivo de nuestras variables de Dependencia a los Videojuegos y Clima social familiar, así como los datos sociodemográficos de los

encuestados. En cuanto a la estadística inferencial se hizo un análisis de normalidad mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov, lo cual nos indicó que no siguen una distribución normal ( $p < .05$ ) y en base a esa información se utilizó la prueba de rho de Spearman para encontrar la relación y Chi cuadrado en cada objetivo específico de tal manera que sea posible comparar los datos obtenidos para el nivel de significancia adoptado que fue de  $p < .05$  para todas nuestras pruebas.



### Capítulo III. Resultados

Previo al análisis de resultados se realizó la prueba de normalidad, usando la prueba de Kolmogórov-Smirnov, dado que nuestra muestra utilizada era superior a los 50 participantes. En torno a nuestros datos se obtuvo  $p < .05$  con lo cual se concluye que no tenemos una distribución normal; entonces usamos estadísticos No paramétricos. Por lo tanto, en la presentación de los resultados iniciaremos presentando los datos sociodemográficos, luego los objetivos específicos y finalizará con el objetivo general. Dentro de los datos sociodemográficos se puede observar la tabla descriptiva de los datos de los estudiantes encuestados; después, las tablas de frecuencia para describir el nivel de la dependencia a los videojuegos y clima social familiar de la muestra; enseguida, se encuentran las tablas de contingencia de dependencia a los videojuegos y clima social familiar con sus respectivas variables sociodemográficas como el sexo y la edad. Por último, se hace presente el análisis de normalidad con la matriz de correlación que corresponde a nuestro objetivo general.

**Tabla 2**

*Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones*

Nivel	Dimensión 1: dificultad de control		Dimensión 2: Problemas asociados a los videojuegos		Dimensión 3: Abuso y tolerancia		Dimensión 4: Abstinencia		Puntaje global de Dependencia a los videojuegos	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Uso ligero	97	48.3	76	37.8	90	45.8	85	42.3	80	39.8
Uso medio	64	31.8	59	29.4	71	33.8	75	37.3	72	35.8
Abuso	31	15.4	53	26.3	30	15.9	34	16.9	39	19.4
Uso patológico	9	4.5	13	6.5	10	4.5	7	3.5	10	5.0
Total	201	100.0	201	100.0	201	100.0	201	100.0	201	100.0

En la Tabla 2, podemos observar los niveles de uso de los videojuegos con sus respectivas dimensiones, dónde la dimensión "Dificultad de control" el mayor puntaje de estudiantes evaluados tienen un nivel de uso ligero (48,3%), luego en la dimensión "Problemas asociados a los videojuegos" la mayoría presenta un nivel de uso ligero (37,8%), seguidamente en la dimensión de "Abuso y tolerancia" la mayoría de estudiantes tiene un nivel de uso ligero (45.8%) y por último al igual que las anteriores dimensiones, la dimensión "Abstinencia" la mayoría de estudiantes evaluados está en un nivel uso ligero (42.3%). Teniendo como puntaje total de la dependencia a los videojuegos que la mayoría de los estudiantes (39.8) se encuentran en un nivel de uso ligero de los mismos.

**Tabla 3**

*Nivel de clima social familiar y sus dimensiones*

Nivel	Estabilidad		Desarrollo		Relaciones		Puntaje global de Clima social familiar	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Muy mala	138	68.6	17	8.4	9	4.5	4	2.0
Mala	47	23.4	2	1.0	48	23.9	6	2.5
Promedio	6	3.0	5	2.5	90	44.8	29	14.9
Tendencia a Buena	2	1.0	81	40.3	38	18.8	91	44.8
Buena	4	2.0	86	42.8	5	2.5	68	34.8
Muy Buena	4	2.0	10	5.0	11	5.5	2	1.0
Total	201	100.0	201	100.0	201	100.0	201	100.0

En la Tabla 3 podemos observar que, la mayoría de los estudiantes evaluados están en un nivel muy malo (68.7 %) en la dimensión “Estabilidad”, lo contrario a la dimensión “Desarrollo” que la mayoría está en un nivel bueno (42,8 %), a su vez en la dimensión “Relaciones” la mayoría de estudiante se encuentra en nivel promedio (44,8%); por último, la mayoría de los estudiantes en el puntaje global de clima social familiar se encuentra en un nivel con tendencia a ser bueno (43,8%).

**Tabla 4**

*Nivel de clima social familiar y sus subescalas*

Subescalas	Niveles													
	Muy mala		Mala		Promedio		Tendencia a buena		Buena		Muy buena		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
<b>Relaciones</b>														
Cohesión	5	2.5	20	10.0	24	11.9	81	40.3	51	25.4	20	10.0	201	100.0
Expresividad	10	5.0	51	25.4	62	30.8	43	21.4	6	3.0	29	14.4	201	100.0
Conflicto	60	29.9	69	34.3	40	19.9	16	8.0	3	1.5	13	6.5	201	100.0
<b>Desarrollo</b>														
Autonomía	7	3.5	49	24.4	94	46.8	39	19.4	2	1.0	10	5.0	201	100.0
Actuación	1	.5	12	6.0	53	26.4	93	46.3	35	17.4	7	3.5	201	100.0
Cultura - Intelectual	5	2.5	39	19.4	58	28.9	55	27.4	12	6.0	32	15.9	201	100.0
Social- Recreativo	36	17.9	89	44.3	61	30.3	14	7.0	1	.5	0	.0	201	100.0
Moral-Religioso	7	3.5	42	20.9	96	47.8	48	23.9	2	1.0	6	3.0	201	100.0
<b>Estabilidad</b>														
Organización	10	5.0	19	9.5	55	27.4	78	38.8	16	8.0	23	11.4	201	100.0
Control	8	4.0	43	21.4	95	47.3	41	20.4	3	1.5	11	5.5	201	100.0

En la Tabla 4 podemos observar con mayor claridad que, la mayoría de los estudiantes presentan niveles adecuados en las diferentes subescalas del clima social familiar. Dentro de la dimensión “Relaciones” que tiene como subescala la cohesión, expresividad y conflicto; en la cohesión podemos observar que los estudiantes se encuentran dentro del nivel bueno (40.3%) indicando que si hay una buena compenetración entre los miembros y se ayudan entre sí. Por otro lado, en

expresividad, la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel promedio (30.8%), lo cual nos revela que los miembros de la familia expresan directamente sus sentimientos; sin embargo, aparentemente aún se encuentra limitada en algunas áreas personales de los jóvenes. Por último, en la subescala conflicto, ubicamos que los mayores porcentajes están entre los niveles mala (34.3%) y muy mala (29.9%), lo que nos demuestra que hay mucha agresividad y cólera entre los miembros y producto de esto se mantiene mucha tensión constante alrededor de la familia. En la dimensión “Desarrollo”, en la subescala actuación, tienen un nivel bueno (46.3%) dando la importancia debida a actividades como la escuela o el trabajo para poder superarse personalmente. Además, la mayoría de los estudiantes están en un nivel promedio para las subescalas de autonomía (46.3%) y moral-religioso (47.8%), por lo que podemos inferir que hay una adecuada independencia por parte de cada miembro de la familia y buenas prácticas para los valores éticos y religiosos; mientras tanto, en la subescala que social-recreativo, los niveles están entre mala (44.3%) y muy mala (17.9%) lo que nos sugiere que hay poca participación en actividades recreativas donde toda la familia pueda integrarse. Finalmente, en la dimensión “Estabilidad” se encuentra la subescala de organización, la cual se encuentra mayormente en el nivel tiende a ser bueno, lo que señala que si hay una clara estructura para que los miembros de la familia conozcan cuál es su rol o sus responsabilidades; por otro lado, en la subescala control, la mayoría de los estudiantes evaluados se concentran en el nivel promedio (47.3%) lo que nos indica que, si hay reglas definidas, aunque no son muy consistentes o constantes como se deberían serlo dentro de un contexto familiar.

**Tabla 5**

*Asociación entre dependencia a los videojuegos y sus dimensiones*

Dependencia a los videojuegos	Sexo				X <sup>2</sup>	p
	Femenino		Masculino			
	n	%	n	%		
<b>Dimensión 1: Dificultad de control</b>						
Uso ligero	36	40.9	61	54.0	4.890	0.033
Uso medio	29	33.0	35	31.0		
Abuso	18	20.5	13	11.5		
Uso patológico	5	5.0	4	3.5		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Dimensión 2: Problemas asociados a los videojuegos</b>						
Uso ligero	31	35.2	45	39.8	0.555	0.470
Uso medio	26	29.5	33	29.2		
Abuso	25	28.4	28	24.8		
Uso patológico	6	6.8	7	6.2		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Dimensión 3: Abuso y tolerancia</b>						
Uso ligero	37	42.0	55	48.7	0.898	0.407
Uso medio	32	36.4	36	31.9		
Abuso	15	17.0	17	15.0		
Uso patológico	4	4.5	5	4.4		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Dimensión 4: Abstinencia</b>						
Uso ligero	33	37.5	52	46.0	6.197	0.102
Uso medio	35	39.8	40	35.4		
Abuso	14	15.9	20	17.7		
Uso patológico	6	6.8	1	0.9		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Puntaje global de Dependencia a los videojuegos</b>						
Uso ligero	31	35.2	49	43.4	2.104	0.206
Uso medio	33	37.5	39	34.5		
Abuso	18	20.5	21	18.6		
Uso patológico	6	6.8	4	3.5		
Total	88	100.0	113	100.0		

Nota. \*p<.05; \*\*p<.01; \*\*\*p<.001

En la Tabla 5 se muestra que no hay una relación significativa entre dependencia a los videojuegos y el sexo ( $p > .05$ ). Por consiguiente, se analizó con mayor profundidad en las

dimensiones y obtuvimos que en todas ellas hay un nivel de uso ligero, en el cual los datos de los varones son mayores al de las mujeres, siendo que en la dimensión “Dificultad de control” ( $p = .033$ ) el porcentaje de varones fue 54.0% y de mujeres fue 40.9%, en la dimensión “Problemas asociados a los videojuegos” ( $p = .470$ ) el porcentaje de varones fue de 39.8% y de mujeres fue 34.2%, en la dimensión de “Abuso y tolerancia” ( $p = .407$ ) el porcentaje de varones es 48.7% y el de mujeres fue 42.0%, en la dimensión “Abstinencia” ( $p = .182$ ) el porcentaje de varones fue 46.0% y el de las mujeres fue 37.5%. Por lo tanto, podemos decir que, dada la comparación de porcentajes, son más los varones quienes tienen menor uso de videojuegos (43.4%) que las mujeres (34.2%). Los datos obtenidos tienen relación con lo hallado por Yilmaz & Ozkan (2022) quienes identificaron en su muestra que predominaba más el sexo masculino a una tendencia adictiva a los videojuegos siempre y cuando tengan menor apoyo familiar. En contraste, dentro de nuestra investigación los participantes contaban con un adecuado respaldo familiar. Dicho esto, según nuestros resultados son más las mujeres las que tienen mayor uso de los videojuegos, con lo que se infiere un menor apoyo familiar y un clima social familiar desfavorable para su desarrollo; por lo que, en este caso se consideran más propensas a desarrollar una adicción a los videojuegos.

**Tabla 6**

*Asociación entre clima social familiar y sus dimensiones según sexo*

Clima social familiar	Sexo				X <sup>2</sup>	p
	Femenino		Masculino			
	n	%	n	%		
<b>Dimensión 1: Estabilidad</b>						
Muy mala	58	65.9	80	70.8	0.396	0.521
Mala	23	26.1	24	21.2		
Promedio	4	4.5	2	1.8		
Tiende a buena	1	1.1	1	0.9		
Buena	0	0.0	4	3.5		
Excelente	2	2.3	2	1.8		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Dimensión 2: Desarrollo</b>						
Muy mala	9	10.2	8	7.1	0.950	0.331
Mala	1	1.1	1	0.9		
Promedio	2	2.3	3	2.7		
Tiende a buena	37	42.0	44	38.9		
Buena	35	39.8	51	45.1		
Excelente	4	4.5	6	5.3		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Dimensión 3: Relaciones</b>						
Muy mala	3	3.4	6	5.3	0.716	0.922
Mala	23	26.1	25	22.1		
Promedio	38	43.2	52	46.0		
Tiende a buena	15	17.0	23	20.4		
Buena	2	2.3	3	2.7		
Excelente	7	8.0	4	3.5		
Total	88	100.0	113	100.0		
<b>Puntaje total de clima social familiar</b>						
Muy mala	3	3.4	1	0.9	0.771	0.827
Mala	3	3.4	3	2.7		
Promedio	13	14.8	15	13.3		
Tiende a buena	35	39.8	53	46.9		
Buena	31	35.2	37	32.7		
Excelente	3	3.4	4	3.6		
Total	88	100.0	113	100.0		

Nota. \*p<.05; \*\*p<.01; \*\*\*p<.001

En la Tabla 6 podemos apreciar que, no hay una relación significativa entre clima social familiar y el sexo ( $p > .05$ ). Podemos observar que en la dimensión de “Estabilidad” ( $p = 0.521$ ) son más los varones que se encuentran en un nivel muy malo (70.8 %) a comparación de las mujeres (65.9%) que se encuentra en el mismo nivel. Por otro lado, en la dimensión “Desarrollo” ( $p = 0.331$ ) la mayoría de los varones evaluados se encuentra en un nivel bueno (45.1%) en cambio la mayoría de las mujeres se encuentra en un nivel que tiende a ser bueno (42.0%). Además, en la dimensión “Relaciones” ( $p=0.922$ ) la mayoría de los varones se encuentra en un nivel promedio (46.0%) al igual que la materia de las mujeres (43.2%). Por último, en la escala general de clima social familiar ( $p=0.827$ ) la mayoría en ambos casos están en un nivel que tiende a ser buena; sin embargo, son los varones que presentaron un mayor porcentaje (46.9%) a comparación de las mujeres (39.8%). Los resultados evidencian que los adolescentes tanto varones como mujeres presentan un nivel bueno de clima social familiar en las dimensiones de desarrollo y las relaciones entre los miembros; sin embargo, al observar la dimensión estabilidad se encuentran niveles muy bajos, por lo que carece de un control y buena organización dentro de la estructura familiar, este pudiendo ser un factor determinante en la dependencia a los videojuegos. Esto refuerza con lo que nos dice Marinaci et al. (2021) dónde comenta que los adolescentes que no tienen supervisión parental, en situaciones como la falta de límites o reglas en el uso de los videojuegos es un factor altamente influyente para que el adolescente pueda despertar conductas adictivas en relación con los videojuegos.

**Tabla 7**

*Asociación entre dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según la edad*

Test de dependencia a los videojuegos	Edad												X <sup>2</sup>	p
	12		13		14		15		16		17			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
<b>Dimensión 1: Dificultad de control</b>														
Uso ligero	7	35.0	27	32.5	21	56.8	13	61.9	21	70.0	8	80.0	0.044	0.000
Uso medio	8	40.0	34	41.0	9	24.3	5	23.8	7	23.3	1	10.0		
Abuso	4	20.0	15	18.1	6	16.2	3	14.3	2	6.7	1	10.0		
Uso patológico	1	5.0	7	8.4	1	2.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Dimensión 2: Problemas asociados a los videojuegos</b>														
Uso ligero	4	20.0	20	24.1	16	43.2	13	61.9	17	56.7	6	60.0	0.005	0.000
Uso medio	7	35.0	25	30.1	10	27.0	6	28.6	8	26.7	3	30.0		
Abuso	5	25.0	32	38.6	9	24.3	1	4.8	5	16.7	1	10.0		
Uso patológico	3	20.0	6	7.2	2	5.4	1	4.8	0	0.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Dimensión 3: Abuso y tolerancia</b>														
Uso ligero	9	45.0	31	37.3	20	54.1	9	42.9	16	53.3	7	70.0	0.513	0.402
Uso medio	6	30.0	36	43.4	10	27.0	7	33.3	8	26.7	1	10.0		
Abuso	5	25.0	13	15.7	5	13.5	4	19.0	3	10.0	2	20.0		
Uso patológico	0	0.0	3	3.6	2	5.4	1	4.8	3	10.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Dimensión 4: Abstinencia</b>														
Uso ligero	6	30.0	28	33.7	17	45.9	10	47.6	20	66.7	4	40.0	0.338	0.002
Uso medio	8	40.0	34	41.0	13	35.1	8	38.1	7	23.3	5	50.0		
Abuso	4	20.0	18	21.7	5	13.5	3	14.3	3	10.0	1	10.0		
Uso patológico	2	10.0	3	3.6	2	5.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Puntaje global de dependencia a los videojuegos</b>														
Uso ligero	6	30.0	19	22.9	17	45.9	12	57.1	20	66.7	6	60.0	0.018	0.000
Uso medio	7	35.0	38	45.8	13	35.1	5	23.8	6	20.0	3	30.0		
Abuso	6	30.0	19	22.9	5	13.5	4	19.0	4	13.3	1	10.0		
Uso patológico	1	5.0	7	8.4	2	5.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		

En la Tabla 7, podemos apreciar la relación entre las dimensiones del test de dependencia a los videojuegos y las edades, dónde la dimensión “Dificultad de control” ( $p = .000$ ) los estudiantes entre 16 y 17 años predominan el uso ligero (70.0 % y 80.0%), siendo seguidos de las edades 14 y 15 años que se encuentran en el nivel de uso ligero (56.8 y 61.9%), mientras que las edades menores como 12 y 13 años presentan más un nivel de uso medio (40.0% y 41.0%). Por otro lado, en la dimensión “Problemas asociados a los videojuegos” ( $p = .000$ ) las edades mayores; es decir de 15 a 17 años, presentan un mayor porcentaje en el nivel de uso ligero, siendo los de 15 años quienes presentan un mayor porcentaje (61.9%), en cambio las edades menores, los estudiantes de 12 años son los que tienen un mayor porcentaje (35.0), pero estando en el nivel de uso medio. Además en la dimensión de “Abuso y tolerancia” ( $p = .402$ ) los estudiantes de 17 años son los que tienen un mayor porcentaje (70.0%) concentrándose en el nivel de uso ligero, por otro lado, en los estudiantes de edades menores resalta los que tienen 12 años donde también se encuentran en un nivel de uso ligero (45.0%) a comparación de los estudiantes que de 13 años que se encuentra en el nivel de uso medio (43.4%) siendo en único grupo de edad que se encuentra en un nivel diferente al resto en dicha dimensión. También tenemos la dimensión “Abstinencia” ( $p = .002$ ) dónde en los estudiantes de edades mayores resaltan el grupo que tiene 16 años, porque se encuentran en el nivel de uso ligero (66.7%), y en las edades menores los estudiantes de 12 y 13 años se encuentran en un nivel de uso medio (40.0 % y 41.0%). Finalmente, en la escala general podemos observar que si existe una relación significativa ( $p = .000^{***}$ ) con la edad ( $p < .05$ ) mostrando que los estudiantes de 16 y 17 años son el mayor porcentaje que se encuentra en un nivel de uso ligero (66.7% y 60.0%) y los estudiantes de edades menor como 13 años son el único grupo que se encuentra en el nivel de uso medio (45.8%). Este resultado coincidente con el hallazgo bidireccional de Zhou et al., 2023,

quienes nos señalan que si el adolescente no presenta un uso alarmante de los videojuegos significa que no presenta un alto grado de disfunción familiar. En cambio, un mayor uso de los videojuegos sería asociado a la presentación de un mayor disfuncionamiento familiar.



**Tabla 8**

*Asociación entre clima social familiar y sus dimensiones según la edad*

Clima social familiar	Edad												X <sup>2</sup>	p
	12		13		14		15		16		17			
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%		
<b>Dimensión 1: Estabilidad</b>														
Muy mala	12	60.0	53	63.9	28	75.7	17	81.0	21	70.0	7	70.0	0.611	0.046
Mala	4	20.0	19	22.9	8	21.6	4	19.0	9	30.0	3	30.0		
Promedio	1	5.0	5	6.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Tiende a buena	0	0.0	1	1.2	1	2.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Buena	2	10.0	2	2.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Excelente	1	5.0	3	3.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Dimensión 2: Desarrollo</b>														
Muy mala	1	5.0	6	7.2	6	16.2	2	9.5	2	6.7	0	0.0	0.640	0.331
Mala	1	5.0	1	1.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Promedio	2	10.0	1	1.2	2	5.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
Tiende a buena	8	40.0	36	43.4	12	32.4	8	38.1	12	40.0	5	50.0		
Buena	8	40.0	33	39.8	16	43.2	11	52.4	14	46.7	4	40.0		
Excelente	0	0.0	6	7.2	1	2.7	0	0.0	2	6.7	1	10.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Dimensión 3: Relaciones</b>														
Muy mala	0	0.0	2	2.4	4	10.8	1	4.8	2	6.7	0	0.0	0.442	0.156
Mala	3	15.0	18	21.7	12	32.4	2	9.5	11	36.7	2	20.0		
Promedio	11	55.0	39	47.0	15	40.5	10	47.6	11	36.7	4	40.0		
Tiende a buena	4	20.0	16	19.3	5	13.5	5	23.8	4	13.3	4	40.0		
Buena	0	0.0	2	2.4	0	0.0	1	4.8	2	6.7	0	0.0		
Excelente	2	10.0	6	7.2	1	2.7	2	9.5	0	0.0	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		
<b>Puntaje total de clima social familiar</b>														
Muy mala	0	0.0	0	0.0	3	8.1	1	4.8	0	0.0	0	0.0	0.616	0.659
Mala	0	0.0	4	4.8	1	2.7	0	0.0	1	3.3	0	0.0		
Promedio	2	10.0	12	14.5	6	16.2	2	9.5	6	20.0	0	0.0		
Tiende a buena	12	60.0	35	42.2	16	43.2	9	42.9	11	36.7	5	50.0		
Buena	6	30.0	30	36.1	8	21.6	8	38.1	11	36.7	5	50.0		
Excelente	0	0.0	2	2.4	3	8.1	1	4.8	1	3.3	0	0.0		
Total	20	100.0	83	100.0	37	100.0	21	100.0	30	100.0	10	100.0		

En la Tabla 8 podemos analizar la relación que existe entre las dimensiones de clima social familiar con las edades de los estudiantes. Por lo cual tenemos la primera dimensión que es “Estabilidad” ( $p = .046$ ) donde todos los estudiantes desde los 12 hasta los 17 años se encuentran en un nivel muy malo, resaltando los estudiantes de 15 años que tienen una mayor de concentración de datos (81.0%). Por otro lado, en la dimensión de “Desarrollo” ( $p = .0331$ ) los estudiantes que tienen 12 años están divididos entre los niveles tiende a bueno y bueno, donde cada grupo tiene el mismo porcentaje (40.0%); a su vez los estudiantes de 13, 16 y 17 años se encuentran en el nivel tiende a bueno (43.4%, 40.0% y 50.0%), mientras que los estudiantes de 14 y 15 años pertenecen al nivel bueno (43.2 % y 52.4%). Por otro lado, la dimensión “Relaciones” ( $p = .156$ ) los estudiantes desde los 12 hasta los 15 años se encuentran en el nivel promedio, resaltando los estudiantes de 15 años que tiene una mayor concentración de datos (47.6%), en el caso de los estudiantes de 16 años se divide la mayor concentración de datos entre los niveles malo y promedio (36.7%) y los estudiantes de 17 años se divide su concentración de datos entre los niveles de promedio y tiende a bueno (40.0%). Por último, en la escala general de la relación entre clima social familiar ( $p=.659$ ) y las edades no tenemos una relación significativa ( $p>.05$ ), aunque se muestra que los estudiantes desde los 12 hasta los 15 años se encuentran en el nivel tiende a bueno siendo los estudiantes de 12 años con mayor concentración de datos (60.0%) y los estudiantes de 16 años se divide la mayoría de datos entre los niveles tiende a bueno y bueno (36.7%), de igual forma con los estudiantes de 17 años que sus datos se divide en ambos niveles (50.0%). Este resultado coincide con lo que planteó Tapia (2022) que los estudiantes presentaban funcionalidad familiar de nivel normal; sin embargo, de existir disfuncionalidad en la familia podrían estar expuestos a presentar dependencia a los videojuegos a un nivel problemático. Por lo tanto, podemos concluir que los resultados de la tabla analizada nos indican

que no es relevante la edad de los estudiantes al momento de asociar las dimensiones de la escala de clima social familiar, puesto que los datos son variados e inconcluyentes.



**Tabla 9**

*Correlación entre dependencia a los videojuegos y clima social familiar*

		Clima social familiar
Dependencia a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-.069
	Sig. (bilateral)	.328
	N	201
	Coefficiente de correlación	-.069
	Sig. (bilateral)	.328
	N	201

La Tabla 9 nos muestra la correlación entre “Dependencia a los videojuegos y el Clima social familiar” de 201 estudiantes de nivel secundario. En esta ocasión utilizamos el coeficiente de correlación de Spearman al tener una muestra No paramétrica para analizar si existe una correlación significativa entre nuestras dos variables. Teniendo un valor de p de .001 y nuestro coeficiente hallado de -.069, donde nos demuestra que no existe correlación significativa entre nuestras variables. Lo cual coincide con lo expresado por Tariq & Majeed (2022), quienes encontraron una relación negativa entre la adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar, aunque con la condición bidireccional que de haber presencia de malas relaciones familiares; entonces, el adolescente entregará más tiempo a los juegos en línea y por consiguiente es posible que se produzca una adicción a los videojuegos.

## Discusión

Actualmente los videojuegos cumplen un papel relevante en la recreación de los estudiantes de nivel secundario, siendo una fuente de distracción o método de escape ante problemas familiares. Por ese motivo es que esta investigación pretendió como objetivo general determinar si hay una correlación significativa entre dependencia a los videojuegos y clima social familiar. A pesar de que existen investigaciones con evidencia de la correlación esperada, con los datos obtenidos en esta investigación expresamos que no existe una relación entre nuestras dos variables, por lo cual este resultado es coincidente con el hallazgo de Tariq & Majeed (2022), donde ellos encontraron una relación negativa, aunque con la evidencia de que si las relaciones familiares empeoran cada vez más, el adolescente tendrá una alta predisposición a ser dependiente a los videojuegos, a su vez esto coincide con el hallazgo de Tapia (2022) en el que encuentra evidencia que si hay poca cohesión en la familiar puede haber dependencia a los videojuegos a un nivel problemático. En nuestro caso encontramos que los estudiantes tenían un clima social familiar favorable, lo que puede ser un factor influyente para que no exista una correlación con la dependencia a los videojuegos, a su vez observamos que tenían un buen desarrollo familiar implicando que tienen una buena comunicación y apoyo de sus padres. Además, como lo menciona Bender et al. (2020) que la cohesión entre los miembros de la familia es determinante para que no exista el conflicto y en consecuencia que no haya adicción a los videojuegos. Por otro lado, no se midieron variables mediadoras como el tipo de juego, las horas específicas que le dedican a los videojuegos, dispositivo de juego (computadora, consola de videojuegos o celular) o bien cuanta supervisión parental; sin embargo, interpretamos que la relación seguiría siendo negativa, puesto que los estudiantes evaluados no demuestran ningún signo de uso problemático con los videojuegos.

En cuanto a nuestro primer objetivo específico podemos analizar que los estudiantes se encuentran en un nivel de uso ligero de los videojuegos y el nivel del clima social familiar tiende a ser buena lo que coincide con lo expresado por Baptista & Candia (2023), cuando demuestra que si el entorno familiar es amigable o fomenta a la expresión de actitudes positivas, la dependencia a los videojuegos va ser negativa o se encontrará en niveles bajos, así mismo esto es reforzado por Fithria et al. 2022, quienes obtuvieron resultados que demuestran que la función familiar está relacionada de manera positiva con los trastornos de juego por internet en los escolares; es decir, que en el caso de existir una buena consistencia familiar, este podrá prevenir un uso problemático de los videojuegos. El contexto en el que se realizaron los estudios mencionados consideramos que corresponde a un modelo de crianza similar al de la actualidad; por lo que se caracteriza con grados de autoritarismo, cohesión, organización y consistencia familiar. Estos aspectos coinciden con los resultados de nuestra investigación; no obstante, no se evidenció una relación estadísticamente significativa, discrepancia podría explicarse por el uso de un cuestionario autoinforme distinto, el cual contenía una menor cantidad de ítems y las posibles diferencias socioculturales de donde se llevó a cabo dicho estudio.

Asimismo, en nuestro segundo objetivo específico donde analizamos cada variable y sus dimensiones en relación con el sexo, obtuvimos que las mujeres y varones se encuentran usando los videojuegos de manera ligera sin despertar ninguna dependencia o uso problemático; sin embargo, en el clima social familiar se observa que en la dimensión "Estabilidad" ambos sexos están en un nivel muy malo (66% y 71%) y esto se debe a que no hay una organización clara entre los miembros como actividades de integración o el hecho de no tener responsabilidades claras entre la familia. Por otro lado, en la dimensión "Relaciones" se encuentra en un nivel promedio (43% y 46%) y la dimensión "Desarrollo" varía siendo que las mujeres se encuentra en

un nivel que tiende a ser bueno (42%) y los varones se encuentran en un nivel bueno (45%); sin embargo, en la escala general ambos géneros tiene un nivel que tiende a ser bueno, lo que es importante destacar es que es necesario el trabajo frente a la estabilidad, como lo menciona Rodríguez-Ruiz et al. (2023), las características esenciales para que los adolescentes no desarrollen el juego problemático es el afecto y la comunicación; a su vez mencionado por Tan et al. 2023 que en su estudio nos contribuye que el adolescente tenga un sentido de pertenencia, confianza, comunicación y que los miembros se apoyen mutuamente será muy influyente a que no se despierte la dependencia a los videojuegos. Es importante mencionar que estos estudios se hicieron con una mayor muestra y diferentes instituciones educativas, en cambio nuestra muestra fue perteneciente solo a un colegio estatal donde el acceso a las consolas, computadoras o celulares es relativamente limitado.

Por último, analizamos nuestras variables en relación con la edad, en donde se observa que los estudiantes de 12 a 17 años se encuentran en un nivel de uso ligero o uso medio, al no despertar alarmas; de la misma manera, en relación con el clima social familiar los estudiantes de 12 a 15 años se encuentran en un nivel que tiende a ser bueno. Por el otro lado, tenemos a los estudiantes de 16 y 17 años quienes en su mayoría tanto dentro del clima social familiar como en la dependencia a los videojuegos, se dividen en los niveles de tiende a ser bueno y bueno, esto sugiere que constan de un buen ambiente familiar, como lo que explica Baptista & Candia (2023), pues en sus hallazgos muestran que si su entorno familiar es positivo, fomenta la expresión de emociones entre otras características y eso ayuda a que exista niveles bajo de dependencia a los videojuegos sobre todo en estudiantes de nivel secundario. En resumen, no encontramos una relación significativa en nuestras variables; sin embargo, pudimos observar que los estudiantes de nivel secundario que oscilan entre los 12 a 17 años, no presentan un problema

en torno a la dependencia a los videojuegos y el nivel de clima social familiar es favorable; por lo cual no encontramos indicadores preocupantes en la población evaluada.



## Conclusiones

**Primera.** Según los resultados obtenidos mediante los estadísticos aplicados nos permite concluir que no existe una correlación significativa entre dependencia a los videojuegos y clima social familiar ( $p > .05$ ) en los estudiantes evaluados a nivel secundaria. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis planteada al inicio de la investigación.

**Segunda.** Debido al análisis que se hizo de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones podemos concluir que los estudiantes se encuentran en un uso ligero de los videojuegos, por lo cual, constan de un problema. A su vez observamos que el clima social familiar se encuentra en un nivel que tiende a ser bueno; entonces, no hay un clima social familiar de nivel preocupante en los estudiantes evaluados. Por lo cual concluimos que, los estudiantes evaluados tienen pocas probabilidades de depender de los videojuegos lo que se traduce como desarrollo beneficioso para ellos a largo plazo.

**Tercera.** Los estudiantes varones demostraron estar en un nivel de uso ligero, mientras que las mujeres se encuentran en un uso medio que de igual forma no es una conducta preocupante o problemática en cuanto al uso videojuegos, pero lo que causa novedad es que las mujeres tengan una ligera tendencia a usar más los videojuegos que los varones, teniendo en cuenta que se acostumbraba más a que los varones jugaran en línea con sus amigos y que a las mujeres no les llamara mucho la atención, hecho que por lo analizado ha cambiado y lo encontramos como un dato novedoso. Concluimos de la misma manera positiva que tanto varones como mujeres demuestran que el clima social familiar en sus casas están en un nivel que tiende a ser bueno, únicamente con la observación en la dimensión estabilidad; ya que, ambos presentan una muy mala estabilidad en su familia lo que puede significar que hay un funcionamiento familiar defectuoso o hay normas poco claras en la organización familiar.

**Cuarta.** En cuanto al análisis según la edad podemos observar que los estudiantes desde los 14 hasta los 17 años se encuentran en un nivel de uso ligero, siendo solo los estudiantes de 12 y 13 años que se encuentran en un nivel de uso medio, y se puede interpretar que es parte de su desarrollo; debido a que dentro de esa edad aún están en proceso en maduración y ven los videojuegos como una fuente de distracción para despejarse a diferencia de edades mayores que buscan otro tipo de recreación como encuentros sociales con sus amigos o compañeros de salón, por lo mismo no despierta ninguna sospecha de la existencia de dependencia a los videojuegos. Por otro lado, todos los estudiantes evaluados desde los 12 hasta los 17 años muestran que el clima social familiar de sus hogares en general tiende a ser bueno, con la única observación que se mencionó anteriormente en la dimensión estabilidad. Entonces se concluye en términos generales que, en ninguna de las escalas existe una dependencia a los videojuegos o un mal clima social familiar.

## Sugerencias

**Primera.** Se sugiere a la directora de la institución educativa en conjunto con el área de psicología que puedan diseñar e implementar programas psicoeducativos dedicados a fortalecer el clima familiar enfocado en mejorar la comunicación entre los miembros y el desarrollo familiar saludable. Una alternativa es hacer reuniones semanales llamadas “Escuelas de Familias”, donde cada semana se expondría una problemática actual de los jóvenes y como sería la mejor manera en que la manejen los padres.

**Segunda.** Se sugiere al director(a) de la I.E. trabajar en equipo con los psicopedagogos para desarrollar e implementar programas de desarrollo de habilidades cognitivo-emocionales para un mejor manejo de conflictos intrafamiliares.

**Tercera.** Se sugiere al departamento de psicología del colegio promover en conjunto con el centro de salud de San Martín de Socabaya que puedan trabajar para mejorar la convivencia familiar y la prevención del uso excesivo de los videojuegos. Considerando que es un trámite mayor, sería ideal iniciar consiguiendo los contactos de las autoridades que se verían involucradas para presentarles el proyecto.

**Cuarta.** En relación a futuras investigaciones, se recomienda profundizar en el análisis de la variable dependencia a los videojuegos, considerando que su prevalencia podría incrementarse progresivamente en los próximos años como consecuencia de los continuos avances tecnológicos; como puede ser la inteligencia artificial.

## Limitaciones

**Primera.** La muestra seleccionada; ya que, no tuvimos acceso a una mayor muestra por circunstancias de permisos y trámites. La investigación fue hecha solo en una institución educativa la cual puede limitar el poder generalizar los resultados de los estudiantes.

**Segunda.** La Escala de Clima Social Familiar, debido que consta de una cantidad de ítems extensa, hubo alumnos, especialmente de 1ro de secundaria, a los cuales se les hizo tedioso contestarla.

**Tercera.** La dicotomía del instrumento de Clima Social Familiar; ya que, se limita a presentar una variabilidad únicamente entre “verdadero y falso” dentro de las respuestas de los estudiantes seleccionados; por ende, se le considera como un factor influyente en que no tengamos una correlación entre nuestras variables investigadas.

**Cuarta.** Las palabras técnicas y lenguaje superior en algunas preguntas de ambas pruebas; ya que, muchos de los estudiantes preguntaron a qué refería la pregunta; sin embargo, la mayoría respondió bajo su propio criterio e interpretación, lo cual puede llevar a tener errores al momento de contestar dichas preguntas.

**Quinta.** Dentro de la variable “dependencia a los videojuegos”, no se tuvo en consideración aspectos relacionados como pudieron ser el tiempo de juego, el videojuego seleccionado o géneros de jugabilidad.

## Referencias

- Alama, E. (2023). *Funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de comas* [Tesis de licenciatura]. Universidad Privada del norte.
- Baptista, Y. & Candia, F. (2023) *Clima social familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021* [Tesis de licenciatura]. Universidad Andina del Cusco.
- Barrionuevo, D. (2017). *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Clima Social Familiar en adolescentes del distrito de La Esperanza* [Tesis de licenciatura]. Universidad Cesar Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/530/barrionuevo\\_pd.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/530/barrionuevo_pd.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bender, P., Kim, EL & Gentile, D. (2020). Gaming Disorder in Children and Adolescents: Risk Factors and Preventive Approaches. *Current Addiction Report*, 7(4), 553-560. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00337-5>
- Cadillo, A. (2020). *Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución Educativa, Bellavista, 2020*[Tesis de licenciatura]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55462/Cadillo\\_JA-SD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55462/Cadillo_JA-SD.pdf?sequence=1)

Campos, C. (2020). *Percepción de conflictos interparentales y adicción a los videojuegos en adolescentes del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, 2020* [Tesis de licenciatura].

Universidad César Vallejo.

Colque, F. & Rengifo, E. (2021). *Clima social familiar y calidad de vida en estudiantes del Colegio Francisco García Calderón. Chivay – Arequipa, 2021* [Tesis de licenciatura].

Universidad Peruana Unión.

<https://repositorio.upeu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9c69a0db-392a-4992-9327-42a2c929415c/content>

Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.

Fithria, F., Wardani, E., Usman, S, Maulida, R., Darmawati, D. & Husna C. (2022) The Adverse Effect of Gaming Disorder on the Family System the Society. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 17(10), 531-535. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.7249>

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación : Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education.

LLanca-Sánchez, B. & Armas-Zambrano, N. (2020). Clima social familiar y autoconcepto en adolescentes de una institución educativa de Lima Norte. *CASUS*, 5(1), 26-33. DOI 10.35626casus.1.2020.245

Marinaci, T., Venuleo, C., Ferrante, L. & Della, S. (2021). What game we are playing: the psychosocial context of problem gambling, problem gaming and poor well-being among Italian high school students. *Heliyon*, 7(8), e07872. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07872>

M.B, C., D, T., Pandey, M. & Bhushan, G. (2023). Internet gaming disorder and its varied impacts on adolescent age group. *International Journal of Science and Research Archive*, 10(2), 170–173. DOI: <https://doi.org/10.30574/ijusra.2023.10.2.0920>

Ministerio de salud (2021) *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*.  
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Moos, R. & Moos, B. (1994). Family Environment Scale Manual: Development, Applications, Research (2nd ed.). *Consulting Psychologist Press*. URL: <https://effectiveservices.my.site.com/s/measure/a007R00000v8QVdQAM/family-environment-scale>

Real Academia Español (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed).

- Rodríguez, M. & García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes: Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 62, 557-574. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Rodríguez-Ruiz, F., Mari-Sanmillán, A., Castellano-García., Sánchez-Llorens, M., Almodóvar-Fernández, I. & Haro, G. (2023). Relationship of Gaming Disorder with parenting based on low affection communication and personality trait of neuroticism in adolescents. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.114760>
- Taechoyotin, P., Tongrod, P., Thaweerungruangkul, T., Towattananon, N., Teekapakvisit, P., Aksornpusitpong, C., Sathapornpunya, W., Hempatawee, N., Rangsin, R., Mungthin, M. & Piyaraj, P (2020). Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community, Thailand: a cross-sectional study. *BMC Research Notes*, 13(11). <https://doi.org/10.1186/s13104-019-4862-3>
- Tan, C., Tam, L. & Amudhakadirvelu. (2023). An Exploration Study of Family Functioning, Parent-Child Relationship, and online Game Addiction Among Malaysian young Adolescents. *International Journal of Advances in Science Engineering and Technology*, 11. 1-6 <https://doi.org/10.2618020960467.v1>
- Tapia, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica* [Tesis de licenciatura]. Universidad técnica de ambato.
- Tariq, I. & Majeed, S. (2022). Poor Family-Functioning and Lack of Interpersonal Support as Predictors of Online Gaming Addiction in Adolescents. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 3(1), 53-68. DOI 10.52053jpap.v3i1.97

Tariq, I. & Majeed, S. (2022). Poor Family-Functioning and Lack of Interpersonal Support as Predictors of Online Gaming Addiction in Adolescents. *Journal of Professional & Applied Psychology*, 3(1), 53–68. DOI: <https://doi.org/10.52053/jpap.v3i1.97>

Timaná, C. & Zavaleta, F. (2022). *Evidencias psicométricas del Test de dependencia a videojuegos (TDV) en jóvenes de chimbote, 2022* [Tesis de licenciatura]. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103367/Timan%C3%A1l\\_MCR-Zavaleta\\_TFA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103367/Timan%C3%A1l_MCR-Zavaleta_TFA-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

World Health Organization (2021) *Can video games make us healthier?*, December 2021. <https://www.who.int/europe/news-room/08-12-2021-can-video-games-make-us-healthier>

Yilmaz, B. & Ozkan, Y. (2022). The Effects of Perceived Social Support, Family Climate, and Adult Attachment Styles on Digital Game Addiction in Esports Players. *The turkish journal on addictions*, 11, 1-7. DOI: 10.5152/ADDICTA.2022.2204

Yilmaz, S. & Pamuk, M. (2023). Investigation of the Roles of Social Media and Game Addictions in Adolescent Parent Conflict. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 10(1), 61-68. DOI: <https://dx.doi.org/10.52380/ijpes.2023.10.1.842>

Zavala, G. (2001). *El clima familiar, su relación con los intereses vocacionales y los tipos caracterológicos de los alumnos del 5to. año de secundaria de los colegios nacionales del Distrito del Rímac* [Tesis de bachiller]. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. [https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Tesis/Salud/Zavala\\_G\\_G/t\\_completo.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Tesis/Salud/Zavala_G_G/t_completo.pdf)

Zhang, L., Han, J., Liu, M., Yang, C. & Liao, Y. (2024). The prevalence and possible risk factors of gaming disorder among adolescents in China. *BMC Psychiatry*, 24, 381. DOI:

<https://doi.org/10.1186/s12888-024-05826-9>

Zhou, J., Zhao, H., Wang, L. & Zhu, D. (2023). The vicious cycle of family dysfunction and problematic gaming and the mediating role of self-concept clarity among early adolescents: A within-person analysis using random intercept cross-lagged panel modeling. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(4), 920-937. DOI:

10.1556/2006.2023.00054

Zhou, X. & Xing, J. (2021). The Relationship between College Students' Online Game Addiction, Family Function and Self-Control. *Health*, 13(9), 910-919.

<https://doi.org/10.4236/health.2021.139070>

Zhu, Y. (2023). The Influence Factors and Intervention of Children's Gaming Addiction. *SHS*

*Web of Conferences*, 157, 01027. DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/2023>

## Anexos

### Anexo 01

#### *Asentimiento Informado*

### **DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y CLIMA FAMILIAR EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES**

Estimado estudiante:

Mediante el presente documento quiero invitarte a participar de la investigación que tiene como nombre “Dependencia a los videojuegos y clima familiar en estudiantes del nivel secundario” realizado por los investigadores Jean Paul Lucio Gonzáles Charca y Diana Lucía Arata Dongo, que son pertenecientes a la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Católica de Santa María.

Quiero hacerte mención que por tu seguridad y de la información que nos brindarás todo quedará bajo estricta confidencialidad y de manera anónima, la información solo será para fines académicos e investigativos

Quiero agradecerte por tu colaboración.

¿Deseas participar en la presente investigación?

Si deseo participar

No deseo participar

## Anexo 02

### *Consentimiento Informado*

¡Hola! Actualmente estamos elaborando una investigación dirigida por los Bachilleres Diana Lucía Arata Dongo & Jean Paul Lucio Gonzáles Charca, titulada “Relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal en Arequipa”. Dónde necesitamos la participación vital de su menor hijo(a) para poder comprender la relación, para esto necesitaremos su consentimiento, dónde se le brindará los cuestionarios para que pueda resolver su menor hijo(a). Es necesario mencionarle que las respuestas serán tratadas con absoluta confidencialidad, dónde garantizaremos la protección de los datos recogidos del menor. Además, los resultados serán para fines académicos y para resolver estos cuestionarios no hay un costo involucrado ni tampoco habrá incentivos económicos. Si decide autorizar la participación de su menor hijo(a) en esta investigación, tenga en consideración que puede retirarlo de esta en cualquier momento sin ninguna consecuencia. Para cualquier duda que tenga se puede comunicar a través del correo electrónico [jeanpaulgonzales35@gmail.com](mailto:jeanpaulgonzales35@gmail.com). Su participación es importante y muy valiosa para nosotros.

### CONSENTIMIENTO

Yo, como participante de esta investigación, he sido debidamente informado (a) sobre los objetivos de la investigación. Acepto voluntariamente ser parte de la investigación, también comprendo que mis datos serán tratados con fines académicos, manteniéndose en todo momento la confidencialidad. Además, comprendo que puedo retirarme de la investigación en cualquier momento sin consecuencia alguna. Si está de acuerdo marque en “ACEPTO”

<b>Acepto</b>	<input type="checkbox"/>
<b>No acepto</b>	<input type="checkbox"/>

**Anexo 03**

*Ficha sociodemográfica*

**FICHA SOCIODEMOGRÁFICA**

Sexo:

Masculino

Femenino

Edad: \_\_\_\_\_

Grado:

1ero de secundaria

2do de secundaria

3ero de secundaria

4to de secundaria

5to de secundaria



**Anexo 04**

*Test de dependencia a los videojuegos (TDV)*

**CUESTIONARIO I**

A continuación, se te va a presentar una serie de preguntas dónde tienes cinco opciones diferentes para poder responder siendo 0 = totalmente en desacuerdo hasta 4 = siendo Totalmente de acuerdo en relación con el uso de los videojuegos.

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>Un poco en desacuerdo</b>	<b>Neutral</b>	<b>Un poco de acuerdo</b>	<b>Totalmente de acuerdo</b>

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 familiares 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 estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar	0	1	2	3	4

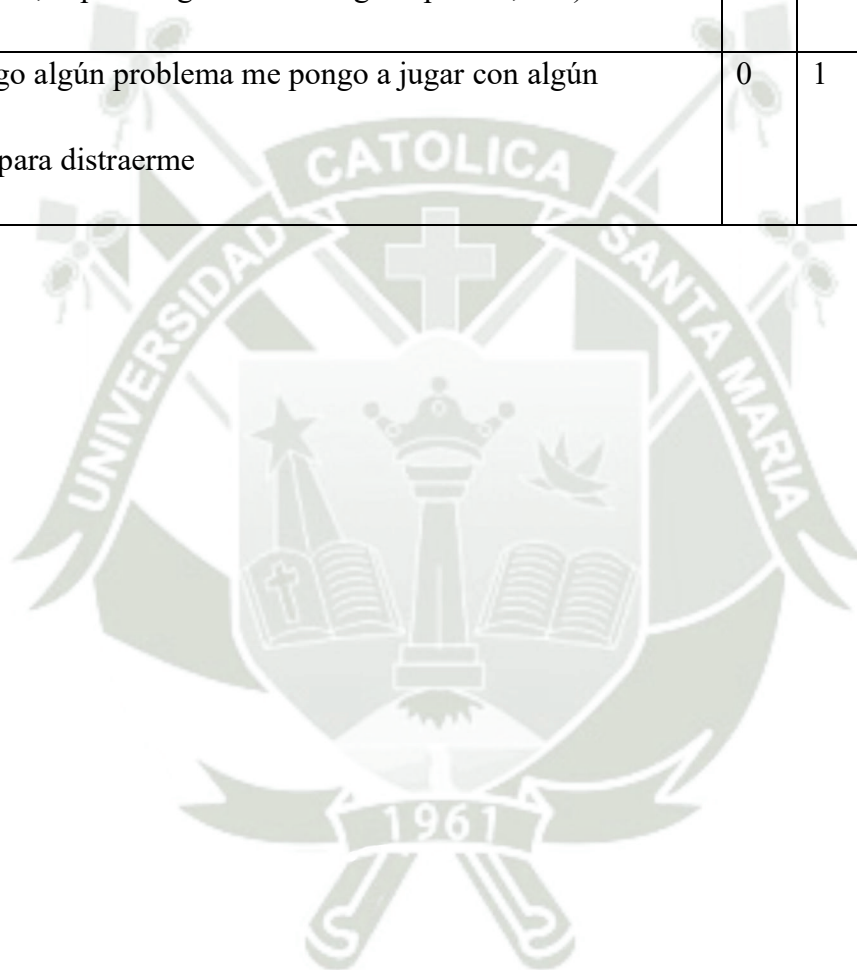
	con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que 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, avanzar, 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

Ahora tienes que indicar con que reiteración te pasan los siguientes acontecimientos que te va a presentar a continuación, pero considera la siguiente escala:

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

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 el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo 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 solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando 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 a jugar con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que	0	1	2	3	4

	he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como 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 05**

*Escala de clima social familiar (FES)*

**CUESTIONARIO II**

Las siguientes frases hacen referencia a como son las cosas en tu familia. Luego que leas cada frase tienes que marcar cualquiera de las dos opciones según como creas que corresponde a tu familia. Debes decidirte entre Verdadero o Falso pensando lo que pasa muchas veces en tu familia. Recuerda que se trata sobre tu opinión de tu familia y que no hay respuestas correctas o incorrectas.

1	En mi familia nos ayudamos y apoyamos realmente unos a otros	V	F
2	Los miembros de la familia guardan, a menudo, sentimientos para sí mismos	V	F
3	En nuestra familia discutimos mucho	V	F
4	En general ningún miembro de la familia decide por su cuenta	V	F
5	Creemos que es importante ser los mejores en cualquier cosa que hagamos	V	F
6	A menudo hablamos de temas políticos o sociales	V	F
7	Pasamos en casa la mayor parte de nuestro tiempo libre	V	F
8	Los miembros de mi familia asistimos con bastante regularidad a los cultos de la Iglesia, templo, etc.	V	F
9	Las actividades de nuestra familia se planifican cuidadosamente	V	F
10	En mi familia tenemos reuniones obligatorias muy pocas veces	V	F

11	Muchas veces da la impresión de que en casa sólo estamos pasando el rato	V	F
12	En casa hablamos abiertamente de lo que nos parece o queremos	V	F
13	En mi familia casi nunca mostramos abiertamente nuestro enojo	V	F
14	En mi familia nos esforzarnos mucho para mantener la independencia de cada uno	V	F
15	Para mi familia es muy importante triunfar en la vida	V	F
16	Casi nunca asistimos a conferencias, funciones o conciertos	V	F
17	Frecuentemente vienen amigos comer a casa o a visitarnos	V	F
18	En mi casa no rezamos en familia	V	F
19	En mi casa somos muy ordenados y limpios	V	F
20	En nuestra familia hay muy pocas normas que cumplir	V	F
21	Todos nos esforzamos mucho en lo que hacemos en casa	V	F
22	En mi familia es difícil “desahogarse” sin molestar a todo el mundo	V	F
23	En casa a veces nos enojamos tanto que golpeamos o rompemos algo	V	F
24	En mi familia cada uno decide sus propias cosas	V	F
25	Para nosotros no es importante el dinero que gane cada uno	V	F
26	En mi familia es muy importante aprender algo nuevo o diferente	V	F
27	Alguno de mi familia practica habitualmente deportes: fútbol, básquet, etc	V	F
28	A menudo hablamos del sentido religioso de la Navidad, Pascua y otras fiestas	V	F

29	En mi casa, muchas veces resulta difícil encontrar las cosas cuando las necesitamos	V	F
30	En mi casa una sola persona toma la mayoría de las decisiones	V	F
31	En mi familia hay un fuerte sentimiento de unión	V	F
32	En mi casa comentamos nuestros problemas personales	V	F
33	Los miembros de mi familia casi nunca mostramos nuestros enojos	V	F
34	Cada uno entra y sale de casa cuando quiere	V	F
35	Nosotros aceptamos que haya competencia y que “gane el mejor”	V	F
36	Nos interesan poco las actividades culturales	V	F
37	Vamos a menudo al cine, competencias deportivas, excursiones, et	V	F
38	No creemos en el cielo, ni en el infierno	V	F
39	En mi familia la puntualidad es muy importante	V	F
40	En casa las cosas se hacen de una forma establecida	V	F
41	Cuando hay que hacer algo en casa es raro que se ofrezca algún voluntario	V	F
42	En casa, si a alguno se le ocurre hacer algo en el momento, lo hace sin pensarlo demasiado	V	F
43	Las personas de nuestra familia nos criticamos frecuentemente unas a otras	V	F
44	En mi familia, las personas tienen poca vida privada o independiente	V	F
45	Nos esforzamos en hacer las cosas cada vez un poco mejor	V	F
46	En mi casa casi nunca tenemos conversaciones intelectuales	V	F

47	En mi casa, todos tenemos uno o dos hobbies	V	F
48	Las personas de mi familia tenemos ideas muy precisas sobre lo que está bien o mal	V	F
49	En mi familia cambiamos de opinión frecuentemente	V	F
50	En mi casa se da mucha importancia a cumplir las normas	V	F
51	Las personas de nuestra familia nos apoyamos de verdad unas a otras	V	F
52	En mi familia cuando uno se queja siempre hay otro que se siente afectado	V	F
53	En mi familia a veces nos peleamos a golpes	V	F
54	Generalmente, en mi familia cada persona sólo confía en si misma cuando surge un problema	V	F
55	En casa, nos preocuparnos poco por los ascensos en el trabajo o las calificaciones escolares	V	F
56	Alguno de nosotros toca un instrumento música	V	F
57	Ninguno de la familia participa en actividades recreativas, fuera del trabajo o de la escuela	V	F
58	Creemos que hay algunas cosas en las que hay que tener fe	V	F
59	En casa nos aseguramos de que nuestras habitaciones queden limpias	V	F
60	En las decisiones familiares todas las opiniones tienen el mismo valor	V	F
61	En mi familia hay poco espíritu de grupo	V	F
62	En mi familia los temas de pagos y dinero se tratan abiertamente	V	F

63	Si en la familia hay desacuerdo, todos nos esforzamos para suavizar las cosas y mantener la paz	V	F
64	Las personas de la familia se estimulan unos a otros para defender sus propios derechos	V	F
65	En nuestra familia nos esforzamos muy poco para tener éxito	V	F
66	Las personas de mi familia vamos con frecuencia a las bibliotecas	V	F
67	Los miembros de la familia asistimos a veces a cursos o clases particulares que nos interesan	V	F
68	En mi familia cada persona tiene ideas distintas sobre lo que está bien o mal	V	F
69	En mi familia están claramente definidas las tareas de cada persona	V	F
70	En mi familia cada uno puede hacer lo que quiera	V	F
71	Realmente nos llevamos bien unos con otros	V	F
72	Generalmente tenemos cuidado con lo que nos decimos	V	F
73	Los miembros de la familia estamos enfrentados unos con otros	V	F
74	En mi casa es difícil ser independientes sin herir los sentimientos de los demás	V	F
75	“Primero el trabajo, luego la diversión”, es una norma en mi familia	V	F
76	En mi casa, ver la televisión es más importante que leer	V	F
77	Las personas de nuestra familia salimos mucho a divertirnos	V	F
78	En mi casa, leer la Biblia es algo muy importante	V	F
79	En familia el dinero no se administra con mucho cuidado	V	F

80	En mi casa las normas son bastantes inflexibles	V	F
81	En mi familia se concede mucha atención y tiempo a cada uno	V	F
82	En mi casa expresamos nuestras opiniones de modo frecuente y espontáneo	V	F
83	En mi familia creemos que no se consigue mucho elevando la voz	V	F
84	En mi casa no hay libertad para expresar claramente lo que se piensa	V	F
85	En mi casa hacemos comparaciones sobre nuestra eficacia en el trabajo o el estudio	V	F
86	A los miembros de mi familia nos gusta realmente el arte, la música o la literatura	V	F
87	Nuestra principal forma de diversión es ver televisión o escuchar la radio	V	F
88	En mi familia creemos que el que comete una falta tendrá su castigo	V	F
89	En mi casa, la mesa se levanta siempre inmediatamente después de comer	V	F
90	En mi familia uno no puede salirse con la suya	V	F

**Anexo 06**

*Prueba de Normalidad*

**Tabla 10**

*Análisis de normalidad de variables*

Variable	Kolmogorov-Smirnov	gl	p
Dependencia a los videojuegos	.242	201	.000***
Dificultad de control	.291	201	.000***
Problemas asociados a los videojuegos	.235	201	.000***
Abuso y Tolerancia	.276	201	.000***
Abstinencia	.258	201	.000***
Clima social familiar	.415	201	.000***
Estabilidad	.378	201	.000***
Desarrollo	.304	201	.000***
Relaciones	.259	201	.000***

Nota. \* $p < .05$ ; \*\* $p < .01$ ; \*\*\* $p < .001$

En la Tabla 10 podemos observar que las variables no siguen una distribución normal, en relación a esto se usará la prueba no paramétrica de rho de Spearman para obtener el resultado de nuestro objetivo general.

**Anexo 07**

*Carta de Presentación a la Institución Educativa*

**Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana  
Solicitud de evaluación por Proyecto de Tesis**

Arequipa, 12 de julio del 2025

Señora

**MAGALY ALEXANDRA VALDIVIA VILLANUEVA**

Directora de la Institución Educativa

Presente.-

Yo Diana Lucía Arata Dongo junto a Jean Paul Lucio Gonzales Charca solicitamos nos permita realizar la aplicación de dos instrumentos psicológicos a los alumnos desde 1ro a 5to grado de secundaria que sean autorizados por sus padres desde el 08 de septiembre hasta el 19 de septiembre del presente año, con el objetivo de extraer los datos necesarios para nuestra investigación de tesis titulada “LA RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y EL CLIMA FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE UN COLEGIO ESTATAL EN LA CIUDAD DE AREQUIPA” con la cual pretendemos optar el Título Profesional de Licenciados en Psicología.

Agradecemos su apoyo y la atención consecuente.

Atentamente,

Diana Arata y Lucio Gonzales



*M. Valdivia*  
MAGALY ALEXANDRA VILLANUEVA  
C.M. 102958  
DIRECTORA

## Anexo 08

### *Consentimiento Institucional*

#### Consentimiento Institucional Informado a la Directora del Colegio

**Institución Educativa N° 40205 Manuel Benito Linares Arenas**

Consentimiento Informado para la Participación de los Estudiantes en el estudio de Investigación

**Título del Estudio:** La relación entre dependencia a los videojuegos y clima social familiar en estudiantes de secundaria de un colegio estatal de Arequipa

**Descripción del Estudio:** El presente estudio tiene como finalidad analizar si existe una relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en los estudiantes de 1.º a 5.º grado de secundaria de la Institución Educativa Manuel Benito Linares Arenas. Para ello, se aplicarán dos cuestionarios estandarizados, uno referido a la dependencia a los videojuegos y otro al clima social familiar, los cuales permitirán obtener información relevante sobre ambos aspectos.

**Procedimiento:** Los estudiantes serán invitados a participar de manera voluntaria en esta investigación. La aplicación de los cuestionarios se realizará durante las horas de tutoría, dentro del horario escolar, en presencia del investigador y del docente responsable del aula. La participación será anónima y confidencial; no se solicitarán nombres ni datos personales que permitan identificar a los participantes. Asimismo, los estudiantes podrán retirarse del estudio en cualquier momento si así lo desean, sin que esto genere consecuencia alguna en su evaluación académica ni en su relación con la institución educativa.

**Riesgos y Beneficios:** La participación en este estudio no implica ningún riesgo físico ni psicológico para los estudiantes. Los cuestionarios se enfocan únicamente en la percepción personal sobre el uso de videojuegos y la convivencia familiar. Como beneficio, los resultados permitirán comprender mejor los factores asociados al uso de videojuegos y promover estrategias para fortalecer la comunicación y el clima familiar en la comunidad educativa.

**Confidencialidad:** Toda la información recolectada será tratada con estricta confidencialidad y utilizada únicamente con fines académicos y de investigación. Los datos se procesarán de manera grupal, sin identificar a ningún estudiante en particular. Los resultados serán presentados de forma general, garantizando la privacidad de los participantes.

**Consentimiento:** Al firmar este documento, Sra. Magaly Alexandra Valdivia Villanueva, da su consentimiento para que los estudiantes de la Institución Educativa Manuel Benito Linares Arenas participen en este estudio de investigación

**Investigadores Principales:** Jean Paul Lucio Gonzáles & Diana Lucía Arata Dongo

**Contacto de investigador:** [paulgc6@gmail.com](mailto:paulgc6@gmail.com)

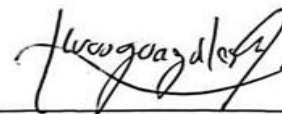
**Institución Patrocinadora:** Universidad Católica de Santa María

**Fecha:** Arequipa, 12 de julio del 2025





Magaly Alexandra Valdivia Villanueva  
Directora de la I.E. Manuel Benito Linares Arenas



Jean Paul Gonzáles Charca



Diana Lucía Arata Dongo

## Anexo 09

### Resolución del Comité de Ética

#### COMITÉ DE ÉTICA INSTITUCIONAL DE INVESTIGACIÓN UCSM



#### DICTAMEN COMITÉ DE ETICA DE INVESTIGACION UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA

Arequipa, 26 de junio de 2025

Investigadores Arata Dongo, Diana Lucía  
Gonzales Charca, Jean Paul Lucio

Presente.-

De mi especial consideración.

Me dirijo a ustedes para hacerles llegar el resultado de la evaluación de su proyecto de investigación y dictamen del Comité Institucional de Ética de Investigación.

**TÍTULO:** “RELACIÓN ENTRE LA DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ESTATAL EN AREQUIPA”.

Investigadores: Arata Dongo, Diana Lucía y Gonzales Charca, Jean Paul Lucio.

**TIPO Y DISEÑO:** No experimental, cuantitativo, correlacional.

**OBJETIVO:** La investigación tiene como objetivo: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y el clima social familiar en estudiantes de secundaria de una institución educativa estatal en Arequipa.

**PROCEDIMIENTOS:** Test de dependencia a los videojuegos y Escala de clima social familiar.



## COMITÉ DE ÉTICA INSTITUCIONAL DE INVESTIGACIÓN UCSM



### DICTAMEN COMITÉ DE ETICA DE INVESTIGACION UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTA MARIA

#### **SUJETOS DE ESTUDIO:**

Estudiantes quienes se encontrarán cursando entre 1ro a 5to grado del nivel secundario de un colegio estatal de la ciudad de Arequipa.

#### **RIESGO DEL ESTUDIO:**

Mínimo.

#### **OBSERVACIONES, SUGERENCIAS:**

Debe proteger confidencialidad de la data sensible.

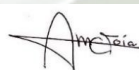
#### **DICTAMEN:**

***DICTAMEN FAVORABLE 222 – 2025 CIEI-UCSM***



#### **VIGENCIA:**

La aprobación tiene vigencia desde la emisión del presente dictamen hasta el 26 de junio del 2026.



Agueda Muñoz Del Carpio Toia  
Comité Institucional de Ética de la Investigación UCSM

Cualquier duda comunicarse a: [comiteeticainvestigacionucsm@gmail.com](mailto:comiteeticainvestigacionucsm@gmail.com)