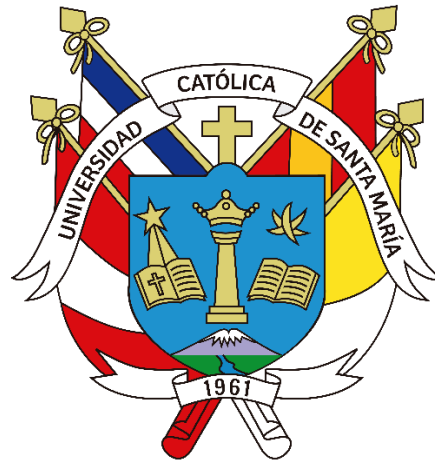


## Universidad Católica de Santa María

### Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades

### Escuela Profesional de Psicología



### **FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**

Tesis presentada por las bachilleres:

**Cruz Carita, Milagros del Rosario**

**Mamani Hinojosa, Viviana Lucero**

Para optar el Título Profesional de:

**Licenciada en Psicología**

Asesora:

**Mg. Gómez Cornejo Bazán,**

**Rosaluz Yanet**

**Arequipa- Perú**

**2023**

# FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y ADICCION A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

## INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a>	5%
	Fuente de Internet	
2	<a href="https://s3.amazonaws.com">s3.amazonaws.com</a>	1%
	Fuente de Internet	
3	<a href="https://1library.co">1library.co</a>	1%
	Fuente de Internet	
4	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a>	1%
	Fuente de Internet	
5	<a href="https://repositorio.comillas.edu">repositorio.comillas.edu</a>	1%
	Fuente de Internet	
6	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a>	1%
	Fuente de Internet	
7	<a href="https://repositorio.autonomadeica.edu.pe">repositorio.autonomadeica.edu.pe</a>	1%
	Fuente de Internet	
8	<a href="https://repositorio.upt.edu.pe">repositorio.upt.edu.pe</a>	1%
	Fuente de Internet	

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

UCSM-ERP

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**

**PSICOLOGIA**

**TITULACIÓN CON TESIS**

**DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR**

Arequipa, 18 de Septiembre del 2023

**Dictamen: 006688-C-EPSIC-2023**

Visto el borrador del expediente 006688, presentado por:

**2017245922 - MAMANI HINOJOSA VIVIANA LUCERO**

**2017800902 - CRUZ CARITA MILAGROS DEL ROSARIO**

Titulado:

**FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**

Nuestro dictamen es:

**APROBADO**

**29281582 - VILCHES VELASQUEZ FLOR ALEIDA  
DICTAMINADOR**



**29412302 - DELGADO PALO ROCIO SARA  
DICTAMINADOR**



**10141900 - CHIRINOS CASTILLO JOL MILTON  
DICTAMINADOR**



## Dedicatorias

*Dedico este proyecto en primer lugar a Dios, por ser mi guía y fortaleza en todo este arduo proceso. A mis padres Fredy y Yane quienes siempre estuvieron conmigo en todo momento, por darme su apoyo incondicional y aliento para culminar y no renunciar a mis metas a pesar de los días difíciles, por levantarme cuando estaba a punto de caerme y ser mi soporte emocional. A mi hermana Fabiola por ser mi impulso, motivación y ejemplo a seguir. A mi amiga de tantos años, hermana de corazón, y finalmente compañera de tesis con quien culmino este trabajo.*

***Viviana Lucero Mamani Hinojosa***

*Dedico esta tesis en primer lugar a Dios, por brindarme salud y por las pruebas que puso en mi camino, por siempre estar acompañándome en todo momento y en todo lugar. A mis padres Victor y María por darme la oportunidad de estudiar, por ser mi ejemplo de perseverancia, por hacer de mi la persona que soy, por confiar en mis decisiones y nunca soltar mi mano. A mis hermanos Carmen, Yoisi y Eder por la confianza brindada, por el apoyo incondicional que me otorgan y por ser mi soporte en los momentos más difíciles. A mi enamorado José, por haber aparecido en el momento y lugar indicado, por ser mi impulso y mi compañero en todo momento. A mi mejor amiga y compañera de tesis por todas las experiencias vividas, por ser mi cómplice, pero sobre todo por ser mi hermana de corazón.*

***Milagros del Rosario Cruz Carita***

## Agradecimientos

*En primer lugar, agradecemos a Dios por habernos permitido culminar satisfactoriamente nuestra carrera profesional e iluminarnos en todo este trayecto, a nuestros familiares por ser el sostén y parte fundamental en nuestra vida; a nuestra asesora por guiarnos, corregirnos y estar presente durante todo este proceso de elaboración de tesis; a nuestros maestros por su apoyo y orientación académica durante toda la etapa universitaria, a nuestros amigos y personas especiales por haber compartido con nosotras un pedacito de su vida ya sea en momentos de alegrías y tristezas.*

## RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue establecer la correlación entre funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa. Para dicha investigación se utilizó un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, tipo transversal, descriptiva-correlacional. La muestra con la que se trabajó fue de 241 estudiantes de primero a quinto de secundaria, 125 pertenecieron al sexo masculino y 116 al sexo femenino, las edades oscilaron entre un rango de 12 a 17 años. Los instrumentos que se utilizaron fueron la ficha de recolección de datos, el test de APGAR familiar y la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens. De acuerdo a las características más relevantes predomina el sexo masculino, quienes prefieren los videojuegos de acción, pasan de dos a cuatro horas y el motivo por el que juegan es para sentirse contentos y tranquilos. Por otro lado, se encontró que 177 adolescentes presentan síntomas de adicción a videojuegos, así mismo, la mayoría posee disfuncionalidad leve seguido por disfunción severa, en cuanto a la relación de los factores sociodemográficos y videojuegos se encontró solo la frecuencia y las horas empleadas. Finalmente se demuestra que existe relación significativa e inversa entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos, es decir que, ante la presencia de un mayor nivel de funcionalidad familiar, se tendrá un menor nivel de adicción a videojuegos y viceversa.

**Palabras clave:** Funcionalidad familiar, adicción a videojuegos, adolescencia.

## ABSTRACT

The objective of this research was to establish the correlation between family functionality and video game addiction in adolescents from a public educational institution in Arequipa. A quantitative, non-experimental, cross-sectional, descriptive-correlational design approach was used for this research. The sample consisted of 241 students from first to fifth grade of high school, 125 were male and 116 were female, and their ages ranged from 12 to 17 years old. The instruments used were the data collection form, the APGAR family test and the Lemmens video game addiction scale for adolescents. According to the most relevant characteristics, there is a predominance of males, who prefer action video games, that spend two to four hours playing them, and the reason for playing is to feel happy and calm. On the other hand, it was found that 177 adolescents present symptoms of addiction to video games, likewise, most of them have mild dysfunction followed by severe dysfunction, as for the relationship between sociodemographic factors and video games, only the frequency and hours spent were found. Finally, it is shown that there is a significant and inverse relationship between family functionality and video game addiction, i.e., in the presence of better family functionality, there will be a lower level of video game addiction and viceversa.

**Keywords:** Family functionality, addiction to videogames, adolescence.

## ÍNDICE

Dedicatorias .....	iii
Agradecimientos .....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
<b>CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>1</b>
Introducción .....	2
Pregunta de investigación .....	4
Variables y su definición operacional.....	4
Variable 1. Funcionalidad familiar .....	4
Variable 2. Adicción a los videojuegos.....	4
Objetivos .....	4
Objetivo general .....	4
Objetivos específicos .....	5
Antecedentes teóricos – investigativos .....	5
Familia.....	5
Videojuegos.....	13
Adolescencia .....	18
Relación entre funcionalidad familiar y adicción a los videojuegos.....	20
Hipótesis .....	24
<b>CAPÍTULO II. MÉTODO .....</b>	<b>25</b>
Método .....	26
Técnicas e instrumentos.....	26
Instrumento 1. Ficha sociodemográfica .....	26

Instrumento 2. APGAR familiar .....	26
Instrumento 3. Escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens ....	27
Participantes .....	27
Criterios de inclusión .....	28
Procedimiento .....	28
Consideraciones éticas .....	29
Análisis de datos .....	29
CAPÍTULO III.....	30
Resultados .....	31
Discusión.....	38
Conclusiones .....	43
Sugerencias .....	44
Limitaciones.....	45
Referencias.....	46
Anexos .....	58

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> <i>Correlación entre los ítems del APGAR familiar y adicción a videojuegos....</i>	31
<b>Tabla 2.</b> <i>Adicción a videojuegos .....</i>	31
<b>Tabla 3.</b> <i>Funcionalidad familiar de los adolescentes.....</i>	32
<b>Tabla 4.</b> <i>Correlación entre los factores sociodemográficos y adicción a videojuegos .</i>	32
<b>Tabla 5.</b> <i>Características sociodemográficas de los estudiantes .....</i>	33
<b>Tabla 6.</b> <i>Características sobre el uso de videojuegos de los estudiantes .....</i>	35
<b>Tabla 7.</b> <i>Prueba de normalidad .....</i>	36
<b>Tabla 8.</b> <i>Correlación entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos .....</i>	37



## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b> <i>Consentimiento informado</i> .....	59
<b>Anexo 2.</b> <i>Asentimiento para adolescentes</i> .....	60
<b>Anexo 3.</b> <i>Ficha de recolección de datos</i> .....	61
<b>Anexo 4.</b> <i>Escala de adicción a videojuegos de Lemmens</i> .....	63
<b>Anexo 5.</b> <i>Escala APGAR Familiar</i> .....	64





# **CAPÍTULO I.**

## **MARCO TEÓRICO**

## Introducción

La adicción es una enfermedad que afecta la salud física y psicoemocional de la persona que lo padece, está clasificada en adicciones por el consumo de sustancias y por comportamientos (Alonso- Fernandez, 2003), las sustancias más conocidas y consumidas por la población son el alcohol, tabaco, cocaína o heroína, por otro lado dentro de las adicciones comportamentales las comunes están el sexo, internet, compras, juego patológico, videojuegos entre otras, (Becoña y Cortez, 2016), estas nuevas adicciones se dieron a conocer a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI causando furor entre los científicos (Vallejo et al , 2016), la popularidad que ha ocupado los videojuegos en la vida de las personas se ha convertido en un fenómeno recreativo y poco a poco en algo mucho más grande en los que muchos niños, adolescentes e incluso adultos se han visto involucrados, causan incertidumbre dentro de la familia debido al poco conocimiento que se tiene acerca de esta adicción.

Debido a muchos aspectos en especial la pandemia, en la actualidad la función de la familia ha variado, Vázquez et al. (2020) mencionan que en el año 2020 se dio un cambio radical en todo el mundo, debido a que un virus del grupo SARS-CoV-2 perjudicaba la salud de la población, a causa de ello se decretó el confinamiento social obligatorio, tal situación ha afectado a muchas familias, viéndose obligados a dejar sus actividades cotidianas, tales como ir al colegio, acudir a reuniones, trabajar, entre otras actividades (Lepin, 2020).

La familia es el principal entorno en el que los niños se desarrollan, por ende, las relaciones que se establecen entre los integrantes influyen en el comportamiento de los mismos (Moreno et al., 2018), por lo tanto, las conductas desadaptativas que se formen en los hijos se deben exclusivamente al sistema familiar (Astoray, 2014). La familia es un agente relevante para la sociedad, ya sea de manera segura o peligrosa, puesto que es ahí donde se forjan los lazos, normas, autonomía, personalidad, identidad, etc. (Munive, 2019).

Los videojuegos forman parte de la vida diaria de la mayoría de personas en el mundo (García, 2018), sin embargo, el exceso de videojuegos y el escaso control genera adicción. Artezano (2020) afirma que “la adicción a los videojuegos implica una relación directa entre la persona y el equipo o computadora y existe una excesiva relación de tiempo y deseo hacia el juego” (p.26). Hoy en día existen factores personales, sociales y familiares que desencadenan el inicio, persistencia y remisión de la adicción a los videojuegos.

Según la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES), aproximadamente 4.4 millones de la población peruana consumió videojuegos por internet en el 2019, decreciendo los videojuegos de CD, blu-ray u otros. La población que más lo consume es el sexo masculino y se encuentra en un rango de edad de 14 a 29 años.

El presente estudio es importante porque como se ha mencionado en los últimos años, se ha visto un incremento en el uso de la tecnología y con ello la adicción a videojuegos o juegos en línea, por la misma situación que atravesamos desde el confinamiento social, que ha obligado a todos los estudiantes a adaptarse a la modalidad virtual y encontrar en el internet distracción, pasatiempo o una forma de escape a los problemas familiares percibidos. Esta investigación nos permitirá conocer si existe o no alguna relación entre las variables funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos, de encontrar una relación entre las variables mencionadas, se contaría con el sustento científico necesario para que otros profesionales fomenten el desarrollo de programas preventivos o programas de intervención para mejorar el ámbito personal, social y familiar.

Finalmente, esta investigación será útil y relevante para que otros investigadores puedan conocer de manera más amplia cómo influye la funcionalidad familiar en el desarrollo de adicción a los videojuegos. Para los padres de familia y la comunidad Arequipeña, permitirá concientizar e implementar estrategias para fortalecer lazos familiares y mejorar el desarrollo emocional de los adolescentes.

## **Pregunta de investigación**

¿Cómo se correlaciona la funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa?

## **Variables y su definición operacional**

### ***Variable 1. Funcionalidad familiar***

La funcionalidad familiar está definida como la apreciación apropiada en cuanto al cuidado y apoyo que recibe una persona por parte de su propia familia, es decir, un trato claro y directo, que cada uno conozca sus funciones, sean autónomo y posean la habilidad de resolver problemas de manera adecuada (Smilkstein, 1978). Para evaluar la variable funcionalidad familiar se utilizó la Escala Apgar Familiar, el cual evalúa cinco factores relevantes para el autor Smilkstein dentro de una familia, estas son: adaptación, participación, gradiente de recurso personal, afecto, y recursos (Suárez, 2014).

### ***Variable 2. Adicción a los videojuegos***

Conceptualmente es la participación frecuente y persistente durante varias horas en videojuegos, lo que puede ocasionar un deterioro o malestar significativo por un tiempo de 12 meses (American Psychiatric Association, 2013). Para la variable adicción a los videojuegos se midió con la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens, dicho test permitirá evaluar 7 criterios diagnósticos tales como predominancia, tolerancia, estado de ánimo, abstinencia, recaída, conflicto y problemas. Para el desarrollo de esta investigación se utilizará la versión corta (Lemmens et al., 2009).

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Establecer la correlación entre funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa.

### *Objetivos específicos*

Determinar la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa.

Determinar el funcionamiento familiar en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa.

Determinar la relación de factores sociodemográficos con adicción a videojuegos.

### **Antecedentes teóricos – investigativos**

#### *Familia*

La OMS afirma que la familia es la base principal en donde se desarrollan los valores, cultura, normas, decisiones y se establece el comportamiento de los miembros. Así mismo, la familia es primordial para llevar a cabo intervenciones preventivas, de promoción y terapéuticas. Institución en el que se forjan lazos de nacimiento o por elección.

La familia cumple un papel relevante en el desarrollo de la autoestima de cada uno de los miembros, este aspecto se refiere a la percepción que tiene cada miembro de sí mismo, el valor que se otorga y sin duda es una apreciación positiva, que favorece a tener conductas adecuada ante una dificultad personal o conflicto externo (Abelson, et al., 2013).

**Estructura familiar.** Para Valdés (2007) “la estructura familiar es el conjunto de pautas funcionales conscientes o inconscientes que organizan los modos en que interactúan los miembros de una familia” (p.21). Se considera que debe ser fija y permanente, para apoyar a los miembros de la familia en las tareas y funciones, así mismo, debe existir sentido de pertenencia y flexibilidad para adecuarse a los cambios de las diferentes situaciones o etapas que atraviesan (González, 2002).

**Tipos de familia.** En la era cambiante que nos encontramos se han implementado diversos tipos de familia que antes no se consideraba o no se conocía, tales como la familia de padres separados; en el que los padres no son pareja pero conviven y cumplen su

respectivo rol, la familia homoparental; se trata de una pareja homosexual, es decir del mismo género, quienes deciden asumir una paternidad o maternidad, así se encuentran otros tipos de familia (Gutiérrez et al. 2021), por tal motivo se tomará el tipo de familia según la composición de Valdés (2007).

**Familia nuclear.** Está conformado por ambos padres junto a los hijos, quienes conviven en un único hogar. Se considera que este tipo de familia es ideal para crear un ambiente saludable entre los miembros. Rodríguez y Rodríguez (2019), afirman que en este tipo de familia los padres desarrollan de manera complementaria su rol, viven en un solo espacio y son de distinto género.

**Familia monoparental.** Tipo de familia en el que solo está presente uno de los padres, ya sea por separación, divorcio o fallecimiento de una de las partes, por ende, la responsabilidad económica y afectiva depende solo de uno de los padres, quien generalmente puede desarrollar estrés, ansiedad u otros estados emocionales. Rodríguez y Rodríguez (2019) aseguran que cada vez es más habitual escuchar dicho tipo de familia, presenta inestabilidad tanto en lo económico como en lo emocional, debido a que, el niño o adolescente solo tiene un progenitor responsable, quién asume la responsabilidad en diversos aspectos, por tanto, se les proporciona menos tiempo y atención. Debido a esto, los hijos tienen escasa interacción y participación con su entorno (López y Pibaque, 2018).

**Familia reconstituida.** Es el resultado de la separación o divorcio de los padres, tal situación puede afectar negativamente a los hijos (Rodríguez y Rodríguez, 2019), la prioridad es construir una relación sana y saludable entre los hijos y la nueva pareja (Valdés, 2007). La nueva pareja se inserta en la vida del niño o adolescente, participando en lo educativo, crianza, alimentación, etc. (Ramírez y Lamas, 2018).

**Familia extensa.** Rodríguez y Rodríguez, (2019) afirman que este tipo de familia incluye otros parientes de la misma sangre, ya sean tíos o abuelos quienes conviven un

mismo hogar. Además, se mantiene lazos de afecto entre los miembros, sin embargo, también existe una diferencia intergeneracional, sobreprotección por parte de los abuelos, conflicto entre los padres o fracaso al no poder ayudar en lo que se necesite (García, 2020).

La relación y composición de la familia puede influir de manera negativa o positiva en el comportamiento de los adolescentes. En la investigación realizada por Männikkö et al. (2017) se señala que los adolescentes que conviven con una familia de tipo monoparental, mixta o reconstituida están más predispuestos a sumergirse en el uso problemático de videojuegos que aquellos adolescentes que conviven en una familia nuclear. Agregando a lo anterior, los adolescentes que crearon redes de apoyo y soporte con su propia familia, amigos, profesores y cercanos están menos predispuestos a introducirse al mundo de los videojuegos (Cui et al. 2018).

**Componentes de la familia.** Existen cinco componentes importantes y necesarios para que la familia sea funcional, así lo menciona Smilkstein quien es médico de familia, en su instrumento elaborado de nombre APGAR, por medio del cual se puede evaluar cómo perciben los miembros el funcionamiento de su propia familia (Suárez y Alcalá, 2014). Los componentes que se incluyen son los siguientes:

1. Adaptación: capacidad que posee la familia para resolver cualquier tipo de problemas, utilizando los recursos más adecuados.
2. Participación: se refiere al apoyo, cooperación e implicancia de cada uno de los miembros al momento de tomar decisiones y otorgar responsabilidades familiares.
3. Gradiente de recurso personal: crecimiento que alcanzan los integrantes de la familia respecto a su maduración o autorrealización personal, gracias al apoyo mutuo y cohesión.
4. Afectividad: cariño, amor y conexión que existe entre todos los miembros que forman una familia.

5. Recursos: se refiere a compartir tiempo de calidad entre los miembros de la familia y estar pendiente de atender las necesidades o dificultades que pueda tener uno de los integrantes, ya sean físicas o emocionales.

**Funcionalidad familiar.** La familia es fundamental en el desarrollo de la sociedad, ya que en ella formamos parte de nuestra personalidad. Suárez y Vélez (2018) afirman que la familia es el principal lugar donde los niños se desenvuelven y aprenden a socializar con los demás, de acuerdo al funcionamiento familiar que se haya determinado. Dentro de la familia se puede encontrar el primer apoyo, de tal manera es relevante que se cree un entorno familiar sano, en donde se ofrezca medios necesarios para un buen desarrollo personal y social (Cardona et al. 2015), la familia es responsable de los valores, cultura y normas o reglas que se le inculca al niño (Díaz, 2016).

El funcionamiento familiar idóneo busca lograr objetivos en común, como la satisfacción de brindar y recibir afecto, socialización y participación de todos los miembros, presencia de valores éticos, estabilidad, resolución de problemas para enfrentar cualquier inconveniente que se presente durante el ciclo vital, así mismo, es importante el desarrollo de la identidad sexual (Zaldívar, 2004). Facilita y brinda el desarrollo de estrategias, habilidades y herramientas que permitan el logro de metas de cada uno de los miembros (Medellín, et al., 2012).

López, et al. (2011), resalta que un correcto funcionamiento familiar, trae beneficios satisfactorios para el buen desarrollo de cada uno de sus miembros. Una familia saludable otorga posibilidades para que sus integrantes cumplan eficazmente con las metas y objetivos planteados, (Zaldívar, 2004)

**Disfuncionalidad familiar.** La disfuncionalidad familiar se da cuando los miembros de un hogar conformado por padres e hijos se desintegra, para ello ha tenido que ocurrir una serie de problemas que han afectado al núcleo familiar y en especial a los adolescentes

quienes están expuestos a imitar la conducta negativa, ya sea violencia, drogadicción, entre otros (Aponte et al. 2017). Es así como, en ambientes familiares donde uno de los padres opta por migrar, privando a los adolescentes del cuidado y protección, hace propensos a los hijos a presentar inestabilidad emocional, por lo tanto, son presa fácil de vicios sociales, generando obstáculos en el ámbito familiar y social (Urgilés y Fernández, 2018).

Cusihuamán et al. (2018) afirman que las familias con inconsistencia matrimonial, el embarazo a temprana edad, la necesidad de generar ingresos económicos, la deserción escolar, la predisposición al consumo de alcohol y tabaco son factores de riesgo que muestran personas con disfunción familiar leve o severo. En esta línea, Ccorimanya y Quispe (2019) hallaron que mientras existan mayores niveles de disfunción familiar se dé una probable inclinación a tener mayor nivel en dependencia a los videojuegos.

De igual modo, Vallejo y Capa (2010) alegan que el factor esclarecedor de mayor importancia en relación con la adicción es la funcionalidad familiar. Debido al escaso conocimiento que algunos progenitores poseen con relación a los riesgos de las tecnologías y la falta de control que se da, ocasionan que el adolescente logre un ilimitado y habitual acceso a videojuegos, lo que provoca un uso irresponsable y probable conducta adictiva (Díaz, 2016).

Berrio (2020) argumenta que un inadecuado funcionamiento familiar está relacionado significativamente con la adicción a los videojuegos. Por su parte, Hermoza (2018) que la disfunción familiar es un factor que está estrechamente asociados a la adicción o trastorno por juegos en internet, por lo tanto, la prevalencia entre ambas variables es alta.

### ***Adicción***

La Organización Mundial de la Salud (OMS) afirma que la adicción es considerada una enfermedad física y psicoemocional que se caracteriza por distintos síntomas o señales, los cuales implican factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. La adicción es

gradual y si no se trata a tiempo puede terminar en un suceso fatal, debido a que cada vez se convierte en algo incontrolable, aparecen distorsiones del pensamiento y con ello la negación ante la enfermedad. La adicción genera cambios en la estructura y funcionamiento del cerebro afectando así el sistema de gratificación.

En el trabajo realizado por Rivadeneira et al., (2020) señalan que la adicción a sustancias psicoactiva más relevante es al alcohol con un 68% y la adicción comportamental más habitual es al internet con un 47 % la posible causa de estas adicciones es la escasa comunicación familiar.

Pérez et. al (2020) afirman que desde que se dio el confinamiento social han dado cambios en las conductas adictivas, es decir, que el consumo de alcohol, tabaco y psicofármacos disminuyeron, contrario a lo que sucedió con las conductas relacionadas a las adicciones comportamentales, estas aumentaron significativamente y se desarrolló precisamente en el uso de Internet y videojuegos. Así mismo, Sun et. al (2020) durante la pandemia se observó un aumento de 20 veces más el uso del internet, generando dependencia grave y adicción en la población China.

**Modelos acerca de la adicción.** Existen diversas posiciones científicas acerca de la adicción, cada uno con un punto de vista diferente al otro, a continuación, se desarrollarán los dos modelos, en primer lugar, el modelo biomédico y en segundo lugar el modelo biopsicosocial.

**Modelo biomédico.** En este modelo se describe a la adicción como la “enfermedad del cerebro”, en donde existe un desajuste en áreas específicas del cerebro o en los neurotransmisores, lo que produce perturbación en la conducta (Apud y Romaní, 2016).

El neurotransmisor que más está relacionado con las adicciones a sustancias es la dopamina, es así que, cualquier sustancia psicoactiva, interfiere en el circuito neuronal de recompensa denominado “Sistema Dopaminérgico Mesolímbico”, el cual genera

sensaciones de satisfacción (Stahl, 2008). Con el paso del tiempo, se ha desarrollado estudios de neuroimagen a personas que padecen de trastorno por juego patológico en donde se observa que el cerebro se activa de manera muy semejante a personas que son adictas a la cocaína, otro neurotransmisor presente en adicciones con sustancia y sin sustancia es el glutamato, mecanismo de plasticidad y principal excitatorio del cerebro (De Sola et al., 2013), en ambos tipos de adicción se encontraron niveles elevados de dopamina en el ATV y el NAc, por otro lado, se ha visto que los niveles de serotonina son bajos en los jugadores patológicos así como en las personas adictas al alcohol Potenza (2008).

El sistema de recompensa y el sistema de control inhibitorio son mecanismos importantes para poder comprender la adicción desde el modelo biomédico, el primero se sobreactiva y genera placer en la persona ya que se activa el circuito dopaminérgico mesolímbico en el que se encuentran interconectados el ATV, el CPF, el NAc, la amígdala y el hipocampo, el segundo mencionado, es decir, el sistema de control inhibitorio tiene como función interferir las acciones del sistema de recompensa, permanece latente sin la capacidad de controlar semejante activación (Rastrollo, 2019).

El problema de este modelo es que ha querido reducir el comportamiento adictivo en solo términos del cerebro, buscando la respuesta en el rincón de los tejidos, sin embargo, es de conocimiento que ninguna enfermedad se da solo por la influencia de un factor, por ello este modelo ha tenido que ser modificado y aceptar que también existen otros factores predominantes en la adicción (Apud y Romaní, 2016).

**Modelo biopsicosocial.** Este modelo no se limita en el “cerebro”, lo que busca es introducir aspectos psicológicos para el diagnóstico y concepto de la adicción, dejando un poco atrás el modelo de los médicos psiquiatras (Apud y Romaní, 2016).

En este modelo la sustancia psicoactiva deja de ser el problema principal y pasa a ser el que lo consume junto a su entorno cercano (Díaz, 2019). Lo que la psicología propone en

este modelo es incorporar aspectos emocionales, sociales y comportamentales en el desarrollo de la adicción, es decir que lo biológico, psicológico y social no pueden separarse (Becoña, 2016).

**Adicciones comportamentales.** Las adicciones comportamentales se refieren a conductas inmoderadas, en donde no existe el consumo o uso de ninguna sustancia psicoactiva, debido a que se caracteriza primordialmente por la repetición de una conducta inadecuada el cual no se puede controlar a pesar de que se torna perjudicial y peligroso para la misma persona quien es consciente de ello, también afecta a su círculo social, es decir, familia, amigos y trabajo (Molina y Vallecito, 2017).

Existen diferentes puntos de vista en relación a conceptos y definiciones sobre adicción basadas en drogas, así como adicción a una serie de comportamientos que comprende muchas conductas sin introducir alguna droga psicoactiva al organismo. Estas pueden ser el juego al azar, el ejercicio, el sexo, el internet, la comida y los mencionados videojuegos. Así mismo, Griffiths (2005) indica que las diferentes adicciones conductuales no son discrepantes al alcoholismo o a algún tipo de adicción que consiste en la ingesta de drogas, ya que tras varias investigaciones como las realizada por Soper y Miller (1983) fundamentan que la adicción a los videojuegos implica conductas compulsivas, desinterés en otras actividades, cercanía preferencial con otros adictos, sintomatología física y mental cuando pretenden detener la conducta.

Recientemente, estas adicciones a internet se denominaron “adicciones tecnológicas” y se definieron como adicciones conductuales (no químicas) que implican la exagerada interacción entre el hombre y una máquina, además que pueden ser pasivas como en el caso de la televisión o activas como lo son los videojuegos, las cuales por lo general presentan características instigadoras que fomentan la tendencia adictiva (Griffiths, 2005).

Según estudios anteriores a mayor exposición a los videojuegos se ocasionan cambios en el carácter, así como las reacciones se tornan más agresivas y antisociales (Ubaque, 2010); esto puede tener varias razones como el tiempo y tipo de juego empleado ya que en los videojuegos aprenden a maniobrar armas y estrategias agresivas, también se aprecia el cambio en sus hábitos ya sea de su alimentación o de sueño (Fuentes y Pérez, 2015). Por otro lado, Tejeiro *et al.* (2009) refieren que algunos han llegado a hurtar dinero para poder jugar.

Indudablemente existen muchas adicciones comportamentales que necesitan ser investigadas para tener mayor conocimiento y alcance a ellas, sin embargo, en esta investigación tomaremos a la adicción a videojuegos como principal variable a desarrollar.

### ***Videojuegos***

Los videojuegos están asociados directamente con el ocio y el entretenimiento, con el tiempo ha pasado de percibirse como una distracción infantil a un fenómeno cultural (Pereira y Alonzo, 2017). Existen diversos autores que definen o les dan un concepto concreto a los videojuegos, Zyda (2005) afirma que el videojuego es un tipo de prueba mental, en donde se siguen reglas y se realiza mediante una computadora, la idea de todo ello es divertirse o alejarse por un cierto tiempo de las actividades. Por otro lado, Bergonse (2017) define a los videojuegos como “un modo de interacción entre un jugador, una máquina con una pantalla visual electrónica y posiblemente otros jugadores, que está mediado por un contexto ficticio y sostenido por un vínculo emocional entre el jugador y los resultados de sus acciones” (p.7), se debe recalcar que no existe una única definición ya que varía de acuerdo a cada perspectiva.

Horban et al. (2019) afirma que la sociedad es la que se encargó de que los videojuegos sean más significativos en la vida de las personas y de cierta manera lo incluyan en sus actividades diarias, de tal manera se considera que los videojuegos cada vez son más ordinarios e influyentes para la sociedad. Según Puma y Vilca (2014) el uso de los

videojuegos ha incrementado notablemente a lo largo de los años, encontrando que las personas se sienten cómodas haciendo uso de un dispositivo móvil y jugando videojuegos, además resulta ser atractivo y de fácil acceso para los adolescentes (Sailema et al. 2021).

Los videojuegos están en constante evolución, esto se debe a la potente industria quienes modifican e implementan nuevas mecánicas de juego (Carbonell, 2020), esto no ha influido mucho en los videojuegos de entrenamiento como Pokemon Go, Call of Duty World of Warcraft (Carbonell, 2017). Anteriormente los videojuegos más utilizados eran donde se creaba un avatar personalizado, que representaba a la persona en el juego y con lo que muchos se sentían identificados haciendo de su vida menos aburrida y fracasada (Li et al., 2013). Sin embargo, la notoriedad de este tipo de videojuegos ha disminuido y han entrado los juegos en equipo como Fornite o League of Legends, en los que se puede competir e incluso retransmitir estos enfrentamientos (Carbonell, 2020).

A medida que la industria de videojuegos ha cambiado, hoy en día se clasifican por medio de la tecnología, Berrio (2020) los cataloga en:

- Offline o tradicionales: se refiere a aquellos juegos que solían conectarse a la pantalla de televisión sin acceso a internet, normalmente se jugaba de manera individual o en grupos pequeños.
- Online o en red: son aquellos juegos que necesitan de una PC y conexión de internet, son muy pocas las personas que juegan solos, ya que la emoción la encuentran compartiendo en equipo.

**Tipos de videojuegos.** Existen diversos tipos de videojuegos, que son utilizados por niños, adolescentes, adultos e incluso personas mayores de edad, es decir, que no existe una diferencia de edades, género, cultura, etc. algunos de los tipos más usuales se mencionan a continuación:

1. Videojuegos de acción: en esta categoría se menciona a los juegos de lucha y pelea, para ello se necesita destreza, habilidad psicomotriz, velocidad, etc.
2. Videojuegos Arcade: es decir, los juegos que incluyen aventura, laberintos y plataformas, requieren de rapidez, inteligencia y genera adrenalina.
3. Videojuegos de estrategia: este tipo de juego necesita pensar, analizar y como su nombre lo dice crear estrategias para vencer al contrincante.
4. Videojuegos deportivos: se recrean muchos de los deportes que se llevan a cabo en la realidad, futbol, básquet, tenis, entre otros, se requiere de rapidez y precisión.
5. Videojuegos educativos: permite aprender de manera lúdica y divertida.

**Adicción a los videojuegos.** La OMS define a la adicción, como una enfermedad que genera dependencia hacia una actividad, sustancia o relación, así mismo, la OMS define a la adicción a videojuegos como una enfermedad mental que está denominada como “trastorno de juego” y se caracteriza por ser persistente y recurrente. Jara et al. (2017) aseguran que las personas adictas a los videojuegos presentan efectos negativos a nivel general.

En el DSM-5, se incluye al trastorno de juego por internet en la sección III, que se refiere a las afecciones que necesitan más estudios, sin embargo, el manual recalca que los criterios de la sección mencionada no consiguen ser de uso clínico, puesto que, solo están reconocidos oficialmente los criterios y trastornos establecidos en la sección II.

Uso constante y repetido de internet para jugar con otros participantes, provoca un malestar cuando se tiene 5 o más de las siguientes conductas durante un espacio de 12 meses.

1. Intranquilidad desmesurada por los juegos de internet.
2. Surgen señales de abstinencia, ansiedad y tristeza al intentar prohibir los juegos por internet.
3. Incremento cada vez más del lapso para jugar en internet. (tolerancia)
4. Ensayos nulos al tratar de controlar el deseo al juego por internet.

5. Disminución por actividades que hacen le gustaba con la excepción de los juegos por internet.
6. Oculta la verdadera cantidad de tiempo que pasa jugando por internet.
7. Esquiva o calma una emoción perjudicial por medio de los juegos por internet.
8. Ha puesto en riesgo o ha perdido actividades y relaciones importantes.

**Factores asociados a la adicción de los videojuegos.** Existen factores personales, sociales y familiares que influyen en el inicio, permanencia y remisión de la adicción a los videojuegos. En una investigación realizada por Voltés (2018) encontró que la adicción a los videojuegos está relacionada a factores como habilidades sociales, impulsividad y disfunción familiar, también se encontró factores como ansiedad, depresión y dimensiones de la personalidad (Válido, 2019). Echeburúa et al., (2005) afirma que todo ser humano requiere alcanzar un nivel de satisfacción o complacencia en su vida, por lo tanto, si la persona no es capaz de lograr sus intereses o no encuentra esta satisfacción que necesita, ni en la familia, amigos, trabajo, deporte entre otros, se frustra y esta predispuesto a un alto riesgo de adicción.

En otra investigación que realizó Valido (2019) encontró que la adicción a videojuegos está ligada negativamente al factor de la funcionalidad familiar, lo que indica que existe un mayor riesgo o predisposición de introducirse a los videojuegos en familias donde los miembros están poco comprometidos a realizar actividades juntos, además afirma que se emplea mayor uso de los videojuegos los fines de semana y que a razón de esto se disminuye el tiempo a realizar actividades en familia, evitando que se fortalezca la relación de familia y la calidad de tiempo se vea afectada.

Otra investigación realizada en Francia por Bonnaire y Phan (2017), aseveran que los adolescentes varones otorgan causalidad de adicción a videojuegos a los conflictos familiares, escasa relación con amigos y bajo rendimiento académico, mientras que las mujeres

establecen que la causa es la falta de autoestima, autoconfianza y problemas familiares, este último factor coincide con la causalidad de los varones. Así mismo, rodearse de amigos que juegan regularmente videojuegos (Lin et al. 2018). Adicionalmente Spilková et al. (2017), afirman que el género masculino es más propenso a desarrollar problemas con los videojuegos, que el género femenino. Incluso Melamed (2020), atribuye que los hombres pueden pasar un promedio de dos horas o más, introducidos en los videojuegos y por el contrario las niñas pueden pasar un tiempo aproximado de una hora en ellos.

**Consecuencias del uso de los videojuegos.** Existen muchas consecuencias ya sean positivas o negativas respecto al uso de los videojuegos, además estas se dividen en físicos y psicológicos (Tejeiro, 2009). A continuación, las mencionamos:

**Consecuencias positivas.** Fuentes y Pérez (2015) refieren que los videojuegos pueden lograr incrementar el uso de estrategias y habilidades del pensamiento; además los videojuegos son actualmente considerados como herramientas de gran utilidad en el ámbito educativo y laboral, más allá del entretenimiento (Mudarra, 2020). Del mismo modo, De Sanctis et al. (2017) refieren que hay mejoras en la percepción visual o auditiva e incrementa la coordinación psicomotriz; además se ven notables mejoras en la coordinación visual y manual (Ubaque, 2010). Entre otras de las más frecuentes tenemos a la capacidad espacial, reflejos, velocidad de reacción, resolución de problemas y el razonamiento (De Sanctis et al. 2017).

**Consecuencias negativas.** Dentro de las consecuencias negativas más comunes están las adicciones, la agresividad, el aislamiento social, el bajo rendimiento escolar, las conductas antisociales, el consumo de sustancias y los trastornos médicos (Tejeiro, 2009). Así mismo, cuando hay un excesivo uso de videojuegos puede afectar la visión, evitan responsabilidades y la atención es deficiente (Ubaque, 2010). Se produce irritación de la vista, dolores de cabeza, dolores musculares (Ubaque, 2010), puede incrementarse el desaseo o descuido

personal y la baja actividad física (Medina y Ponce, 2019; Sánchez, 2017; Mayca, 2019).

También se puede evidenciar pérdida del autocontrol, vocabulario con palabras inadecuadas y mentiras frecuentes hacia los padres (Mayca, 2019).

### *Adolescencia*

Es una construcción social que consiste en la transición del desarrollo e involucra diversos cambios, estos son físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales, al mismo tiempo acoge distintas formas en diferentes contextos ya sean sociales, culturales y económicos; también ofrece oportunidades de crecimiento y no sólo en relación a las dimensiones físicas sino también en dimensión cognoscitiva y social, la autonomía, la autoestima e intimidad (Papalia & Martorell, 2017).

**Características y vulnerabilidades de la adolescencia.** Los adolescentes son los que se encuentran en una etapa vulnerable y al percibir problemas dentro de la familia buscan una salida fácil, optando por refugiarse en las drogas, alcohol, videojuegos, entre otros (Astoray, 2014). En el estudio realizado por Mamani (2017) se obtuvo que más del 50% de los adolescentes de una institución educativa, preferían jugar videojuegos para escapar o huir de los problemas familiares, entreteniéndose con ello de cuatro a seis horas. Así mismo, Voltes (2018) encontró que los adolescentes que presentan una deficiente funcionalidad familiar se encargan de buscar apoyo y de esta manera optan por recurrir e introducirse al mundo de los videojuegos.

Papalia y Martorell (2017) afirman que existen factores de riesgo que incrementan cuando se inicia la etapa de la adolescencia, así como la depresión, la ansiedad, episodios estresantes, enfermedades crónicas, conflictos frecuentes con los padres, abuso sexual, consumo de alcohol y drogas.

Valido (2019) confirma que el uso desbordante por los videojuegos está asociado directamente con la ansiedad y depresión, pues a mayor utilización de los videojuegos a su

vez se presentan síntomas indicativos de ansiedad y depresión, por el contrario encontró que mientras haya un mayor uso de los videojuegos se presente una menor satisfacción familiar, aquí se aprecia puntos importantes como dificultad para la resolución de conflictos en la familia, la falta de muestras de cariño y afecto por parte de la familia, así como el escaso compromiso de apoyo y escaso tiempo para compartir actividades en la familia. Aunado a esto, encontró que a mayor uso de los videojuegos existe una tendencia a aplazar actividades y tareas, por lo que el rendimiento académico se torna más bajo, se muestran emocionalmente con mayor inestabilidad lo que hace a los adolescentes más vulnerables a otros factores sociales.

Huanca (2011) señala que los adolescentes al sumergirse en el mundo del internet lo hacen a falta de afecto fraternal, indiferencia, para evitar o suprimir la soledad y otros por influencia de sus pares, además esto genera cambios en su forma de hablar, ya que hacen uso de jergas y palabras soeces.

**Etapas de la adolescencia.** Papalia y Martorell (2017) aluden que la adolescencia dura más o menos de los 11 a los 19 o 20 años y se dividen en tres diferentes etapas que a continuación pasamos a detallar.

**Adolescencia temprana.** La adolescencia temprana inicia en la pubertad entre los 10 y 12 años, aquí se presentan los primeros cambios físicos y a su vez comienza el proceso de maduración psicológica, pasando así del pensamiento concreto al pensamiento abstracto, el adolescente intenta crear sus propios criterios, socialmente evita ser relacionado con los niños pero aún no es admitido por los adolescentes, desarrollando en él una desadaptación social incluso en el núcleo familiar, lo que puede ocasionar probables alteraciones emocionales como la ansiedad o la depresión, favoreciendo así la tendencia al aislamiento.

**Adolescencia intermedia.** Esta etapa inicia entre los 14 y 15 años, hasta esta edad el adolescente logra conseguir cierto grado de adaptación y aceptación propia, conoce y percibe

con menor dificultad sus habilidades y destrezas, el integrarse a un grupo le forja cierta seguridad y satisfacción al establecer amistades, empieza a congeniar con otros adolescentes; por tanto, logra resolver de vagamente el posible rechazo de los padres y debido a esto disminuye la admiración hacia el padre.

**Adolescencia tardía.** La adolescencia tardía inicia entre los 17 y 18 años, a esta edad se reduce la velocidad de crecimiento e inicia la recuperación de la armonía en la proporción de los diferentes aspectos corporales; dichos cambios les otorgan seguridad y esto les ayuda a superar dificultades relacionadas a su identidad, controlan sus emociones, son más independientes y autónomos. También existe un cierto nivel de ansiedad al descubrir las responsabilidades ya sean presentes o futuras, por iniciativa propia o de la familia; en esta etapa aún no alcanzan la completa madurez.

#### ***Relación entre funcionalidad familiar y adicción a los videojuegos***

Vallejos y Capa (2010) en su investigación para precisar la relación entre la funcionalidad familiar y los estilos interactivos con la adicción a los videojuegos en 4954 adolescentes de 1ro a 5to del nivel secundario en seis centros educativos nacionales ubicados en Lima metropolitana. De diseño no experimental y de tipo correlacional, encontraron que, si existe una correlación moderada entre ambas variables, lo que indicaría que mientras exista menor funcionamiento familiar se es propenso a un posible mayor uso de los videojuegos.

Astoray (2014) realizó un estudio en 87 estudiantes para determinar la relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de una institución educativa de Lima, su investigación fue de tipo cuantitativo, descriptivo, correlacional y transversal. Encontrando que, si existe relación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en los adolescentes, con ello se concluye que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes

Díaz (2016) en su estudio para establecer la asociación entre funcionamiento familiar y la adicción a los juegos en línea en adolescentes de la UNSA, Arequipa, Perú. Estudio observacional, prospectivo y transversal. Con una población de 385 estudiantes de las escuelas de Ciencias de la Computación y de Ingeniería de Sistema de la UNSA. Concluyó que si existe asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea. Así mismo, menciona que la adicción a los juegos en línea es mucho mayor en los adolescentes que presentan disfunción familiar severa y moderada; y es menor en los adolescentes que presentan disfunción familiar leve y normal.

Ponce (2016) en su investigación de determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en 66 adolescentes del tercer grado de educación secundaria de una Institución Educativa de Huánuco, Perú. De tipo observacional, analítico, correlacional y transversal. Llegó a la conclusión que el funcionamiento familiar se relaciona con la ludopatía en los adolescentes.

Jasso, López y Díaz (2017) realizaron una investigación acerca de la conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. La muestra estuvo compuesta por 374 universitarios con una edad promedio de 20 años. Los resultados indican que la red social más utilizada es el WhatsApp (54.5%) seguida por Facebook (38.2%), las horas que pasan en las redes sociales son de 6 horas aproximadamente e indican que la mayoría tuvo su primer contacto a los 13 años, el uso que le dan es para estar en contacto con amigos (35.6%), entretenimiento (17.6%), conversar con pareja (13.2%), mantener contacto con compañeros para asuntos académicos (10.7%) y contacto con la familia (7.4%). En esta investigación los autores encontraron una relación considerable entre la conducta adictiva a Internet y el uso problemático del teléfono móvil, así mismo, el uso problemático del móvil tuvo una relación alta con la adicción a redes sociales, además de que

la frecuencia de uso del teléfono móvil se relaciona un poco más con la conducta adictiva a las redes sociales.

Pérez (2018) en sus estudios no encontraron correlación estadísticamente significativa entre las variables de funcionamiento familiar y la adicción a los videojuegos.

Cadillo (2020) encontró una correlación negativa muy débil entre las variables uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar. Por otro lado, Barrios y Pérez (2018) en sus estudios no encontraron correlación estadísticamente significativa entre las variables de funcionamiento familiar y la adicción a los videojuegos.

Estrada y Gallegos (2020) en su investigación que tuvo como objetivo determinar la relación entre el funcionamiento familiar y la adicción a las redes sociales en adolescentes de los dos últimos grados del nivel secundario de una institución educativa pública de Puerto Maldonado. La investigación fue de tipo cuantitativo y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 195 estudiantes entre edades de 15 a 17 años. Los resultados que se obtuvieron en la investigación es que existe una relación inversa y significativa entre el funcionamiento familiar y la adicción a las redes sociales. Por ende, se llegó a la conclusión que mientras más bajos niveles de funcionamiento familiar serán más altos los niveles de adicción a las redes sociales.

Lizárraga y Meza (2020) realizaron una investigación de diseño no experimental, transversal. En la mencionada investigación participaron 91 estudiantes de 14 y 15 años de tercero secundaria. La presente investigación tuvo como objetivo primordial, determinar la relación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria. Finalizando que no existe relación significativa entre las variables mencionadas.

Salazar (2021) llevó a cabo un estudio de diseño no experimental, transversal, descriptivo-comparativo y correlacional, el cual tuvo como objetivo principal determinar si la ansiedad, adaptación de la conducta y funcionamiento familiar explican la adicción a los

videojuegos. En dicho estudio participaron 606 estudiantes de edades que oscilan entre los 11 y 13 años, de los cuales 378 estudiantes son de zona urbana y 228 de zona rural de la provincia de Espinar-Cusco. Los resultados indican que el 11.1% de los estudiantes que presentan dependencia a los videojuegos también presentan un nivel de ansiedad alta y dificultades en la adaptación de conducta, es decir su nivel es insatisfactorio. Concluyendo así, que las variables que explican la dependencia a los videojuegos son la ansiedad estado y rasgo, la adaptación de conducta social, ser estudiante varón y estudiar en zona rural.

Apaza y Vivar (2021) en su estudio para determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar José Antonio Encinas de Juliaca, donde participaron 229 estudiantes de entre 11 y 13 años, halló que la existencia de una relación inversa entre funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos, refiriendo que a mayor funcionalidad familiar hay menos posibilidades de presentar adicción a videojuegos.

Quispe (2022) en su investigación para determinar la relación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022. El cual es de tipo observacional, prospectivo y transversal. Con una población de 387 estudiantes del nivel secundario. Encontrando que, si existe una relación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar, además que el 29,9% de los estudiantes presentó adicción a los videojuegos, mientras que el 51,5% presentó disfunción familiar, en el cual el 19.4% presenta disfunción leve, el 25.9% disfunción moderada y el 8.0% disfunción severa. Así pues, el 63.9% de estudiantes que presentaron problemas con la adicción a los videojuegos, en simultáneo presentaban algún nivel de disfunción familiar.

García (2023) realizó su investigación para establecer la asociación entre funcionamiento familiar y el trastorno de juegos por internet en adolescentes de una institución educativa. El estudio fue trasversal, observacional y analítico, con la participación

aleatoria de 325 estudiantes con un rango de edad de entre 11 a 18 años. Los resultados que se presentaron fueron que el 56.2% con trastorno de juegos por internet pertenecen al sexo masculino y el 65.9% están en edad media es decir de 14 a 16 años. Así mismo, el 59.7% de los participantes juegan al menos una hora al día. Con respecto a la disfuncionalidad familiar se observa 19.2% en la categoría severa, 15.6% moderada y 30.1% leve, por lo contrario, el 35.1% de adolescentes tuvieron un adecuado funcionamiento familiar. Por lo tanto, en dicha investigación se afirma que existe relación entre funcionalidad familiar y trastorno de juego por internet, aumentando el riesgo de padecerlo cuando existe disfunción severa o moderada.

Apaza y Guzmán (2023) realizaron un estudio en adolescentes del nivel secundario con el fin de determinar la relación entre el uso excesivo de videojuegos, agresividad y funcionalidad. La metodología fue de tipo cuantitativo, no experimental, transversal y correlacional. En dicho estudio participaron 364 estudiantes del nivel secundario de una I.E. de SJL. El resultado que se obtuvo es que existe correlación significativa y de forma directa, con efecto mediano entre el uso excesivo de videojuegos y la agresividad. Así también, se halló correlación significativa e inversas entre el uso excesivo de videojuegos con la Funcionalidad Familiar, aquí se indicaría que mientras más se usen los juegos de internet aumenta la agresividad en los adolescentes y disminuye la funcionalidad familiar en el hogar.

### **Hipótesis**

A mayor funcionalidad familiar se percibirá menor adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa.



# **CAPÍTULO II.**

## **MÉTODO**

## **Método**

El presente trabajo de investigación pertenece a un enfoque cuantitativo porque busca obtener resultados que permitan ser generalizados, de diseño no experimental, ya que no se construye ninguna situación y se observan situaciones reales. Es de tipo transversal, descriptiva-correlacional. Es transversal, porque los datos se recolectarán una sola vez en el tiempo, además es descriptiva porque indagaremos la incidencia y los valores de más de una variable dentro de una muestra, por último, será correlacional porque nos permite conocer la relación estadística o grado de relación que hay entre dos variables en un contexto particular (Hernández et al., 2014).

## **Técnicas e instrumentos**

La técnica que se utilizará para la recolección de datos es el test psicológico y la encuesta. Los instrumentos son: ficha de recolección de datos, el APGAR familiar y la escala de adicción a videojuegos para adolescentes.

### ***Instrumento 1. Ficha sociodemográfica***

Esta ficha fue de elaboración propia, con la finalidad de obtener datos básicos de los estudiantes: edad, género, grado, datos respecto a la familia (con qué personas vive en casa y actualmente cómo están sus padres) y respecto con los videojuegos o juegos en línea (edad del primer contacto con el juego, frecuencia durante la semana, horas al día, actividad en simultáneo, con quienes juega habitualmente y razón o motivo).

### ***Instrumento 2. APGAR familiar***

APGAR familiar, es un instrumento que permite conocer cómo perciben los integrantes de la familia el nivel de funcionamiento familiar, elaborado en 1978 por el doctor Gabriel Smilkstein, quien es médico de familia. Fue denominado “APGAR familiar”, por las iniciales de los cinco componentes a evaluar en dicho test, estos son: adaptación, participación, gradiente de recursos, afectividad, recursos o capacidad resolutive, consta de

cinco preguntas tipo likert, con cinco opciones de respuestas (nunca, casi nunca, algunas veces, casi siempre, siempre), los puntajes están entre cero y cuatro respectivamente. De acuerdo a diversas investigaciones realizadas con el instrumento la confiabilidad oscila entre 0.71 y 0.83 (Suárez & Alcalá, 2014) y posee validez factorial, las propiedades psicométricas son válidas y confiables para las investigaciones (Castilla et al., 2014).

### ***Instrumento 3. Escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens***

La escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens, fue desarrollada en 2009, existen dos versiones la primera de 21 ítems y la segunda abreviada de siete ítems, en el que se incluyen siete criterios diagnósticos para el juego patológico de videojuegos. Los criterios incluidos son predominancia, tolerancia, estado de ánimo, abstinencia, recaída, conflicto y problemas. Los ítems de la Escala tienen una puntuación del uno al cinco, en donde nunca vale uno y siempre vale cinco, en una escala tipo Likert. Un ítem es considerado positivo a adicción si se obtiene una puntuación de tres o más en al menos cuatro de los siete ítems de la escala. En las propiedades psicométricas se encuentra el alfa de cronbach con 0.92 y 0.94 y validez concurrente. Se muestra una adecuada confiabilidad y validez para medir la adicción a videojuegos (Lemmens et al., 2009).

### **Participantes**

La población está compuesta por 288 estudiantes adolescentes de ambos sexos, de primero a quinto de secundaria de una institución pública, ubicada en el distrito de Socabaya en la provincia de Arequipa. Sin embargo, la muestra con la que se trabajó fue de 241 estudiantes, debido a que 47 no cumplieron con algún criterio de inclusión, 125 pertenecieron al sexo masculino y 116 al sexo femenino, las edades oscilaron entre un rango de 12 a 17 años. Así mismo, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018) puesto que se realizó a una muestra a la que se tiene fácil acceso.

### ***Criterios de inclusión***

- Adolescentes que hayan jugado algún juego en línea durante el último año.
- Adolescentes pertenecientes al nivel secundario de ambos sexos.
- Adolescentes cuyos padres acepten firmar el consentimiento informado.
- Adolescentes que concluyan el llenado de respuestas de los instrumentos del estudio.
- Adolescentes que no presenten diagnóstico de algún trastorno mental, con previa información proporcionada.

### **Procedimiento**

En primer lugar, se envió el proyecto de investigación a la escuela profesional de Psicología para que sea revisado y aprobado, después de ser aprobado se procedió a elaborar un documento a nombre de la universidad, en donde se explicó la finalidad de la investigación y se solicitó permiso para el desarrollo y recolección de datos, dicho documento fue entregado a la directora o autoridad encargada del centro educativo, para ello se esperó el tiempo indicado por dirección para recibir la aprobación de la solicitud presentada. Luego de obtener la aprobación de la solicitud, se coordinó los horarios (día, fecha y hora) con la secretaria encargada de la administración académica del nivel secundario, para ello se realizó una reunión con los padres de familia y posteriormente con los estudiantes donde se brindó una explicación breve acerca de los objetivos del estudio.

Se procedió a realizar la recolección de datos de manera presencial. Empezando por la entrega de consentimiento informado y asentimiento informado, al ser recogidos y observar la autorización se procedió con la aplicación de la recolección de datos (sociodemográfico), en el que solo se tomó en cuenta a los que jugaron videojuegos durante el último año, posterior a la verificación se entregó los dos instrumentos APGAR familiar y la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens. Además, es preciso recalcar que al concluir con la investigación se facilitará los resultados a la directora del centro educativo y,

por último, se propondrá el apoyo para la realización de charlas informativas y preventivas en beneficio de todos los estudiantes.

### **Consideraciones éticas**

Respecto a las consideraciones éticas la participación para dicho estudio fue voluntaria, previo a la aplicación de instrumentos los padres firmaron un consentimiento informado y posteriormente los adolescentes firmaron el asentimiento informado en donde se encuentra toda la información relevante y necesaria.

En la presente investigación se garantizó el respeto a la dignidad de los participantes, previniendo cualquier tipo de daño que pueda perjudicar su vida privada, es decir, se mantuvo en todo momento los criterios de confidencialidad y anonimato. La presente investigación se realizó acorde con el Manual de Normas APA 7ma edición.

### **Análisis de datos**

Al obtener todos los datos de primero a quinto, respecto a la ficha sociodemográfica y los dos instrumentos psicológicos utilizados, se procedió a tabular y procesar la información en una hoja de cálculo de Microsoft Excel 2019. Después de vaciar todos los datos obtenidos en el proceso de recolección, se procedió a verificar los mismos, para proteger que todos cumplan los criterios previamente establecidos.

Posteriormente, para el análisis estadístico se utilizó el programa SPSS versión 27, dicha herramienta nos ayudó a obtener las tablas correspondientes para el presente estudio cuantitativo. Como primer paso se realizó un análisis estadístico descriptivo para ordenar y resumir los datos obtenidos. Como segundo paso, para la distribución de datos se realizó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, como tercer paso, para el análisis de correlación se empleó la prueba estadística Rho de Spearman y finalmente para la relación de los factores sociodemográficos se utilizó la prueba no paramétrica de Chi-cuadrado.



# **CAPÍTULO III. RESULTADOS**

## Resultados

**Tabla 1**

*Correlación entre los ítems del APGAR y adicción a videojuegos*

Ítems APGAR	Adicción a videojuegos		
	<i>Rho</i>	<i>Sig. (bi.)</i>	<i>n</i>
1 ¿Estoy satisfecho con la ayuda que recibo de mi familia cuando algo me preocupa?	-.189	.003	
2 ¿Estoy satisfecho con la forma en que mi familia discute asuntos de interés común y comparte la solución del problema conmigo?	-.184	.004	
3 ¿Mi familia acepta mis deseos para promover nuevas actividades o hacer cambios en mi estilo de vida?	-.167	.010	241
4 ¿Estoy satisfecho con la forma en que mi familia expresa afecto y responde a mis sentimientos de amor y tristeza?	-.223	<.001	
5 ¿Estoy satisfecho con la cantidad de tiempo que mi familia y yo compartimos?	-.294	<.001	

En la tabla 1 se observa que todos los ítems se correlacionan de manera significativa con la adicción a videojuegos ( $p < .05$ ) y también de forma negativa o inversa, existiendo una mayor fuerza en el ítem 5 ( $rho = -.294$ ), seguido de los ítems 4 ( $rho = -.223$ ), 1 ( $rho = -.189$ ), 2 ( $rho = -.184$ ) y 3 ( $rho = -.167$ ).

**Tabla 2**

*Adicción a videojuegos*

	<i>f</i>	%
No	64	26.6%
Si	177	73.4%

En la tabla 2 se observa que el 73.4% de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos, mientras que el 26.6% no.

**Tabla 3**

*Funcionalidad familiar de los adolescentes*

	<i>f</i>	%
Funcionalidad normal	53	22.0%
Disfunción leve	72	29.9%
Disfunción moderada	53	22.0%
Disfunción severa	63	26.1%

En la tabla 3 se observa que el 29.9% de los estudiantes proviene de una familia con disfunción leve, el 26.1% de una familia con disfunción severa, el 22% de familias con disfunción moderada y el 22% de familias con una funcionalidad normal.

**Tabla 4**

*Correlación entre los factores sociodemográficos y adicción a videojuegos*

Factores	$X^2$	<i>gl</i>	<i>Sig.</i>
Personas con las que vive	4.789	4	.310
Relación de los padres	3.017	3	.389
Grado educativo	2.963	4	.564
Sexo	.55	1	.814
Edad	5.711	5	.335
Tipo de videojuego	7.329	3	.62
Edad ante el primer contacto con un juego en línea	5.461	2	.65
Frecuencia a la semana	15.970	3	.001
Horas de juego al día	16.588	3	<.001
Actividades en simultáneo	.363	1	.547
Tipo de actividad	1.724	5	.886
Personas con las que juega	2.698	3	.441
Motivo	1.817	4	.769

En la tabla 4 se muestra lo encontrado de la correlación entre los factores sociodemográficos y la adicción a videojuegos, para la cual se empleó la prueba *Chi cuadrado* ( $x^2$ ) ya que se trata de variables categóricas.

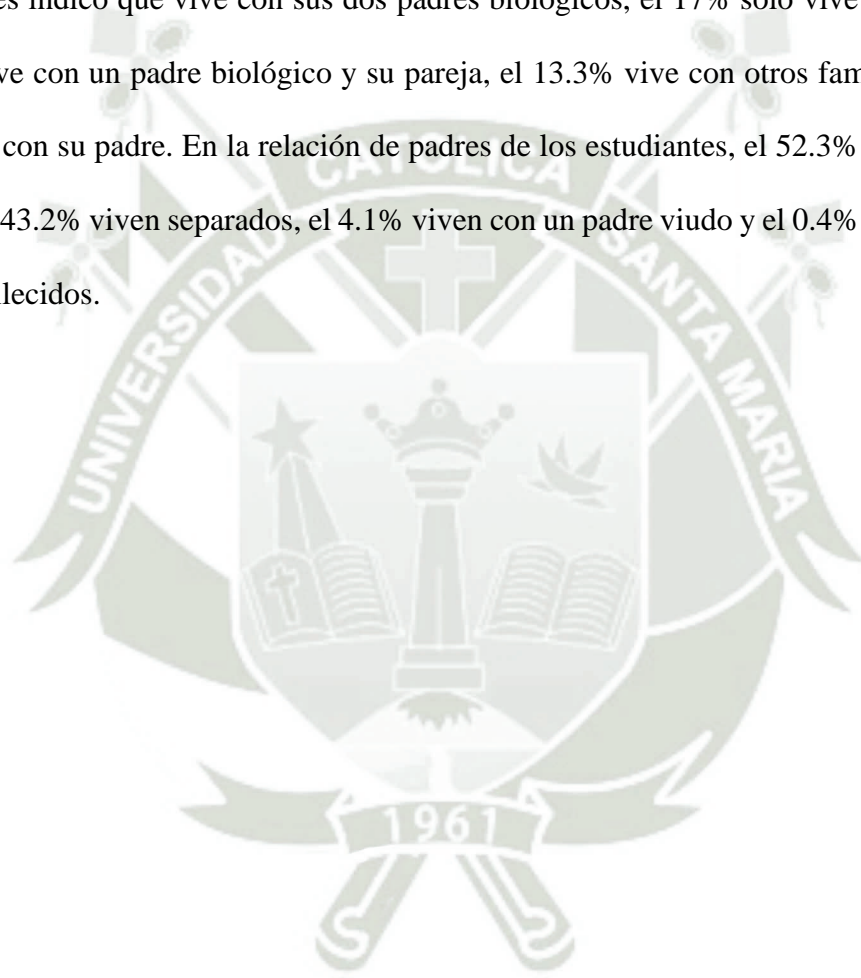
Se observa que todos los factores a excepción de “frecuencia a la semana” y “horas de juego al día” tienen valores de significancia mayores a .05 lo cual indica que no tienen relación con la adicción a internet. En cuanto a “frecuencia a la semana” se observa un valor de significancia de .001 y en “horas de juego al día” un valor menor al .001 lo cual indica que si se relacionan con la adicción a videojuegos.

**Tabla 5**

*Características sociodemográficas de los estudiantes*

Características		f	%
Sexo	Masculino	125	51.9%
	Femenino	116	48.1%
Edad	12 a 13	104	43.2%
	14 a 15	99	41.1%
	16 a 17	38	15.8%
Grado	1 ro	56	23.2%
	2 do	67	27.8%
	3 ro	51	21.2%
	4 to	34	14.1%
	5 to	33	13.7%
Personas con las que vive	2 padres biológicos	127	52.7%
	2 padres (uno no es el biológico)	32	13.3%
	Vivo solo	0	0%
	Solo con su padre	9	3.7%
	Solo con su madre	41	17.0%
Presencia de los padres	Otro miembro	32	13.3%
	Juntos	126	52.3%
	Separados	104	43.2%
	Uno falleció	10	4.1%
	Ambos fallecieron	1	0.4%

En la tabla 5 se observa que el 51.9% de los estudiantes, son varones, mientras que el 48.1% de los participantes son mujeres. En cuanto a la edad, el 43.2% tuvo de 12 a 13 años, seguidos por el 41.1% con 14 a 15 años y el 15.8% con 16 a 17 años. Respecto al grado, el 27.8% era de segundo año, el 23.2% de primer año, el 21.2% de tercer año, el 14.1% de cuarto año y el 13.7% de quinto año. Con relación a las personas con las que vive, el 52.7% de los estudiantes indicó que vive con sus dos padres biológicos, el 17% solo vive con su madre, el 13.3% vive con un padre biológico y su pareja, el 13.3% vive con otros familiares y el 3.7% solo vive con su padre. En la relación de padres de los estudiantes, el 52.3% indica que viven juntos, el 43.2% viven separados, el 4.1% viven con un padre viudo y el 0.4% viven con ambos padres fallecidos.



**Tabla 6**

*Características sobre el uso de videojuegos de los estudiantes*

Características		f	%
Tipo de videojuego	Acción	132	54.8%
	Arcade	62	25.7%
	Estrategia	28	11.6%
	Deportivo	19	7.9%
	Educativo	0	0.0%
Edad ante el primer contacto con un juego en línea	De 5 a 8	78	32.4%
	De 9 a 12	128	53.1%
	De 13 a 16	35	14.5%
Frecuencia a la semana	1 día	84	34.9%
	2 a 3 días	80	33.2%
	4 a 5 días	31	12.9%
	Casi a diario	46	19.1%
Horas de juego al día	Menos de una hora	76	31.5%
	De 2 a 4 horas	143	59.3%
	De 4 a 6 horas	20	8.3%
	De 6 a 8 horas	2	0.8%
Actividades en simultáneo	No	1	0.4%
	Si	240	99.6%
Tipo de actividad	Chatea	72	29.9%
	Clases virtuales	4	1.7%
	Tareas u obligaciones	26	10.8%
	Ver páginas sociales	11	4.6%
	Escuchar música o ver videos	113	46.9%
	Otros juegos de manera simultánea	15	6.2%
Personas con las que juega	Con mis amigos en equipo	145	60.2%
	Con personas nuevas	30	12.4%
	Con gente de otro lugar	45	18.7%
	Solos	21	8.7%
Motivo	Mis amigos también juegan	32	13.3%
	Me hace sentir poderoso	10	4.1%
	Para sentirme contento y tranquilo	91	37.8%
	Lo tomo como un reto	24	10.0%
	Otra razón	84	34.9%

En la tabla 6 se observa que, en el tipo de juego empleado, el 54.8% señala jugar videojuegos de acción, el 25.7% de arcade, el 11.6% de estrategia y el 7.9% deportivo. En la edad de primer contacto, el 52.1% refiere que fue entre los 9 y 12 años, el 32.4% entre los 5 y 8 años y, el 14.5% entre los 13 y 16 años. En la frecuencia, el 34.9% indica que juega una vez a la semana, el 33.2% 2 a 3 días, el 19.1% casi diario y el 12.9% 4 a 5 días. En las horas de juego por día, el 59.1% manifiesta que juega de 2 a 4 horas, el 31.8% menos de una hora, el 8.3% de 4 a 6 horas y el 0.8% de 6 a 8 horas. Respecto a la realización de actividades en simultáneo, el 99.6% indica que si las realiza mientras que el 0.4% no. En el tipo de actividad, el 46.9% indica que escucha música o ve videos, el 29.9% chatea, el 10.8% realiza tareas u obligaciones, el 6.2% juega otros videojuegos de forma simultánea, el 4.6% ve páginas sociales y el 1.7% realiza clases virtuales. En cuanto a las personas con las que juega, el 60.2% señala que lo hace con amigos y en equipo, el 18.7% con personas de otro lugar, el 12.4% con personas nuevas y el 8.7% solos. Por último, respecto al motivo, el 37.8% señala que lo hace para sentirse contento y tranquilo (desestresarse), el 34.9% por otros motivos, el 13.3% debido a que sus amigos también lo hacen, el 10% dado que lo considera un reto y, el 4.1% porque se siente poderoso.

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad*

	<i>Kolmogórov-Smirnov</i>		
	Estadístico	<i>gl</i>	<i>Sig.</i>
APGAR	.201	241	<.001
Adicción a videojuegos	.460	241	<.001

En la tabla 7 se muestra lo encontrado en la evaluación de la distribución de los datos por medio de la prueba *Kolmogórov-Smirnov*, debido a que se cuenta con una muestra mayor a los 50 sujetos. De esta manera en la tabla se observa que tanto los datos recogidos por la

prueba APGAR como los de Adicción a videojuegos tiene un valor menor a .001 indicando que no se ajustan a una distribución normal y por ende el estadístico a elegir debe ser uno no paramétrico, como es el caso de la prueba *Rho de Spearman*.

**Tabla 8**

*Correlación entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos*

		Adicción a videojuegos
Funcionalidad familiar	Coefficiente de correlación	-,276
	<i>Sig. (bilateral)</i>	<.001
	<i>n</i>	241

En la tabla 8 se observa un valor de significancia de <.001, lo cual indica que existe correlación entre la funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos; asimismo se tiene un coeficiente de correlación *rho* de -.276 el cual indica que esta relación tiene una dirección negativa y una fuerza débil. En otras palabras, existe una correlación significativa e inversa entre la funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos, lo cual indica que, ante la presencia de un mayor nivel de funcionalidad familiar, se tendrá un menor nivel de adicción a videojuegos y viceversa.

## Discusión

En la presente investigación se tuvo como objetivo principal establecer la correlación entre funcionalidad familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Arequipa. De acuerdo con los resultados la hipótesis de la investigación es aceptada porque se encontró que si existe correlación significativa e inversa entre ambas variables.

Estos resultados coinciden con lo encontrado por otras investigaciones como la de Díaz (2016) quien encontró que la adicción a los videojuegos en línea es mayor en quienes presentan disfuncionalidad familiar severa y moderada, haciendo énfasis en la importancia que tiene el entorno familiar, ya que si se presenta un entorno no satisfactorio en donde hayan muchas dificultades, menos supervisión y poco cuidado de los hijos, incrementará el riesgo al uso excesivo de los videojuegos y disminuirá el interés por actividades de ocio y recreativas saludables, ocasionando el acrecentamiento del riesgo a desarrollar una adicción. Del mismo modo, el escaso compromiso para realizar actividades junto a los miembros de la familia evita que fortalezcan los lazos familiares por ello el clima familiar se verá afectado (Valido, 2019).

Así mismo, Apaza y Vivar (2021), en su investigación por determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos, obtuvieron resultados iguales a los nuestros en donde se indica que existe una relación inversa entre las variables mencionadas, afirmando que si se tiene una adecuada participación de la familia existen menos probabilidades de que los adolescentes sufran de dependencia a los videojuegos.

Por otro lado, Apaza y Guzmán (2023) sostienen que, a mayor uso de videojuegos los adolescentes incrementan la conducta agresiva y disminuye la funcionalidad familiar. Estos resultados confirmarían que, al ser privados de jugar videojuegos, son más propensos a presentar un comportamiento agresivo. Esto es sustentado por Huanca (2011), quien señala

que los adolescentes al ingresar al mundo de los videojuegos comienzan a hacer uso de jergas y palabras soeces que aprenden a través del juego el cual también ocasiona problemas familiares.

El presente estudio tuvo una muestra de 241 estudiantes de primero a quinto grado del nivel secundario de una institución pública de Arequipa, en donde la mayoría de los estudiantes que jugaron videojuegos tenían entre 12 y 13 años, correspondiente al segundo grado. El 52.7% de los participantes vive con ambos padres biológicos, el 47.3% viven solo con un padre biológico y el otro es una nueva pareja o vive solo uno de sus progenitores. El 52.3% de los estudiantes tienen a sus padres juntos y el 47.7% tienen a sus padres separados o fallecieron. Estos hallazgos contrastan con Salazar (2021) quien encontró que ser varón explicaba la dependencia a los videojuegos, similar a García (2023) quien halló que el ser varón también influye en el uso de videojuegos, por el contrario, edad difiere debido a que los adolescentes se encontraban entre los 14 y 16 años estas diferencias se puede deber a un factor sociocultural, que requiere de una mayor profundización para poder esclarecerlo.

También, se encontró una notable preferencia por los juegos de acción, en donde se resalta que ninguno tiene preferencia por juegos educativos, indicando que su primer contacto con un juego en línea de la mayoría de los participantes fue entre los 9 y 12 años. La frecuencia con la que jugaban el 34.9% es de un día a la semana y el 65.1% juega de 2 a 5 días o casi a diario, con relación a las horas de juego el 59.3% juega de entre dos a cuatro horas al día. Haciendo un contraste con lo anteriormente descubierto, Carbonell (2020) menciona que los juegos de acción son los que están en la popularidad recientemente, pues estos consisten en enfrentamientos y competencias, de entre los más conocidos se puede mencionar a los juegos en equipo como Fornite, Free Fire o League of Legends, así mismo, mencionamos que en la adolescencia es una etapa vulnerable y de cambios, suelen considerarse mucho más maduros e intentan ser aceptados por los más grandes, desarrollando

desadaptación social no solo en el ámbito escolar sino también en el ámbito familiar, lo que ocasiona alteraciones emocionales, dando pie a sumergirse en los videojuegos (Papalia y Martorell, 2017).

Así mismo, es importante resaltar que mientras se dé el uso adecuado tanto de los dispositivos móviles como en los videojuegos y se muestre también el lado beneficioso de la tecnología podría no ser tan perjudicial, sino aprovecharlo como herramienta educativa, de interacción y motivación para los adolescentes facilitándoles juegos educativos o herramientas interactivas que faciliten su aprendizaje para así lograr un mejor desempeño académico.

Del mismo modo, se halló que mientras jugaban videojuegos, en simultáneo realizan actividades siendo la más frecuente el escuchar música o ver videos. Por lo general, juegan con sus amigos en equipo y el motivo más frecuente con un 37.8% era para sentirse contentos y tranquilos, por el contrario, el 34.9% tenía otras razones en las que mencionaban la falta de atención, afecto por parte de sus padres y problemas familiares en casa. Estos resultados se asemejan a los mencionados por Mamani (2017) quien obtuvo que más del 50% de los adolescentes jugaban videojuegos para escapar de la realidad en la que se encontraban. Indudablemente existen muchos motivos por el que las personas juegan videojuegos, sin embargo, siempre es el entorno cercano como la familia quienes generan una mayor preocupación al no ser conscientes de los problemas que pueden generar su falta de cohesión. Urgilés y Fernández (2018), en su estudio encontraron que cuando los padres optan por migrar, es decir aislarse del núcleo familiar, hace propensos a los hijos a limitarlos de necesidades afectivas como lo son el cuidado y protección, ocasionando que los adolescentes vivan momentos de inestabilidad emocional y atraviesen factores de riesgo como lo es la adicción a los videojuegos.

Apreciamos que el 73.4% de los participantes presentaron síntomas indicativos de adicción a los videojuegos y que el 78% presentó algún tipo de disfunción familiar ya sea leve, moderada o severa. De este modo, encontramos que la mayoría de los estudiantes tienen síntomas que indicaban adicción. Puma y Vilca (2014) destacan que el uso de los videojuegos ha incrementado en los últimos años, el cual resulta atractivo y de fácil acceso para los adolescentes. Quispe (2022) en su investigación halló que la mayoría de los estudiantes no tienen adicción a los videojuegos, de los cuales poco más de la mitad de quienes si presentaron adicción, a su vez presentaron disfunción familiar.

Se encontraron otros estudios que difieren, como el de Barrios y Pérez (2018) y el de Lizárraga y Meza (2020) quienes encontraron que no existe relación entre estas variables, aquí también se puede hacer mención del estudio de Cadillo, dado que encontró una relación muy débil contradiciendo su valor de significancia, no obstante, estas diferencias pueden deberse, a múltiples factores como los instrumentos empleados, el contexto, el tiempo que disponen los estudiantes, entre otros.

Dicha controversia puede estar relacionada a que desde el momento en que se dio el confinamiento social surgieron cambios en el comportamiento adictivo, ya que el consumo del tabaco, alcohol u otros fármacos disminuyeron notablemente, lo que no sucedió con el internet y los videojuegos, sino que este se incrementó a partir del 2021. Además, la educación fue remota, los padres se vieron casi obligados a adquirir un dispositivo móvil para el avance académico de los hijos e indudablemente este fue un acercamiento entre los adolescentes y los dispositivos móviles durante esos años. Por tal motivo, el incremento respecto a la adicción a los videojuegos puede estar siendo notable recientemente.

Por otro lado, este contraste encontrado podría deberse a las diferencias metodológicas, dado que en estos estudios se empleó cuestionarios diferentes, como el FACES III el cual abarca un concepto de funcionalidad familiar distinto. Por otra parte, en

cuanto a las coincidencias, dado que corresponde a la mayoría de los estudios analizados, se puede determinar que la funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos se relacionan, lo cual es comprensible ya que en las familias funcionales los padres se encuentran más al pendiente de sus hijos, mientras que en las disfuncionales no se consideran sus necesidades, se omiten las responsabilidades y muchas veces se tiende a emplear el castigo.

Al identificar la funcionalidad familiar que predominaba, se encontró que la mayoría tenía una familia con disfuncionalidad leve, seguida de severa, moderada y normal. Como menciona García (2023), el riesgo de padecer adicción a videojuegos se puede dar por la existencia de disfunción severa o moderada dentro de la familia; así mismo, Quispe (2022) encontró que prevalecía la disfuncionalidad familiar.

Finalmente, se buscó determinar la relación de factores sociodemográficos y los relacionados al uso de videojuegos, ante el cual se encontró que solo la frecuencia a la semana y las horas empleadas se relacionaban. Hermoza (2018) señala que tanto el promedio de horas diarias de juego en internet, sexo, familia monoparental son factores que están íntimamente asociados a la adicción de juegos por internet. Es decir, que mientras menos horas y menor sea la frecuencia que se empleen para jugar videojuegos, menor será la probabilidad para desarrollar una conducta adictiva hacia los videojuegos.

Estos datos son de gran importancia dado que permiten corroborar la influencia de las relaciones familiares en el comportamiento de sus integrantes y en este caso, de sus hijos, con lo cual se espera motivar el estudio de esta misma línea ampliando la evaluación de otras variables como la personalidad, impulsividad, habilidades sociales, autoestima, depresión, ansiedad, la interacción familiar, entre otros, lo cual permitirá tener una visión más amplia e intervenir de manera más objetiva en los casos de adicción a videojuegos.

## Conclusiones

**Primera:** Respecto al objetivo general se encontró que existe una correlación inversa y significativa débil entre la funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos.

**Segunda:** En cuanto a nuestro primer objetivo específico se observó que la mayoría de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos.

**Tercera:** En cuanto a nuestro segundo objetivo específico la mayoría de los estudiantes presentan una familia con disfuncionalidad leve, seguida de severa, moderada y normal.

**Cuarta:** Referente al tercer objetivo específico, se halló que solo la frecuencia de juegos a la semana y las horas que emplean durante el día se correlacionaron con la adicción a los videojuegos.

**Quinta:** El sexo más predominante a desarrollar adicción a videojuegos es el masculino, en su mayoría se encuentran en la adolescencia temprana (12 a 13 años), prefieren los juegos de acción y su primer contacto con un juego en línea fue entre los 9 y 12 años.

## Sugerencias

**Primera:** Identificar problemas de uso inadecuado a los videojuegos dentro de las instituciones educativas y realizar seguimiento de estos.

**Segunda:** Desarrollar escuelas de padres y talleres con temas relacionados al uso responsable de internet y videojuegos, importancia de los estilos de crianza, consecuencias de la disfuncionalidad familiar u otros relacionados, para fomentar una adecuada convivencia y generar mayor concientización.

**Tercera:** En posteriores investigaciones, se sugiere tener en cuenta otros factores relacionados a adicción a videojuegos como personalidad, impulsividad, habilidades sociales, autoestima, depresión, ansiedad, comunicación, el estrés parental, la interacción familiar, entre otras.

**Cuarta:** Indagar esta problemática y comparar resultados en colegios particulares y estatales, así como en diferentes grupos etarios.

## Limitaciones

**Primera:** Se presentó dificultad al momento de explicar el proyecto, ya que se llevó a cabo en la primera escuela de padres de familia de la institución. Esto tenía un cronograma con los horarios previstos, sin embargo, por contratiempos, se excedió en el tiempo ya estipulado con las presentaciones anteriores, por lo que al ser nosotras las últimas invitadas se tuvo menos tiempo y se observó escasa importancia e interés de los padres de familia sobre la participación de los adolescentes en la investigación.

**Segunda:** Se presentaron dificultades al momento de recoger los consentimientos informados, ya que, algunos estudiantes tardaron en la entrega de estos, lo que implicó que la aplicación de pruebas demorara. A su vez, había entre dos o tres salones que les correspondía tutoría en el mismo horario, por lo que tuvimos que ampliar los días de aplicación.

## Referencias

- Abelson, H. I., Fishburne, P. M., y Cisin, I. (2013). Funcionamiento familiar: Evaluación de los potenciadores y obstructores (I).
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5ª ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Apaza R, D. B., & Guzmán L, G. K. (2023). Relación entre el uso excesivo de los videojuegos, agresividad y funcionalidad familiar en estudiantes del nivel secundario de San Juan de Lurigancho, 2022. <https://doi.org/10.26490/uncp.sl.2023.7.1.1727>
- Apaza, Y. y Vivar, R. (2021). *Funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Jose Antonio Encinas, Juliaca 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Ica, Perú]. <http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/bitstream/autonmadeica/1383/1/Roxana%20Vivar%20Anaya.pdf>
- Apud, I., & Romaní, O. (2016). La encrucijada de la adicción. Distintos modelos en el estudio de la drogodependencia. *Salud y drogas*, 16(2), 115-125.
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018*. [Tesis de especialidad, Universidad Peruana de los Andes, Perú]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1917>
- Astoray, E. (2014). *Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica "Perú birf-República de Bolivia" Villa El Salvador-2012*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/3511>
- Barrios, K., & Perez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis*

- Bustamante y Rivero*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7405>
- Becoña, E. (2016). La adicción “no” es una enfermedad cerebral. *Papeles del psicólogo*, 37(2), 118-125.
- Becoña, E., y Cortés, M. (2016). Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación. Barcelona Editado por: Sociedad Científica Española de estudios sobre el alcohol el alcoholismo y las otras toxicomanías.
- Berrio, J. (2020). *Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming, 2020*. [Tesis de especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10905>
- Bonnaire C, Phan O. (2017). Représentations des risques associés à l'usage des jeux vidéo chez les jeunes adolescents: une étude exploratoire pour aider à penser la prévention. *Archives de Pédiatrie* 24(7), 607-617. doi:10.1016/j.arcped.2017.04.006
- Cadillo Javier, A. (2020). *Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución Educativa, Bellavista, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo, Perú].
- Carbonell, X. (2017). From Pong to Pokemon Go, catching the essence of the Internet Gaming Disorder diagnosis. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 124–127. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.010>
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226.
- Cardona, Á., Valencia, E., Duque, J., & Londoño, D. (2015). Construcción de los planes de vida de los jóvenes: una experiencia de investigación en la vereda La Doctora,

Sabaneta (Antioquia). *Aletheia. Revista de Desarrollo Humano, Educativo y Social Contemporáneo*, 7(2): 90-113.

Castilla, H., Caycho, T., Shimabukuro, M., & Valdivia, A. (2014). Percepción del funcionamiento familiar: Análisis psicométrico de la Escala APGAR-familiar en adolescentes de Lima. *Propósitos y Representaciones*, 2(1), 49-78.

Ccorimanya, G. y Quispe, M. (2019). Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019. [Tesis de grado, Universidad Peruana Unión, Perú].

[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2832/Margoth\\_Trabajo\\_Bachiller\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2832/Margoth_Trabajo_Bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cui J, Lee C, y Bax T. (2018). A comparison of ‘psychosocially problematic gaming’ among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior*, 85, 86-94. doi:10.1016/j.chb.2018.03.040

Cusihuamán, A., Vert, V., Medina, J., Santiago, D., Ferreira, M. y Díaz, C. (2018). La disfunción familiar y su repercusión en el adolescente. Barrio Rosa Mística – Paraguay, 2012. Memorias del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Salud, 16(3), 22-29. <http://scielo.iics.una.py/pdf/iics/v16n3/1812-9528-iics-16-03-22.pdf>

De Sanctis, F., Distéfano, M., & Mongelo, M. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115–131. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>

De Sola, J., Rubio, G. y Rodríguez, F. (2013). La impulsividad: ¿antesala de las adicciones comportamentales? *Health and Addictions*, 13 (2), 145-155.

Díaz, K. (2016). *Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas*, Universidad

- Nacional de San Agustín 2016*. [Tesis de especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/1843>
- Echeburúa, E., Corral, P., y Amor, P. J. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología conductual*, 13(5), 511-525.
- Estrada Araoz, E. G., & Gallegos Ramos, N. A. (2020). Funcionamiento familiar y adicción a redes sociales en estudiantes de educación secundaria de Puerto Maldonado. *Revista San Gregorio*, (40), 101-117.
- Fuentes, L., & Pérez, L. (2015). Los videojuegos y sus efectos escolares en Sincelejo, Sucre (Colombia). *Revista de ciencia humanas y sociales*, 31(6), 318–328.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>
- García, R. E. (2023). Funcionamiento familiar asociado a trastorno de juego por internet en adolescentes de la Institución Educativa Miguel Cortés del Castillo, Castilla, 2022.  
<http://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/4227>
- García, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 13 (1), 149-165.  
<http://hdl.handle.net/2133/11785>
- García, T. (2020). Reflexión teórica para la orientación psicopedagógica en los acogimientos de familia extensa. *Revista española de orientación y psicopedagogía*.
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, 13(3), 445-462.
- Gutiérrez, L., Ramón, E. y González, L. (2021). Hacia un nuevo concepto de familia: la familia individual. *Revista digital FILHA*, 24,1-15. [www.filha.com.mx](http://www.filha.com.mx). ISSN: 2594-0449

- Hermoza, I. (2018). *Disfunción familiar asociado a trastorno por juegos en internet en adolescentes*. [Tesis de especialidad, Universidad Privada Antenor Orrego, Perú].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12759/4270>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª Ed.). México D.F.: Editorial McGraw-Hill Education.  
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw-Hill Education. <http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>
- Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. *Studia Warmińskie*, 56, 123–135.
- Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010. *Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 37-44.
- Jara, J., Morales, D., & Rayo, K. (2017). *Adicción a los videojuegos entre los estudiantes de primaria de instituciones educativas públicas y privadas-Huánuco 2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Perú].  
<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/UNHEVAL/3107>
- Jasso Medrano, J. L., López Rosales, F., & Díaz Loving, R. (2017). Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. *Acta de investigación psicológica*, 7(3), 2832-2838.
- Lemmens J, Valkenburg P, Peter J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. Disponible en:  
<https://www.tandfonline.com/>

Lepin, C. (2020). La familia ante la pandemia del COVID-19. *Ius et Praxis*, (50-51), 23-29.

Doi: <https://doi.org/10.26439/iusetpraxis2020.n50-51.5028>

Lin, M.-P., Wu, J. Y.-W., Chen, C.-J., & You, J. (2018). Positive outcome expectancy mediates the relationship between social influence and Internet addiction among senior high-school students. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 292–300.

doi:10.1556/2006.7.2018.56

Lizárraga, S. y Meza, B. (2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Los Andes, Perú].

<https://hdl.handle.net/20.500.12848/1939>

López, M. T., Barrera, M. I., Cortés, J. F., Guines, M., y Jaime, M. (2011). Funcionamiento familiar, creencias e inteligencia emocional en pacientes con trastorno obsesivo-compulsivo y sus familiares. *Salud Mental*, 34(2), 111-120.

López, P., & Pibaque, M. (2018). Familias monoparentales y el desarrollo social en los adolescentes. *Dominio de las Ciencias*, 4(3), 152-162.

Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la IES Gran Unidad Escolar San Carlos–Puno, 2016*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano, Perú].

<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/6609>

Männikkö N, Ruotsalainen H, Demetrovics Z, López-Fernández O, Myllymäki L, Miettunen J y Kääriäinen M. (2017). Problematic Gaming Behavior Among Finnish Junior High School Students: Relation to Socio-Demographics and Gaming Behavior Characteristics. *Behavioral Medicine*, 44(4), 324-334. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfi-fe2019111137512.pdf>

- Mayca, T. (2019). *“Influencia del nivel de conducta adictiva al uso de videojuegos en el nivel de agresividad y actividad física en escolares del nivel de secundaria. Colegio Emblemático Independencia Americana. Arequipa – 2018”*. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú].  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9914>
- Medellín, M. M., Rivera, M. E., López, J., Kanan, M. E. G., y Rodríguez-Orozco, A. R. (2012). Funcionamiento familiar y su relación con las redes de apoyo social en una muestra de Morelia, México. *Salud Mental*, 35(2), 147-154.
- Medina, N. y Ponce, A. (2019). *“Cambios en el estilo de vida en adolescentes peruanos a consecuencia del uso de videojuegos”*. [Trabajo de pregrado, Universidad Católica San Pablo, Arequipa, Perú].  
[https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16245/3/MEDINA\\_VALDIVI\\_A\\_NAO\\_CAM.pdf](https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16245/3/MEDINA_VALDIVI_A_NAO_CAM.pdf)
- Melamed, I. (11 de diciembre de 2020). *Cómo afectan los videojuegos a los adolescentes*. Mejor con salud. <https://mejorconsalud.as.com/como-afectan-los-videojuegos-a-los-adolescentes/>
- Ministerio de Cultura (2020). Análisis de los resultados de adquisición de bienes y servicios de videojuegos de la ENAPRES 2019.
- Molina, C., y Vallecillo, M. (2017). Adicciones conductuales (“sin sustancias”) en “el” trabajo “al” trabajo: magnitud del problema social y políticas de gestión preventiva en la empresa. Secretaría de Salud Laboral y Medio Ambiente UGT-CEC: España.
- Moreno, C., Ramos, P., Rivera, F., Sánchez, I., Jiménez, A., García, I., Moreno, C., Paniagua, C., Villafuerte, A., Ciria, E., Morgan, A., & Leal, E. (2018). La adolescencia en España: salud, bienestar, familia, vida académica y social. Resultados del estudio HBSC.

Mudarra, S. (2020). *Los videojuegos como herramienta de comunicación, educación y salud mental*. [Trabajo de pregrado, Universidad de Sevilla, España].

[https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102402/PER\\_MUDARRAGARRIDO\\_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102402/PER_MUDARRAGARRIDO_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Munive, Y. (2019). *Funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa–2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana los Andes, Perú].

<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1783>

Papalia, D. & Martorell, G. (2017). *Desarrollo Humano (13ª Ed.)*. Mc Gran Hill Education.

<http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0250.%20Desarrollo%20humano.pdf>

Pereira, F., & Alonzo, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Revista anagramas 15(30),51-64*.

Pérez-Albéniz, A., Nuez, C., Lucas-Molina, B., Ezquerra, M., & Fonseca-Pedrero, E. (2022). Impacto del confinamiento en la conducta adictiva de los universitarios riojanos. *Adicciones*.

Ponce, D. (2016). *Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez-Amarilis*. [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco, Perú].

<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/233>

Potenza, M. (2008). The neurobiology of pathological gambling and drug addiction: an overview and new findings. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 363, 3181-3189.

Quispe, M. (2022). *Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de

San Agustín, Perú].

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fa9df869-288c-4493-a291-c2be0a5680cc/content>

Ramírez, T., & Lamas, B. (2018). La familia ensamblada: una nueva concepción familiar.

*Anales de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de La Plata*, (48).

Rastrollo, L. A. (2019). Adicciones con y sin sustancia: diferencias neurológicas.

Rivadeneira-Díaz, Y., Cajas-Siguencia, T., Viejó-Mora, I., & Quinto-Saritama, E. (2020).

Adicciones a sustancias y comportamentales en la ciudad de Loja. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 4(6), 20-29.

Rodríguez, M., & Rodríguez, A. (2019). Enfermería de la infancia y de la adolescencia:

Atención de enfermería al niño sano. *Universidad de Almería*, 38, 13.

Sailema, N., Cisneros, J, Duque, R., & Villa, M. (2021). El uso de los videojuegos en

adolescentes como problema de salud pública. *Revista Conrado*, 17(S2), 403-490.

Salazar, K. (2021). *Ansiedad, adaptación de conducta y funcionamiento familiar como variables explicativas de la adicción a los videojuegos en estudiantes de 11 a 13 años en instituciones educativas públicas de provincia de Espinar, Cusco 2019*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional de San Agustín, Perú].

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/921841dc-b624-4d1f-a075-08da2525c4ae/content>

Sánchez, L. (2017). *“Influencia De Los Juegos De Red En La Personalidad De Los*

*Estudiantes Del 2Do Grado Del Colegio De La Gran Unidad Escolar San Carlos, Puno – 2016”*. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano, Perú].

[http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7339/Sanchez\\_Panca\\_Lucila.p](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7339/Sanchez_Panca_Lucila.pdf?sequence=1&isAllowed=y)  
[df?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7339/Sanchez_Panca_Lucila.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Smilkstein, G. (1978). The family APGAR: a proposal for a family function test and its use by physicians. *J fam pract*, 6(6), 1231-9.
- Soper, W. y Miller, M. (1983). Junk time junkies: An emerging addiction among students. *School Counsellor*, 31, 40-43
- Spilková J, Palva C y Csémy L. (2017) Predictors of excessive use of social media and excessive online gaming in Czech teenagers. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 611-619. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6034940/pdf/jba-06-064.pdf>
- Stahl, S. (2008). Circuitos en psicofarmacología (3a ed.). En *Psicofarmacología Esencial de Stahl, Bases Neurocientíficas y Aplicaciones Básicas* (pp.195-222). España: Grupo Aula Médica.
- Suárez, M., & Alcalá, M. (2014). APGAR Familiar: una herramienta para detectar disfunción familiar. *Revista médica la Paz*, 20(1), 53-57.
- Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20): 153-172
- Sun, Y., Li, Y., Bao, Y., Meng, S., Sun, Y., Schumann, G., Shi, J. (2020). Brief report: Increased addictive Internet and substance use behavior during the COVID-19 pandemic in China. *The American Journal on Addictions*, 29, 268-270. doi:10.1111/ajad.13066.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista internacional de comunicación audiovisual, publicidad y estudios culturales*, 1(7), 235-250. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16\\_Efectos\\_psicosociales\\_de\\_los\\_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Ubaque, D. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años*. [Tesis de grado, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Bogotá, Colombia].  
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf>
- Urgilés, S. y Fernández, N. (2018) Adolescencia y disfuncionalidad familiar: análisis desde la migración de los padres. *Revista Killkana Sociales*, 2(3), 197-202.  
Doi:[https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v2i3.349](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i3.349)
- Valdés, A. (2007). *Familia y desarrollo: intervenciones en terapia familiar*. Editorial El Manual Moderno.
- Valido, A. (2019). *Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes*. [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de la Laguna, España].  
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>
- Vallejo, G. A. C., Jaramillo, C. A. J., Osorio, H. H., y Le Gal, D. (2016). *Representaciones sociales sobre las adicciones comportamentales en el Valle de Aburrá*. Editorial Luis Amigó: Colombia.
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en psicología*, 18(1).  
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924/1957>
- Vásquez, M., Bonilla, W., & Acosta, L. (2020). La educación fuera de la escuela en época de pandemia por Covid 19. Experiencias de alumnos y padres de familia. *Revista electrónica sobre cuerpos académicos y grupos de investigación*, 7(14), 111-134.  
<https://cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/213>
- Voltes, D. (2018). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online: Un estudio longitudinal en población adolescente*.

[Tesis doctoral, Universidad de la Laguna,

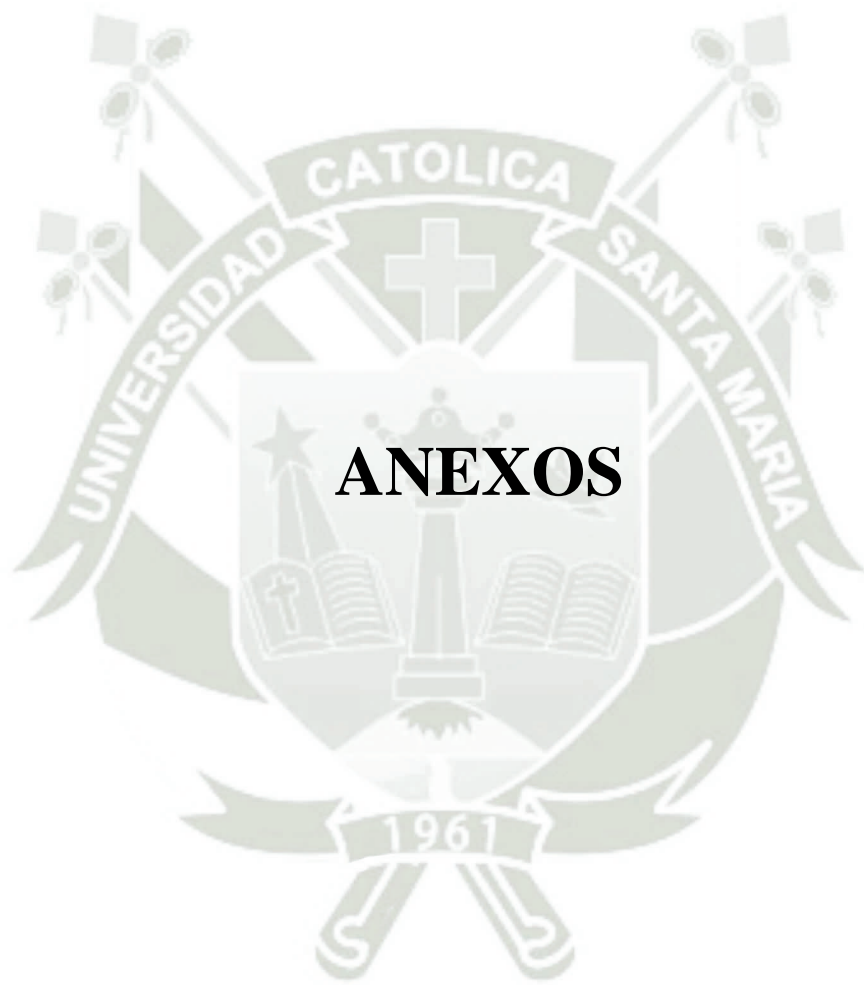
España]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>

Zaldívar, D. F. (2004). Funcionamiento familiar saludable. Recuperado de

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitaciontemprana/funcionamiento\\_familiar.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitaciontemprana/funcionamiento_familiar.pdf)

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.





**Anexo 1****CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Por favor, lea atentamente este documento. Si tiene alguna duda sobre el documento, o sobre la participación de su menor hijo en el estudio, pregunte a los responsables antes de firmar. Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi menor hijo como parte de la investigación denominada: **Funcionalidad familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de Arequipa**, mediante la firma de este documento autorizo la participación de mi menor hijo en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: **Cruz Carita, Milagros del Rosario y Mamani Hinojosa Viviana Lucero.**

Si decide aprobar la participación de su hijo en este estudio, se le informa que se les aplicarán dos test psicológicos y una encuesta breve elaborados para recolectar datos. El tiempo de duración es de aprox. 15 minutos. La información que obtengamos durante la evaluación es confidencial y ni su nombre ni cualquier otro dato identificativo será conocido por nadie, a excepción de los investigadores. En los informes, publicaciones u otras presentaciones de la investigación, sólo aparecerán los resultados del grupo, pero nunca ningún dato individual que hagan a los participantes ser identificados o identificables. Los participantes son libres de interrumpir su participación en el estudio sin ningún tipo de consecuencia. Además, podrán rehusarse a contestar cualquier pregunta que no se desee responder.

Por favor, firme a continuación si está de acuerdo con lo anteriormente expuesto y aprueba la participación de su menor hijo en esta investigación.

Arequipa, ..... de ..... del 2023

Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

DNI: \_\_\_\_\_

## Anexo 2

### ASENTIMIENTO PARA ADOLESCENTES

Estimado estudiante, luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos como parte de la investigación denominada: **Funcionalidad familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de Arequipa**, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.

Cabe resaltar que la información que obtengamos durante la evaluación es confidencial y ni su nombre ni cualquier otro dato identificativo será conocido por nadie, a excepción de los investigadores. Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores responsables.

Yo, ..... identificado con D.N.I. N°.....  
de ..... años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Funcionalidad familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de Arequipa**, llevado a cabo por las investigadoras **Cruz Carita, Milagros del Rosario y Mamani Hinojosa Viviana Lucero**.

Arequipa, ..... de ..... del 2023

### Anexo 3

#### FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimado estudiante, la presente ficha ha sido elaborada con el fin de obtener datos importantes para llevar a cabo nuestra investigación, sea lo más sincero/a durante el llenarlo.

#### NOMBRE Y APELLIDO:

#### RESPONDER O MARCAR CON UNA “X” SEGÚN CORRESPONDA

1. GÉNERO: masculino ( ) femenino ( )
2. EDAD: ( )
3. GRADO: Primero ( ) Segundo ( ) Tercero ( ) Cuarto ( ) Quinto ( )

#### CON RESPECTO A TU FAMILIA:

#### 4. ¿CON QUÉ PERSONAS VIVES EN CASA?

- ( ) 2 PADRES (biológicos o adoptivos)
- ( ) 2 PADRES (uno de ellos es mi padrastro o madrastra)
- ( ) Vivo solo
- ( ) Solo con mi padre
- ( ) Solo con mi madre
- ( ) Otro miembro (abuelos, tíos, etc.) especificar \_\_\_\_\_

#### 5. ACTUALMENTE TUS PADRES ESTÁN

- ( ) Juntos
- ( ) Separados
- ( ) Uno de ellos falleció
- ( ) Ambos fallecieron

#### CON RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS O JUEGOS EN LÍNEA

#### 6. ¿Has jugado algún videojuego durante el último año? NO ( ) SI ( )

¿CUAL ES? \_\_\_\_\_

***Si has marcado que “no” has jugado durante este año, no continúes con el cuestionario***

#### 7. ¿Qué edad tenías cuando tuviste el primer contacto con los juegos en línea? \_\_\_\_

#### 8. ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUEGAS EN UNA SEMANA?

- 1 día por semana
- 2 a 3 días por semana
- 4 a 5 días por semana
- Casi a diario

9. ¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA JUEGAS APROXIMADAMENTE?

- Menos de una hora al día
- De 1 a 2 horas al día
- De 2 a 4 horas al día
- De 4 a 6 horas al día
- De 6 a 8 horas al día
- De 8 horas a más

10. MIENTRAS JUEGAS, ¿REALIZAS ALGUNA OTRA ACTIVIDAD EN SIMULTÁNEO? NO ( ) SI ( )

**Si tu respuesta es “si” entonces:**

- chateas
- clases virtuales
- realizas tus tareas u obligaciones
- ves páginas sociales (facebook, twitter, etc.)
- escuchas música, ves videos
- otros juegos de manera simultánea

11. ¿CON QUIÉNES JUEGAS HABITUALMENTE?

Con mis amigos, equipo ( ) Con personas nuevas ( ) Con gente de otro lugar ( ) Solo ( )

12. ¿CUÁL ES LA PRINCIPAL RAZÓN O MOTIVO POR EL QUE JUEGAS?

- Porque mis amigos también juegan
- “Me hace sentir poderoso, eleva mi autoestima”
- Para sentirme contento y tranquilo, aliviar el estrés
- Lo tomo como un reto, me gusta la competitividad
- Otra razón (especificar) \_\_\_\_\_

#### Anexo 4

### ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES DE LEMMENS

The Game Adicction Scale, contiene siete items que mide los síntomas de adicción a videojuegos desde los últimos 6 meses (Lemmens et al., 2009).

1. ¿Has pensado que podrías jugar durante todo el día? (**Predominancia**)
2. ¿Pasas cada vez más horas en los juegos? (**Tolerancia**)
3. ¿Jugaste para poder olvidarte de la vida real? (**Modificación del humor**)
4. ¿Han intentado otras personas que juegues menos, pero no lo lograron? (**Recaída**)
5. ¿Te has sentido mal cuando no podías jugar? (**Abstinencia**)
6. ¿Has tenido conflictos con otros (familia, amigos, etc.) por causa del tiempo que pasas jugando? (**Conflicto**)
7. ¿Has descuidado otras actividades importantes (el estudio, trabajo, los deportes, etc.) por los juegos en línea? (**Problemas**)

Los ítems de la Escala de Adicción a Videojuegos son calificados desde 1 punto (Nunca) a 5 puntos (Siempre) en una escala tipo Likert. Como se sugiere por los autores de la escala, un ítem es considerado positivo si obtiene una puntuación de 3 o más. El punto de corte para la adicción fue obtener un mínimo de 3 puntos en al menos 4 de los 7 ítems.

**Anexo 5**

**ESCALA APGAR FAMILIAR**

**Nombre:**

**Edad:**

**Fecha:**

**Sexo:** Masculino ( ) Femenino ( )

**INSTRUCCIONES:** Por favor marca con un ASPA (X) la respuesta que mejor se ajuste a su situación personal.

ITEMS	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
¿Estoy satisfecho con la ayuda que recibo de mi familia cuando algo me preocupa?					
¿Estoy satisfecho con la forma en que mi familia discute asuntos de interés común y comparte la solución del problema conmigo?					
¿Mi familia acepta mis deseos para promover nuevas actividades o hacer cambios en mi estilo de vida?					
¿Estoy satisfecho con la forma en que mi familia expresa afecto y responde a mis sentimientos de amor y tristeza?					
¿Estoy satisfecho con la cantidad de tiempo que mi familia y yo compartimos?					
<b>Puntaje Total</b>					