

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



Dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Yanahuara de Arequipa

Tesis presentada por el Bachiller:

Rueda Anci, Eduardo Mauricio

ORCID: 0000-0002-2313-6651

para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología

Asesor:

Mg. Chávez Luque, Yuri Félix

ORCID: 0000-0003-1857-6094

Arequipa- Perú

2025

UCSM-ERP

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA

PSICOLOGIA

TITULACIÓN CON TESIS

DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR

Arequipa, 20 de Octubre del 2024

Dictamen: 011428-C-EPSIC-2024

Visto el borrador del expediente 011428, presentado por:

2019702721 - RUEDA ANCI EDUARDO MAURICIO

Titulado:

DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL DISTRITO DE YANAHUARA DE AREQUIPA

Nuestro dictamen es:

APROBADO

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

LICENCIADO (A) EN PSICOLOGÍA

**29680041 - LARA QUILLA JAIME ERNESTO
DICTAMINADOR**



**42957579 - RAMOS VARGAS LUIS FERNANDO
DICTAMINADOR**



**43439922 - PERLACIOS CRUZ CARLOS EDUARDO
DICTAMINADOR**



Dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Yanahuara de Arequipa

INFORME DE ORIGINALIDAD

26%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6%
2	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1%

Dedicatoria

Dedico este proyecto a Dios, quien me ha dado la vida y la fuerza para alcanzar este logro.

A mis queridos padres, María Elena Anci y Eduardo Henry Rueda, por ser mis guías incondicionales, siempre apoyándome y creyendo en mí, además de brindarme su amor y apoyo constante.

A mi hermana Alexa Damaris Rueda y a mi abuelita María Jesús Torres, por su apoyo constante en los momentos difíciles, que ha sido una fortaleza para seguir adelante.

Agradezco de todo corazón a mis amigos Marco, Luigi, Tania, Adrián, Mishell, Brandon, Ana Paola, Juan Francisco, Luis Enrique, Yanelly, Dayana, Nikoll, Maria Rosa, Adriana, Andrea, Melani, Caterine, Ricardo, Willian, Migdonio, Paloma, Kennedy, Carlos, Ariana, Alexandra, Kledy y Alexandra Nohelia.

Su amistad en mi vida es un regalo invaluable, porque gracias a ustedes he podido aprender nuevas experiencias que me han motivado a sacar la mejor versión de mí mismo.

A mis dos amigas psicólogas Rosemary y Rocio, que fueron las personas que creyeron en mí, en todo momento y me motivaron a culminar mi proyecto de tesis de manera exitosa.

“Donde quiera que estén, siempre perdurarán en mi corazón, dejando una huella imborrable con muchos momentos compartidos, lecciones aprendidas y todo su cariño.”

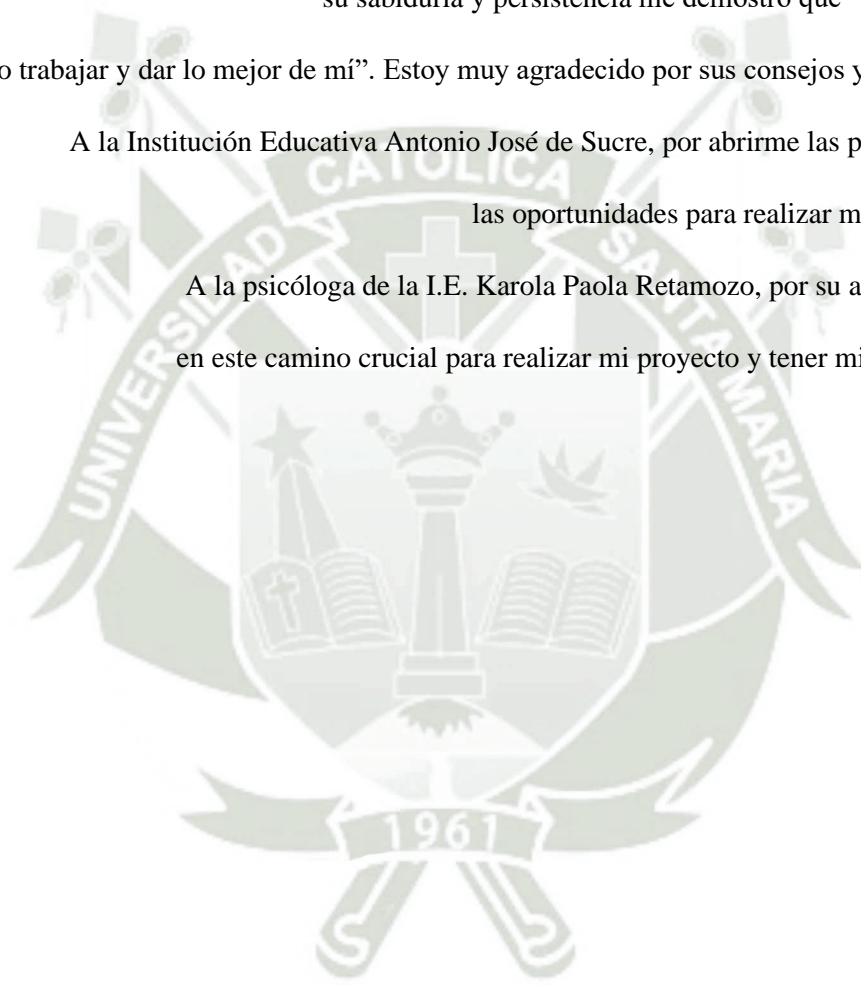
Agradecimiento

Agradecer a mis profesores de PRIMERO A QUINTO AÑO de la Escuela Profesional de Psicología, por su apoyo y conocimientos durante mi formación profesional. Les deseo muchos éxitos a nivel personal como profesional.

A mi asesor Yuri Félix Chávez Luque por dedicar su tiempo y apoyo en este camino, su sabiduría y persistencia me demostró que “para alcanzar algo, debo trabajar y dar lo mejor de mí”. Estoy muy agradecido por sus consejos y acompañamiento.

A la Institución Educativa Antonio José de Sucre, por abrirme las puertas y brindarme las oportunidades para realizar mi proyecto de tesis.

A la psicóloga de la I.E. Karola Paola Retamozo, por su apoyo y orientación en este camino crucial para realizar mi proyecto y tener mi título profesional.



RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Yanahuara, Arequipa. La muestra estuvo compuesta por 285 estudiantes del primero a quinto de secundaria. El diseño fue correlacional simple, de enfoque cuantitativo, medición transversal. Para recolectar los datos, se utilizaron una ficha sociodemográfica, el Test de dependencia a los videojuegos (T.D.V) y la escala APGAR-Familiar. Los resultados mostraron una relación baja e inversa ($r = -0.151, p < .005$). Además, se observó que los estudiantes de primero a quinto de secundaria predominan en el nivel bajo de dependencia a los videojuegos y presentan una alta funcionalidad familiar. También se encontraron asociaciones estadísticamente significativas entre el sexo, frecuencia de uso y tiempo de uso con la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones. En cuanto a la funcionalidad familiar, tanto el sexo como la percepción familiar mostraron una asociación significativa con esta variable, enfatizando la influencia de datos sociodemográficos y familiares en los patrones de dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar.

Palabras clave: dependencia a los videojuegos, funcionalidad familiar, estudiantes, videojuegos.

SUMMARY

The objective of this research was to establish the relationship between dependence on video games and family functionality in high school students from a national school in the district of Yanahuara, Arequipa. The sample was made up of 285 students from the first to the fifth year of secondary school. The design was simple correlational, quantitative approach, cross-sectional measurement. To collect the data, a sociodemographic form, the video game dependence test (T.D.V) and the APGAR-Familiar scale were used. The results showed a low and inverse relationship ($r = -0.151, p < .005$). Furthermore, it was observed that students from first to fifth grade of secondary school predominate in the low level of dependence on video games and present high family functionality. Statistically significant associations were also found between sex, frequency of use and duration of use with dependence on video games and its dimensions. Regarding family functionality, both sex and family perception showed a significant association with this variable, emphasizing the influence of sociodemographic and family data on patterns of dependence on video games and family functionality.

Keywords: dependence on video games, family functionality, students, video games.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
SUMMARY	
Capítulo I. Marco Teórico	1
Introducción	1
Pregunta de Investigación	6
Variables y su Definición Operacional	6
<i>Variable 1. Dependencia a los Videojuegos</i>	6
<i>Variable 2 Funcionalidad Familiar</i>	6
Objetivos	7
<i>Objetivo General</i>	7
<i>Objetivos Específicos</i>	7
Antecedentes Teóricos- Investigativos	8
Dependencia a los Videojuegos	8
Adolescencia	20
Funcionalidad Familiar	21
Dependencia a los Videojuegos y Funcionalidad Familiar	25
Hipótesis	28
Capítulo II. Método	29
Método	30
Instrumentos	30
<i>Ficha de Recolección de Datos</i>	30
<i>Test de Dependencia a los videojuegos de Marco Choliz y Clara Marco</i>	31
<i>Test de APGAR- Familiar de Smilkstein</i>	32
Participantes	33
Procedimiento	36
Consideraciones Éticas	36
Análisis de Datos	37
Capítulo III. Resultados	38
Resultados	39
Discusión	58
Conclusiones	76
Sugerencias	77
Limitaciones	79
Referencias	80
Anexos	94



Capítulo I.

Marco Teórico

Introducción

Actualmente, somos consumidores de las nuevas tecnologías que se integran a nuestra vida diaria para resolver las necesidades del ser humano, estos mismos nos ofrecen una amplia gama de herramientas para cada actividad. Sin embargo, existen consecuencias negativas por el mal uso que le damos como usuarios (Espín, 2023).

En este contexto, niños y adolescentes se sumergen en el mundo de los videojuegos, donde varias empresas multimillonarias ofrecen una amplia variedad de títulos. Según Choliz y Marco (2011) con el paso de tiempo, estas compañías lanzan al mercado nuevos dispositivos como computadoras y consolas de videojuegos, que representan una gran atracción a los menores. Un ejemplo de esta evolución es el paso de juegos sencillos como Pin Pong o Tetris a títulos más complejos y populares como Call of Duty o Fifa (Rodríguez, 2002).

Los videojuegos son un conjunto de programas o plataformas virtuales diseñados para crear situaciones o problemáticas en las que el individuo interactúa con ellos. Por medio de estos, los video jugadores incrementan sus habilidades y destrezas para lograr recompensas o solo como una forma de entretenimiento. Así mismo, pueden ayudar como medio para canalizar la frustración mediante experiencias de realidad virtual, que, en la actualidad, no son alcanzables (Choliz et al., 2009).

Según la clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), el “juego virtual” o “videojuego” se caracteriza por una conducta de juego recurrente, dificultad en el control sobre el tiempo dedicado, lo que provoca dejar de lado responsabilidades y enfocarse en el juego, a pesar de las consecuencias negativas en la persona (Organización Mundial de la Salud, 2019). De igual forma, el DSM-5 reconoce este trastorno como “juego patológico”, señalando que se activan sistemas de recompensa al igual que el trastorno de drogas y alcohol, generando una variedad de síntomas a nivel cognitivo como comportamental (Buiza-

Agado et al., 2017).

Por ende, Estrada et al. (2022) confirman que la dependencia a los videojuegos está vinculada con comportamientos como la falta de control sobre el juego y abandono de responsabilidades escolares y/o domésticas, a pesar de las repercusiones negativas.

En este sentido, Ccorimanya y Quispe (2019) señalan que el desapego físico y emocional de los padres a sus hijos, ha conllevado a que exploren nuevos espacios encontrar protección, en los cuales encontraron la internet y los videojuegos como un medio de fácil acceso. Esto ha generado que los lazos familiares se vean afectadas por discusiones o peleas entre padres e hijos, por motivos de “sobrepotección o abandono”, aumentando la tensión en el ambiente familiar.

A pesar de ello, la familia se debe entender como una agrupación social conformada por personas unidas por vínculos sanguíneos, afectivos, matrimoniales, que brindan apoyo integral, fomentan la comunicación y empatía. (Batista -Tejada y Álvarez -Tejada, 2012; Lizárraga y Meza, 2020). Por su parte, Macías et al. (2004) definen la familia como un elemento fundamental en la sociedad, donde se promueven valores, normas y reglas para un desarrollo adecuado en la sociedad. Sin embargo, la presencia de un ambiente hostil y disfuncional familiar presente, aumenta la posibilidad de desarrollar patologías en el consumo excesivo de los juegos en los adolescentes (Schneider et al., 2017).

Por lo tanto, que Apaza y Vivar (2021) recalcan que es importante que los jóvenes tengan un crecimiento óptimo, señalando que los padres son los encargados de fomentar el locus interno de sus hijos. Además de desarrollar una mayor estabilidad emocional y un mayor control mediante de la planificación del tiempo con el consumo de videojuegos (Baranowski et al., 2008).

Las familias funcionales se caracterizan por brindar apoyo, comprensión y ánimo entre sus miembros, lo cual promueve un crecimiento sano y un entorno de crianza adecuado (Muñuzuri, 1994; Olson et al., 1989, como se citó en Castilla et al., 2014). No obstante, en las familias actuales están pasando por una serie de cambios en de la dinámica familiar debido a factores como la cultura, política y tecnología, generando alteraciones en los hábitos saludables y relaciones familiares, aumentando la disfunción familiar (Ccorimanya y Quispe, 2019).

Por ejemplo, el Ministerio de Salud del Perú (2021) informó que, durante la pandemia, el confinamiento y la falta de interacción social con personas de la misma edad provocaron un aumento significativo en consumo de videojuegos. Esto lo confirma con los hallazgos de Vaidya et al. (2020), quienes señalaron que el estrés provocado por la pandemia contribuyó con el consumo. A raíz de esto, el Ministerio de Salud recomienda estar atentos ante una dependencia grave porque dolores de espalda, insuficientes horas de descanso, trastornos de alimentación, descuido en sus responsabilidades podrían estar relacionados por dicho consumo (MINSa, 2021).

Condor (2019) señala que, en nuestra sociedad, el hábito de los videojuegos ha aumentado significativamente y cada año sigue creciendo en porcentaje. Así mismo, que estas consecuencias dañan seriamente a la persona. Por lo cual, la dependencia de los videojuegos se ha vuelto una problemática creciente entre niños y jóvenes especialmente.

En cuanto a la relación entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar, estudios como Tapia (2022) concluyó que las dos variables no tienen una relación significativa. Sin embargo, observo que había presencia de disfuncionalidad grave y niveles elevados de dependencia a los videojuegos. De forma similar, Fuentes (2021) concluyó no hay una correlación significativa entre la dependencia a los videojuegos y el funcionamiento familiar.

Por otro lado, Ccorimanya y Quispe (2019) demostraron que ambas variables tienen una relación directa y que la disfunción familiar puede existir un grado mayor en la dependencia a los videojuegos. En contraste, Apaza y Vivar (2021) encontraron una relación inversa entre estas variables. En cambio, Berrio (2020) observó una relación estadísticamente significativa.

Como se ha señalado, la creciente presencia de consumo de videojuegos en los adolescentes ha generado un debate sobre su impacto en la salud mental y social, sino también los beneficios y repercusiones hecho por varios investigadores. En la actualidad, donde la era digital es parte de nuestra vida, es fundamental entender como la práctica influye en la dinámica familiar, ya que la dependencia a los videojuegos no solo afecta a los consumidores, sino que genera consecuencias negativas en el núcleo familiar.

Por lo tanto, comprender esta relación entre la dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar se convierte en una necesidad urgente, porque las familias juegan un papel muy importante en el bienestar de los adolescentes y contrarrestar los efectos negativos de la dependencia.

Este trabajo pretende ofrecer una perspectiva sobre como la dependencia a los videojuegos influye en la funcionalidad familiar, analizando factores como el grado académico, sexo, tipo de dispositivo, frecuencia y tiempo de uso, cantidad de lugares, tipo de familia y percepción de la familia. Así mismo, este estudio tiene como objetivo de informar a educadores, psicólogos y padres para la creación de diseñar preventivos para un consumo responsable de videojuegos y promoción de un entorno familiar saludable.

Finalmente, esta investigación no solo busca enriquecer el conocimiento sobre un tema relevante, sino también de promover un impacto positivo en la familia y estudiantes, abordando la problemática desde una perspectiva integral. Así mismo, se espera que los resultados contribuyan a un nuevo comienzo significativo, fomentando una cultura preventiva en relación a los videojuegos. Además, tiene como objetivo abrir una nueva línea de investigación enfocada en la dependencia a los videojuegos en estudiantes universitarios. Con este fin, se propone la creación de grupos de investigación o colaboración con universidades para desarrollar instrumentos validados y confiables que permitan medir este fenómeno de manera precisa. De igual forma, la aplicación de entrevistas a universitarios proporcionaría información valiosa para futuras intervenciones y políticas.

Pregunta de Investigación

¿Cuál es la relación entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar en escolares de secundaria de un colegio nacional del distrito de Yanahuara de Arequipa?

Variables y su Definición Operacional

Variable 1. Dependencia a los Videojuegos

Se define como una práctica desmedida y gradual, con una gran inversión de tiempo e interrupción de actividades diarias. Por ende, la persona tiene dificultades en abandonar el juego de manera constante que los utiliza (Choliz y Marco, 2011). La variable se ha medido con el Test de Dependencia a los Videojuegos (T.D.V) de Choliz y Marco (2011) de tipo escala Likert, constituida por 25 ítems divididos en cuatro factores: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas ocasionados por los videojuegos y dificultad en el control; se califica mediante el siguiente baremo: Baja Dependencia (0-31 puntos), Dependencia Moderada (32-66 puntos) y Dependencia Alta (67-100 puntos).

Variable 2 Funcionalidad Familiar

Se define como la percepción adecuada que tiene una persona, gracias al cuidado y el apoyo de su familia. Además, se fomenta un trato claro y directo, donde cada miembro entiende sus responsabilidades, es autónomo y puede remediar sus problemas de manera apropiada (Smilkstein, 1978). La variable se ha medido con la Escala de APGAR- Familiar de Smilkstein (1978), de tipo escala Likert y consta de 5 ítems; su calificación va desde 3 niveles: baja (1 a 6 puntos), Media (7 a 13 puntos) y Alta (14 a 20 puntos).

Objetivos

Objetivo General

Establecer la relación entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de un colegio nacional en el distrito de Yanahuara de Arequipa.

Objetivos Específicos

Describir los niveles de dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de un colegio nacional en el distrito de Yanahuara de Arequipa.

Describir los niveles de funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de un colegio nacional en el distrito de Yanahuara de Arequipa.

Analizar la dependencia a los videojuegos según el grado, sexo, el tipo de dispositivo, frecuencia de uso, tiempo de uso y cantidad de lugares de consumo en estudiantes de secundaria de un colegio nacional en el distrito de Yanahuara de Arequipa.

Analizar la funcionalidad familiar según el grado, sexo, tipo de familia y percepción de la familia en estudiantes de secundaria de un colegio nacional en el distrito de Yanahuara de Arequipa.

Antecedentes Teóricos- Investigativos

Dependencia a los Videojuegos

Desarrollo de los Videojuegos

Según Eguia et al. (2013) la historia de los videojuegos comenzó en 1951 con el juego NIM para computadora NIMROD, por ende, se considera como uno de los primeros videojuegos dirigidos a la población universitaria, al igual que los juegos Tennis for Two y Spacewar, los cuales tuvieron aceptación por el público. En 1969, la red de computadoras ARPANET desarrolló una versión de Spacewar, marcando el punto de partida del consumo de videojuegos y atrayendo el interés de los educadores para investigar su potencial motivación y su aplicación en metodologías instruccionales (Bowman, 1982).

En 1978, la empresa Nintendo ingresó la primera consola en el mercado con la Atari 400, compitiendo con Apple. Sin embargo, muchos usuarios consideraban que Atari no aportaba al negocio de los videojuegos y por lo tanto, se crean las maquinatas de Arcade con juegos como Pac- Man. En ese contexto, investigadores propusieron utilizar el potencial de los videojuegos como herramienta de intervención educativa y aumentar el compromiso en los estudiantes.

A inicios de los 90, los videojuegos dieron un giro con la llegada de “16 bits”, lo que permitió el desarrollo de gráficos tridimensionales en computadoras y consolas.

Finalmente, en 1995 comienza la nueva era en la industria de los videojuegos, empresas como Nintendo, Xbox y Playstation compitieron en una guerra de precios y lanzamientos novedosos para atraer al público adolescente. En la actualidad, esta competencia continúa, con las grandes compañías que siguen buscando desarrollar nuevos juegos cada vez más portátiles e innovadores, permitiendo mejorar la experiencia en los usuarios.

Concepto de Videojuegos

Según Bergonse (2017), los videojuegos son un tipo de comunicación entre el jugador, el dispositivo con pantalla visual y potencialmente, otros jugadores. Este proceso está influenciado por un entorno ficticio y significativo, generando un apego entre el jugador y las consecuencias de sus acciones. Así, el autor enfatiza que los videojuegos son un medio interactivo que establece una relación entre 3 elementos: jugador, el aparato y jugadores online, lo que genera un apego a causa del contexto que se encuentra el jugador.

Otra definición concreta es la de Esposito (2005), quien señala que el videojuego es un juego ejecutado con la ayuda de un aparato electrónicovisual, y que puede desarrollarse dentro de una historia, que está dirigida por reglas y delimitaciones que puede diferir las del mundo real (Nguyen y Bavelier, 2023).

Tipos de Videojuegos

Existe una amplia gama de videojuegos, desde juegos clásicos como Tetrix o Pacman hasta títulos más actualizados como Call of Duty o Fortnite. En el artículo de Nguyen y Bavelier (2023) se presenta una clasificación de videojuegos:

- **“Juegos de tipo acción”**, requieren una atención dividida al jugador para alcanzar las metas propuestas. Dentro de este grupo de videojuegos encontramos subgéneros: *“Shooter en primera persona o tercera persona”* (FPS/TPS) aquellos que se focalizan en usar armas de fuego o corto alcance para ejecutar o asesinar objetivos, mientras el jugador ejecuta movimientos como agacharse o moverse; *“juego de rol de acción”* (RPG) o *“aventura”* en estos, el jugador realiza misiones guiadas dentro de un entorno significativo, donde puede cruzarse con enemigos, analizar a sus estadísticas y ejecutar estrategias; *“deportes y conducción”* son juegos que simulan algún deporte y carreras de autos, por ende, estos exigen un nivel de atención y una rápida toma de decisiones; *“Estrategia en tiempo*

real/campo de batalla multijugador en línea (RTS/MOBA)” requieren el uso de estrategias y gestión de múltiples recursos para enfrentarse a otros jugadores o directamente con el juego.

- **“Juegos que no son acción”**, requieren de una menor exigencia en la atención y ejecución de tareas, ya que la rapidez del jugador no es un factor determinante.

Dentro de este grupo se encuentran los siguientes subgéneros: *“juegos de rol o por turnos/ sin condición/ fantasía”* similares a los juegos de rol de acción, pero con la diferencia de que cada jugador tiene su propio tiempo de ejecución y se emplea mediante turnos, reduciendo la presión durante la partida. Un claro ejemplo sería la serie de juegos Pokémon; *“Estrategia por turnos / simulación de vida / rompecabezas”* permite al jugador puede tomarse el tiempo para analizar estrategias y tomar decisiones; *“juego de música”* que consisten en responder símbolos o señales visuales del ritmo que indican el ritmo de las canciones, mediante un dispositivo de entrada o controles de movimiento.

Clasificación de Videojuegos

Con el desarrollo de nuevas tecnológicas y evolución de los videojuegos, el Plan Europeo de Información de Juegos [PEGI] (2017) propone una clasificación utilizada en Asia y Europa, basada en el contenido de los videojuegos en función a la edad correspondiente:

- **PEGI 3:** Contenido sin sonidos o imágenes que puedan afectar a los jugadores. Puede incluir un nivel bajo de violencia en el entorno ficticio.
- **PEGI 7:** Puede contener escenas de violencia no realista y leve, así como elementos que puedan asustar a los menores.
- **PEGI 12:** Puede incluir violencia visual con personajes ficticios, lenguaje vulgar de forma leve y escenas sexuales sutiles.
- **PEGI 16:** Incluye violencia más explícita, contenido sexual, lenguaje vulgar, consumo de sustancias ilegales y otros elementos de riesgo.
- **PEGI 18:** Destinado exclusivamente a adultos debido a la violencia extrema, homicidios y representaciones explícitas de actividad sexual.

También existe una clasificación que se utiliza en México, Canadá y Estados Unidos establecida por la Entertainment Software Rating Board (ESRB) (Briceno, 2022):

- **E (Todas las edades):** Adecuado para todas las edades. El juego no contiene imágenes, sonidos ni lenguaje que pueda incomodar a los menores.
- **E10+(Mayores de 10 años) :** Puede contener formas de violencia o escenas de tipo moderada que podrían asustar a los menores.
- **T (Adolescentes):** Dirigido para adolescentes mayores de 13 años. Contiene escenas de violencia de forma intensa, lenguaje moderadamente fuerte y otros elementos.
- **M (Mayores de 17 años):** Incluye violencia real, consumo de estupefacientes y lenguaje obsceno.

- **A (Solo para adultos):** Exclusivo para mayores de 18 años, contiene niveles altos de violencia, contenido sexual explícito y referencias a sustancias ilegales.

Factores vinculados con los Videojuegos

En el documento de Buiza- Aguado (2018) menciona algunos factores vinculados con los videojuegos, los cuales se muestran a continuación:

Sexo y edad. Con respecto al sexo, los hombres son la mayor atracción por los videojuegos en comparación con las mujeres, sin importar las características sociodemográficas como la edad, el origen o grupo étnico (Buiza-Aguado, 2018). Desde el punto de vista de la adolescencia, los hombres son más propensos a jugar videojuegos, mientras que las mujeres tienden a encontrar un mayor interés tecnológico en las redes sociales (Rosenkranz, et al., 2017). Además, los varones tienen mayor probabilidad a jugar videojuegos y las investigaciones corroboran que se dedican más tiempo a los videojuegos entre 1 hora y media hasta 13 horas semanalmente (Gentile, et al., 2004; Swing, et al., 2010).

Griffiths y McLean (2017) sugieren que estas diferencias de género pueden estar relacionadas con factores de la sociabilización. A nivel sociocultural, los hombres suelen recibir recompensas por jugar videojuegos en comparación con las mujeres. Además, se ha señalado que los videojuegos han sido diseñados por hombres y para un público masculino, lo que aumenta su atractivo. También, las habilidades visoespaciales están más desarrolladas en ellos mismos que en las mujeres, por ende, les permite sentirse más hábiles y competitivos al jugar videojuegos.

Sin embargo, investigaciones han demostrado que el número de mujeres que juegan videojuegos está aumentando. A pesar de esta tendencia, se requieren investigaciones y una mayor atención especializada en las jugadoras para comprender su perspectiva dentro del mundo de los videojuegos (King y Potenza, 2021). Un ejemplo de ello es la investigación realizada por la Interactive Games & Entertainment Association (2019), evidenció que en el año 2005 un 38% eran jugadoras y para el 2019 este porcentaje aumentó al 47%.

Con respecto a la edad, la adolescencia es una etapa el cual un factor de riesgo es la falta de maduración de algunas partes del cerebro que están involucrados con la parte socioemocional, como consecuencia nos da una carencia de control de impulsos y falta de introspección en sus emociones; si es así, un adolescente varón puede jugar sin reglas o normas establecidas y supervisión parental, aumenta la probabilidad que pueda desapercibir las consecuencias negativas del consumo de videojuegos y tomar decisiones que afecten su salud psicosocial, física y mental. Además, se ha sugerido que los videojuegos agresivos podrían potenciar estos factores de riesgo, afectando su toma de decisiones y bienestar psicosocial, físico y mental en esta etapa. (Buiza-Agado et al., 2017; Buiza- Agado, 2018).

El Género de los Videojuego y los dispositivos más utilizados. Existe un repertorio de videojuegos, pero los de modo online tienen mayor probabilidad en generar adicción. En particular, los Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) donde se crea un personaje y entra a un mundo abierto garantizando la jugabilidad con otros jugadores. Diversas investigaciones han analizado la relación entre este modo de juego y la adicción. Por ejemplo, un estudio transversal hecho por Van Rooij et al. (2014) encontró una relación estadísticamente significativa entre el consumo de MMORPG y la adicción a los videojuegos, con una prevalencia entre el 3.6% y 44.5% de los jugadores. Un caso en particular es el juego famoso de World of Warcraft, uno de los más populares, tuvo una investigación hecha por Fuster et al. (2012) que encontraron 4 características que lo hacen especialmente adictivo: la socialización del juego, actividades de exploración, obtener logros y estatus social, y desconexión con la vida real.

Otro estudio de Bonnaire y Phan (2017) concluyeron que los video jugadores prefieren jugar videojuegos de modalidad online pero no de rol, sino de disparos en primera persona. Entonces con la evidencia, sugiere que algunos tipos de videojuegos puede ser más

llamativos que otros, donde entra el tipo de juegos a disparos en primera persona (Hawi, et al., 2018).

Llegando a una posible conclusión, que el modo de videojuego “online” es una de las principales causas que provocan que muchos jóvenes dejen sus estudios académicos, responsabilidades o tareas, afecte las relaciones familiares, etc.

Por otro lado, con respecto a los dispositivos utilizados, el tiempo que los adolescentes dedican a los videojuegos, tanto los días de la semana como los fines de semana, está fuertemente relacionado con la cantidad de dispositivos que tiene a su disponibilidad para jugar y tiene accesibilidad a poder utilizarlos en su dormitorio (Smith, et al., 2015). A consecuencia de esto, investigaciones sugieren que la cantidad de dispositivos que posee un adolescente para jugar, se le conoce como accesibilidad y por ende, es un factor muy predictor para el tiempo que juegan los adolescentes en horario de trabajo o fines de semana (Atkin et al., 2013; Smith, et al., 2017 como se citó en Buiza, 2018). Por otra parte, hay investigaciones que sugieren que cuando los adolescentes juegan en una computadora y/o ordenador en su habitación, existe una correlación entre el trastorno de juegos y el aumento de tiempo en la habitación, esto podría reducir el tiempo en familia y la calidad de relaciones familiares (Smith et al., 2015).

Como consecuencia, se recomienda a los padres de familia limiten la posibilidad de adquirir dispositivos de juego para sus hijos adolescentes, fomenten el uso de espacios compartidos y se informen sobre los posibles problemas de ciberseguridad. Estas medidas podrían contribuir en reducir el tipo excesivo de consumo de videojuegos y disminuir sus efectos negativos (Smith et al., 2015).

Tiempo para Jugar. Actualmente, hay un aumento de casos de personas que juegan videojuegos en mayores cantidades. Estudios realizados en Estados Unidos y Reino Unido señalan que los menores de 16 años consideran que los videojuegos es un tipo de entretenimiento popular y que tienden a invertir grandes cantidades de tiempo en esta actividad (Griffiths y McLean, 2017). Esta tendencia ha generado preocupación en padres de familia y cuidadores, pero la relación entre el tiempo de juego y la adicción a los videojuegos sigue siendo un tema de debate.

A pesar de ello, las recomendaciones de entidades médicas como la Asociación de Pediatría sobre el tiempo de pantalla son netamente empíricas y no hay una definición consensuada del “tiempo de juego excesivo” (Licata y Baker, 2017). Así mismo, empresas como PlayStation o Xbox no establecen un horario adecuado para el consumo de videojuegos, sino sugieren algunas recomendaciones como pausas de 15 minutos de juego prolongado.

Por lo tanto, no podemos afirmar que el tiempo de juego sea un factor para desencadenar una dependencia a los videojuegos. Uno de los principales desafíos radica en la definición de cada autor sobre el patrón del uso adictivo como problema fundamental, algunos autores utilizan escalas de adicción a los videojuegos porque consideran el tiempo de juego como un síntoma, mientras que otros autores lo consideran como una de las consecuencias psicosociales de la adicción (Van Rooij et al., 2012).

Consecuencias del Uso de Videojuegos

El uso de videojuegos conlleva a consecuencias positivas y negativas. Según Tejeiro et al. (2009) divide las consecuencias en físicas y psicológicas. A continuación, veremos las consecuencias:

Consecuencias Positivas. De acuerdo con Fuentes y Pérez (2015), los videojuegos ayudan a aumentar las estrategias y habilidades del pensamiento. En la actualidad, los videojuegos son señalados como herramientas en las disciplinas de educación y laboral, aparte del mundo del entretenimiento (Mudara, 2020). Acoplado a lo anterior, Sánchez (2017) señala que los videojuegos pueden mejorar la percepción visual y auditivo, mientras que Ubaque (2010) resalta la coordinación visoespacial. Además de mejorar la capacidad espacial, reflejos, aumento de reacción, resolver problemas y razonamiento son otros de los beneficios que conlleva el consumo de videojuegos (Sánchez, 2017).

Consecuencias Negativas. Entre los efectos severos en el consumo excesivo de los videojuegos, encontramos la impulsividad, aislamiento social, bajo rendimiento escolar, comportamientos antisociales, consumo de sustancias y problemas médicos (Tejeiro et al., 2009).

Además, si hay un tiempo prolongado en el uso de los videojuegos, puede generar fatiga visual, dejar de lado responsabilidades y problemas en la atención, irritación de la vista, malestar en la cabeza, dolores musculares (Ubaque, 2010). Para el autor Mayca (2019) señala que otras consecuencias relacionadas al consumo excesivo: son falta de autocontrol, lenguaje inapropiado y usualmente engaños a los padres de familia para ocultar el tiempo real que consumen videojuegos.

Dependencia a los Videojuegos

Para entrar al concepto de dependencia a los videojuegos, hay que tomar en cuenta que existe una amplia gama de conceptos como: adicción a los videojuegos, juego patológico, dependencia los videojuegos y juegos problemáticos con el propósito de determinar la problemática del uso adictivo a los videojuegos. A pesar de ello, las investigaciones señalan

que todos esos términos señalados se han aplicado sin importar las diferencias entre cada una porque todos los nombres utilizados señalan el mismo trastorno de los videojuegos (Griffiths y Pontes, 2014; Petry et al., 2014).

Sin embargo, La definición que vamos a tomar en cuenta es de Choliz y Marco (2011) como una práctica desmedida y gradual, con una gran inversión de tiempo de interrupción de actividades diarias, por ende, la persona tiene dificultades en abandonar el juego de manera constante que los utiliza.

Trastorno del Juego o Gaming Disorder

El trastorno del juego, en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) se caracteriza por un comportamiento de juego ya sea por medio de internet o fuera de línea y un comportamiento de juego persistente o recurrente. Este trastorno se presenta mediante los siguientes criterios: 1. Insuficiente control sobre el juego (incluyendo el inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización, contexto); 2. Mayor prioridad hacia el juego a medida en que el juego interfiere sobre otros interés o actividades de la vida cotidiana; y 3. Mayor uso o persistencia del juego a pesar de las consecuencias negativas que produce.

Además, este patrón del comportamiento de juego puede ser continuo o episódico y recurrente. Así mismo, ocasiona malestar o daño significativo en ciertas áreas tanto personales, familiares, sociales, educativas, laborales u otras áreas importantes del funcionamiento del individuo.

Por lo tanto, para realizar un diagnóstico de este trastorno, los síntomas deben presentarse durante al menos 12 meses, sin embargo, en los casos graves, el periodo puede reducirse si los criterios diagnósticos están presentes (Organización Mundial de la Salud, 2019).

A continuación, se mencionan los criterios que tiene el trastorno por juego en el CIE-

11 (Organización Mundial de la Salud, 2019):

1. Patrón continuo de comportamiento de juego, que puede ser predominantemente en línea (es decir, a través de Internet o redes electrónicas similares) o fuera de línea.
2. Insuficiente control en la conducta en el juego (el inicio, la frecuencia, intensidad, duración y contexto).
3. Elevar la prioridad del comportamiento relacionado con el juego hasta el punto de que el juego superé los otros intereses de la vida y actividades diarias.
4. Continuación o intensificación del comportamiento de juego a pesar de las consecuencias negativas (por ejemplo, problemas de pareja, pérdidas financieras repetidas y sustanciales e impacto negativo en la salud).
5. El patrón de conducta puede ser continuo o episódico y volver en un periodo de tiempo de 12 meses.
6. El patrón de conducta de juego provoca angustia o deterioro significativo en aspectos clave como: personales, educativos, laborales u otras áreas importantes del funcionamiento.
7. La conducta de juego no se explica mejor por otro trastorno mental como un episodio maníaco y no se debe a los efectos de una sustancia o medicamento.

El Consumo de Videojuegos y la Familia

Según la psicóloga Ángela Carmona Alba, directora de la Fundación Agrupación de Jugadores en Terapia (AJUTER), señala que una familia influenciada por los videojuegos puede generar tensiones o conflictos, además de experimentar pérdida de tranquilidad, descenso en la autoestima, sentimientos de enojo constantes, desconfianza y sensación de pérdida. Por su parte, el jugador genera despreocupación de su entorno social e intereses, lo que provoca un quiebre en la relación familiar. Esto puede traer discusiones frecuentes y falta de comunicación familiar. A consecuencia de esto, la familia intentará ejercer presión para moldear la conducta del video jugador (Carmona, s.f.)

Complementando lo anterior, la Asociación de responsable del Juego de Nuevo México, señala que esta problemática del juego compulsivo en la familia puede generar sentimientos muy fuertes como enojo, indignación y furia. Los miembros de la familia pueden llegar al extremo de distanciarse o hasta evitar el contacto con el jugador por miedo o vergüenza.

Ante esta situación, la asociación recomienda establecer límites de forma “más adecuada”, puesto que, si no se establecen o definen límites dentro de la familia, el jugador podría desarrollar dificultades económicas, sociales y emocionales que influyan en la familia (Asociación Responsable del Juego de Nuevo México, s.f.).

Adolescencia

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020) la adolescencia es una fase fundamental de crecimiento, donde se brindan las oportunidades necesarias para aprender nuevos conocimientos y desarrollar nuevas habilidades. Sin embargo, puede ser una etapa difícil porque se producen cambios significativos para los jóvenes y padres. Esta etapa está presente aproximadamente entre los 10 a 19 años.

Por su parte, Papalia et al. (2012) señalan que la adolescencia presenta diversas condiciones y/o oportunidades que promueven un crecimiento a nivel físico, cognitivo y social. No obstante, pueden existir comportamientos de riesgo como el consumo de alcohol y drogas, uso de armas, relaciones sexuales a temprana edad, etc.

Cambios en la Adolescencia

Según Guzmán (2017) la adolescencia implica diversos procesos de cambio a nivel psicológico, físicos y psicosociales.

Cambios físicos. Incremento de estatura, actividad en las glándulas sebáceas y sudoríparas, por ende, hay presencia de espinillas y el olor corporal más fuerte. En el tema de los hombres, hay ensanchamiento de la espalda y hombros, aumento de vello en la axilar y púbico, engrosamiento de la voz y desarrollo de los testículos. En las mujeres hay ensanchamiento de caderas, desarrollo de senos y cambio de voz a tendencia a ser más aguda.

Cambios psicológicos. Mayor impulsividad, prefieren su propio espacio personal y deciden tomar sus propias decisiones, tienden a enfocarse en si mismos y sentir que nadie los comprende.

Cambios sociales. Los amigos juegan un papel importante a comparación de la familia, buscar tener relaciones de amistad con otras personas del mismo sexo, lo que les permite explorar su identidad y autoconocimiento.

Etapas de la Adolescencia

Según la Organización Mundial de la Salud clasifica 3 etapas de la adolescencia (OMS,2020):

Adolescencia Temprana. Entre los 10 y 13 años, se presentan los primeros cambios físicos como el cambio de voz, aumento de vello púbico y axilar y problemas de acné. Mayor tendencia a relacionarse con personas de su misma edad.

Adolescencia Media: Entre los 14 y 16 años, se observan algunos cambios psicológicos evidentes como la construcción de su identidad. Sin embargo, pueden presentarse situaciones de riesgo debido a la exploración de nuevas cosas.

Adolescencia Tardía: Entre los 17 a 19 años, o puede expandirse hasta los 21 años. Se consolidan con su identidad y una mayor autoaceptación, se enfocan en su futuro y en las decisiones importantes que deben tomar. Por ende, tienden a juntarse con grupos más pequeños y/o relaciones cercanas.

Funcionalidad Familiar

Concepto de Familia

Según Smilkstein (1978) la familia se define como grupo formado por el usuario y varias personas, en el que existen diferentes tipos de relaciones, tanto institucionales como estructurales. Dentro de este concepto, incluyen varios tipos de familias incluido la nuclear, tradicional y parejas no comprometidas. Así mismo, la crianza está vinculada con la funcionalidad familiar, ya que se fomenta el proceso de maduración emocional y física en la familia.

Por otro lado, Ccorimanya y Quispe (2019) consideran que la familia es un elemento importante en la sociedad, pues es el lugar donde se forman de principios y valores en la personalidad de los hijos, promueven hábitos de cohabitación familiar para fortalecer los lazos familiares.

Tipos de Familia

Según la Organización de las Naciones Unidas clasifica los tipos de familia (ONU, 1994; como se citó en Apaza y Vivar, 2021):

- Familia nuclear: Está conformada por padres e hijos.
- Familia monoparental: Se caracteriza por la ausencia de uno de los padres debido a varios factores, como el fallecimiento de un miembro, un proceso de separación y/o divorcio, abandono, problemas judiciales o problemas laborales que afectan la dinámica familiar.
- Familia Polígama: Se da cuando un hombre convive con muchas mujeres o, en algunos casos, una mujer contrae matrimonio con varios hombres. Sin embargo, este tipo de familia no está presente en la ley, ya que no es reconocido legalmente en mayoría de países.
- Familia compuesta: No solamente están conformada por padres e hijos, sino que los abuelos viven en el mismo entorno familiar.
- Familia extensa: Esta conformado por otros miembros de la familia, como tíos sobrinos, primos, ahijados, que por varios motivos conviven con los miembros centrales familiares.
- Familia reorganizada: Compuesta por hijos que no pertenecen al mismo matrimonio, es decir, provienen de otras relaciones previas de los padres.
- Familia migrante: Se conforma por miembros que vienen de diferentes ciudades o zonas del campo.
- Familia apartada: Se caracteriza por el aislamiento y distancia emocional entre los miembros de la familia.
- Familia enredada: Se caracteriza por un estilo autoritario por parte de los padres.

Funciones de la Familia

Según Vásquez y Ferragut (2024) la familia tiene un conjunto de funciones importantes con la preservación y bienestar de los miembros:

- **Biológica:** Garantiza la supervivencia humana y procrear hijos al mundo.
- **Psicológica:** Brindar seguridad afectiva a sus miembros, en situaciones difíciles.
- **Educativa:** La familia desempeña un papel crucial en la socialización temprana, ya que los niños comunican sus emociones, sentimientos, normas, reglas, valores y patrones de conducta.
- **Económica:** Atender las necesidades esenciales de los miembros de la familia, como alimentación, vestimenta, educación, salud, recreación. Además, la función económica contribuirá con el bienestar familiar.
- **Afectiva:** Dentro de la familia, se experimentan y expresan emociones como el amor, afecto y ternura. Esto contribuye a mantener relaciones armoniosas y gratas con los miembros de la familia mediante la confianza, autoestima y sentimiento de pertenencia.
- **Recreativa:** La recreación es importante en la familia, ya que proporciona una estabilidad y equilibrio a los hijos después de sus actividades diarias.
- **Social:** Promueve la identidad en los menores e integración con la sociedad.
- **Ecológica:** Promueve una visión clara y de responsabilidad con respecto al cuidado del medio ambiente.

Funcionalidad Familiar

La funcionalidad familiar o familia funcional, es aquella que consigue fomentar una formación integral y salud de sus miembros, garantizando un entorno sano y saludable. Este se sostiene de los siguientes componentes (Casanova- Rodas et al., 2014):

- Adaptación: Capacidad de usar todo tipo de recursos y estrategias para poder mantener un buen ambiente, mediante redes de apoyo y priorizar el bien común de los miembros.
- Participación: Distribución de funciones o responsabilidades entre la familia, fomentando una comunicación de los problemas o asuntos que involucren a toda la familia.
- Crecimiento: Promoción de la madurez emocional y física, fortaleciendo el apoyo mutuo en la familia.
- Afecto: Expresión de emociones como enojo, tristeza, amor, a través del cuidado y a empatía entre los miembros.
- Resolución: Promoción de la convivencia familiar mediante el tiempo de calidad y uso de recursos o actividades, fortaleciendo el sentido de pertenencia y compromiso familiar.

Disfunción Familiar

La disfunción familiar se presenta cuando la relación de padres e hijos se va desintegrando debido a una serie de problemas que han alterado el núcleo familiar y especialmente a los adolescentes. Estos, al verse expuestos, imitan comportamientos negativos como violencia, uso de drogas, entre otros (Aponte et al., 2017).

En muchos casos, los padres tienden a emigrar como medida para enfrentar dificultades económicas o personales. Sin embargo, puede provocar problemas en el autocontrol de emociones y mayor probabilidad de desencadenar vicios o adicciones,

alterando el entorno familiar como social (Urgilés y Fernández, 2018).

Según CusiHuaman et al. (2018) están de acuerdo que las familias con problemas matrimoniales, embarazos en una edad temprana, problemas económicos, problemas escolares, consumo de alcohol y drogas son causas de alto riesgo que puedan demostrar que los miembros cuando se encuentran en una disfunción moderada o grave familiar.

Dependencia a los Videojuegos y Funcionalidad Familiar

En cuanto a la relación la dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar, se han encontrado una variedad de resultados diferentes que nos señalan la relación y a continuación se mencionan:

Fithria, et al. (2022) realizaron una investigación en la provincia de Aceh en Indonesia, con el objetivo de identificar la relación entre el trastorno por juegos de internet y la funcionalidad familiar en una muestra de 157 estudiantes, los instrumentos empleados fueron un cuestionario de autoinforme, el cuestionario de evaluación familiar y la escala de trastorno por juego. En sus resultados, encontraron que la función de la comunicación ($p = .034$), función de respuesta afectiva ($p = .006$) y la función del control del comportamiento ($p = .000$) estaban significativamente relacionadas con el trastorno de juego, pero con respecto a la resolución de problemas ($p = .916$) y la función general ($p = .606$) no estaban relacionadas con el mismo trastorno. Entonces, llegaron a la conclusión que las funciones familiares están significativamente relacionadas con el trastorno de juego por internet y que las funciones familiares deben de potenciarse. Una de las limitaciones que tuvieron, fue que algunos estudiantes en mayoría estaban en la categoría de jugadores normales.

De igual forma, Tapia (2022) realizó un estudio en la provincia de Cotopaxi en Ecuador, con el objetivo de determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en una muestra de 90 niños de tercero a séptimo grado, aplicaron los instrumentos del Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) y el APGAR

Familiar. Se encontró que las dos variables no tenían una relación; sin embargo, se evidenció que había presencia de disfuncionalidad grave y el nivel de dependencia a los videojuegos era elevada.

Otro estudio hecho por Fuentes (2021) realizó un estudio en la Ciudad de San Sebastián de Mariquita en Colombia, con el objetivo de determinar el funcionamiento familiar y los estilos de crianza están relacionados con la dependencia a los videojuegos en una muestra de 178 estudiantes de ambos sexos de sexto a undécimo grado entre los 11 y los 19 años, se aplicó las pruebas de Escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (Fases III), la Escala de Estilos de Crianza y el Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV). Encontraron que el funcionamiento tuvo un rango medio de 52.2%, una cohesión desligada con 34.4% y una adaptabilidad caótica con 49.4%, en los videojuegos se evidenció que un 70.2% era un uso ligero, un 19.7% era moderado y 2.2% era patológico. Llegando a la conclusión que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, con la dependencia a los videojuegos.

A nivel nacional, encontramos a Munive (2019) que realizó un estudio en Huancayo con el objetivo de determinar la relación entre el funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos con una muestra de 211 estudiantes del segundo y tercer grado de secundaria, donde aplicó los instrumentos de la Escala de Funcionamiento Familiar de Olson (Faces III) y el Test de Adicción a los videojuegos. Encontraron que en la variable funcionalidad familiar que el 80.1% de los estudiantes tienen familias disfuncionales y el 19.9% son familias funcionales, con respecto a la variable a adicción a los videojuegos encontraron que 57.8% tenían un alto índice de adicción a los videojuegos y un 42.2% un nivel bajo. Por ende, se llegó a la conclusión que hay una relación significativa baja entre funcionamiento familiar en sus dimensiones de cohesión y adaptabilidad y adicción a los videojuegos e infirieron que la funcionalidad familiar promueve las conductas adictivas en los videojuegos.

También Ccorimanya y Quispe (2019) realizaron un estudio en la ciudad de Puno con el objetivo de determinar la relación entre disfunción familia y dependencia a los videojuegos, con una población de 230 estudiantes entre 3ero y 4to de secundaria, donde aplicaron el instrumento de FACES III y el Test de dependencia a los videojuegos. Encontraron que había una relación directa entre las variables ($p = .000$), la abstinencia ($p = .000$), abuso y tolerancia ($p = .000$), problemas asociados a videojuegos ($p = .000$) y en la dimensión de dificultad de control ($p = .000$); llegaron a la conclusión que, a altos niveles de disfunción familiar, cabe la posibilidad de tener un mayor nivel de dependencia a los videojuegos.

De igual forma, Apaza & Vivar (2021) hicieron un estudio Juliaca, con el objetivo de determinar la relación entre funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en una muestra de 229 estudiantes, donde aplicaron el instrumento de Apgar familiar y la prueba de Dependencia a los videojuegos (TDV). Encontraron en la variable de funcionalidad familiar un 29.7% estaba en un nivel bajo, 43.2% en el nivel medio y 27.1% con el nivel alto mientras que en la variable de dependencia a los videojuegos encontraron que un 6.6% tenían un nivel bajo de dependencia, 33.2% nivel medio y 60.3% en el nivel alto; en las dimensiones observaron que un 42.4% están en un nivel medio de abstinencia, un 39.9% en el nivel medio de abuso y tolerancia, en problemas asociados con 37.1% en el nivel bajo y un 39.3% en dificultades de control en el nivel medio. Llegaron a la conclusión que existe una relación inversa ($\rho = .0261$) entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos.

A nivel local, encontramos a Quispe (2022) realizó un estudio en la provincia de Arequipa, con el objetivo de determinar la relación entre adicción a los videojuegos y disfunción familiar en una muestra de 324 estudiantes, aplicó las pruebas de escala de Lemmens y el APGAR- Familiar. Encontró que un 29.9% de los estudiantes tuvo adicción a los videojuegos, además en el Apgar Familiar presento que un 51.5% tenían disfunción

familiar (19.4% leve, 25.9% moderado y 8.0% grave) pero que 63.9% de los estudiantes presentaban problemas de adicción y a la vez disfunción familiar. Llegando a la conclusión que existe una asociación porque se halló diferencias significativas.

De igual forma, Cruz y Mamani (2023) realizaron una investigación en la provincia de Arequipa, con el objetivo de determinar la relación entre la funcionalidad familiar y adicción a los videojuegos en una muestra de 324 estudiantes de primero a quinto de secundaria, donde aplicaron la escala de Lemmens y el Apgar Familiar. Encontraron que 177 estudiantes tenían síntomas de adicción a los videojuegos, de igual forma la mayoría tenían una disfunción familiar leve y seguido de severa. Llegando a la conclusión que había una relación significativa e inversa entre la funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos, esto significa que, a una alta funcionalidad familiar, menor será el nivel de adicción a los videojuegos y viceversa.

Finalmente, Berrio (2020) hizo una investigación para determinar entre la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos en estudiantes en la academia preuniversitaria Alexander Fleming, donde aplicaron la escala de adicción de Lemmens y el Apgar Familiar. Encontró que un 71.1% de los estudiantes presentaban adicción a los videojuegos y un 28.9% no eran adictos; por otro lado, encontró que 26.4% tenían una disfunción familiar leve, el 13.9% moderada y un 8% grave. Llegando a la conclusión que había una relación significativa ($P > .05$).

Hipótesis

Existe una relación significativa e inversa entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar, dado que, a mayor nivel de dependencia a los videojuegos se percibirán niveles bajos de funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria de un colegio nacional del distrito de Yanahuara de Arequipa.



Capítulo II.

Método

Método

El presente estudio tuvo un enfoque cuantitativo, ya que buscó medir los niveles de dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar. Para ello, se recopilaron y analizaron datos obtenidos de nuestras variables, aplicando métodos estadísticos para corroborar nuestra hipótesis y lograr los objetivos propuestos (Hernández et al., 2014).

Así mismo, se utilizó un diseño correlacional simple, dado que nuestro objetivo fue explorar la relación entre las variables dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar mediante algún coeficiente de correlación para evaluar la asociación de las variables (Ato et al., 2013).

Finalmente, la investigación tuvo una medición transversal, ya que nuestros instrumentos fueron aplicados en una fecha determinada y en un momento específico (Hernández et al., 2014).

Instrumentos

La técnica utilizada para recolectar nuestros datos fue la encuesta, el cual nos permitió obtener información a través de la aplicación de los siguientes instrumentos: Ficha de recolección de datos, Test de dependencia (T.D.V) y APGAR- Familiar.

Ficha de Recolección de Datos

Esta ficha fue de elaboración propia, con el propósito de recolectar información importante sobre los estudiantes, aspectos como: edad, sexo, grado, datos en referencia a la familia (con quien o quienes vive, percepción de su familia) y a la dependencia a los videojuegos (dispositivo que usa, frecuencia de uso, tiempo de uso y en que lugares recurre para jugar).

Test de Dependencia a los videojuegos de Marco Choliz y Clara Marco

Creado por Choliz y Marco (2011) y validada en una población peruana por Salas-Blas, et. al (2017). Este instrumento incluye 4 dimensiones y 25 ítems; dentro de las dimensiones, encontramos: 1) Abstinencia (conformado por 10 ítems), 2) Abuso y Tolerancia (conformado por 5 ítems), Problemas ocasionados por los videojuegos (conformado por 4 ítems y 6) Dificultad para el control (conformado por 6 ítems), cuenta con 5 alternativas en una escala Likert que va desde 0 (Totalmente en desacuerdo) hasta 4 (Totalmente de acuerdo) y su calificación va de las puntuaciones de 0 a 100 y tienen un baremo de 3 niveles: Alta (67 a 100 puntos), Moderado (32 a 66 puntos) y Baja (0 a 31 puntos). Los autores Choliz y Marco (2011) señalan que la prueba tiene una buena consistencia interna mediante un Alpha de Cronbach ($\alpha = .94$), por ende, existe una correlación entre los ítems de la misma prueba y su índice de homogeneidad de cada uno de los ítems es superior a 5 que significa que todos los ítems miden la variable de la dependencia a los videojuegos.

Por otro lado, dentro del análisis psicométrico en una población peruana, se realizó un análisis factorial confirmatorio con la función de máxima verosimilitud para la matriz de correlaciones policóricas entre los ítems como un procedimiento sugerido para analizar variables categóricas (Garrido, et al., 2013; Holgado- Tello, et al., 2010 como se citó Salas-Blas, et al., 2017), que tal modelo (M1) unidimensional fue satisfactorio con cargas factoriales mayores a .3 que indica que hay una relación considerablemente notable entre la variable y el factor, al igual que el modelo oblicuo (M2) que tuvo valores entre .8 y .97 que son correlaciones muy altas $> .5$ y un último modelo bifactor (M3) que respalda y fundamenta de un único factor (dependencia a los videojuegos) que une todos los ítems del TDV; para el RMSEA (error de aproximación) encontramos valores menores a .05 que indica que hay buen ajuste de datos con un intervalo de confianza al 90% y en el CFI (índice de ajuste comparativo) hay valores cercanos al 1 que indica que hay un buen ajuste de modelo.

Finalmente, en la confiabilidad del instrumento se observó que sus coeficientes Alpha de Cronbach en la muestra 1 ($\alpha = .958$) y en la muestra 2 ($\alpha = .938$) significan que las dos son indistinguibles a su medida y que el Test de Dependencia a los Videojuegos es un instrumento confiable (Salas-Blas et. al, 2017).

Test de APGAR- Familiar de Smilkstein

Fue creada por Smilkstein (1978) y validada en una población peruana por Castilla, et al. (2014). Este instrumento incluye 5 ítems, además cuenta con 5 alternativas en una escala Likert, los niveles van desde 0 (Nunca) hasta 4 (Siempre). Su calificación va desde puntuación de 0 y la máxima de 20, donde hay 3 niveles de calificación: Grave disfunción familiar (1 a 6 puntos), Moderada disfunción familiar (7 a 13 puntos) y Alta funcionalidad familiar (14 a 20 puntos).

Dentro las propiedades psicométricas, encontramos el análisis Ítem- Escala que presentó altas correlaciones significativas ($p > .01$) dentro del instrumento, quedándonos con 5 reactivos que miden el mismo constructo y ayudando con una eficaz medición; para la validez del constructo del instrumento, se empleó las medidas de Kaiser- Meyer- Olkin (K-M-O) con una puntuación de .792 y el Test de Esfericidad de Barlett con 253.571 significativo a .00, por ende se llevó a cabo el análisis factorial por medio del método Varimax para la valoración de los factores del APGAR Familiar en una muestra y se observó que el análisis de componentes principales hay un componente de autovalor de 2.704 que aclara el 54.1% de la varianza total; por otra parte, las saturaciones factoriales a los ítems del factor tuvieron cargas no inferiores a .50 que lo posiciona en bueno o excelente propósito de interpretación factorial (Comrey, 1985 como se citó en Castilla et. al, 2014). En la confiabilidad, se observó que los coeficientes de Alpha de Cronbach tanto de los ítems están entre el rango de .718 a .763 son valores Alpha significativos, mientras que la escala total presenta una consistencia interna moderada mediante el coeficiente Alpha de Cronbach de

($\alpha=.785$), por ende, se concluye que el instrumento presenta una moderada confiabilidad.

(Castilla et al., 2014).

Participantes

La población estuvo conformada por 432 estudiantes, de los cuales se trabajó con una muestra de 285 estudiantes de ambos sexos (femenino y masculino), pertenecientes del primero al quinto de secundaria, con edades de 12 a 17. Todos los participantes eran estudiantes de la Institución Educativa ubicada en el distrito de Yanahuara, Arequipa y que cumplieron con los criterios de inclusión establecidos.

Para la selección de nuestra muestra, se utilizó la técnica del muestreo no probabilístico por conveniencia (Otzen y Manterola, 2017), lo que nos permitió una mejor accesibilidad a los participantes del estudio.

a. Criterios de Inclusión:

- Ambos sexos (femenino o masculino).
- Estudiantes del 1ero al 5to de Secundaría.
- Edad desde los 12 años a los 18 años.
- Estudiantes que acepten participar en el estudio y hacer que sus padres firmen el consentimiento informado.
- Estudiantes que jueguen videojuegos en el último año.

Tabla 1
Ficha Sociodemográfica

	Variables	Frecuencia	Porcentaje (%)
Edad	12	50	17.5 %
	13	62	21.8 %
	14	58	20.4 %
	15	54	18.9 %
	16	56	19.6 %
	17	5	1.8 %
Sexo	Femenino	142	49.8%
	Masculino	143	50.2%
Grado	1° Grado	60	21.1 %
	2° Grado	59	20.7 %
	3° Grado	60	21.1 %
	4° Grado	56	19.6 %
	5° Grado	50	17.5 %
¿Con quién o quiénes vive en casa?	Dos padres	125	43.9 %
	Dos padres (uno de ellos es mi padrastro o madrastra)	12	4.2 %
	Solo con mi mamá	21	7.4 %
	Solo con mi papá	6	2.1 %
	Familia extendida	52	18.2 %
¿Percibe a su familia como un lugar sano y seguro?	Otro	69	24.2 %
	Si	266	93.3 %
¿Qué dispositivo utilizas más para jugar videojuegos?	No	19	6.7 %
	Computadora	89	31.2 %
	Tablet	11	3.9 %
	Videoconsola	17	6.0 %
¿Con qué frecuencia juegas a la semana?	Dispositivo móvil	168	58.9 %
	Un día	72	25.3 %
	Dos días	57	20.0 %
	Tres días	44	15.4 %
	Cuatro días	30	10.5 %
	Cinco días	24	8.4 %
	Seis días	9	3.2 %
	Diariamente	49	17.2 %
¿Cuántas horas al día juegas aproximadamente?	Menos de una hora al día	67	23.5 %
	Una hora al día	109	38.2 %
	De dos a tres horas al día	94	33.0 %
¿En qué sitios juegas a menudo?	Más de tres horas	15	5.3 %
	Un sitio	206	72.3 %
	Dos sitios	68	23.9 %
	Tres sitios	11	3.9 %

Nota. *Aplicado a una muestra de 285 estudiantes*

A continuación, se muestran los resultados de la ficha de recolección de datos:

Primeramente, podemos apreciar que la muestra estudiada, tienen una edad de 13 años en un 21.8%, después un 20.4% con edad de 14 años, seguidamente con 16 años un 19.6%, con 15 años en un 18.9%, también con edad de 12 en un 17.5% y con edad de 17 años un 1.8%.

Después, participaron un 50.2% del sexo masculino y un 49.8% del sexo femenino. El grado de secundaria, encontramos que 1° Grado tiene un 21.1% al igual que 3° Grado, después 2° Grado con un 20.7%, además en el 4° Grado tiene un 19.6% y finalmente tenemos a 5° Grado con 17.5%. Por otra parte, con respecto a la convivencia que tienen los estudiantes, encontramos que estudiantes que viven con sus padres en un 43.9%, después tenemos que especificaron otro tipo de familia con un 24.2%, seguidamente tenemos que viven con familia extendida en un 18.2%, viven solamente con su mamá un 7.4%, después que viven con sus dos padres (uno de ellos es madrastra o padrastro) en un 4.2% y finalmente que viven solamente con su papá con un 2.1%. Con respecto a la percepción que tiene los estudiantes que son lugares sanos y seguros, tenemos un 93.3% que dicen que sí y un 6.7% dicen que no.

Después, relacionado a que dispositivo utilizan para jugar videojuegos, encontramos que un 58.9% utilizan el celular, seguido de computadora con un 31.2%, consecutivamente con videoconsolas en un 6.0% y finalmente en Tablet con un 3.9%. Por otro lado, la frecuencia de un uso de videojuegos en los estudiantes, vemos que un 25.3% juegan un día, con un 20.0% juegan dos días, seguidamente un 17.2% juegan diariamente, juegan tres días con un 15.4%, juegan cuatro días con un 10.5%, juegan cinco días con un 8.4% y finalmente tenemos que juegan 6 días un 3.2%. En cuanto a las horas que juegan, vemos que un 38.2% juegan una hora al día, seguido de un 33.0% juegan de 2 a 3 horas al día, después un 23.5% juegan menos de una hora al día y finalmente tenemos un 5.3% juegan más de tres horas al día. Por último, con respecto a los lugares que juegan videojuegos vemos que un 72.3% juegan en un sitio, seguido de 23.9% que juegan en dos sitios y con un 3.9% juegan en tres sitios.

Procedimiento

Se solicitó la autorización del director de la I.E para acceder a nuestra población de estudio. De la misma forma, se explicó el propósito de la investigación y los beneficios que podría tener en el futuro. Posteriormente, se ingresó a cada aula para entregar el asentimiento informado a los estudiantes junto con el consentimiento informado para los padres de familia.

Después, se recopilaron los consentimientos y asentimientos informados para coordinar con los tutores de cada aula para aplicar los instrumentos correspondientes en un tiempo de aproximadamente 20 minutos en cada aula de los grados.

Finalmente, los datos obtenidos fueron registrados en una base de datos en el programa Microsoft Excel, para ser analizados posteriormente en el programa estadístico Jamovi versión 2.3.21.

Consideraciones Éticas

Este estudio se apegó a los principios señalados por la Declaración de Helsinki (1964) y a las disposiciones de la Ley General de Salud en materia de investigación. Se realizaron las coordinaciones respectivas con el director de la I.E. Antonio José de Sucre para recabar los permisos necesarios para ejecutar el proyecto de investigación. De la misma forma, se aseguró la confidencialidad y protección de los datos de la población de estudio.

Por otro lado, el estudio siguió las pautas éticas establecidas por la American Psychological Association (APA,2017). En primer lugar, se brindó a los estudiantes la información necesaria sobre el presente estudio, se resolvieron dudas y se brindaron los consentimientos informados en donde se detalló el procedimiento de esta investigación, al igual que los instrumentos que se utilizaron y los datos de contacto del investigador.

Y finalmente, este estudio se ajustó los acuerdos establecidos por el Colegio de Psicólogos del Perú (2017), ya que se tomará en cuenta el Artículo 24°, que menciona sobre el consentimiento informado, y el Artículo 25° donde se prioriza la salud de los participantes. Así mismo, en relación con los instrumentos, se tomaron en cuenta los Artículos 45°, 46°, 48° y 49° que destacan la importancia de la validez, el seguimiento de los manuales de los instrumentos que se usarán, la evitación de dar diagnósticos y la explicación correspondiente del propósito del instrumento para facilitar su comprensión.

Análisis de Datos

Una vez recopilados los datos de los estudiantes de primero a quinto de secundaria, estos fueron codificados y procesados en una hoja de cálculo mediante el programa Microsoft Excel 2019. Posteriormente, se realizó el vaciado y verificación de la información para garantizar su integridad y cumplimiento de los criterios de la investigación.

Para el análisis estadístico, se empleó el programa Jamovi, versión 2.3.21 que nos permitió en la elaboración de tablas correspondientes para el estudio cuantitativo.

En primer lugar, se realizó un análisis descriptivo para poder organizar y clasificar los datos en tablas de frecuencia. Luego, se utilizó la prueba de Kolmogórov-Smirnov, dado que nuestra muestra era mayor a 50 personas y por ello, nos ayudaría a evaluar la distribución de los datos.

Finalmente, para el análisis de la correlación entre las variables dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar, se utilizó el coeficiente de correlación de Pearson ya que nuestros datos se encontraban en una distribución normal.



Capítulo III.

Resultados

Capítulo III

Resultados

Tabla 2

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones

Nivel	Nivel de Dependencia		Abstinencia		Abuso y Tolerancia		Problemas Asociados con los Videojuegos		Dificultad para el control	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	4	1.4	9	3.2	10	3.5	19	6.7	6	2.1
Moderado	100	35.1	92	32.3	110	38.6	126	44.2	88	30.9
Bajo	181	63.5	184	64.6	165	57.9	140	49.1	191	67.0

En la Tabla 2, podemos apreciar el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes está en un nivel bajo con un 63.5%, seguido de un 35.1% que están en el nivel moderado y con un nivel alto tenemos un 1.4%. Por otra parte, en la dimensión de abstinencia encontramos que están en un nivel bajo con un 64.6%, seguido de un 32.3% que están en un nivel moderado y un 3.2% que están en un nivel alto. En cuanto a la dimensión de abuso y tolerancia, vemos que un 57.9% que están en un nivel bajo, después tenemos un 38.6% que están en el nivel moderado y con un 3.5% están en un nivel alto. Además, en la dimensión de problemas asociados con los videojuegos encontramos que están en un nivel bajo con un 49.1%, seguidamente tenemos un 44.2% que están en un nivel moderado y en un 6.7% están en el nivel alto. Finalmente, en la dimensión de dificultad de control, vemos que están en un nivel bajo con 67.0%, seguidamente en un nivel moderado con 30.9% y con un 2.1% se encuentran en el nivel alto.

Tabla 3*Niveles de funcionalidad familiar*

Nivel de Funcionalidad	f	%
Alta Funcionalidad	141	49.5
Moderada Disfunción	123	43.2
Grave Disfunción	21	7.4

En la Tabla 3, podemos apreciar que los estudiantes tienen una alta funcionalidad familiar en un 49.5%, seguido de un 43.2% que tienen una moderada disfunción y finalmente tenemos que un 7.4% tienen una grave disfunción familiar.

Tabla 4

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el grado

Grado	1°		2°		3°		4°		5°		χ^2	P
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Nivel de Dependencia a los videojuegos												
Alto	2	23.4	0	0.0	0	0.0	1	1.8	1	2	14.20	.0076
Moderado	22	36.6	29	49.2	23	38.3	12	21.4	14	28		
Bajo	36	60	30	50.8	37	61.7	43	76.8	35	70		
Dimensión de Abstinencia												
Alto	2	3.3	2	3.4	0	0	1	1.8	4	8	18.80	.016
Moderado	20	33.3	28	47.5	22	36.7	12	21.4	10	20		
Bajo	38	63.4	29	49.1	38	63.3	43	76.8	36	72		
Dimensión de Abuso y Tolerancia												
Alto	3	5	1	1.7	3	5.0	1	1.8	2	4	6.60	.580
Moderado	27	45	27	45.8	22	36.7	17	30.4	17	34		
Bajo	30	50	31	51.5	35	58.3	38	67.8	31	62		
Dimensión de Problemas Asociados												
Alto	5	8.3	4	6.8	3	5.0	3	5.4	4	8	12.70	.122
Moderado	28	46.7	35	59.3	22	36.7	18	32.1	23	46		
Bajo	27	45.0	20	33.9	35	58.3	35	62.5	23	46		
Dimensión de Dificultad para el Control												
Alto	2	3.3	1	1.7	1	1.6	1	1.8	1	2	5.00	.759
Moderado	20	33.3	24	40.7	16	26.7	15	26.8	13	26		
Bajo	38	63.3	34	57.6	43	71.7	40	71.4	36	72		
Total	60	100	59	100	60	100	56	100	50	100		

En la Tabla 4, se presenta los resultados de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el grado académico. Se observa que la mayor parte de los estudiantes presentan niveles bajos de dependencia a los videojuegos y un porcentaje bajo de niveles moderados y altos. En cuanto a sus dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados y dificultad para el control se presenta un mismo panorama, que los estudiantes presentan niveles bajos. Por lo cual, para ver si hay diferencias significativas en los niveles de dependencia y sus dimensiones al grado académico, se utilizó la prueba Chi Cuadrado (χ^2), que nos ayudó a determinar las diferencias observadas entre los grados y la variable dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones.

Los resultados para el nivel general de dependencia a los videojuegos muestran una prueba Chi Cuadrado ($X^2 = 14.20$) y un valor ($p = .0076$), lo que indicaría que hay una diferencia significativa entre los grados en cuanto a la dependencia a los videojuegos, además significaría que los niveles de dependencia a los videojuegos varían de manera significativa según el grado escolar. Después, en la dimensión de abstinencia, se obtuvo una prueba Chi Cuadrado ($X^2 = 18.90$) y un valor ($p = .016$) que nos indicaría que hay una diferencia significativa en los grados. Sin embargo, en las dimensiones de abuso y tolerancia ($X^2 = 6.60$, valor $p = .580$), problemas asociados ($X^2 = 12.70$, valor $p = .122$) y dificultad en el control ($X^2 = 5.00$, valor $p = .759$) no se encontraron diferencias significativas, lo que sugiere que estas dimensiones no varían de forma significativa entre los grados.

Estos hallazgos muestran que la relación entre la dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones y el grado académico es compleja porque algunas dimensiones varían y no varían significativamente.

Tabla 5

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el sexo

Sexo	Femenino		Masculino		χ^2	p
Nivel	f	%	f	%		
Nivel de Dependencia a los videojuegos						
Alto	1	0.7	3	2.1		
Moderado	38	26.8	62	43.4	10.20	.006
Bajo	103	72.5	78	54.5		
Dimensión de Abstinencia						
Alto	3	2.1	6	4.2		
Moderado	37	26.1	55	38.5	6.69	.035
Bajo	102	71.8	82	57.3		
Dimensión de Abuso y Tolerancia						
Alto	3	2.1	7	4.8		
Moderado	41	28.8	69	48.3	14.50	.000
Bajo	98	69.1	67	46.9		
Dimensión de Problemas Asociados						
Alto	5	3.5	14	9.8		
Moderado	55	38.6	71	49.7	10.40	.006
Bajo	82	57.7	58	40.5		
Dimensión de Dificultad para el Control						
Alto	2	1.4	4	2.8		
Moderado	35	24.6	53	37.1	6.24	.044
Bajo	105	73.9	86	60.1		
Total	142	100	143	100		

En la Tabla 5, se presenta los resultados de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el sexo. Los resultados muestran que los hombres tienen una mayor proporción de dependencia moderada y alta en comparación con las mujeres. Por ejemplo, un 43.4% de los hombres presenta un nivel moderado, mientras que en

las mujeres un 26.8% presentan este nivel. Por lo cual, para analizar las diferencias significativas entre ambos sexos, se utilizó la prueba Chi Cuadrado (χ^2).

Los resultados para el nivel general de la dependencia a los videojuegos señalan que hay diferencia significativa entre los hombres y mujeres, con un $X^2 = 10.20$ y un valor $p = .006$, lo que indica que los hombres tienen mayor predisposición a tener niveles moderados de dependencia a los videojuegos que las mujeres. Después en la dimensión de abstinencia, se observó que diferencia significativa con un $X^2 = 6.69$ y un valor $p = .035$, lo que indica que los hombres tienden a tener mayor abstinencia a los videojuegos que las mujeres.

Con respecto a la dimensión de abuso y tolerancia, los resultados arrojaron un $X^2 = 14.50$ y un valor $p = .000$, lo que indicaría que hay una diferencia significativa entre hombres y mujeres, que tanto hombres como mujeres tienen una mayor probabilidad de abuso y tolerancia a los videojuegos. Seguidamente, en la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, el $X^2 = 10.40$ y un valor $p = .006$ los hombres tienen una mayor probabilidad de tener diferentes problemas por los videojuegos en comparación con las mujeres.

Finalmente, en la dimensión de dificultad en el control, se aprecia que hay una diferencia significativa con un $X^2 = 6.24$ y un valor $p = .044$, lo que indicaría que los hombres tienen mayor dificultad en controlar el consumo de los videojuegos en comparación con las mujeres.

En conclusión, los resultados indican que los hombres tienen mayor probabilidad de tener niveles de dependencia a los videojuegos y dificultades en sus dimensiones en comparación con las mujeres, lo que reflejaría una relación entre la dependencia a los videojuegos y el sexo.

Tabla 6

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el tipo de dispositivo

Nivel	Tipo de dispositivo								χ^2	p
	Computadora		Tablet		Videoconsola		Dispositivo Móvil			
	f	%	f	%	f	%	f	%		
Nivel de dependencia a los videojuegos										
Alto	3	3.4	0	0.0	0	0.0	1	0.6	7.57	.271
Moderado	36	40.4	4	36.4	8	47.1	52	31.0		
Bajo	50	56.2	7	63.3	9	52.9	115	68.5		
Dimensión de Abstinencia										
Alto	6	6.7	0	0.0	0	0.0	3	1.8	11.20	.081
Moderado	32	36.0	3	27.3	9	52.9	48	28.6		
Bajo	51	57.3	8	72.7	8	47.1	117	69.6		
Dimensión de Abuso y Tolerancia										
Alto	6	6.7	0	0.0	0	0.0	4	2.4	8.02	.237
Moderado	39	43.8	5	45.5	8	47.1	58	34.5		
Bajo	44	49.4	6	54.5	9	52.9	106	63.1		
Dimensión de Problemas Asociados										
Alto	9	10.1	1	9.1	0	0.0	9	5.4	7.24	.299
Moderado	42	47.2	6	54.5	10	58.8	68	40.5		
Bajo	38	42.7	4	36.4	7	41.2	91	54.2		
Dimensión de Dificultad para el Control										
Alto	3	3.4	0	0.0	0	0.0	3	1.8	8.01	.238
Moderado	24	27.0	3	27.3	10	58.8	51	30.4		
Bajo	62	69.7	8	72.7	7	41.2	114	67.9		
Total	89	100	11	100	17	100	168	100		

En la Tabla 6, se presenta los resultados de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el tipo de dispositivo usado por los estudiantes. Se aprecia que la mayoría de estudiantes que utilizan computadora, Tablet, videoconsola y

celular presentan niveles bajo de dependencia a los videojuegos, con un porcentaje mayor encontramos celular (68.5%) y computadoras (56.2%) de este nivel. A pesar de ello, algunos estudiantes que utilizan estos dispositivos presentan niveles moderados de dependencia, mas que todo los que usan videoconsola (47.1%) y computadora (40.4%).

Entonces, para evaluar si hay diferencias significativas entre los tipos de dispositivos y la dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones, se aplico una prueba de Chi Cuadrado (χ^2). Los resultados encontrados, no mostraron diferencias estadísticamente significativas entre la dependencia a los videojuegos y el tipo de dispositivo con $X^2 = 7.57$ y un valor $p = .271$, lo que indicaría que el tipo de dispositivo no esta asociado significativamente con la dependencia a los videojuegos.

En cuanto a sus dimensiones, no se encontraron diferencias significativas en las dimensiones de abstinencia ($X^2 = 11.20$, valor $p = .081$), abuso y tolerancia ($X^2 = 8.02$ y un valor $p = .237$), problemas asociados ($X^2 = 7.24$ y un valor $p = .299$) y dificultad para el control ($X^2 = 8.01$ y un valor $p = .238$), lo que señalaría que no hay diferencias significativas entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos y los tipos de dispositivos.

En resumen, el tipo de dispositivo no influye de manera relevante la dependencia a los videojuegos y en sus dimensiones.

Tabla 7

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según la frecuencia de uso

Nivel	Frecuencia de Uso														χ^2	p
	1		2		3		4		5		6		7			
	día	días	días	días	días	días	Días	días	días	días	días	días	días	días		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Nivel de dependencia a los videojuegos																
Alto	0	0.0	0	0.0	1	2.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	6.1		
Moderado	5	6.9	17	29.8	18	41.0	10	33.3	13	54.2	6	66.7	31	63.3	65.50	.000
Bajo	67	93.1	40	70.2	25	56.9	20	66.7	11	45.8	3	33.3	15	30.6		
Dimensión de Abstinencia																
Alto	0	0.0	0	0.0	2	4.5	1	3.3	0	0.0	2	22.2	4	8.2		
Moderado	8	11.1	15	26.3	17	38.6	10	33.3	13	54.2	4	44.4	25	51.1	54.50	.000
Bajo	64	88.9	42	73.7	25	56.8	19	63.3	11	45.9	3	33.3	20	40.8		
Dimensión de Abuso y Tolerancia																
Alto	0	0.0	1	1.8	1	2.3	0	0.0	0	0.0	1	11.1	7	14.3		
Moderado	7	9.7	17	29.8	23	52.3	12	40	16	66.7	7	77.8	28	57.1	83.0	.000
Bajo	65	90.3	39	68.4	20	45.5	18	60	8	33.3	1	11.1	14	28.6		
Dimensión de Problemas Asociados																
Alto	0	0.0	1	1.8	4	9.1	2	6.7	2	8.3	0	0.0	10	20.4		
Moderado	17	23.6	24	49.1	20	45.5	16	53.3	14	58.3	8	88.9	27	55.1	57.90	.000
Bajo	55	76.4	32	56.1	20	45.5	12	40	8	33.3	1	11.1	12	24.5		
Dimensión de Dificultad en el Control																
Alto	0	0.0	0	0.0	1	2.3	0	0	0	0.0	0	0.0	5	10.2		
Moderado	6	8.3	15	26.3	16	36.4	11	36.7	11	45.8	7	77.8	22	44.9	57.60	.000
Bajo	66	91.7	42	73.7	27	61.4	19	63.3	13	54.2	2	22.2	22	44.9		
Total	72	100	57	100	44	100	30	100	24	100	9	100	49	100		

En la Tabla 7, se presenta los resultados de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según la frecuencia de uso de estos mismos. Se observa que la mayoría de los estudiantes juegan videojuegos frecuentemente (entre 1 día y 7 días a la

semana) presentan un nivel bajo de dependencia. En particular, los estudiantes que juegan 1 día con 93.1% reportan en un nivel bajo, mientras que los estudiantes que juegan diariamente tienen un 63.3% que se encuentran en dicho nivel.

Por lo cual, para determinar las diferencias significativas entre la dependencia a los videojuegos y la frecuencia de uso, se utilizó la prueba Chi Cuadrado (χ^2), en los resultados del nivel general de la dependencia a los videojuegos con $X^2 = 65.50$ y un valor $p = .000$, esto indicaría que a medida que aumenta la frecuencia de uso, también aumenta la probabilidad de dependencia a los videojuegos. En un caso, el 66.7% de los estudiantes que juegan 6 días reportan una dependencia moderada a los videojuegos.

Con respecto a las dimensiones, se encontraron diferencias estadísticamente significativas en todas las dimensiones analizadas. En la dimensión de abstinencia, se mostró un $X^2 = 54.50$ y un valor $p = .000$, lo que indicaría que los estudiantes que juegan más días presentan mayor probabilidad de tener síntomas de abstinencia. Después, en la dimensión de abuso y tolerancia se obtuvo un resultado de $X^2 = 83.0$ y un valor $p = .000$, lo que indicaría que hay una relación entre la frecuencia de uso y el abuso de los videojuegos.

Además, en la dimensión de problemas asociados, el análisis resultó $X^2 = 57.90$ y un valor $p = .000$, lo que indicaría que los problemas asociados a los videojuegos aumentan la frecuencia del consumo. Finalmente, en la dimensión de dificultad en el control, el resultado fue $X^2 = 57.60$ y un valor $p = .000$, lo que señalaría que, a mayor frecuencia de uso, mayor dificultad para controlar el consumo de videojuegos.

Estos resultados, señalarían que la frecuencia de consumo de videojuegos está significativamente relacionada con el nivel de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones; lo que implicaría que un uso frecuente de videojuegos puede estar relacionado con una mayor dependencia a los videojuegos y síntomas.

Tabla 8

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el tiempo de uso

Nivel	Tiempo de juego								χ^2	p
	Menos de una hora		Una hora al día		De dos a tres horas al día		Más de tres horas al día			
	f	%	f	%	f	%	f	%		
Nivel de dependencia a los videojuegos										
Alto	0	0.0	0	0.0	2	2.1	2	13.3		
Moderado	6	9.0	36	33.0	47	50	11	73.3	61.20	.000
Bajo	61	91.0	73	67.0	45	47.9	2	13.3		
Dimensión de Abstinencia										
Alto	0	0.0	3	2.8	4	4.3	2	13.3		
Moderado	8	11.9	33	30.3	43	45.7	8	53.3	34.70	.000
Bajo	59	88.1	73	67.0	47	50	5	33.3		
Dimensión de Abuso y Tolerancia										
Alto	0	0.0	0	0.0	6	6.4	4	26.7		
Moderado	9	13.4	46	42.2	46	48.9	9	60	64.60	.000
Bajo	58	86.6	63	57.8	42	44.7	2	13.3		
Dimensión de Problemas Asociados										
Alto	2	3.0	1	0.9	12	12.8	4	26.7		
Moderado	11	16.4	52	47.7	53	56.4	10	66.7	63.40	.000
Bajo	54	80.6	56	51.4	29	30.9	1	6.7		
Dimensión de Dificultad para el Control										
Alto	0	0.0	1	0.9	1	1.1	4	26.7		
Moderado	6	9.0	36	33.0	39	41.5	7	46.7	71.60	.000
Bajo	61	91.0	72	66.1	54	57.4	4	26.7		
Total	67	100	109	100	94	100	15	100		

En la Tabla 8, se presenta los resultados de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el tiempo de juego por día. Se aprecia que la mayoría de los estudiantes que juegan menos de una hora predominan en el nivel bajo con 91.0%. A

pesar de ello, a medida que aumenta el consumo de videojuegos, también lo hace el nivel de dependencia, con un 73.3% de estudiantes que juegan más de tres horas al día muestran un nivel moderado de dependencia a los videojuegos.

Por lo cual, para determinar diferencias significativas entre el tiempo de juego y la dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones, se aplicó una prueba Chi Cuadrado (χ^2). Los resultados, indican que hay diferencias estadísticamente significativas en el nivel de dependencia a los videojuegos con un $X^2 = 61.20$ y un valor $p = .000$, lo que señalaría que los estudiantes que tienden a jugar más horas presentan niveles más elevados de dependencia a los videojuegos.

Con respecto a las dimensiones, se encontraron asociaciones estadísticamente significativas. En la dimensión de abstinencia, se obtuvo un $X^2 = 34.70$ y un valor $p = .000$, lo que indicaría que los estudiantes que juegan más horas al día presentan mayor sintomatología de abstinencia. Después, en la dimensión de abuso y tolerancia, los resultados fueron significativos con $X^2 = 64.60$ y un valor $p = .000$, mostraron que los estudiantes que juegan más de tres horas al día tienen mayores niveles de abuso y tolerancia a los videojuegos.

De la misma forma, en la dimensión de problemas asociados presentó $X^2 = 63.40$ y un valor $p = .000$, lo que señalaría que los estudiantes que dedican más de tres horas se enfrentan a mayores problemas por el consumo excesivo de videojuegos. Por último, en la dimensión de dificultad en el control, su análisis arrojó un $X^2 = 71.60$ y un valor $p = .000$, indicando que los estudiantes que juegan más de tres horas presentan mayor probabilidad de dificultades en controlar el consumo de videojuegos.

Estos resultados, respaldan que el tiempo de juego y la dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones tienen una relación significativa, puesto que, a medida que los estudiantes juegan más horas, tendrán una mayor probabilidad de tener niveles moderados o altos de dependencia y síntomas a los videojuegos.

Tabla 9

Niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según la cantidad de lugares

Cantidad de lugares								
Nivel	Un lugar		Dos lugares		Tres lugares		χ^2	p
	f	%	f	%	f	%		
Nivel de dependencia a los videojuegos								
Alto	3	1.0	1	1.5	0	0.0		
Moderado	67	23.4	29	42.6	4	36.4	2.49	.647
Bajo	136	47.6	38	55.9	7	63.6		
Dimensión de Abstinencia								
Alto	8	2.8	1	1.5	0	0.0		
Moderado	64	22.4	26	38.2	2	18.2	3.53	.474
Bajo	134	46.9	41	60.3	9	81.8		
Dimensión de Abuso y Tolerancia								
Alto	8	2.8	2	2.9	0	0.0		
Moderado	78	27.3	29	42.6	3	27.3	1.78	.776
Bajo	129	45.1	37	54.4	8	72.7		
Dimensión de Problemas Asociados								
Alto	11	3.8	8	11.8	0	0		
Moderado	85	29.7	34	50	7	63.6	8.56	.073
Bajo	110	38.5	26	38.2	4	36.4		
Dimensión de Dificultad para el Control								
Alto	5	1.7	1	1.5	0	0.0		
Moderado	62	21.7	23	33.8	3	27.3	.85	.931
Bajo	139	48.6	44	64.7	8	72.7		
Total	286	100	68	100	11	100		

En la Tabla 9, se presenta los resultados de los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones según el tipo de lugar en los que juegan los estudiantes. Se

aprecia que la mayoría de los estudiantes que juegan en un sitio, dos sitios y tres sitios se encuentran en el nivel bajo con 47.6%, 55.9% y 63.6% respectivamente.

Por lo cual, se aplicó una prueba Chi Cuadrado (χ^2) para ver si hay diferencias significativas entre la cantidad de lugares y los niveles de dependencia junto a sus dimensiones. Los resultados que arrojaron no muestran diferencias significativas en el nivel de dependencia a los videojuegos con $X^2 = 2.49$ y un valor $p = .647$, lo que sugiere es que el número de lugares que juegan no esta relacionado con la dependencia.

Con respecto a las dimensiones, no se encontraron asociaciones estadísticamente significativas. En la dimensión de abstinencia, el análisis arrojó un $X^2 = 3.53$ y un valor $p = .474$, lo que indicaría que la cantidad de lugares no influye en la presencia de síntomas de abstinencia. De la misma forma, en la dimensión de abuso y tolerancia, los resultados arrojaron un $X^2 = 1.78$ y un valor $p = .776$, indicando que el número de lugares donde juegan no influye en los niveles de abuso y tolerancia.

Además, en la dimensión de problemas asociados, a pesar de que no alcanzaron una significancia estadística, se obtuvo un $X^2 = 8.56$ y un valor $p = .073$, indicando que hay una ligera tendencia a tener mayores problemas los estudiantes que juegan más de tres horas, pero no se puede concluir que sea significativa. Finalmente, en la dimensión de dificultad para el control, el resultado no fue significativo con $X^2 = .85$ y un valor $p = .931$, lo que indicaría que la cantidad de lugares no influye en la dificultad para controlar el tiempo usado a los videojuegos.

En conclusión, no hubo relaciones significativas entre la cantidad de lugares y los niveles de dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones.

Tabla 10

Niveles de funcionalidad familiar según el grado

Nivel	1°		2°		3°		4°		5°		χ^2	p
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Alta F.	26	43.3	25	42.4	31	51.7	38	67.9	21	42	15.40	.053
Moderada D.	27	45.0	28	47.5	28	46.7	16	28.6	24	48		
Grave D.	7	11.7	6	10.1	1	1.6	2	3.5	5	10		
Total	60	100	59	100	60	100	56	100	50	100		

En la Tabla 10, se presenta los resultados de los niveles de funcionalidad familiar según el grado escolar de los estudiantes. Se aprecia que en proporción significativa los estudiantes de 4° grado tienen una alta funcionalidad familiar con un 67.9% en comparación con otros grados. Sin embargo, en los demás grados como 1°, 2° y 5° presentan un nivel de moderada disfunción familiar con 45.0%, 47.5% y 48% consecutivamente.

Por lo cual, para determinar si hay diferencias significativas entre los niveles de funcionalidad familiar y los diferentes grados, se utilizó la prueba Chi Cuadrado (χ^2). Los resultados mostraron que no hay diferencias estadísticamente significativas en la funcionalidad familiar con el grado escolar con $X^2 = 15.40$ y un valor $p = .053$, sin embargo, el valor p se acerca al nivel de significancia, surge que posiblemente exista una relación. A pesar de que los resultados no alcanzaron una significancia, podemos ver que hay variaciones en la funcionalidad familiar

Por otra parte, con respecto a casos en el nivel de funcionalidad grave, se encontró un porcentaje bajo en todos los grados, indicando que pocos estudiantes se encuentran ahí.

Tabla 11

Niveles de funcionalidad familiar según el sexo

Sexo	Femenino		Masculino		χ^2	p
	f	%	f	%		
Alta Funcionalidad	56	39.4	85	59.4		
Moderada Disfunción	72	50.7	51	35.7	11.90	.003
Grave Disfunción	14	9.9	7	4.9		
Total	142	100	143	100		

En la Tabla 11, se presenta los resultados de los niveles de funcionalidad familiar según el sexo de los estudiantes. Se observa que los estudiantes masculinos reportan una alta funcionalidad familiar con 59.4% en comparación con las estudiantes femeninas con 39.4%. Por otro lado, en el nivel moderado de disfunción familiar, las estudiantes femeninas se presentan en este nivel con 50.7%, mientras que en los estudiantes masculinos es 35.7%.

Por otra parte, para determinar si hay diferencias significativas entre la funcionalidad familiar y el sexo, se aplicó la prueba Chi Cuadrado (χ^2). El resultado determinó que si hay una asociación estadísticamente significativa con $X^2 = 11.90$ y un valor $p = .003$, lo que indicaría que el sexo está relacionado con los niveles de funcionalidad familiar, donde las estudiantes femeninas tienden a tener mayores niveles de moderada disfunción que los estudiantes masculinos.

Estos resultados, sugieren que el sexo es un factor fundamental en la percepción de la funcionalidad familiar.

Tabla 12

Niveles de funcionalidad familiar según el tipo de familia

	Tipo de familia										χ^2	p		
	Tipo de Familia 1		Tipo de Familia 2		Tipo de Familia 3		Tipo de Familia 4		Tipo de Familia 5				Otro	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%				
Alta F.	66	52.8	8	66.7	7	33.3	2	33.3	21	40.4	37	53.6		
Moderada D.	51	40.8	4	33.3	12	57.1	2	33.3	27	51.9	27	39.1	12.90	.229
Grave D.	8	6.4	0	0.0	2	9.5	2	33.3	4	7.7	5	7.2		
Total	125	100	12	100	21	100	6	100	52	100	69	100		

En la Tabla 12, se presenta los resultados de los niveles de funcionalidad familiar según el tipo de familia. Se observa que la mayoría de los estudiantes del tipo de familia 1 (dos padres) reportan una alta funcionalidad con 52.8%, seguidos de los que tienen otro tipo de familia con 53.6%. En contraste, el tipo de familia 3 (solo con mi mamá) reporta una alta funcionalidad con 33.3% pero con un 57.1% que presentan una moderada disfunción familiar siendo el mayor porcentaje que los demás.

Por otro lado, para determinar si hay diferencias estadísticamente significativas entre el nivel de funcionalidad familiar y los tipos de familia, se utilizó la prueba Chi Cuadrado (χ^2). Los resultados arrojaron que no hay diferencias estadísticamente significativas con $X^2 = 12.90$ y un valor $p = .229$, lo que indicaría que el tipo de familia no tiene relación con los niveles de funcionalidad o disfunción familiar en este grupo de estudiantes.

En cuanto a la grave disfunción familiar, el tipo de familia 4 (solo con mi papá) tiene un porcentaje alto de estudiantes con 33.3%, la cantidad es pequeña y esto podría limitar los resultados.

En conclusión, no se encontraron diferencias significativas entre el nivel de funcionalidad familiar y el tipo de familia, pero algunas variaciones, respaldaría que el tipo de familia no influye en los niveles de funcionalidad familiar.

Tabla 13

Niveles de funcionalidad familiar según la percepción de la familia

Nivel	Percepción de la familia				χ^2	p
	Si		No			
	f	%	f	%		
Alta Funcionalidad	140	52.6	1	5.3	78.80	.000
Moderada Disfunción	116	43.6	7	36.8		
Grave Disfunción	10	3.8	11	57.9		
Total	266	100	19	100		

En la Tabla 13, se presenta los resultados de los niveles de funcionalidad familiar según la percepción de la familia de los estudiantes. Se observa que la mayoría de los estudiantes que perciben a su familia como funcional y segura reportan un alto nivel de funcionalidad con 52.6%. Por otro lado, los que no tenían una visión positiva de su familia presentan una grave disfunción familiar con 57.9% en comparación con 3.8% de los que consideran que si es funcional.

Por otra parte, para determinar si hay diferencias significativas entre la funcionalidad familiar y percepción, se aplicó la prueba de Chi Cuadrado (χ^2). Los resultados, arrojaron que si hay una diferencia estadísticamente significativa con $X^2 = 78.80$ y un valor $p = .000$, lo que indicaría que la percepción de los estudiantes que tienen de sus familias están fuertemente relacionadas con los niveles de funcionalidad o disfunción familiar, en particular los estudiantes que no tienen una percepción positiva de su familia tienden a tener niveles altos de disfunción familiar. En otras palabras, los estudiantes que tienen una percepción positiva de su familia, tendrán niveles altos de funcionalidad, mientras que los que tienen una visión negativa de su familia, tendrán niveles altos de disfunción familiar hasta grave.

Tabla 14

Correlaciones entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar

	1	2	3	4	5	6
1. Dependencia a los videojuegos	—					
2. Abstinencia	.943**	—				
3. Abuso y Tolerancia	.855**	.739**	—			
4. Problemas Asociados con los Videojuegos	.822**	.698**	.621**	—		
5. Dificultad en el Control	.880**	.766**	.689**	.656**	—	
6. Funcionalidad Familiar	-.151*	-.181**	-.136*	-.086	-.093	—

En la Tabla 14, podemos apreciar el análisis de correlaciones entre las dos variables y sus dimensiones de la dependencia a los videojuegos. Se observa que hay una relación negativa, pero baja, entre la dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar (-0.151*), abstinencia (-0.181**), abuso y tolerancia (-0.136*), problemas asociados con los videojuegos (-0.086) y dificultad en el control (-0.093), por ende, a mayor dependencia a los videojuegos es menor la funcionalidad familiar. Por otra parte, las correlaciones entre las dimensiones de la dependencia a los videojuegos son altas y significativas entre 0.621** y 0.943**, lo que sugiere que las dimensiones están fuertemente interrelacionadas. En conclusión, existe una influencia negativa entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar y una alta correlación entre el nivel de dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones.

Discusión

La presente investigación encontró una relación baja e inversa entre la dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de primero a quinto de secundaria de un colegio en el distrito de Yanahuara en Arequipa.

Este resultado se asemeja con las investigaciones de Apaza y Vivar (2021), quienes determinaron una relación inversa con ($\rho = -.261$) entre ambas variables en estudiantes de secundaria, utilizando los mismos instrumentos de nuestra investigación. Por otro lado, Cruz y Mamani (2023) encontraron una relación significativa e inversa con ($\rho = .000$), aunque utilizaron la Escala de Adicción de Lemmens en lugar del Test de Dependencia a los Videojuegos (T.D.V), lo que podría explicar algunas diferencias en los resultados. Además, la composición de las muestras pudo influir, ya que su investigación fue de 288 participantes, mientras que en nuestra investigación fue 285.

Estos hallazgos confirmarían que, a mayores niveles de dependencia a los videojuegos, se percibirán menores niveles de funcionalidad familiar. En este contexto, es importante que las familias brinden comprensión y acepten el problema para brindar el apoyo necesario. Es necesario aplicar estrategias como la organización del tiempo, control de gastos y la búsqueda de un profesional para prevenir consecuencias negativas, tales como la adicción a otras sustancias, impulsividad, bajo rendimiento académico, aislamiento social, conductas antisociales y problemas en la salud (Carmona, s.f., Tejeiro et al., 2009).

Sin embargo, en la investigación de Tapia (2022) tuvo un resultado diferente, al no encontrar una relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos. Según señala el autor, la mayoría de los estudiantes tenían un nivel socioeconómico medio y que la institución educativa era particular, fueron factores que influyeron en sus resultados. En contraste, nuestra investigación se realizó en una institución pública y con estudiantes de un nivel socioeconómico medio-bajo, lo que explicaría diferencias en los resultados.

Otro estudio que respalda estos resultados es de Fuentes (2020), quien no encontró una relación entre la funcionalidad familiar, estilos de crianza y dependencia a los videojuegos. Según el autor, esto se debió a que la muestra se generalizó precavidamente y un 10.1% se ubicaban en zona rural. Esto respalda Holguin-Alvarez y Andrade (2019), señalan que en zonas urbanas hay mayor probabilidad de un consumo compulsivo al juego. Por parte de nuestra investigación, casi se asemeja a nuestra población porque posiblemente la mayoría de los estudiantes viven en zonas urbanas y, en algunos casos, en zonas rurales de la provincia de Arequipa. A pesar de ello, debido al tipo de muestra utilizada, no pudimos generalizar los resultados ni tampoco asegurar la distribución de procedencia de los estudiantes.

Por otra parte, con respecto a los niveles de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones, los resultados de nuestra investigación tienen similitudes con el estudio de Fuentes (2020), en ambos casos, el nivel de dependencia a los videojuegos y la dimensión de problemas asociados predominan en el nivel bajo. Sin embargo, en las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia y dificultad para el control predominan el nivel moderado, mientras que, en nuestro estudio, todas las dimensiones se encuentran en un nivel bajo.

Esto sugiere, que los estudiantes tienen conocimientos sobre el consumo excesivo de los videojuegos, al igual que una mejor planificación de su tiempo en otras actividades y ubicándose en el nivel bajo de dependencia (Anderson y Dill, 2000). Así mismo, la investigación de Tapia (2022) respalda estos resultados, ya que encontró que el nivel de dependencia a los videojuegos predomina en el nivel bajo, Tapia señala que esto se debe a los estudiantes rara vez o casi nunca utilizan videojuegos, porque prefieren realizar actividades en familia, cumplir con sus responsabilidades, concordando con nuestros resultados.

En cambio, la investigación de Ccorimanya y Quispe (2019) encontraron que el nivel de dependencia a los videojuegos predomina el nivel alto. Para los autores, el desapego físico y emocional de los padres, ha provocado que los estudiantes busquen en los videojuegos un espacio de protección y comprensión. Ante esta situación, junto con la falta de autocontrol del juego y abandono de sus responsabilidades escolares y/o domésticas (Estrada et al.,2022). A consecuencia de esto, los estudiantes han desarrollado un nivel moderado de dependencia los videojuegos, en cambio, en nuestra investigación los niveles de dependencia se encontraron bajos.

Por otro lado, con respecto a nuestros resultados según el grado académico, se observa que la dependencia a los videojuegos, predominan en un nivel bajo en los cinco grados. Esto significaría que los estudiantes están disminuyendo su tiempo al jugar videojuegos para realizar otras actividades (Pew Research Center, 2023). Además, la prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 14.2$) con (valor $p < .05$) mostró una asociación estadísticamente significativa con el nivel de dependencia a los videojuegos. Este hallazgo sugiere que en los grados menores de (1° y 2°) hay niveles de dependencia moderada porque posiblemente tengan menos responsabilidades y mayor libertad de tiempo. No obstante, a medida que los estudiantes van creciendo hasta llegar a grados de (4° y 5°) empiezan a aumentar las responsabilidades y tienen menos tiempo para dedicarle a los videojuegos, a consecuencia de esto, hay una mayor prevalencia de estudiantes que tienen niveles bajos de dependencia y disminución de casos de dependencia moderada.

En la dimensión de abstinencia, se observa que predominan en el nivel bajo en todos los grados, lo que indicaría que los estudiantes tienen la capacidad de consumir videojuegos sin generar una dependencia de forma regular (Spalice et al.,2021). Además, mantienen hábitos saludables que favorecen su desarrollo a nivel personal, social, familiar y académico. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 18.8$) con el (valor $p < .05$) señala que la dimensión de

abstinencia mostró una asociación estadísticamente significativa con el grado académico. Esto sugiere que, los estudiantes avanzan a la adolescencia tardía tienen una mejor capacidad para gestionar sus tiempos y priorizar otras actividades importantes en su vida. En este proceso, hay cambios psicológicos, construcción de la identidad y desarrollo cognitivo, lo que les permite tomar decisiones en la adolescencia (OMS, 2020).

En la dimensión de abuso y tolerancia, observamos que predomina el nivel bajo en los cinco grados. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 6.6$) con el (valor $p > .05$), indicaría que la dimensión de abuso y tolerancia no tiene una asociación estadísticamente significativa con el grado académico. Esto sugiere que, en todos los grados no hay un crecimiento o disminución significativo de casos en la dependencia a los videojuegos.

En la dimensión de problemas asociados, observamos que predominan el nivel bajo en los grados de 3° y 4°, mientras que 1° y 2° predominan en el nivel moderado. En 5° grado tiene una distribución similar tanto nivel bajo como moderado. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 6.6$) y el (valor $p > .05$) indicaría que no hay una asociación estadísticamente significativa entre esta dimensión y el grado académico, lo que sugiere que no hay un patrón claro de aumento o disminución de casos de dependencia a los videojuegos en los diferentes grados académicos. Sin embargo, algunos estudiantes pueden desarrollar diferentes problemas con el consumo de videojuegos, como abandono de responsabilidades escolares y/o domésticas (Estrada et al.,2022) y desapego físico o emocional de sus padres (Ccorimanya y Quispe,2019), lo que podría estar afectando su entorno familiar como educativo.

Finalmente, en la dimensión de dificultad en el control, se observa que los cinco grados predominan el nivel bajo. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 4.99$) y el (valor $p > .05$) indica que no hay una asociación estadísticamente significativa entre esta dimensión y el grado académico, debido a que no hay una variación significativa en la dificultad para controlar el consumo de videojuegos en los diferentes grados.

Estos resultados representan un hallazgo importante, ya que no se han encontrado estudios previos donde hayan considerado el grado académico para analizar el nivel de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones. Si bien la investigación de Apaza y Vivar (2021) tomaron en cuenta las dimensiones de la dependencia a los videojuegos, lo hizo de forma general. En cambio, nuestro estudio analiza como la dependencia a los videojuegos y sus dimensiones se relacionan con el grado académico y sus asociaciones estadísticas. Este aporte sería muy útil en la creación de programas de prevención al consumo excesivo de videojuegos, abordando temas como del autocontrol en el uso de videojuegos, involucramiento familiar ante el consumo excesivo de videojuegos, planificación del tiempo y otros temas clave.

Por otra parte, en cuanto nuestros resultados según el sexo, observamos que tanto mujeres como hombres predominan en el nivel bajo de dependencia a los videojuegos. A pesar de ello, los niveles de moderado y alto hay casos tanto hombres como mujeres. Además, con la prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 10.2$) y el (valor $p < .05$) indica que el nivel de dependencia a los videojuegos tiene una asociación estadísticamente significativa con el sexo, evidenciando que los hombres tienen mayor probabilidad al consumo de videojuegos en comparación con las mujeres. Esto coincide con Rosenkranz et al., (2017), quienes afirman que las mujeres tienen mayor incidencia en encontrar otras fuentes de entretenimiento, como las redes sociales. No obstante, se observa un aumento de casos de mujeres que juegan videojuegos, lo que se requiere más investigaciones para comprender este fenómeno en el sexo femenino (King y Potenza, 2021).

En la dimensión de abstinencia, observamos que tanto mujeres como hombres predominan en un nivel bajo. Sin embargo, hay casos de niveles moderado y grave en ambos sexos. Esto indicaría que tienen una mayor probabilidad de desarrollar signos de abstinencia, ya que ciertas regiones de recompensa en el cerebro son activadas durante el consumo de los

videojuegos (Peterson, 2021). A consecuencia de esto, los hombres tienen una mayor probabilidad de consumir videojuegos incluso si ha pasado un periodo sin jugar, lo que generaría síntomas de dependencia. Por otro lado, la prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 6.69$) y el (valor $p < .05$), señala que hay una asociación estadísticamente significativa entre la dimensión de abstinencia y el sexo. Esto sugiere que los hombres tienen mayor probabilidad de incurrir a los videojuegos en comparación con las mujeres, en parte, porque varias empresas sacan a la venta nuevas consolas y videojuegos (Choliz y Marco, 2011), los cuales resultan altamente atractivos para los hombres.

Seguidamente, en la dimensión de abuso y tolerancia, observamos que las mujeres predominan en el nivel bajo, mientras que los hombres predominan en el nivel moderado, mostrando una misma tendencia en las dimensiones anteriores. Esto sugiere que los hombres tienen mayor probabilidad a desarrollar conductas adictivas con los videojuegos por las regiones de recompensa que se activan, desencadenando síntomas como abuso por jugar videojuegos o ansiedad ante la imposibilidad de jugar (Brandt, 2008; Peterson, 2021).

Además, los hombres tienden a jugar por varias horas, llegando al extremo de perder la noción del tiempo y las investigaciones que corroboran que juegan entre 1 hora hasta 13 horas semanalmente (Gentile et al., 2004; Swing et al., 2010). Por otra parte, la prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 14.5$) y el (valor $p < .05$) indica que hay una asociación estadísticamente significativa entre esta dimensión con el sexo. Esto confirma que los hombres tienen mayor tendencia en desarrollar síntomas asociados con trastorno de juego, según lo escrito en el CIE-11 (OMS, 2019).

En cuanto a la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, observamos que las mujeres como hombres predominan en el nivel bajo. No obstante, los hombres presentan más casos en niveles moderado y alto a comparación a las mujeres. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 10.40$) y el (valor $p < .05$) indica que hay una asociación

estadísticamente significativa entre esta dimensión y el sexo.

Este resultado sugiere que los hombres tienen una mayor probabilidad de desarrollar otras adicciones, impulsividad, aislamiento social, bajo rendimiento escolar, comportamientos antisociales, consumo de sustancias y problemas médicos (Tejeiro et al., 2009). Además, si hay esta tendencia aumenta significativamente, consecuencias como problemas de vista, dejar de lado responsabilidades y problemas en la atención, irritación visual, malestar en la cabeza, dolores musculares podrían reflejarse en el futuro (Ubaque, 2010).

Finalmente, en la dimensión de dificultad en el control a los videojuegos, observamos que tanto mujeres como hombres predominan en el nivel bajo. Sin embargo, la prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 6.24$) y el (valor $p < .05$), indica que hay una asociación estadísticamente significativa entre esta dimensión y el grado académico.

Este resultado, sugiere que los hombres presentan una mayor prevalencia en tener dificultades para poder controlar su consumo en comparación con las mujeres. La falta de autocontrol según Mayca (2019), es uno de los factores que influyen en las decisiones en volver a jugar videojuegos, ya sea para obtener alguna recompensa del juego o como canalizar su frustración y/o estrés por diversas razones (Choliz et al., 2009). Además, ciertos tipos de videojuegos, como Clash Royale hasta Call o duty aumentan la probabilidad de que los jugadores se enganchen a la pantalla y tengan dificultad sobre su consumo.

De igual forma, estos resultados representan un hallazgo importante, ya que no hemos encontrado estudios previos que hayan considerado el sexo para analizar el nivel de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones, así como sus asociaciones estadísticas

Este hallazgo podría promover programas enfocados tanto hombres como mujeres, abordando temas como el autocontrol en los videojuegos, hábitos saludables, consumo adecuado de videojuegos, etc. Además, nuestros resultados confirmarían que los hombres

tienen una mayor predisposición a consumir videojuegos y generar una dependencia a los videojuegos. Sin embargo, también sugiere que los videojuegos no son exclusivamente para un solo sexo, ya que, en menor proporción, hemos observado casos de mujeres que juegan videojuegos.

Por otro lado, en cuanto a los resultados según el tipo de dispositivo, observamos que, el nivel de dependencia a los videojuegos, los estudiantes que juegan en computadora, Tablet, videoconsola y dispositivo móvil predominan en el nivel bajo. Además, la prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 7.57$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el tipo de dispositivo y el nivel de dependencia a los videojuegos. Esto sugiere que el tipo de dispositivo utilizado por los estudiantes no influye en una disminución o incremento en los casos de dependencia.

En la dimensión de abstinencia, se observan que los estudiantes que computadora, Tablet y dispositivo móvil predominan en el nivel bajo, mientras que los que juegan videoconsola predominan en el nivel moderado. Sin embargo, la prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 11.20$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el tipo de dispositivo y el nivel de abstinencia a los videojuegos. Esto sugiere que el tipo de dispositivo no influye en la probabilidad de desarrollar sintomatología de abstinencia a los videojuegos.

En la dimensión de abuso y tolerancia, observamos que los estudiantes que juegan computadora, Tablet, videoconsola y dispositivo móvil predominan en el nivel bajo. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 8.02$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el tipo de dispositivo y el nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos. Esto sugiere que el tipo de dispositivo no influye en la posibilidad de desarrollar niveles de abuso y tolerancia a los videojuegos.

En la dimensión de problemas asociados, observamos que los estudiantes que juegan en dispositivo móvil predominan en el nivel bajo, mientras que los que juegan en

computadora, Tablet y videoconsola predominan en el nivel moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 7.24$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el tipo de dispositivo móvil y el nivel de problemas asociados a los videojuegos. Esto sugiere que el uso de cualquier dispositivo no influye en la probabilidad de tener problemas relacionados con el consumo de videojuegos.

En la dimensión de dificultad para el control, observamos que los estudiantes que juegan computadora, Tablet y dispositivo predominan en el nivel bajo, mientras que los que juegan videoconsola predominan en el nivel moderado. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 8.01$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el tipo de dispositivo y el nivel de dificultad para el control. Esto sugiere que el uso de cualquier dispositivo no influye en la probabilidad de tener dificultades para controlar el consumo de videojuegos.

En conclusión, que tanto el nivel de dependencia a los videojuegos como sus dimensiones no están influenciados con el tipo de dispositivo que juegan los estudiantes. Este hallazgo es relevante, ya que no hemos encontrado estudios previos donde hayan analizado el tipo de dispositivo con el nivel de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones. Este aporte puede ser beneficio para comprender que dispositivos usan los estudiantes tanto dentro como afuera de la institución educativa y, por ello, impulsar a tomar medidas preventivas para evitar su crecimiento de consumo de estas tecnologías. Asimismo, es importante que las familias tomen conciencia sobre los posibles riesgos al consumo de estas tecnologías y puedan crear alternativas más saludables.

Por otra parte, en nuestros resultados según la frecuencia de uso, observamos que la dependencia a los videojuegos de los que juegan entre un día, dos días, tres días y cuatro días predominan en el nivel bajo, mientras los que juegan cinco días, seis días y diariamente que predominan en el nivel moderado. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 65.60$) y el (valor $p < .05$)

indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso y el nivel de dependencia a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan con mayor frecuencia tienen mayor predisposición en generar una dependencia a los videojuegos en comparación a los estudiantes que juegan con menor frecuencia.

En la dimensión de abstinencia, observamos que los estudiantes que juegan un día, dos días, tres días y cuatro días predominan en el nivel bajo, mientras los que juegan cinco días, seis días y diariamente predominan en el nivel moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 54.50$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso y el nivel de abstinencia a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan con mayor frecuencia videojuegos tienen mayor probabilidad de experimentar sintomatología como ansiedad, irritabilidad cuando no juegan, mientras que los que juegan en menor frecuencia presentan menor tendencia a tener esta sintomatología.

En la dimensión de abuso y tolerancia, observamos que los estudiantes que juegan un día, dos días y cuatro días predominan en el nivel bajo, mientras los que juegan tres días, cinco días, seis días y diariamente predominan en el nivel moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 83.0$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso y el nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan con una mayor frecuencia de uso, tienen una mayor necesidad de jugar por más horas para tener la misma satisfacción, así como priorizar el tiempo de consumo sobre otras actividades.

En la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, se observa que los estudiantes que juegan un día y dos días predominan en el nivel bajo, mientras que aquellos que juegan tres días que pueden ubicarse en el nivel bajo como moderado. Por otro lado, los que juegan cuatro días, cinco días, seis días y diariamente predominan en el nivel moderado.

La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 57.90$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso y el nivel de problemas asociados a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que tienen una mayor frecuencia de consumo a los videojuegos tienden a experimentar problemas en diferentes áreas, como familiar, personal, social y educativa.

Finalmente, en la dimensión de dificultad en el control, se observa que los estudiantes que juegan un día, dos días, tres días, cuatro días y cinco días predominan en el nivel bajo, mientras que aquellos que juegan 6 días que se encuentran en el nivel moderado. Por otro lado, los que juegan diariamente tienden pueden ubicarse tanto en el nivel bajo o moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 57.60$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre la frecuencia de uso y la dificultad de control en los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan en un grado mayor de frecuencia tienen mayor probabilidad a tener dificultades en controlar su consumo, lo que podría llevar que los juegos sean parte central de su vida.

Llegando a la conclusión que la frecuencia de uso influye tanto en el nivel de dependencia a los videojuegos como en sus dimensiones. Esto nos indica que las personas que juegan con mayor frecuencia o de forma constante tienen mayor probabilidad de generar una dependencia a los videojuegos.

Por otro lado, en nuestros resultados en relación con el tiempo de juego, observamos que los estudiantes que juegan menos de hora al día y una hora al día predominan en el nivel bajo. En contraste, con los que juegan de dos a tres horas al día y más de tres horas al día predominan en el nivel moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 61.20$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo de juego y el nivel de dependencia a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan más de tres horas tienen una mayor probabilidad a desarrollar una dependencia a los videojuegos,

mientras que los que juegan menos horas tienen un menor riesgo.

En la dimensión de abstinencia, observamos que los estudiantes que juegan menos de una hora al día, una hora al día y de dos a tres horas al día predominan en el nivel bajo. En cambio, los que juegan más de tres horas al día se encuentran en el nivel moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 34.70$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo de juego y el nivel de abstinencia. Esto sugiere que los estudiantes que juegan más de tres horas tienen mayor probabilidad de tener síntomas de abstinencia como malestar emocional si se les impide jugar. Por el contrario, los que juegan menos de una hora tienen menor riesgo de desarrollar esta sintomatología.

En la dimensión de abuso y tolerancia, observamos que los estudiantes que juegan menos de una hora al día y una hora al día predominan en el nivel bajo, mientras que aquellos que juegan de dos a tres horas al día y más de tres horas al día predominan en el nivel moderado. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 64.60$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo de juego y el nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan más de tres horas tienen una mayor probabilidad de desarrollar una necesidad por jugar videojuegos y priorizarlos en su vida diaria. En contraste, los que juegan menos de una hora presentan un menor riesgo de abusar con los videojuegos.

En la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, observamos que los estudiantes que juegan menos de una hora al día y una hora al día predominan en el nivel bajo, mientras que los que juegan de dos a tres horas al día y más de tres horas al día predominan en el nivel moderado. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 63.40$) y el (valor $p < .05$) indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo de juego y el nivel de problemas asociados a los videojuegos. Esto sugiere que los estudiantes que juegan más de tres horas tienen mayor probabilidad de experimentar problemas en diferentes ámbitos como

académicos, familiares, personales por motivo al consumo. En cambio, lo que juegan menos de una hora, tienen un menor riesgo en enfrentar estos problemas debido al consumo excesivo de videojuegos.

Finalmente, en la dimensión de dificultad para el control, observamos que los estudiantes que juegan menos de una hora al día, una hora al día y de dos a tres horas al día que predominan en el nivel bajo, mientras los que juegan más de tres horas al día predominan en el nivel moderado. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 71.40$) y el (valor $p < .05$), indican que existe una asociación estadísticamente significativa entre el tiempo de juego y el nivel de dificultad en el control. Esto sugiere que los estudiantes que juegan más de tres horas tienen una mayor probabilidad de tener dificultades en controlar su dependencia a los videojuegos, mientras los que juegan menos de una hora, presentan un menor riesgo en esta dificultad.

Llegando a la conclusión que el tiempo de juego influye tanto en el nivel de dependencia a los videojuegos como en sus dimensiones. En consecuencia, de esto, las personas que juegan videojuegos en horas extremadamente altas pueden desarrollar niveles altos de dependencia a los videojuegos.

De la misma manera, nuestros resultados en relación a la cantidad de lugares muestran que los estudiantes que juegan en un sitio, dos sitios y tres sitios predominan en el nivel bajo. La una prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 2.49$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de dependencia a los videojuegos y la cantidad de lugares. Esto sugiere que la cantidad de lugares donde los estudiantes usan videojuegos no influye significativamente en el nivel de dependencia a los videojuegos.

En la dimensión de abstinencia, observamos que los estudiantes que juegan en un lugar, dos lugares y tres lugares predominan en el nivel bajo. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 3.53$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de abstinencia y la cantidad de lugares. Esto indica que la cantidad de sitios

donde usan videojuegos no influye significativamente en los niveles de abstinencia.

La dimensión de abuso y tolerancia, observamos que los estudiantes que juegan en un lugar, dos lugares y tres lugares predominan en el nivel bajo. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 1.78$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de abuso y tolerancia y la cantidad de lugares. Esto sugiere que la cantidad de sitios donde usan videojuegos no influye significativamente en los niveles de abstinencia.

En la dimensión de problemas asociados, observamos que los estudiantes que juegan en un sitio predominan en el nivel bajo, mientras los que juegan en dos y tres sitios que se encuentran en el nivel moderado. La prueba de chi cuadrado ($\chi^2 = 3.53$) y el (valor $p > .05$), indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre la cantidad de lugares y el nivel de problemas asociados a los videojuegos. Esto sugiere que la cantidad de sitios donde usan videojuegos no influye significativamente con la aparición de problemas con los videojuegos.

Finalmente, en la dimensión de dificultad para el control, observamos que los estudiantes que juegan en un lugar, dos lugares y tres lugares predominan en el nivel bajo. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = .85$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre la cantidad de lugares y el nivel de dificultad para el control a los videojuegos. Esto sugiere que la cantidad de lugares en los que los estudiantes juegan no influyen significativamente en su capacidad de controlar el consumo de videojuegos.

En conclusión, la cantidad de lugares no influye en el nivel de dependencia a los videojuegos como en sus dimensiones. Eso sugiere que independientemente del número de sitios en los que un individuo juegue, la probabilidad de tener una dependencia se mantiene.

En los resultados globales de la funcionalidad familiar, observamos que nuestros resultados concuerdan con la investigación de Tapia (2022), en la que la alta funcionalidad predominó, al igual que nuestro estudio. Esto indica que la mayoría de los estudiantes viven en ambientes sanos y seguros, donde se promueven valores, normas, reglas e interacción con el ambiente para un buen desarrollo en la sociedad (Schneider et al., 2017). Además, existen lazos familiares que brindan un apoyo familiar alto.

Sin embargo, tanto en nuestra investigación como en la de Tapia (2022) observamos casos de estudiantes con moderada disfunción y grave disfunción, lo que podría indicar que hay un desapego físico y/o emocional hacia sus padres. Esto puede afectar los lazos familiares, generando discusiones o peleas entre padres y provocando tensión en el ambiente (Ccorimanya y Quispe, 2019).

A diferencia de nuestros hallazgos, la investigación por Apaza y Vivar (2021) señala que la mayoría de los estudiantes predominaban en el nivel moderado de disfunción familiar, a comparación de nuestra investigación que predominó la alta funcionalidad familiar

Debido al número de casos tanto de moderada disfunción familiar como grave disfunción familiar en nuestra investigación y en otras investigaciones, es evidente la necesidad de crear programas que promuevan la funcionalidad familiar. Con el respaldando de estos hallazgos, es posible crear programas enfocados en trabajar aspectos como la adaptación, colaboración, crecimiento, afectividad y capacidad resolutiva (Castilla et al., 2014), los cuales son componentes importantes para la familia según el Dr. Gabriel Smilkstein, creador de la Escala de APGAR- Familiar.

Estos programas dirigidos a las familias de los estudiantes, tendrían como finalidad promover la funcionalidad familiar, la comunicación y apoyo familiar entre los miembros de la familia. No obstante, no solamente los estudiantes deberían de recibir estas charlas, sino los padres y la familia en sí misma, son los encargados de promover una dinámica familiar saludable. Por ello, es importante que este trabajo se realice de forma conjunta, involucrando al psicólogo educativo y otras instituciones que puedan respaldar sobre la prevención y concientización sobre este problema de la disfunción familiar.

Sin embargo, los resultados en función al grado y sexo podrían representar un hallazgo importante, ya que no hemos encontrado estudios previos donde hayan considerado el grado académico y sexo para analizar el nivel de funcionalidad familiar. Este aspecto podría aportar para la creación de programas con un enfoque promocional donde aborden temas como la comunicación familiar, la dinámica familiar, el rol de los miembros, apoyo familiar, ajustando las intervenciones según el grado académico y el sexo para una mejor efectividad de las charlas

Con respecto a los resultados en función al grado, se observa que los estudiantes de 3° y 4° grado predominan en el nivel de alta funcionalidad familiar, mientras que los estudiantes de 1°, 2° y 5° se encuentran en moderada disfunción familiar. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 15.40$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de funcionalidad familiar y el grado académico, lo que sugiere que el grado académico no influye de manera significativa en la funcionalidad familiar.

De la misma forma, en los resultados según al sexo, observamos que los estudiantes de sexo masculino predominan en la alta funcionalidad familiar, mientras que del sexo femenino predominan en la moderada disfunción. La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 11.90$) y el (valor $p < .05$) indican que hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de

funcionalidad familiar y el sexo. Esto sugiere que los hombres tienden a percibir una mayor funcionalidad familiar, caracterizada por una mejor adaptación, participación, crecimiento y afecto (Casanova- Rodas et al., 2014) en comparación con las mujeres. Es posible, que existan otros factores que influyan en las relaciones familiares de las mujeres y provoque la presencia de problemas en el hogar.

Por otra parte, en cuanto a nuestros resultados según el tipo de familia, encontramos que estudiantes que pertenecen al tipo de familia 1 (viven con ambos padres), tipo de familia 2 (viven con ambos padres pero uno de ellos es mi padrastro o madrastra) y otro tipo de familia predominan en la alta funcionalidad familiar. No obstante, los estudiantes con el tipo de familia 3 (vive solo con su mamá) y tipo de familia 5 (viven con familia extendida) predominan un nivel moderado de disfunción familiar. En el caso de tipo de familia 4 (viven solo con papá) encontramos casos de alta funcionalidad familiar, moderada disfunción familiar y grave disfunción familiar.

La prueba chi cuadrado ($\chi^2 = 12.90$) y el (valor $p > .05$) indican que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de funcionalidad familiar y el tipo de familia. Esto sugiere que a pesar de los diferentes tipos de estructura familiar, esta no influye significativamente en la funcionalidad familiar percibida por los estudiantes.

Finalmente, en cuanto a nuestros resultados según la percepción de la familia, encontramos que los estudiantes que tienen una percepción positiva sobre su familia predominan en la alta funcionalidad familiar, mientras los que tienen una percepción negativa predominan en grave disfunción familiar. La prueba cuadrada ($\chi^2 = 78.80$) y el (valor $p < .05$) indican que hay una asociación estadísticamente significativa entre el nivel de funcionalidad familiar y la percepción de la familia. Esto sugiere que una percepción positiva de la familia esta vinculada con mayor una mayor funcionalidad familiar, en cambio, una percepción negativa se asocia con mayores niveles de disfunción familiar.

Este hallazgo sugiere que los estudiantes que perciben su familia como funcional, tienen una mayor probabilidad de vivir en una familia donde se promueven principios y valores, además de la cohabitación familiar (Ccorimanya y Quispe, 2019).

En cambio, los estudiantes que no perciben su una familia funcional podrían estar expuestos de vivir en una familia disfuncional, caracterizado por problemas matrimoniales, embarazos a edad temprana, problemas económicos, problemas escolares y consumo de alcohol o drogas. Estos factores, representan un alto riesgo y pueden contribuir con los diferentes niveles de disfunción familiar, desde moderada hasta grave (Cusihuaman et al,2018).



Conclusiones

Primera: Se estableció una relación inversa, pero débil, entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar.

Segunda: Los estudiantes de primero a quinto de secundaria presentaron, en su mayoría, un nivel bajo de dependencia a los videojuegos junto con sus dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados con los videojuegos y dificultad para el control.

Tercera: La mayoría de los estudiantes de secundaria mostraron una alta funcionalidad familiar, seguida de moderada disfunción familiar y finalmente, con una grave disfunción familiar.

Cuarta: El análisis de la dependencia a los videojuegos encontró varias asociaciones estadísticamente significativas. Se encontraron diferencias en función al grado académico respecto al nivel de dependencia a los videojuegos y en la dimensión de abstinencia. En relación con el sexo, se hallaron diferencias en el nivel de dependencia y sus dimensiones. Además, se observaron asociaciones en la frecuencia y tiempo de uso en relación con el nivel de dependencia a los videojuegos y sus dimensiones.

Quinta: Al analizar la funcionalidad familiar, mostró asociaciones estadísticamente significativas entre el sexo y la percepción familiar en relación con la funcionalidad.

Sugerencias

Primera: Llevar a cabo investigaciones de tipo longitudinal que analicen la relación entre la dependencia a los videojuegos a lo largo del tiempo, con el propósito de establecer relaciones causales y comprender mejor el comportamiento de las variables; dirigido a investigadores de Psicología de otras Universidades o centros de investigación.

Segunda: Realizar investigaciones comparativas sobre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar, dirigidas a equipos de investigadores de diferentes universidades o bachilleres en Psicología, considerando en cuenta factores sociodemográficos como el grado académico y el sexo, con el propósito de encontrar diferencias significativas que enriquezcan el análisis.

Tercera: Incluir en futuras investigaciones variables como habilidades sociales, depresión, ansiedad, estilos de crianza, hábitos saludables, estrés académico, autoestima, rendimiento académico, para obtener un mejor análisis más completo sobre como la dependencia a los videojuegos esta vinculado a otras variables, dirigidos a profesionales interesados en la salud mental y bienestar en adolescentes de colegios particulares o nacionales o profesionales que desean inclinarse por la Psicología Educativa y/o Clínica.

Cuarta: Implementar programas preventivos sobre el consumo de videojuegos, abarcando temas sobre: causas y consecuencias de los videojuegos en adolescentes, gestión del tiempo, actividades alternativas para reemplazar los videojuegos, gestión del estrés y frustración, autoestima con el propósito de concientizar sobre esta problemática dirigido tanto a estudiantes como padres de familia. Esta iniciativa puede llevarse a acabo con la coordinación con la psicóloga, coordinadora de tutoría, tutores y el director de la institución educativa o también trabajar en conjunto con centros de salud mental comunitarios de la red Arequipa.

Quinta: Organizar programas familiares que promuevan la funcionalidad familiar, promoviendo temas como: comunicación efectiva y afectiva, resolución de conflictos, apoyo emocional, planificación familiar, involucrando tanto estudiantes como padres de familia, donde se promuevan actividades recreativas para fortalecer los vínculos familiares, en previa coordinación con el departamento de Psicología, el director del colegio y tutores.

Sexta: Establecer escuelas de padres en todos los grados de secundaria, coordinadas con el director, donde la psicóloga aborde temas relacionados con los videojuegos y la funcionalidad familiar, ofreciendo una orientación tanto individual como grupal para hacer el seguimiento correspondiente.

Séptima: Crear espacios entre padres e hijos a través de actividades deportivas y recreativas, en coordinación con el director, la psicóloga del colegio, coordinadora de tutoría y docentes. Estos espacios tienen como propósito fomentar la comunicación familiar y fortalecer los lazos familiares en los estudiantes.

Octavo: Desarrollar baremos estandarizados y validados para medir el nivel de dependencia a los videojuegos, liderados por grupos multidisciplinarios que incluyan psicometristas y psicólogos clínicos. Esto permitirá mejorar la precisión para futuras investigaciones y evaluaciones clínicas, además de contribuir con un instrumento integral y confiable.

Limitaciones

Primera: Durante la recolección de consentimientos y asentimientos, se presentaron algunas dificultades con respecto al tiempo, puesto que algunos estudiantes se demoraron en traer los documentos correspondientes y en algunos casos el colegio tuvo algunas celebraciones programadas por el director de la I.E como “Día de la Madre”, “Día del Padre”, “Juegos Deportivos”, etc., por ende, se aplazaron los días de entrega de consentimientos y asentimientos.

Segunda: El acceso de Test de Dependencia a los Videojuegos (T.D.V) y sus dimensiones fue limitado, lo que dificultó en obtenerla. Por ende, para contar con el instrumento, fue necesario contactarse con los autores para gestionar su acceso y asegurar su correcta aplicación para el estudio.

Tercera: Los resultados del estudio no pueden generalizarse a toda la población, ya que se eligió la muestra por conveniencia y no de forma aleatoria. Por ende, estos hallazgos solo reflejarían a los participantes del estudio y no a todos los estudiantes de secundaria.

Referencias

- American Psychological Association. (2017). *Ethical Principles of Psychologists and Code of Conduct*. <https://www.apa.org/ethics/code/ethics-code-2017.pdf>
- Anderson, A. y Dill, E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. DOI: 10.1037//0022-3514.78.4.772
- Apaza, Y. y Vivar, R. (2021). *Funcionalidad Familiar y Dependencia a los Videojuegos en Estudiantes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar José Antonio Encinas, Juliaca 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Ica]. Repositorio de la Universidad Autónoma de Ica. <http://www.repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1383/1/Roxana%20Vivar%20Anaya.pdf>
- Aponte, D., Castillo, P. y Gonzales, J. (2017). Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina de Familia* 10(3), 179-186. <https://scielo.isciii.es/pdf/albacete/v10n3/1699-695X-albacete-10-03-179.pdf>
- Asociación Responsable del Juego de Nuevo México (s.f). <https://rganm.org/problema-de-juego-en-la-familia/#:~:text=Cuando%20los%20problemas%20de%20juego,sea%20m%C3%A1s%20dif%C3%ADcil%20resolver%20problema>
- Ato, M., López, J. y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Revista Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. Doi: <http://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>

- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. y Barranowski, J. (2008). Playing for Real: Video Games and Stories for Health-Related Behavior Change. *American Journal of Preventive Medicine*, 34(1), 74-82. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027>
- Batista Tejada, Z., & Álvarez Tejada, M. (2012). Terapia Familiar. Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://es.scribd.com/document/606345338/Alvarez-Tejada-M-y-Batista-Tejada-S-2012-Terapia-familiar-Unidad-1-1-1-Concepto-de-familia-1>
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239–255. <https://doi.org/10.1007/s40869-017-0045-4>
- Berrio, J. (2020). *Relación entre Disfunción Familiar y Adicción a Videojuegos en Estudiantes de Academia Pre Universitaria Alexander Fleming, 2020*. [Tesis de título profesional, Universidad Nacional de San Agustín Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/cbbbebe2-1477-4290-befd-cb428b6c883a>
- Bonnaire, C. y Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104–110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Bowman, R. (1982). A "Pac-Man" theory of motivation: Tactical implications for classroom instruction. *Educational Technology Publications*, 22(9), 14–16. <https://www.jstor.org/stable/44423699>
- Brandt, M. (2008). Videogames activate reward regions of brain in men more than women, Stanford studys finds. Stanford Medicine. <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study-finds.html>

- Briceno, M. (2022). ¿Piensas regalar un videojuego? Primero conoce el sistema de clasificación por edades. *Mercado*. <https://revistamercado.do/tecnologia/videojuegos-clasificaciones/>
- Buiza-Aguado, C. (2018). Videojuegos. uso problemático y Factores Asociados. <https://psicosol.es/wp-content/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf>
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., Gonzáles-Molinier, M. & Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Revista Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>
- Carmona, A. (s.f). COMO AFECTA EL JUEGO EN EL ENTORNO FAMILIAR. <http://ajuter.org/wp-content/uploads/2015/01/COMO-AFECTA-EL-JUEGO-EN-LAS-RELACIONES-FAMILIARES-1.pdf>
- Casanova-Rodas, L., Rascón-Gasca, M., Alcántara-Chabelas, H., Soriano-Rodríguez, A. (2014). Apoyo social y funcionalidad familiar en personas con trastorno mental. *Revista Salud Mental*, (37) 5, 443-448. <https://www.redalyc.org/pdf/582/58232671011.pdf>
- Castilla, H., Caycho, T., Shimabukuro, M & Valdivia, A. (2014). Percepción del funcionamiento familiar: Análisis psicométrico de la Escala APGAR-familiar en adolescentes de Lima. *Revista Propósitos y Representaciones*, 2(1), 49-78. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2014.v2n1.53>

- Ccorimanya, G. & 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 bachiller, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión.
- https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2832/Margoth_Trabajo_Bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Choliz, M. & Clara, M. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Revista Anales de Psicología* 27(2), 418-426.
- <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Choliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, 34, 74-88. https://www.aesed.com/upload/files/vol-34/n-1/v34n1_6.pdf
- Chugden, G. & Méndez, L. (2021). *Dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución en Cajamarca*. [Tesis de licenciamiento, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrrelo, Cajamarca, Perú]
- <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/2086/INFORME%20DE%20OTESIS%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Colegio de Psicólogos del Perú. (2017). *Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú*.
- https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

- Condor, F. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ero a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas*, 2019. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo Lima-Perú]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37373>
- Cruz, M. y Mamani, A. (2023). *Funcionalidad Familiar y Adicción a los Videojuegos en Adolescentes* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Santa María] Repositorio de la Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/233818e2-50c2-4aec-8f29-89b970838cb8/content>
- 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>
- Declaración de Helsinki de la Asociación Médica Mundial. (1964). *Principios Éticos para las Investigaciones Médicas en Seres Humanos*. https://medicina.udd.cl/centro-bioetica/files/2010/10/declaracion_helsinki.pdf
- Eguía, J., Contreras-Espinoza, R. y Solano-Albajes, L. (2013). Videojuegos: Conceptos, Historia y su Potencial como Herramientas para Educación. *Revista de Investigación 3 Ciencias*, 3-14. <https://3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Espín, J. (2023). *Índices de Calidad de Sueño y su Relación con el Uso de Videojuegos en Adolescentes* [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/38034/1/esp%c3%adn_villena%2c_jonathan_josu%c3%a9_%20final.pdf

- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is [conference] In *DiGRA 2005 conference: Changing views—worlds in play*, Compiègne Cedex, France.
<https://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005definition.pdf>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velasquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., y Gallegos, N. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 242–250. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Fithria F, Wardani E, Usman S, Maulida R, Darmawati D, Husna C (2022). The Adverse Effect of Gaming Disorder on the Family System in the Society. *Macedonian Journal Medical Sciences* 10(E):531-535. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.7249>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2020). *¿Qué es la adolescencia?* <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia>
- 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>
- Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020* [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión.
http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/4670/Nubia_Tesis_Maestr_o_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuster, H., Oberst, U., Griffiths, M., Carbonell, X., Chamarro, A., y Talarn, A. (2012).

Psychological motivation in online role-playing games: A study of Spanish World of Warcraft players. *Anales de Psicología*, 28(1), 274–280.

<https://www.redalyc.org/pdf/167/16723161029.pdf>

Gentile, D., Lynch, P., Linder, J., y Walsh, D. (2004). The effects of violent video game

habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. doi: 10.1016/j.adolescence.2003.10

Griffiths, M y McLean, L. (2017). Content Effects: Online and Offline Games. The International Encyclopedia of Media Effects, 1–16.

<http://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0129>

Griffiths, M. y Pontes, H. (2014) Internet Addiction Disorder and Internet Gaming Disorder are Not the Same. *Journal of J Addiction Research & Therapy*, 5(4) 2-3.

<https://doi.org/10.4172/2155-6105.1000e124>

Guzmán, L. (2017). La adolescencia Principales características. [Diapositivas de Power Point]. Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades.

<https://www.cch.unam.mx/padres/sites/www.cch.unam.mx.padres/files/archivos/07-Adolescencia2.pdf>

Hawi, N., Samaha, M. y Griffiths, M. (2018). Internet gaming disorder in Lebanon:

Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70-78. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.16>

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, M. P. (2014). Metodología de la Investigación (6a. ed.). México D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores

[https://www.esup.edu.pe/wp-](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

[content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf)

- Holguin-Alvarez, J y Andrade, P. (2019) Conductas adictivas al juego fortnite: evidencias experimentales de ejercicios de relajación en escolares. *Drugs and addictive Behavior* 4(2), 246-267.
<https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/DAB/article/view/3369/pdf>
- Interactive Games & Entertainment Association (IGEA). (2019). DA20 Report: The Global Game Market, 2019-2022. <https://igea.net/wp-content/uploads/2019/08/DA20-Report-FINAL-Aug19.pdf>
- Interactive Games & Entertainment Association. (2019). Digital Australia 2020.
<https://igea.net/wp-content/uploads/2019/08/DA20-Report-FINAL-Aug19.pdf>
- King, D. y Potenza, M.(2021). Gaming Disorder Among Female Adolescents: A Hidden Problem? *Journal of Adolescent Health*, 68(3), 456-462.
<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.07.034>
[L.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.07.034)
- Licata, J. y Baker, A. (2017). Updated guidelines on digital media use by children. *Journal of the American Academy of Physician Assistants*, 30(4), 1-3.
<https://doi.org/10.1097/01.JAA.0000512232.53926.22>
- Lin, S., y Lepper, M. R. (1987). Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers1. *Journal of Applied Social Psychology*, 17(1), 72–93. doi:10.1111/j.1559-1816.1987.tb00293.x
- Lizárraga, S. & Meza, B. (2020). *Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa De Huancayo, 2020* [Tesis de título profesional, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio de la Universidad Peruana los Andes.
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1939/TESIS%20FINA>

- Macías, M., Marín, A., y Cantillo, K. (2004). Relaciones familiares en familias desplazadas por la violencia ubicadas en la “Cangrejera”. (corregimiento de Barranquilla, Colombia). *Psicología desde el Caribe: Revista del Programa de Psicología de la Universidad del Norte*, 14, 91-124. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301405.pdf>
- Mascelino, A. (2024). 70+ Estadísticas sobre videojuegos que debes conocer en 2024: Crecimiento del mercado, tendencias emergentes y más. Techopedia. <https://www.techopedia.com/es/estadisticas-videojuegos>
- 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]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9914>
- Ministerio de Salud del Perú (2021). La Pandemia Por La Covid-19 Ha Incrementado La Adicción A Los Videojuegos En Niños Y Adolescentes. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Moreno, J., Chauta, L. (2012). Funcionalidad Familiar, Conductas Externalizadas Y Rendimiento Académico en un Grupo de Adolescentes de la Ciudad De Bogotá. *Revista Psychologia Avances de la disciplina* 6(1), 155-166. <https://www.redalyc.org/pdf/2972/297225770006.pdf>
- Mudarra, S. (2020). *Los videojuegos como herramienta de comunicación, educación y salud mental*. [Trabajo de pregrado, Universidad de Sevilla, España]. Repositorio de Universidad de Sevilla 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 título profesional, Universidad Peruana de los Andes. Repositorio de la Universidad Peruana de los Andes.
<https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1783/TESIS%20FINA%20L.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nguyen, A. y Bavelier, D. (2023). Play in video games. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 153() 2-16. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105386>
- Organización Mundial de la Salud (2019). *Clasificación internacional de enfermedades para estadísticas de mortalidad y morbilidad*, (11th Revisión).
<https://icd.who.int/browse/2025-01/mms/en#1448597234>
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Salud Mental del adolescente*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232.
<https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Papalia, D., Feldman, R., y Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano* (Duodécima ed.). Mc Graw Hill.
<https://psicologoseducativosgeneracion20172021.files.wordpress.com/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf>
- Peterson, T. (2021). Video Game Withdrawal: What´s it like?. Healthy Place.
<https://www.healthyplace.com/addictions/gaming-disorder/video-game-withdrawal-whats-it-like>

Petry, N., Rehbein, F., Gentile, D., Lemmens, J., Rumpf, HJ., Mößdejar, H., Bischof, G., Tao, R., Fung, D., Borges, G., Auriacombe, M., Gonzales, A., Tam, P. y O'Brien, C. (2014). An international consensus for assessing internet gaming disorder using the new DSM-5 approach. *Journal of Adicción*, 109(9), 1399-1406.

<https://doi.org/10.1111/add.12457>

Pew Research Center. (2024). Teens and Video Games Today.

<https://www.pewresearch.org/internet/2024/05/09/teens-and-video-games-today/>

Plan Europeo de Información de juegos [PEGI] (2017). ¿Qué significan las etiquetas?

<https://pegi.info/es/que-significan-las-etiquetas>

Quispe, M. (2022). *Adicción a los videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa*, 2022. [Tesis de título profesional, Universidad Nacional de San Agustín Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/c45c6b34-c3fe-4d67-b9e2-fe88ba7d0e5c>

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Madrid:

FAD, INJUVE. <https://www.injuve.es/observatorio/ocio-y-tiempo-libre/jovenes-y-videojuegos-espacio-significacion-y-conflictos-fad>

Rosenkranz, T., Müller, K., Dreier, M., Beutel, M., y Wölfling, K. (2017). Addictive Potential of Internet Applications and Differential Correlates of Problematic Use in Internet Gamers versus Generalized Internet Users in a Representative Sample of Adolescents. *European Addiction Research*, 23(3), 148–156.

<https://doi.org/10.1159/000475984>

Salas-Blas, E., Merino-Soto, C., Choliz, M y Clara, M. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-13.

<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>

- 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]. Repositorio de Universidad del Altiplano.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/7339>
- Schneider, L., King, D. y Delfabbro, P. (2017). Family factors in adolescent problematic internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 21-33.
<https://doi.10.1556/2006.6.2017.035>
- Smilkstein, G. (1978). The family APGAR: A proposal for a family function test and its uses by physicians. *The Journal of Family Practice*, 6 (6), 1231-1239.
https://cdn.mdedge.com/files/s3fs-public/jfp-archived-issues/1978-volume_6-7/JFP_1978-06_v6_i6_the-family-apgar-a-proposal-for-a-family.pdf
- Smith, L., Gradisar, M., & King, D. (2015). Parental Influences on Adolescent Video Game Play: A Study of Accessibility, Rules, Limit Setting, Monitoring, and Cybersafety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 273–279.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0611>
- Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C. y Primi, C. (2021). Gaming among Children and Adolescents during the COVID-19 Lockdown: The Role of Parents in Time Spent on Videogames and Gaming Disorder Symptoms. *International Journal of Environment Research and Public Health*, 18(12), 2-19. DOI:[10.3390/ijerph18126642](https://doi.org/10.3390/ijerph18126642)
- Swing, E., Gentile, D., Anderson, C., y Walsh, D. (2010). Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. *PEDIATRICS*, 126(2), 214–221. doi:10.1542/peds.2009-1508.

- Tapia, N. (2022). *Dependencia a los Videojuegos y su Relación con la Funcionalidad Familiar en Niños de Educación Básica*. [Tesis de título profesional, Universidad Técnica de Ambato Ecuador]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato Ecuador. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34794>
- Tejeiro, R., Pelegrina, M., y 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
- 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]. Repositorio de Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
<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.
https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i3.349
- Vaidya, M., Chandra, S., Manandhar, K. y Kumar, S. (2020). Gaming Disorder among Medical College Students during COVID-19. *Kathmandu University Medical Journal* 70(2), 48-52. <http://www.kumj.com.np/issue/70/48-52.pdf>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Revista Avances en Psicología* 18(1),103- 110.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924/1957>

Van Rooij, A., Kuss, D., Griffiths, M., Shorter, G., Schoenmakers, T., & Van de Mheen, D.

(2014). The(co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157–165. <https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.013>

Van Rooij, A., Schoenmakers, T., Van den Eijnden, R., Vermulst, A. & Van de Mheen, D.

(2012). Videogame addiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 507–11. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0007>

Vásquez, J. y Ferragut, E. (2024). La familia, célula básica de la sociedad; análisis y perspectiva panameña, *Revista la Universidad*, 1(), 121- 134.

<https://revistas.ues.edu.sv/index.php/launiversidad/article/download/2926/3057/7206>

Vásquez, J. y Ferragut, J. (2024). La familia, célula básica de la sociedad; análisis y perspectiva panameña. *Revista La Universidad*, (1), 121-134.

<https://revistas.ues.edu.sv/index.php/launiversidad/article/download/2926/3057>

Anexos

ANEXO 1 Asentimiento Informado



I.E. 40048
ANTONIO JOSÉ DE SUCRE



ASENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: _____

Yo, _____, estudiante del grado ___ y sección _____. Declaro que he sido informado sobre el proceso de aplicación de dos cuestionarios, que evalúan comportamientos relacionados con los videojuegos y la familia en adolescentes para la investigación que está realizando el egresado de la Carrera de Psicología Eduardo Mauricio Rueda Anci. Por ende, manifiesto expresamente mi deseo de participar en la presente investigación.

Firma: _____

ANEXO 2 Consentimiento Informado



I.E. 40048
ANTONIO JOSÉ DE SUCRE



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: _____

Yo, _____, (padre, madre o apoderado) del menor _____ del grado ____ y sección ____, acepto de manera voluntaria que mi hijo(a) participe en la aplicación de 2 pruebas que evalúan comportamientos relacionados con los videojuegos y la familia en adolescentes para la investigación. Así mismo estoy informado sobre las condiciones del proceso de recolección de datos que implica:

- El proceso de recolección de datos no perjudicará la salud del menor.
- Los resultados recopilados serán confidenciales.
- El padre, madre o apoderado, al autorizar la participación del menor, se compromete a que el menor termine el proceso de evaluación. Sin embargo, el padre, madre o apoderado del evaluado(a) podrán solicitar que el menor no continúe con el proceso.

También puedo hacer preguntas con respecto al proyecto de investigación y contactar con el bachiller Eduardo Mauricio Rueda Anci, encargado del proyecto de tesis mediante su correo: Mauricio.Rueda_Anci@hotmail.com

Firma: _____

ANEXO 3 Ficha de Recolección de Datos

Ficha de Recolección de Datos

RESPONDER O MARCAR CON UNA “X” SEGÚN EL ENUNCIADO

Iniciales de Nombres y Apellidos: Edad: Sexo:
Grado: Sección:

1. ¿Con quien o quienes vive en casa?
 - 2 padres ()
 - 2 padres (uno de ellos es mi padrastro o madrastra) ()
 - Solo con mi mamá ()
 - Solo con mi papá ()
 - Familia extendida (abuelos, tíos, etc.) ()
 - Otros (especificar):
2. ¿Según usted, percibe a su familia como un lugar sano y seguro para su desarrollo donde se promueven los valores, principios, comunicación?
 - Si ()
 - No ()
3. ¿Qué dispositivo utilizas más para jugar videojuegos?
 - Computadora. ()
 - Tablet. ()
 - Videoconsola (PlayStation, Xbox, Nintendo, etc.). ()
 - Celular ()
4. ¿Con que frecuencia juegas a la semana?
 - 1 día.
 - 2 días.
 - 3 días.
 - 4 días.
 - 5 días.
 - 6 días.
 - Diario.
5. ¿Cuántas horas al día juegas aproximadamente?
 - Menos de una hora al día. ()
 - 1 hora al día. ()
 - De 2 a 3 horas al día ()
 - Más de 3 horas ()
6. ¿En qué sitios juegas a menudo? (puede marcar más de una)
 - En casa. ()
 - Cabinas de internet. ()
 - En el colegio. ()
 - Amigos ()

ANEXO 4 Test De Dependencia A Los Videojuegos (T.D.V)

Test de Dependencia a los Videojuegos (T.D.V) Autor: Choliz y

Marco (2011)

Indica en qué medida está de acuerdo o desacuerdo marcando una X o Aspa de las siguientes frases sobre el uso de los videojuegos (tanto de videoconsola, como PC). Toma como referencia la siguiente escala:

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

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
2. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con los compañeros, dibujar personajes, etc.)	0	1	2	3	4
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
7. Me irrita/ enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
8. Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante tiempo.	0	1	2	3	4
10. Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14. Cuando me encuentro mal, me refugio en los videojuegos.	0	1	2	3	4
15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16. He llegado a estar jugando más de 3 horas seguidas.	0	1	2	3	4
17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o PC.	0	1	2	3	4
18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0	1	2	3	4
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo en un videojuego, aunque sea solo un momento.	0	1	2	3	4
21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23. He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).	0	1	2	3	4
24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)	0	1	2	3	4
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

ANEXO 5 Escala De Apgar Familiar

Escala APGAR Familiar Autor: Smilkstein (1978)

Iniciales de Nombres y Apellidos:

Edad: Sexo: Centro de Estudios:

Grado: Ciudad:

Instrucciones: Te vamos a presentar unos enunciados que te permitirán acerca de la percepción con tu familia. Deseamos que contestes a cada uno de los enunciados con una X o Aspa la casilla que mejor represente la frecuencia con que actúas.

Enunciado	Nunca	Casi Nunca	Algunas Veces	Casi Siempre	Siempre
1. Estoy satisfecho con la ayuda que recibo de mi familia cuando algo me preocupa.					
2. Estoy satisfecho con la forma en que mi familia discute asuntos de interés común y comparte la solución del problema conmigo.					
3. Mi familia acepta mis deseos para promover nuevas actividades o hacer cambios en mi estilo de vida.					
4. Estoy satisfecho con la forma en que mi familia expresa afecto y responde a mis sentimientos de amor y tristeza.					
5. Estoy satisfecho con la cantidad de tiempo que mi familia y yo compartimos.					

ANEXO 6 Ficha Técnica del Test de Dependencia a los Videojuegos

Ficha Técnica:

- Nombre: Test de Dependencia a los Videojuegos.
- Creadores: Choliz y Marco (2011).
- País de creación: España
- Adaptación al Perú: Salas et. al (2017).
- Aplicación: Individual y Grupal.
- Ítems: Constituida por 25 ítems y dividido en 4 dimensiones.
- Dirigido a: Niños y Adolescentes de 10 a 18 años.
- Duración de Prueba: 15 a 25 min aproximadamente.

Dimensiones:

- Abstinencia: 10 ítems.
-
- Abuso y tolerancia: 5 ítems.
-
- Problemas ocasionados por los videojuegos: 4 ítems.
-
- Dificultad para el control: 6 ítems.

Calificación:

A continuación, se muestra los baremos del puntaje global y de las dimensiones del instrumento (Chugden y Menéndez, 2021):

Dimensión	Abstinencia	Abuso y Tolerancia	Problemas Ocasionados	Dificultad en el Control	Puntuación Global
Alto	27-40	13-20	11-16	16-24	67-100
Moderado	13-26	6-12	5-10	8-15	32-66
Bajo	0-12	0-5	0-4	0-7	0-31

ANEXO 7 Ficha Técnica de la Escala APGAR Familiar

Ficha Técnica:

- Nombre: Escala APGAR- Familiar.
- Creador: Smilkstein (1978).
- Adaptación: Castilla et. al (2014).
- Aplicación: Individual o Grupal.
- Duración de prueba: 15 min
- Dirigido a adolescentes.
- Ítems: 5

Dimensiones:

- Tipo unidimensional.

Calificación:

Las puntuaciones van desde 0 hasta 20.

- Alta funcionalidad familiar: 14-20.
- Moderada disfunción familiar: 7 a 13.
- Grave disfunción familiar 1 a 6.

ANEXO 8 Carta de Autorización de Presentación a la Institución Educativa



I.E. 40048
ANTONIO JOSÉ DE SUCRE



Jesús Sandro Huanqui Guerra

**Director de la I.E. Antonio José de
SucreArequipa**

**Asunto: Solicitud de ejecución
de Proyecto de Tesis en la
Institución Educativa**


Estimado Sr. director De mi consideración,

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente y presentarle al (la) Sr. (a./ta.) Eduardo Mauricio Rueda Anci, identificado con DNI N° 73143223, egresado de la Carrera Profesional de Psicología de nuestro centro de estudios; quien se encuentra desarrollando su Proyecto de Tesis titulado “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARÍA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL DISTRITO DE YANAHUARA DE AREQUIPA”. Por ende, le solicito tenga a bien brindarle las facilidades que el caso lo amerita, para hacer posible la ejecución y lograr culminarlo satisfactoriamente.

Sin otro particular, me despido atentamente con mis distinguidos respetos y desearle lo mejor para toda la Institución Educativa Antonio José de Sucre para este periodo 2024.

Atentamente, Escuela Profesional de
Psicología de la Universidad Católica
de Santa María

**ANEXO 9 Carta de Presentación por la Escuela Profesional de Psicología a la
Institución Educativa**



**Universidad Católica
de Santa María**

“IN SCIENTIA ET FIDE EST FORTITUDO NOSTRA”
(En la Ciencia y en la Fe está nuestra fortaleza)

MINISTERIO DE EDUCACION
UGEL AREQUIPA NORTE
I.E. ANTONIO JOSÉ DE SUCRE

RECEPCION

Reg. N° 406 Folio: 01
Fecha: 12-04-2024
Asunto: Aplicación de Ins.
Firma: Plus

Arequipa, 11 de abril del 2024

OFICIO No 161- EPPsic-2024

Señor:
JESÚS SANDRO HUANQUI GUERRA
Director de la I.E Antonio José de Sucre - Yanahuara
Presente.-


De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, en nombre de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Católica de Santa María, para presentar al Bachiller **RUEDA ANCI EDUARDO MAURICIO**, quien se encuentran desarrollando su tesis titulada: “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UN COLEGIO NACIONAL DEL DISTRITO DE YANAHUARA DE AREQUIPA 2024”, con la cual pretende optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología.

En tal sentido, solicito permitan al mencionado bachiller la aplicación de los instrumentos y recolección de datos en estudiantes de la institución que usted dignamente dirige, lo que les permitirá lograr su objetivo académico. Al respecto, se informa que el proyecto de tesis ha sido aprobado por sus jurados, además se encuentran bajo la asesoría del señor Mg. Yuri Félix Chávez Luque y cuentan con la opinión favorable de esta Dirección.


Agradezco el apoyo a nuestros jóvenes valores y la atención al presente. Hago propicia la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,



Mgter. Flor Alcida Vilches Velasquez
Directora de la Escuela Profesional de Psicología
Universidad Católica de Santa María

Se autoriza.



FVV/EPP
cuv

Campus central: Urb. San José s/n Umacollo. Arequipa - Perú
(+51) 054 - 382038
ucsm@ucsm.edu.pe
www.ucsm.edu.pe

ANEXO 10 Prueba de Normalidad*Prueba de Normalidad*

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	n	p
Dependencia a los videojuegos	.0696	285	.127
Funcionalidad Familiar	.0608	285	.242

En la prueba de normalidad, dado que nuestra fue mayor a 50, se utilizó la prueba de Kolmogórov-Smirnov, podemos apreciar que las variables de dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar tienen una distribución normal ya que el p-valor es $> \alpha$ (0.05), por ende, se utilizó la prueba de coeficiente de correlación de Pearson para medir la correlación de nuestras variables.