



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA

TESIS

**“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS CON EL FUNCIONAMIENTO
FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA I.E.P.
ESPERANZA Y CARIDAD, CHORRILLOS 2021”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

CALIDAD DE VIDA, RESILIENCIA Y BIENESTAR PSICOLÓGICO

PRESENTADO POR:

MELINA HERBITA BUSTAMANTE WERLEN

TESIS DESARROLLADA PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

DOCENTE ASESOR:

MG. ALEX ARTURO VILCAS LAZO

CÓDIGO ORCID: N° 0000-0002-9507-0153

CHINCHA, 2022.

Asesor

MG. ALEX ARTURO VILCAS LAZO

Miembros del jurado

- Dr. Edmundo González Zavaleta
- Dr. Elio Huamán Flores,
- Mg. Susana Atuncar Deza

Dedicatoria

En memoria de mi padre (Edgar), quien siempre estuvo a mi lado apoyándome y dándome palabras de aliento para llegar al objetivo.

Agradecimiento

En primer lugar, a la Universidad Autónoma de Ica y al asesor Alex Vilcas Lazo por impartirme sus conocimientos y brindarme las facilidades para lograr concluir con la elaboración de mi tesis y obtener el título de Licenciada en Psicología.

Por otro lado, agradecer a la Lic. Magaly Pérez Gómez directora de la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad del distrito de Chorrillos, así como a la psicóloga Lic. Guiliana Anaya Alfaro; por haberme brindado su autorización y apoyo para la muestra de la presente investigación. Asimismo, agradecer a los padres de familia de la institución educativa por brindarme su autorización para realizar la toma de los instrumentos a sus menores hijos.

Sin embargo, no sería posible la elaboración de la presente investigación sin la colaboración y participación de los estudiantes del nivel secundario de la I.E.P. Esperanza y Caridad, sin ellos no hubiese sido posible obtener la información requerida.

Finalmente, agradecer a mi estadista por brindarme su asesoramiento y conocimientos en la elaboración de cuadros estadísticos, la prueba de hipótesis y entre otros para el análisis, discusiones, conclusiones y recomendaciones de la presente investigación.

Resumen

Objetivo: Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Material y método: Estudio de tipo básica, de corte transversal, correlacional, la muestra fue por conveniencia con 85 estudiantes, quienes respondieron a los cuestionarios “Dependencia a videojuegos” comprendida de 25 preguntas y el cuestionario “Cohesión y adaptabilidad familiar” con 20 preguntas.

Resultados: El 62.4% tienen nivel de dependencia baja a los videojuegos, el 37.6% tienen un nivel de dependencia moderada a los videojuegos, en lo que respecta a sus dimensiones: abstinencia el 54.1% nivel baja y 27.1% nivel alta; en abuso y tolerancia un 49.4% nivel baja y nivel moderada en 45.9%; en problemas asociados a los videojuegos un 58.8% nivel baja y nivel moderada un 38.8%; finalmente en dificultad y control un 60.0% nivel baja y nivel moderada un 38.8%. En el funcionamiento familiar se halló que el 15.3% tienen una familia balanceada, el 67.1% tienen una familia de rango medio y el 17.6% tienen una familia extrema.

Conclusión: Se determinó que no existe relación significativa ($Rho=0.922$) entre dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de I.E.P. Esperanza y Caridad - Chorrillos 2021.

Palabras claves: Videojuegos, adolescencia, dependencia a videojuegos, funcionamiento familiar, familia.

Abstract

Objective: To determine the relationship between dependence on video games and family functioning in high school students of the I.E.P. Hope and Charity, Chorrillos 2021.

Material and method: Basic, cross-sectional, correlational study, the sample was for convenience with 85 students, who answered the questionnaires "Dependence on video games" comprised of 25 questions and the questionnaire "Family cohesion and adaptability" with 20 questions.

Results: 62.4% have a low level of dependence on video games, 37.6% have a moderate level of dependence on video games, in regards to their dimensions: abstinence 54.1% low level and 27.1% high level; in abuse and tolerance 49.4% low level and moderate level in 45.9%; in problems associated with video games 58.8% low level and 38.8% moderate level; finally in difficulty and control 60.0% low level and 38.8% moderate level. In family functioning it was found that 15.3% have a balanced family, 67.1% have a medium range family and 17.6% have an extreme family.

Conclusion: It was determined that there is no significant relationship ($Rho=0.922$) between dependence on video games and family functioning in I.E.P. Hope and Charity - Chorrillos 2021.

Keywords: Video games, adolescence, dependence on video games, family functioning, family.

Índice general

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract.....	vi
Índice general	vii
Índice de figuras y de cuadros	ix
I. INTRODUCCIÓN	12
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
2.1. Descripción del Problema.....	15
2.2. Pregunta de investigación general.....	17
2.3. Preguntas de investigación específicas	17
2.4. Objetivo General.....	17
2.5. Objetivos Específicos.....	18
2.6. Justificación e importancia.....	18
2.7. Alcances y limitaciones.....	19
III. MARCO TEÓRICO.....	21
3.1. Antecedentes.....	21
3.1.1 Antecedentes Internacionales	21
3.1.2 Antecedentes Nacionales.....	23
3.2. Bases teóricas	25
3.2.1Videojuegos.....	25
3.2.2Funcionamiento Familiar	29
3.3. Identificación de las variables	35
IV. METODOLOGÍA.....	36
4.1. Tipo y Nivel de Investigación	36
4.2. Diseño de la Investigación	36
4.3. Operacionalización de variables	37
4.4. Hipótesis general y específica	39
4.5. Población – Muestra	40
4.6. Técnicas e instrumentos: Validación y Confiabilidad	40
4.7. Recolección de datos.....	46
4.8. Técnicas de análisis e interpretación de datos	47

V. RESULTADOS	49
5.1. Presentación de Resultados – Descriptivos.....	49
5.2. Presentación de Resultados – Tablas cruzadas	57
VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	64
6.1. Análisis de los resultados – Prueba de hipótesis.....	64
6.2. Comparación resultados con antecedentes.....	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
ANEXOS	84
Anexo 1: Matriz de Consistencia	85
Anexo 2: Matriz de Operacionalización de Variables	87
Anexo 3: Instrumentos de medición	89
Anexo 4: Ficha de validación de instrumentos de medición	91
Anexo 5: Carta de Presentación de la Universidad	95
Anexo 6: Base de datos.....	98
Anexo 7: Consentimiento Informado.....	100
Anexo 8: Evidencias fotográficas.....	101
Anexo 9: Informe de Turnitin al 28% de similitud.....	102

Índice de figuras y cuadros

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Modelo Circumplejo para el FACES III</i>	35
Figura 2 <i>Niveles de dependencia a videojuegos</i>	49
Figura 3 <i>Dimensión: abstinencia en la dependencia a videojuegos</i>	50
Figura 4 <i>Dimensión: abuso y tolerancia en la dependencia a videojuegos</i>	51
Figura 5 <i>Dimensión: problemas asociados a los videojuegos en la dependencia a videojuegos</i>	52
Figura 6 <i>Dimensión: dificultad y control en la dependencia a videojuegos</i>	53
Figura 7 <i>Funcionamiento Familiar: Tipos de familia</i>	54
Figura 8 <i>Dimensión: cohesión en el funcionamiento familiar</i>	55
Figura 9 <i>Dimensión: Adaptabilidad en el funcionamiento familiar</i>	56
Figura 10 <i>Niveles de Dependencia a videojuegos con los tipos de familia del Funcionamiento Familiar</i>	57
Figura 11 <i>Dimensión abstinencia con el Funcionamiento familiar</i>	58
Figura 12 <i>Dimensión Abuso y tolerancia con el funcionamiento familiar</i>	59
Figura 13 <i>Dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar</i>	61
Figura 14 <i>Dimensión Dificultad y control con el Funcionamiento Familiar</i>	62

Índice de Cuadros

Cuadro 1 <i>Baremo para identificar el nivel de dependencia a videojuegos</i>	42
Cuadro 2 <i>Ficha Técnica: Test de Dependencia a videojuegos</i>	42
Cuadro 3 <i>Estadística de fiabilidad Cuestionario Dependencia a videojuegos</i>	43
Cuadro 4 <i>Baremo: cohesión, adaptabilidad y tipo de familia</i>	45
Cuadro 5 <i>Ficha Técnica: evaluación de cohesión y adaptabilidad familiar</i>	45
Cuadro 6 <i>Estadística de fiabilidad Cuestionario Cohesión y adaptabilidad familiar</i>	46
Cuadro 7 <i>Niveles de dependencia a videojuegos</i>	49
Cuadro 8 <i>Dimensión: abstinencia en la dependencia a videojuegos</i>	50
Cuadro 9 <i>Dimensión: abuso y tolerancia en la dependencia a videojuegos</i>	51
Cuadro 10 <i>Dimensión: problemas asociados a los videojuegos en la dependencia a videojuegos</i>	52
Cuadro 11 <i>Dimensión: dificultad y control en la dependencia a videojuegos</i>	53
Cuadro 12 <i>Funcionamiento Familiar: Tipos de familia</i>	54
Cuadro 13 <i>Dimensión: cohesión en el funcionamiento familiar</i>	55
Cuadro 14 <i>Dimensión: Adaptabilidad en el funcionamiento familiar</i>	56
Cuadro 15 <i>Niveles de Dependencia a videojuegos con los tipos de familia del Funcionamiento Familiar</i>	57
Cuadro 16 <i>Dimensión abstinencia con el Funcionamiento familiar</i>	58
Cuadro 17 <i>Dimensión Abuso y tolerancia con el funcionamiento familiar</i>	59
Cuadro 18 <i>Dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar</i>	60
Cuadro 19 <i>Dimensión Dificultad y control con el Funcionamiento Familiar</i>	62
Cuadro 20 <i>Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dependencia a Videojuegos con el funcionamiento familiar</i>	64

Cuadro 21 Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman Dimensión abstinencia de los videojuegos con el Funcionamiento Familiar.....	66
Cuadro 22 Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos con el funcionamiento familiar.....	67
Cuadro 23 Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar.....	69
Cuadro 24 Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dimensión dificultad y control de los videojuegos con el funcionamiento familiar.....	70
Cuadro 25 Prueba de correlación No paramétricas. Dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar.....	71
Cuadro 26 Prueba de normalidad entre las variables Dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar.....	72

I. INTRODUCCIÓN

Es sabido que el eje de nuestra sociedad es la familia, y ha sufrido cambios con el paso del tiempo. En la época de los años 70, 80 y 90; no fue común ver que los padres se separen a pesar de las diferencias que podrían existir en el núcleo familiar. Fue una época dominada por el autoritarismo, machismo y el prejuicio de la misma sociedad donde vivían. La mujer desempeñaba el papel como ama de casa y esperando que el esposo provea el dinero para cubrir las necesidades básicas del hogar. El varón salía de casa a trabajar para buscar un ingreso económico para satisfacer las necesidades de su familia.

Con la llegada del siglo XX, pudimos apreciar ciertos cambios en la convivencia de las familias principalmente en las familias monoparentales.

El INEI (2018), menciona que, en el Perú de todos los hogares censados el 34,7% pertenecen a las familias disfuncionales, ejerciendo como jefe familiar la madre. Asimismo, la violencia familiar ha ido incrementándose con el pasar de los años. Esto ha ido repercutiendo en la crianza de los hijos y afectándolos de forma emocional manifestándose en el comportamiento de los mismos.

En el 2019, el MINSA informó que recibieron 3099 casos con adicción a videojuegos en jóvenes, en esta cifra no están consideradas las que fueron atendidas en el sector privado, donde 1051 adolescentes mostraban indicios para calificarlos como adictos al videojuego. En tal sentido, CEDRO manifestó que uno de cada diez jóvenes que juegan juegos virtuales, muestran dificultad en adicción severa (Acuña, 2020).

Tomando en cuenta los resultados en nuestro país, concluyo que la gran cantidad de familias no tienen un apropiado funcionamiento familiar, porque carecen del vínculo o lazo emocional, así como la

falta de adaptabilidad hacia los cambios y roles de la familia. Por todas estas consideraciones y por las acciones que se observa en los alumnos de la I.E.P. Esperanza y Caridad, se ha visto por conveniente la necesidad de estudiar y de vincular la dependencia de videojuegos con el funcionamiento familiar.

En tal sentido; el objetivo general de la presente investigación es “Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021”. El estudio es tipo básica no experimental, de corte transversal. El diseño del presente estudio de investigación es descriptivo-correlacional y se utilizará la muestra por conveniencia. Para la recolección de datos se usará el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad familiar, que se tomarán a 85 alumnos del nivel secundario de la I.E.P. Esperanza y Caridad - Chorrillos.

En el capítulo II, se habla sobre el planteamiento del problema de los videojuegos con el funcionamiento familiar, priorizando información de la OMS y de nivel nacional. Asimismo, se describe la pregunta de investigación general y las preguntas de investigación específicas. También observaremos los objetivos generales y específicos como la justificación e importancia, finalmente hablaremos de los alcances y limitaciones que se ha tenido en la investigación.

El capítulo III, comprende el marco teórico, empezando por los antecedentes internacionales y nacionales. Asimismo; las bases teóricas de las dos variables: videojuego y funcionamiento familiar con sus respectivas dimensiones, niveles y escalas de medición. Y finalmente veremos la identificación de variables.

El capítulo IV, está comprendido por la metodología, partiendo por el tipo y nivel de investigación, seguido del diseño de investigación, las operacionalización de variables; así como las hipótesis: general y específicas. Asimismo, tenemos la población y muestra, técnicas e

instrumentos: validación y confiabilidad, la recolección de datos y las técnicas de análisis e interpretación de datos.

El capítulo V, observamos los resultados del estudio compuesto por la presentación de resultados de forma descriptiva, así como en tablas cruzadas.

En el capítulo VI, se da a conocer el análisis de los resultados con la prueba de hipótesis alterna y nula y la comparación de resultados con los antecedentes.

Luego tenemos las conclusiones y recomendaciones de acuerdo a los resultados de estudio.

Asimismo, se presentan las referencias bibliográficas de diversos autores en orden alfabético que nos aportaron información importante para la realización del presente estudio.

Finalmente, se muestran los anexos como: la matriz de consistencia, operacionalización de variables, instrumentos de medición, ficha de validación de instrumentos de medición por juicio de expertos, carta de presentación de la universidad, carta de aceptación y constancia de la directora de la institución donde fue aplicado el instrumento, base de datos, consentimiento informado, evidencias fotográficas, y finalmente el informe turnitin al 28% de similitud.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción del Problema

Belli, S. y López, C. (2008), señalan que a través de los videojuegos los niños adquieren y desarrollan diversas habilidades, siendo las más importantes el conocimiento, apreciación y dominio de las nuevas tecnologías. Por esta razón, los videojuegos hoy en día son un factor importante de las redes sociales en el nuevo mundo de la tecnología. Es necesario recalcar el hecho indiscutible de que los videojuegos son la puerta de entrada a las tecnologías.

De acuerdo a la OMS, los videojuegos fueron creados para la distracción del ser humano, pueden jugar en computadoras y teléfonos móviles gracias al Internet. Pero, la utilización excesiva durante el día y todos los días de la semana, hacen que se convierta en un problema social. En el año 2018 la OMS reconoció el desorden por los Videojuegos como un problema psiquiátrico incluido en el CIE-11, donde se describe a la adicción como una conducta peligrosa que prevalece a diferencia de otros pasatiempos, porque las personas prefieren los videojuegos que se juegan a través de una consola, computadora o celular mediante una conexión a Internet.

En Lima, Vallejos y Capa (2010) encontraron que, 2 de cada 10 jóvenes entre 11 y 18 años son adictos a los videojuegos y, 7 de cada 10 jóvenes los usan en exceso. De esta forma, aseguran que una de las principales causas de la adicción al internet es el funcionamiento familiar.

En tal sentido la presente investigación tiene como finalidad brindar alcances para la elaboración de un marco de reflexión para la construcción e implementación de estrategias preventivas y correctivas cuyo fin es aminorar y prevenir futuras dependencias a los videojuegos en los jóvenes.

Por otra parte, la función familiar se entiende como la dinámica participativa y sistemática establecida entre los integrantes de una

familia y los patrones de educación asociados a preceptos o formas de educación. La crianza aplicada por los padres, confronta el proceder de sus hijos en impases que se dan en forma diaria, la determinación y la solución de los mismos, ya que el componente afectado incluye comunicación y control por disciplina (Barreto, López y Navarro 2018).

Las relaciones familiares experimentan una evidente violencia y riñas entre padres, protección excesiva o el total desamparo de los hijos, lo que genera tensiones familiares y problemas en el seno familiar. Estas relaciones familiares se originan porque tanto el padre como la madre le dedican más tiempo a las labores económicas, descuidando las responsabilidades para con sus hijos como orientación, apoyo, acompañamiento, corregir sus errores, entre otros. Por ello, los adolescentes se involucran en comportamientos agresivos con diferentes patrones de adicción como la tensión emocional, dificultad en las relaciones familiares y el bajo rendimiento en su aprendizaje. El desamparo físico y moral que los padres les dan a sus hijos adolescentes los conduce a buscar nuevos lugares de refugio, como el internet que es la puerta de entrada a los videojuegos. Por esta y otras razones, los jóvenes se desarrollan dentro de familias quebradas, donde la unidad familiar no está fortalecida, aun contando con la presencia del padre y la madre, no son capaces de brindarles una familia donde reine la paz y el amor, pero contrariamente sucede que en el hogar existen un sinnúmero de conflictos donde prevalece la violencia y como resultado los adolescentes se hacen adictos a los videojuegos.

Por todo lo antes mencionado, y porque se ha observado el incremento del uso de los videojuegos como los problemas familiares que se ven reflejados en los alumnos del nivel secundario, durante las horas de clases, la falta de responsabilidad que tienen al no presentar tareas, el rendimiento satisfactorio de exámenes; la presente investigación tiene la finalidad de determinar si los

videojuegos están asociados con el funcionamiento familiar en los adolescentes de la I.E.P. Esperanza y Caridad, del distrito de Chorrillos – Lima- Perú 2021.

2.2. Pregunta de investigación general

¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?

2.3. Preguntas de investigación específicas

PE1. ¿Existe relación entre la dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?

PE2. ¿Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?

PE3. ¿Existe relación entre la dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?

PE4. ¿Existe relación entre la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?

2.4. Objetivo General

Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

2.5. Objetivos Específicos

Determinar si la dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionado en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Determinar si la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionados en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Determinar si la dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionado en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Determinar si la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionados en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

2.6. Justificación e importancia

La presente investigación tuvo como justificación teórica la contribución al conocimiento científico la existencia entre dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar, mediante los resultados obtenidos que servirán para futuras investigaciones.

La justificación práctica que motiva a la presente investigación es porque se obtendrá material que servirá para promover estrategias de aprendizaje que puedan desarraigar cierta adicción a los videojuegos y poner en alerta a los padres de familia sobre la importancia de estar presentes en la vida cotidiana de sus hijos.

La justificación metodológica es no experimental, descriptiva; cuyos instrumentos fueron ajustados a la realidad de la institución educativa y validados por juicio de expertos, donde los resultados servirá para futuras investigaciones brindando alternativas de solución a la dependencia a videojuegos.

Es muy importante crear buenos hábitos como el estudio y rechazar aquello que genera adicción y perjudique su rendimiento académico.

Esto debe ser abolido, como una actividad practicada en exceso aumenta su vulnerabilidad con el aprendizaje. Asimismo; es importante y necesario educar a los padres y adolescentes sobre los problemas que puede causar la adicción a los videojuegos cuando no se usan de manera responsable y no son supervisados por sus progenitores. Seguidamente, se deben tomar precauciones para evitar la adicción a los videojuegos, lo que se puede gestionar mediante el uso eficaz de la utilización del tiempo libre en actividades productivas, evitando el bajo rendimiento académico, la falta de responsabilidad en el cumplimiento de sus deberes, entre otros. Por todo lo antes mencionado; el actual estudio es importante porque aclarará el alcance de la adicción a los videojuegos entre los adolescentes encuestados y ayudará a reforzar las teorías que hablan sobre la dependencia a los videojuegos. Asimismo, se trabajará para proponer nuevas hipótesis relacionadas con el tema en los aspectos que no están dentro de la presente investigación.

2.7. Alcances y limitaciones

Alcances

La presente investigación tiene como alcance en la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad, Chorrillos; la población que fue objeto de estudio fueron los estudiantes del nivel secundario; se investigó la relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar.

Cabe resaltar, que los resultados obtenidos servirán como antecedente para futuras investigaciones que deseen realizar dentro del mismo contexto. Los resultados obtenidos de la presente investigación es de utilidad para la población donde se ha obtenido la muestra, u otras con características similares y no podrán extenderse a otros contextos, porque las acciones a tomar serán útiles sólo para la muestra en estudio.

Limitaciones

Debido al estado de emergencia que está atravesando el país por la pandemia del COVID-19, hubo la necesidad de realizar la investigación de forma virtual, por lo que se hizo las coordinaciones previas con la directora de la institución vía telefónica, correo electrónico y reuniones mediante la plataforma virtual zoom. Asimismo, para obtener el consentimiento informado firmado, se realizó previa coordinación con los tutores de cada grado y con los padres de familia. Después de concluir con la recopilación del consentimiento informado, se accedió a la muestra sin tener contacto directo con los estudiantes en horario de clases brindándoles los instrumentos mediante un link por la plataforma virtual zoom, el cual fue tomado de forma grupal. Dentro de la limitación económica el costo total que demandó la presente investigación fue cubierto en su totalidad por la autora del presente estudio.

III. MARCO TEÓRICO

3.1. Antecedentes

3.1.1 Antecedentes Internacionales

Sánchez & Silveira (2019). Difundieron su estudio de Predominio y adicción a los juegos virtuales. El objetivo fue determinar el predominio y la adicción a los videojuegos. Su diseño es de tipo experimental y descriptivo, con una muestra de 185 adolescentes de 14 a 16 años. Resultados: Un gran porcentaje de jóvenes son adictos a los videojuegos. En el primer aspecto de la abstinencia, el 40.6% indicó disminución y 11% de las muestras indicó aumento. En términos de abuso y tolerancia se reflejó un nivel bajo del 35.8% y un nivel alto del 9.9%. En cuanto a los sucesos asociados a los juegos virtuales se visualizó un nivel bajo del 52,2% y un nivel alto del 12%, reflejando que pueden causar resultados negativos al jugar. En cuanto a dificultad de control no se observó que existiera algún nivel de dificultad con un 45%, pero sí se reflejó un nivel alto del 9.7% que deben desistir de jugar.

Medina, G. (2019). Tuvo como objetivo determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la satisfacción familiar en los estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Santa Rosa – Ambato, Ecuador. Se utilizó un estudio descriptivo correlacional de tipo transversal. Los datos obtenidos muestran que la mayor parte de la población estudiada pertenece a una familia moderadamente funcional con un nivel de satisfacción familiar muy alto de 21.7%, alto de 24.2% y moderada de 16.7%, lo que significa que la cognición de los adolescentes es muy buena y están relacionados con la dinámica en sus hogares.

Álvarez, S. y Salazar, E. (2018). El presente estudio busca determinar la relación del funcionamiento familiar de los adolescentes y salud mental de niños y adolescentes de Santa Marta - Colombia. El estudio es correlacional, con un enfoque cuantitativo

de diseño no experimental. Los resultados indican que un 66% tuvo disfunción familiar leve, respecto a la insatisfacción de los estudiantes el 30% se encuentra insatisfecho como le muestra afecto su familia, el 19 % está insatisfecho como comparten el tiempo en familia. De la misma forma, el 17% se muestran insatisfecho con el apoyo que reciben ante las dificultades por parte de su familia y el 15% están insatisfecho con la manera en que son aceptados y apoyados en sus ilusiones ante nuevas acciones. En lo que respecta al bienestar psicológico, prevaleció con un 47% presentando un nivel medio, el 33% un nivel alto en bienestar y un 20% bajo bienestar.

Ariza, A. (2017). El objetivo de la investigación busca fijar el nivel en que los jóvenes de los colegios de la Policía Nacional - Bogotá muestran adicción a los juegos virtuales, y saber las particularidades del comportamiento. Su población es de 365 jóvenes de bachillerato del colegio Elisa Borrero de Pastrana, Nuestra Señora de Fátima y San Luis. Resultados: con un 52.9% en adicción, el 7.4% en nivel medio, concluyendo que existe una adicción a los videojuegos.

Aguilar, C. (2017). El estudio es de tipo descriptivo, cuya pretensión es identificar el funcionamiento familiar según el modelo circumplejo de Olson en adolescentes tardíos, con una muestra de 288 estudiantes, de los cuales 241 hombres y 47 mujeres, cuyas edades son entre 15 y 19 años de la Unidad Educativa Manuela Garaicoa de Calderón. Resultados: las familias extremas presentan un 27,8%, el 55,2% están en rango medio y el 17% son una familia balanceada. En cohesión el 36,1% presenta nivel bajo que pertenecen a la familia desligada y en adaptabilidad, un nivel alto del 50,3% que corresponde a una familia caótica.

3.1.2 Antecedentes Nacionales

Apaza, Y. & Vivar, R. (2021). El presente estudio busca identificar la conexión del funcionamiento familiar y la dependencia a juegos virtuales en jóvenes del nivel secundario en la I.E. Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021. El estudio es de tipo básica, transversal, de nivel relacional, la muestra es de 229 estudiantes. Resultados: Entre los estudiantes el 53.7% son mujeres, el 73% tiene entre 11 a 13 años, el 76% vive con ambos padres, el 44.5% de ellos logra vivir más de 7 horas diarias con sus padres. El 29.7% tiene un nivel de Funcionamiento familiar bajo, 43.2% tiene un nivel medio y el 27.1% tiene un nivel alto. El 6.6% de la dependencia a los videojuegos es leve, 33.2% nivel medio y el 60.3% alto. En cuanto a las dimensiones de dependencia a los videojuegos, en abstinencia el 42.4% tuvo una exposición moderada; en abuso y tolerancia promediaron un 39.3% nivel medio; en problemas asociados a los videojuegos un 37.1% tiene un nivel bajo y son difíciles de controlar, y el 39.3% tiene un nivel medio. Determinar la existencia de una conexión inversa ($\rho=-0.261$) del funcionamiento familiar y dependencia a juegos virtuales en jóvenes de secundaria de la I.E. Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Fuentes, N. (2021). El estudio busca determinar la conexión del funcionamiento familiar y los estilos de educación con la adicción a juegos virtuales en adolescentes de la I.E.T. San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020. Es descriptivo, no experimental, correlacional, transversal. Está conformada por 178 adolescentes con edades entre 11 a 19 años. Los resultados indican que en el funcionamiento familiar un 52.2% se encuentran en un rango medio, el 34.3 % no existe cohesión familiar y un 49.4% la adaptabilidad es caótica. Referente a los estilos de educación, un 74.7% presentan estilo autoritario. Respecto a la dependencia a los juegos virtuales, el 70.2 % se ubicó en uso ligero, el 19.7% uso medio, el 7,9% abuso y el 2.2% uso patológico. Conclusión: No hay conexión significativa

del funcionamiento familiar y los estilos de educación, con adicción a juegos virtuales. Por tanto, el funcionamiento familiar no tiene conexión significativa con las dimensiones de abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a juegos virtuales y dificultad de control. En cuanto a los estilos de educación no existe conexión significativa con el abuso, la tolerancia y con problemas relacionados a los juegos virtuales; sin embargo, existe conexión significativa con las dimensiones abstinencia y dificultad de control.

Lizárraga, S. & Meza, B. (2020). El objetivo es determinar la relación entre “funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos” en los estudiantes de secundaria. Es de tipo básica de nivel relacional, diseño no experimental transversal. Su muestreo es no probabilístico intencionado, una población de 120 alumnos entre 14 y 15 años del tercero de secundaria, con una muestra de 91 adolescentes. Resultados: una gran parte presenta un óptimo funcionamiento familiar con un 72,5%, resaltando la cohesión con un 54,9% y 80,2% en adaptabilidad flexible. Con respecto a la adicción a los juegos virtuales no muestra dependencia con un 28,6%, se observa que el 46,2% tienen niveles bajos con referencia a la dependencia, una dependencia moderada con el 20,9% y por último la dependencia grave tiene un ,4%. Por tanto, se llega a la conclusión que no hay conexión significativa con el funcionamiento familiar y la adicción a los juegos virtuales.

Layme, C. (2019). En su investigación tiene el propósito de identificar la conexión del funcionamiento familiar con la adicción en jóvenes de la I.E. Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro en el año 2018. Es descriptivo, correlacional y transversal. De 518 jóvenes es la población y su muestra fue de 220 estudiantes. Resultados: El 59.1% corresponde a la familia disfuncional, lo que respecta a la familia funcional se obtuvo un 40.9 %. En adaptabilidad resaltan las familias flexibles con 31.4% y las familias caóticas con 38.2%; la dimensión cohesión resaltan las familias desligadas con 70% y las familias

separadas con 25.5%. Respecto a la ludopatía el 36.8 % presentan un índice alto, el 33.6% un índice moderado. Concluyendo que el “funcionamiento familiar” está asociado significativamente con la adicción en jóvenes de la I.E. Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro en el año 2018.

Antezano, F. (2018). En su investigación tiene el propósito de conocer la preponderancia de la adicción a juegos virtuales en jóvenes del C.N. Mariscal Castilla de Huancayo-2018. De tipo descriptivo, corte transversal, enfoque cuantitativo. Resultados: se muestra que el 45% corresponde a la adicción, el resultado en adicción bajo fue del 45%, el nivel medio con un 26,1% y un 28,8% en nivel alto, en los adolescentes de 12 a 13 años presentan un resultado del 19,7%; con referencia a los varones un 37,4%; el 20,9% hacen uso del juego virtual de forma diaria; los que juegan entre 2 a 4 horas presentan un resultado del 26,8%. En abstinencia el resultado mostró un índice alto del 32%, en abuso y tolerancia se observó el resultado un grado alto del 42,5%, en problemas ocasionados por los videojuegos se obtuvo un resultado alto del 54,2%, y en dificultad en el control tuvo un resultado alto con un 30,7%.Concluyendo una prevalencia a la adicción a los juegos virtuales es alta en los estudiantes.

3.2. Bases teóricas

3.2.1 Videojuegos

Marín (2013). Señaló que mediante los videojuegos los jugadores pueden simular actividades y situaciones de todo tipo interactuando por medio de mandos que tienen ciertos componentes básicos como imágenes, sonidos y otros.

Morales, E. (2009). Un videojuego es en el que una o varias personas interactúan a través de un controlador, con un dispositivo equipado con una imagen de video.

Martín, V. y García, M. (2005). Los videojuegos son software informáticos e interactivos, destinado a fines de entretenimiento y que se ejecuta en una variedad de dispositivos como: computadoras, consolas y teléfonos móviles, entre otros, con audio y video integrado.

Quiroz, M. y Tealdo, A. (1996). Menciona que los padres están en la obligación de estar pendientes y sobre todo de tener conocimiento sobre los juegos que utilizan sus hijos ya sea en una computadora, celular, tablet u otros medios tecnológicos, así como ponerles límites en el tiempo de uso, porque de esta forma estarán previniendo una posible adicción a los juegos cibernéticos. Los padres y madres deben incentivar a sus hijos a realizar algún tipo de actividades como: el baile, natación, fútbol, pintura, entre otros. El mantenerlos ocupados en otras actividades es beneficioso para sus hijos adolescentes porque se estarían evitando que pasen largas horas frente a un videojuego y previniendo una dependencia en un futuro.

Dependencia a videojuegos

Farfán y Muñoz (2018), define la adicción como un comportamiento dañino llevando al estrago familiar como: el descuido en su aprendizaje y en su aseo personal, perdiendo el control cuando se refiere al tiempo que utiliza en un juego virtual, así como la falta de socialización en el entorno familiar y social.

Adolescencia

Es una etapa de la vida que está sujeta a alteraciones corporales y psicosociales. En este periodo transitorio se da la lucha, adaptación y oposiciones para determinar su personalidad como sus preferencias, independencia así como su identidad sexual (Crespo, et al 2006).

Según, la Organización Mundial de la Salud (2016), la adolescencia es un periodo de la vida de los 10 a 19 años, es un periodo de transición entre la niñez y la edad adulta, durante el cual se produce un rápido crecimiento y desarrollo de su particularidad sexualidad, y la adquisición de nuevas habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Éste periodo consta de tres partes: La adolescencia temprana que comprende desde los 10 hasta los 13 años y se identifica por el crecimiento físico y sexual. Los varones sufren cambios en su voz, el crecimiento del pene y los testículos así como su primera eyaculación. En las jóvenes, inicia su periodo menstrual y le crecen los senos. Estos cambios pueden hacer que se sientan inseguras acerca de su encanto y a su vez atracción por su sexualidad. Por tanto, se determina su identidad, que se da con el aislamiento de sus progenitores y de sus amistades, su centro de atención es el presente mas no el futuro (Guemes, Ceñal e Hidalgo, 2017).

En cambio, en la adolescencia media (14-17 años) se enfatizan los problemas de conducta y el aumento de los conflictos familiares, así como la importancia de las amistades, especialmente con los iguales (Iglesias 2013); Como resultado, se incrementa la posibilidad de relacionarse con pandillas e iniciar conductas de riesgo (Ortuño, 2014).

La adolescencia tardía se inicia desde los 17 hasta los 19 años, los jóvenes asumen su cuerpo maduro, no importándoles su aspecto. Por otro parte; se reducen las discrepancias, se da inicio a la socialización y asumen los valores que les impartieron sus padres adaptándose sin problemas a la sociedad (Iglesias, 2013).

Dimensiones de la Dependencia a Videojuegos.

- a) Abstinencia.-** Se da cuando no es factible jugar videojuegos por internet. Es la actitud dominada por el jugador en la cotidianidad de la vida. Los puntos de corte son: 0-12 dependencia baja, 13-16 dependencia moderada y de 27-40 dependencia alta.
- b) Abuso y tolerancia.-** Es la necesidad de dedicar más tiempo a jugar videojuegos en internet. Los intentos de controlar los juegos en internet han fracasado. Pérdida de interés en pasatiempos y entretenimientos debido a los juegos por internet. Los puntos de corte son: 0-5 dependencia baja, 6-12 dependencia alta y de 13-20 dependencia alta.
- c) Problemas asociados a los videojuegos.-** Es la constante utilización de los videojuegos mediante el internet, pese a la percepción de los problemas psicosociales. Empiezan a engañar a los integrantes de la familia, terapistas o a cualquier persona referente al tiempo que utiliza al jugar videojuegos. Las puntuaciones se interpretan de la siguiente manera: 0-4 dependencia baja, 5-10 dependencia moderada y de 11-16 dependencia alta.
- d) Dificultad y Control.-** Utilizar videojuegos online para librarse o deshacerse de un estado mental negativo (sentimientos de impotencia, culpa, ansiedad), dañando o perdiendo una relación importante, trabajo, oportunidad educativa o comercial al jugar videojuegos por internet. Los puntos de corte son: 0-7 dependencia baja, 8-15 dependencia moderada y de 16-24 dependencia alta.

Según el DMS-5, los criterios de diagnósticos de un patrón de adicción en el uso de videojuegos son: inversión de tiempo, incapacidad para reducir el uso, uso como salida a problemas personales, influencia en la interacción familiar, dificultades en su aprendizaje, falta de sueño, poca alimentación entre otros.

Escala de Medición Dependencia a Videojuegos

- a) Dependencia baja.-** Es el uso del videojuego como pasatiempo, el individuo tiene control sobre su uso. Su puntuación es de 0 a 31.
- b) Dependencia moderada.-** Cuando una persona usa el juego con más frecuencia, el lugar se vuelve placentero y agradable; tiene el control. Su puntuación es de 32 a 66.
- c) Dependencia alta.-** Cuando el juego virtual se emplea de manera más adelantada; el sujeto ya no tiene control sobre el uso y empieza a tener inconvenientes. Se produce una desviación en sus vínculos social y familiar, el uso del videojuego le provoca grandes problemas al jugador (67 a 100 puntos).

3.2.2 Funcionamiento Familiar

Maldonado, R., et al. (2017). Dijo que la interrelación de lazos emocionales entre los miembros de la familia se considera cohesión. Las personas pueden ajustar la estructura familiar para superar las dificultades en el desarrollo familiar, lo que se denomina adaptabilidad. También considera que el desempeño equilibrado de la familia le ayuda a lograr sus objetivos y funciones.

Vargas (2014). Acentúa que es un desarrollo interactivo que encierra el vínculo, confianza, jerarquía, determinaciones,

soluciones de las dificultades y los roles de todos los miembros de la familia.

Olson (2006), ubicado en Nogales (2007). Refiere que, es la relación idónea entre los integrantes de una familia. Considera 2 dimensiones: Cohesión es la conexión afectuosa y la adaptabilidad es cuando los integrantes de la familia hacen frente a sus dificultades.

Funcionamiento de la familia en la adolescencia

Implica algunos cambios físicos y psicológicos que requieren un apoyo adecuado para lograr el autocontrol, la independencia y la estabilidad dentro del desarrollo. En la práctica, debido a factores psicológicos y sociales, la adaptabilidad y la cohesión familiar se ven afectadas tanto que los lleva al desarrollo de una vida adolescente desbalanceada, dando lugar a situaciones de desequilibrio muy diversas y sin tolerancia dominante (Shaffer, 2000).

Familia.

Sánchez (2008). Define familia como vínculos civiles, matrimonio y adopción, y al definir la cláusula de parentesco, extienden el concepto más allá de la cooperación. Se componen de distintos núcleos o familias, que tienen distintas características: desde organizaciones en las que conviven individuos de tres generaciones y colaterales, hasta familias monoparentales.

Dimensiones del Funcionamiento familiar

a) Cohesión Familiar.- La “cohesión familiar” está relacionado con el grado de cercanía afectiva, y la presencia o ausencia de relaciones afectivas sinceras y cálidas (Olson et al., 1989).

“La cohesión”, definida como señales de cariño por parte de los integrantes de una familia, están divididas en 4 tipos de familia como: la enredada, separada, unida y caótica. Entre los cuatro, la enredada es la que afecta el crecimiento del adolescente, porque sus progenitores no implantan normas y funciones determinadas en el hogar y esto trae como consecuencia el desenfreno de los adolescentes. La “cohesión familiar” está relacionado con el grado de cercanía afectiva, y la presencia o ausencia de relaciones afectivas sinceras y cálidas.

Escala de medición de la Cohesión:

Desprendida o desligada.- Se identifica por una alta libertad personal, falta de unidad en la familia, tienen restricciones en las opiniones, separación física y emocional prolongada, las decisiones individuales son las dominantes así como las actividades y los amigos son individuales más no familiares.

Separada.- Es una independencia moderada de los miembros de la familia, tienen límites generacionales claros, un equilibrio entre estar solo y con la familia, amigos individuales y familiares, algunas actividades familiares espontáneas y, el apoyo en actividades y decisiones personales.

Conectada o Unida.- Se reconocen porque tienen una dependencia moderada de la familia, con estructura jerárquica definida; tiempo, espacio, amigos y actividades en familia, aun cuando pueden conservar algunos amigos y tiempos individuales; las decisiones importantes son tomadas en familia.

Enredada.- Se identifica por su alta sobre-identificación familiar lo que les impide el desarrollo independiente e individual; su estructura jerárquica es inexistente; no suelen compartir momentos en familia pero las determinaciones se toman en conjunto con los integrantes de la familia.

b) Adaptabilidad Familiar

Se relaciona a los estándares, estructuras de dominio y normas establecidas por los progenitores en la educación de sus hijos quienes deben amoldarse. Está dividida en 4 tipos de familia: caótica, flexible, ordenada y rígida. La familia caótica repercute negativamente en el desarrollo de los adolescentes, debido a la falta de liderazgo de los padres y la falta de disciplina.

Se trata de construir la competencia familiar para dirigir, planificar, fijar funciones e incluir normas en su método para afrontar inconvenientes y etapas amenazantes, así como los cambios en la composición de la familia. Las familias con niveles básicos de adaptabilidad, así como las familias organizadas o flexibles, exhibirán una actividad familiar saludable, de igual forma. Se divide en cuatro partes: la ordenada, caótica, flexible, y rígida. Olson, Sprenkle y Russell (1979) mentado por (Caycho, 2018).

(Olson et al., 1989). Lo define como la capacidad de un matrimonio o sistema familiar para modificar su estructura de poder, relaciones de roles y reglas relacionales, para hacer frente a las presiones situacionales y desarrollar un equilibrio entre el cambio y la estabilidad.

Escala de medición de la Adaptabilidad Familiar

Rígida.- Identificada por tener un líder arbitrario y una dura vigilancia familiar, las determinaciones y las normas son impuestas por los padres sin opción a cambio, los roles y las disciplinas son inflexibles y se replican de acuerdo a la formación de los padres.

Estructurada.- Es un estilo de liderazgo autoritario en principio, los progenitores toman las decisiones, la disciplina es igualitaria con resultados previsibles. Las funciones son permanentes, pero algunas veces se las dividen; las normas se ponen en práctica con firmeza, con poco o ningún cambio

Flexible.- Son de liderazgo igualitario, posibilitando el cambio; el control es equitativo en los integrantes de la familia, las determinaciones varían de forma ligera y uniformes. La enseñanza es igualitaria con resultados erráticos; los roles se comparten e intercambian. Las normas se cumplen con permisividad y es cambiante algunas veces.

Caótica.- Se define por tener un líder incapaz; no existe dominio; con poca subordinación severa, existiendo inconsistencia en sus resultados, las determinaciones de los progenitores son precipitadas, carecen de transparencias en sus funciones y cambian frecuentemente sus reglas.

Niveles del Funcionamiento Familiar

Integrando las dos dimensiones del funcionamiento familiar, obtenemos las tres categorías de familia: balanceada, rango medio y extremo. En la Funcionalidad Familiar, se reflejan vínculos afectivos en los integrantes de la familia, se basa en reglamentos donde corresponde

la familia balanceada. Disfuncionalidad Familiar, hay inconvenientes con los integrantes de una familia, los hijos tienen una mala conducta y están propensos a que les perjudique las dificultades en su crecimiento psíquico y su función dentro de la sociedad. Aquí corresponden las familias de Rango medio y extrema.

a) Balanceada

Una familia balanceada equilibra los extremos de independencia y dependencia familiar, este tipo de familia es la más indicada para el adolescente. Una familia en esta categoría está centrada en ambas dimensiones, y está ubicadas en el centro del círculo, es decir, las familias débilmente separadas, débilmente conectada, estructuralmente separada y estructuralmente conectada. Son libres de comunicarse con los miembros de la familia de su elección o de estar solos, y sus actividades son dinámicas y están sujetas a cambios. Esta familia está equilibrada en independencia y dependencia familiar, es idónea para el adolescente.

b) Rango Medio

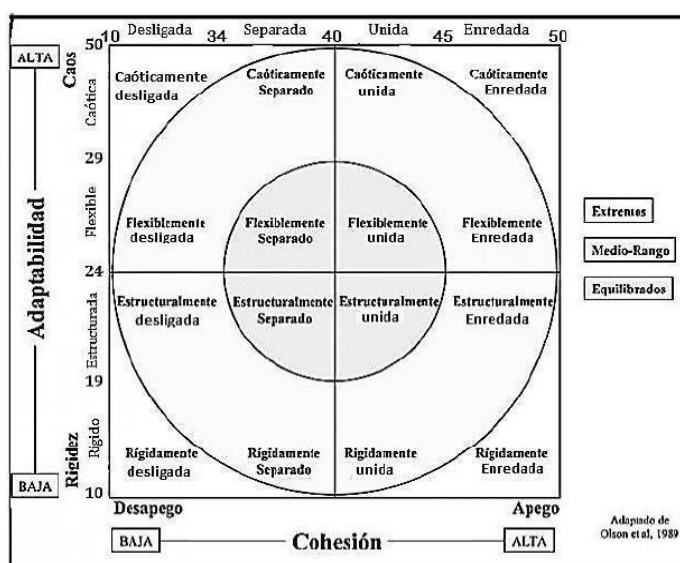
Las familias de esta categoría son extremas en una dimensión, como las familias flexiblemente dispersas, flexiblemente aglutinada, caóticamente separada, caóticamente conectada, estructuralmente dispersa, estructuralmente aglutinada, rígidamente separada y rígidamente conectada. El funcionamiento de estas familias presenta inconvenientes en una sola dimensión, y quizás su origen sea a causa de momentos de estrés. Una familia de rango medio son las que tienen inconvenientes en la adaptabilidad o cohesión, estas familias evidencian posturas de ansiedad.

c) Extrema

Se encuentra en la familia caóticamente dispersa, caóticamente aglutinada, rígidamente dispersa, rígidamente aglutinada. Las familias manifiestan carencia de funciones y de vínculos emocionales, deteriorando la seguridad de los jóvenes. Su funcionamiento es el menos adecuado.

Figura 1

Modelo Circumplejo para el FACES III



3.3. Identificación de las variables

• Variable 1

Dependencia a videojuegos según sus dimensiones:

- Abstinencia
- Abuso y tolerancia
- Problemas asociados a los videojuegos
- Dificultad de control

• Variable 2

Funcionamiento Familiar según sus dimensiones:

- Cohesión
- Adaptabilidad Familiar

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y Nivel de Investigación

El tipo de investigación es básica, cuantitativa; es básica porque responde a aspectos teóricos y solo sirve para incrementar los conocimientos, es cuantitativa porque nos sirvió para probar la hipótesis mediante herramientas de análisis estadísticos.

Por otro lado, el nivel de investigación es correlacional porque se establecerá la relación entre la variable 1 “dependencia a videojuegos” y la variable 2 “funcionamiento familiar”, con sus respectivas dimensiones.

4.2. Diseño de la Investigación

El diseño de la investigación es no experimental, sólo se observará las variables sin alterar su entorno, después analizaremos sin maniobrarlas.

4.3. Operacionalización de variables

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFICION OPERACIONAL	NATURALEZA	ESCALA DE MEDICIÓN	DIMENSIONES	INDICADOR
Variable 1	Dependencia a videojuegos	Farfán y Muñoz (2018), define la adicción como un comportamiento dañino llevando al estrago familiar como: el descuido en su aprendizaje y en su aseo personal, perdiendo el control cuando se refiere al tiempo que utiliza en un juego virtual, así como la falta de socialización en el entorno familiar y social.	Cuantitativa	Ordinal	<p>Abstinencia</p> <p>Baja (0-12 puntos) Moderada (13-16 puntos) Alta (17-40 puntos)</p>	<p><u>Escala de Dependencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dependencia baja (0-31 puntos) • Dependencia moderada (32-66 puntos) • Dependencia alta (67-100 puntos)
					<p>Abuso y Tolerancia</p> <p>Baja (0-5 puntos) Moderada (6-12 puntos) Alta (13-20 puntos)</p>	
					<p>Problemas asociados a los videojuegos</p> <p>Baja (0-4 puntos) Moderada (5-10 puntos) Alta (11-16 puntos)</p>	
					<p>Dificultad y Control</p> <p>Baja (0-7 puntos) Moderada (8-15 puntos) Alta (16-24 puntos)</p>	

Variable 2	Funcionamiento Familiar	Vargas (2014). Acentúa que es un desarrollo interactivo que encierra el vínculo, confianza, jerarquía, determinaciones, soluciones de las dificultades y los roles todos los miembros de la familia.	Cuantitativa	Ordinal	<p align="center"><u>Cohesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desligada (10-34 puntos) • Separada (35-40 puntos) • Unida (41-45 puntos) • Enredada (46-50 puntos) 	<p align="center"><u>TIPO DE FAMILIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Extrema • Rango medio • Balanceada
				Ordinal	<p align="center"><u>Adaptabilidad Familiar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rígida (10-19 puntos) • Estructurada (20-24 puntos) • Flexible (25-28 puntos) • Caótica (29-50 puntos) 	
Covariable						

4.4. Hipótesis general y específica

Hipótesis General

Hi.- La Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar se relaciona significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

H0.- No existe relación significativa entre la Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Hipótesis Específicas

H1.- La dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

H2.- La dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

H3.- La dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

H4.- Existe relación significativa entre la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

4.5. Población – Muestra

Población

Durante el año 2021, la población fue de 136 alumnos del nivel secundario de la I.E.P. Esperanza y Caridad – Chorrillos.

Muestra

Se utilizó la muestra por conveniencia, basada en el criterio y la falta de apoyo de los padres de familia, aplicado a los alumnos del nivel secundario de la I.E.P Esperanza y Caridad - Chorrillos 2021, determinando un total de 85 alumnos.

Criterios de Inclusión:

- Alumnos de 13 a 17 años
- Alumnos cuyos padres firmaron el consentimiento informado.
- Alumnos que participaron de la investigación de forma voluntaria.

Criterios de Exclusión:

- Alumnos cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.
- Alumnos con mayor índice de ausencias en clase.
- Alumnos que se rehusaron a participar de la investigación de forma voluntaria.

4.6. Técnicas e instrumentos: Validación y Confiabilidad

La técnica que se utilizó para las variables 1 y 2 es la encuesta, empleando los instrumentos como medio para la recopilación de datos.

El Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)", diseñado por Chóliz y Marco (2011), fue elaborado considerando las perspectivas del DSM-IVTR. En principio elaboraron 55 ítems autenticados por jueces. Quedando 32 ítems, después del estudio psicométrico ejecutado, se resumió a 25 ítems donde finalmente forman la escala TDV, con una escala tipo Likert. Está considerado por 4 factores:

abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y finalmente dificultad y control.

Asimismo, dicho test fue modificado y ajustado a la realidad de los alumnos de la I.E.P. Esperanza y Caridad pasando por juicio de expertos para que la prueba tenga validez y confiabilidad al momento de realizar el estudio llamándose “Cuestionario de Dependencia a Videojuegos”. El presente cuestionario tiene dos partes: La primera parte, se mide el grado y consta de 14 preguntas del 1 al 14. La segunda parte, se mide la frecuencia y consta de 11 preguntas del 15 al 25. El valor de cada enunciado es de 0 a 4, de acuerdo a la respuesta que elija. Asimismo, las preguntas del cuestionario están diseñadas de acuerdo a sus dimensiones como: abstinencia (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25), abuso y tolerancia (1, 5, 8, 9 y 12), problemas asociados a los videojuegos (16, 17, 19 y 23) y dificultad de control (2, 15, 18, 20, 22 y 24). Para su interpretación, las puntuaciones entre 0-31 indican dependencia baja, de 32 - 66 dependencia moderada y de 67 a 100 dependencia alta.

Para la subescala de Abstinencia los puntos de corte son: 0-12 baja, 13-16 moderada y de 17-40 alta. Para la subescala de Abuso y Tolerancia los puntos de corte son: 0-5 baja, 6-12 moderada y de 13-20 alta. Para la subescala de Problemas ocasionados por los videojuegos los puntos de corte son: 0-4 baja, 5-10 moderada y de 11-16 alta. Por último para la subescala de Dificultad en el control los puntos de corte son: 0-7 baja, 8-15 moderada y de 16-24 alta.

Cuadro 1 Baremo para identificar el nivel de dependencia a videojuegos

Item	Dimensiones	Escala de Dependencia
3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Abstinencia Baja (0-12) Moderada (13-16) Alta (17-40)	<ul style="list-style-type: none"> • Dependencia baja (0-31) • Dependencia moderada (32-66) • Dependencia alta (67-100)
1, 5, 8, 9 y 12	Abuso y tolerancia Baja (0-5) Moderada (6-12) Alta (13-20)	
16, 17, 19 y 23	Problemas asociados por los videojuegos Baja (0-4) Moderada (5-10) Alta (11-16)	
2, 15, 18, 20, 22 y 24	Dificultad en el control Baja (0-7) Moderada (8-15) Alta (16-24)	

FICHA TECNICA

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Nombre:	Test de dependencia a videojuegos (TDV)
Autor y año:	Chóliz y Marcos (2011)
País de origen:	España
Adaptado al Perú:	Salas et al (2017)
Validado en Lima:	Bustamante, M.
Año:	2021
Lugar:	Chorrillos, Lima 2021.
Aplicación:	Individual y grupal
Componentes:	25 preguntas relacionadas con sus 4 dimensiones
Dirigido a:	Niños y adolescentes (10 - 18)
Duración:	10 a 15 min. Aprox.
Dimensiones:	<ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia • Abuso y tolerancia • Problemas asociados a los videojuegos • Dificultad y control
Descripción de la prueba:	Tiene como objetivo identificar el nivel de dependencia a videojuegos, mediante sus dimensiones.

Cuadro 2 Ficha Técnica del Test de Dependencia a videojuegos

Validez

Para la variable 1 “Videojuegos”, el instrumento: Test de Dependencia a Videojuegos fue validado por juicio de expertos, en el distrito de Chorrillos – Lima, con una población de 85 estudiantes.

Confiabilidad

El instrumento para medir la variable1 “Videojuegos”, fue validado mediante el Alfa de Cronbach obteniendo un resultado de 0,944 por lo que permite evidenciar que el instrumento tiene una magnitud muy alta en confiabilidad para aplicar el instrumento.

Cuadro 3. Estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,944	25

Por otro lado, el Modelo Circumplejo de Sistemas Familiares desarrollado por Olson, Sprenkle, & Russel (1989), plantearon la escala FACES III para dimensionar la percepción del funcionamiento familiar en dos: la adaptabilidad y la cohesión familiar. Mientras más adaptada y cohesionada está una familia la comunicación será mejor.

El FACES III, tiene 2 partes de 20 preguntas cada una, con una puntuación de 1 al 5, mediante la escala Likert: casi siempre, muchas veces, a veces sí y a veces no, pocas veces, casi nunca.

La primera parte, está conformada por 20 preguntas, para evaluar el nivel de cohesión (10 preguntas) y adaptabilidad (10 preguntas) de la familia en su estado real. La segunda parte, tiene los mismos 20 ítems de la primera parte de la adaptabilidad y la cohesión familiar, pero se refleja desde una percepción idealista de la persona, es decir, lo que desearía que fuese su familia. Sin embargo, para la muestra se utilizará para la muestra la primera parte del cuestionario.

Sin embargo, el Modelo Circumplejo de Sistemas Familiares Cohesión y Adaptación Familiar ha sido modificado y adaptado a la realidad de los alumnos de la I.E.P. Esperanza y Caridad, pasando por juicio de expertos para que la prueba tenga validez y confiabilidad al momento de realizar el estudio llamándose “Cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad familiar”, consta de 20 preguntas, las cuales deben ser puntuados en un rango de uno a cinco puntos dentro de una escala de Likert.

La escala es sencilla y de rápida aplicación, el tiempo estimado es de 10 minutos y es aplicable a partir de los 12 años, y su administración puede ser unipersonal o grupal.

A continuación se sumará los ítems impares, y nos dará el resultado de la dimensión “cohesión”, igualmente se hará con los ítems pares para obtener el resultado de la dimensión “adaptabilidad”. Los valores irán desde 1 si eligió la opción casi nunca, hasta 5 si eligió la opción casi siempre.

Se determinará el tipo de “Cohesión”, sumando la puntuación de las preguntas impares del Cuestionario. Es mucho más fácil tratar a las familias de niveles moderados o intermedios, lo que no sucede con los niveles extremos porque es más complicados el tratamiento.

Para determinar la “Adaptabilidad Familiar” tiene una escala de medición en niveles y están sub divididas en: rígido, estructurado, flexible y caótico. Los niveles moderados o intermedios corresponden a las familias flexibles y estructuradas. Las familias rígidas están dentro del nivel extremadamente bajo y las familias caóticas pertenecen al nivel extremadamente alto.

Posteriormente, se utilizará el baremo para identificar los valores aproximados tanto de cohesión y adaptabilidad que van desde 10 hasta 50 puntos, luego se obtendrá el tipo de familia, se considerará el número de la izquierda de cada variable.

Cuadro 4
Baremo para identificar los valores de cohesión, adaptabilidad y tipo de familia.

Cohesión		Adaptabilidad		Tipo de Familia	
50		50			
48	Aglutinada	41	Caótica	8	Extrema
47		40		7	
46		30			
45		29			
43	Conectada	27	Flexible	6	Balanceada
42		26		5	
41		25			
40	Separada	24	Estructurada	4	Rango Medio
38		23		3	
37		22			
35		20			
34	Desligada	19	Rígida	2	Extrema
25		15			
24		14		1	
10		10			

FICHA TECNICA

ESCALA DE EVALUACIÓN DE COHESIÓN Y ADAPTABILIDAD FAMILIAR (FACES IV)

Base teórica:	Enfoque sistémico familiar. Modelo Circumplejo
Autores:	Olson, D.; Gorall, D. y Tiessel, J. (2003)
Institución:	Universidad de Minnesota (E.E.U.U.)
Adaptado al Perú:	Br. Goicochea Rodríguez, A y Narváez Campos, Paola (2011)
Validado en Lima:	Bustamante, M.
Año:	2021
Lugar:	Chorrillos, Lima 2021
Ítem:	20 ítems
Forma de aplicación:	Colectivo o individual
Edad de aplicación:	A partir de los 12 años
Duración:	15 minutos aprox.
Finalidad:	Evaluación del funcionamiento familiar (cohesión y adaptabilidad)
Dimensiones:	<ul style="list-style-type: none"> • Cohesión familiar • Adaptabilidad familiar

Cuadro 5
Ficha técnica de escala de evaluación de cohesión y adaptabilidad familiar (FACES IV).

Validez

Para la variable 2 “funcionamiento familiar” el instrumento: cuestionario Cohesión y adaptabilidad familiar, fue validado por juicio de expertos en Chorrillos – Lima, con una población de 85 estudiantes obteniendo una validez de 0,83.

Confiabilidad

El instrumento para medir la variable 2 “cohesión y adaptabilidad familiar”, fue validado mediante el Alfa de Cronbach obteniendo un resultado de 0,827 por lo que permite evidenciar que el instrumento tiene una magnitud alta en confiabilidad para aplicar el instrumento.

Cuadro 6. Niveles de Coeficiente de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,827	20

4.7. Recolección de datos

Para la recolección de datos, se realizó previa Carta de presentación emitida por la Universidad autónoma de Ica, luego se obtuvo la autorización por la directora de la I.E.P. Esperanza y Caridad para realizar el estudio “Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar”. Para ello, fue indispensable solicitar a los padres de familia del nivel secundario el consentimiento informado previamente firmado. Obtenida la autorización de los padres se procedió a la aplicación de los instrumentos: para la variable 1 “Videojuegos”, se empleó el cuestionario Dependencia a Videojuegos, la cual consta de 25 preguntas en escala likert, de acuerdo a las dimensiones de estudio. Para la variable 2

“Funcionamiento Familiar” se utilizó el cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad Familiar, la cual consta de 20 preguntas en escala likert, de acuerdo a las dimensiones de estudio. Ambos instrumentos fueron tomados a los alumnos del nivel secundario en un tiempo aproximado de 20 minutos, informándoles que la participación es voluntaria y la información que brinden es confidencial. La toma de los instrumentos fue mediante la plataforma virtual zoom en horario de clases enviándoles el link a los alumnos, debido a que el país hace casi dos años está atravesando por una pandemia, y las clases son dictadas de forma virtual a los alumnos de todos los niveles de la institución educativa.

Al concluir con la recolección de datos, la directora de la institución educativa emitió la constancia de conclusión por la aplicación de los instrumentos para el estudio del presente proyecto.

4.8. Técnicas de análisis e interpretación de datos

La técnica de análisis e interpretación de datos se procedió con el traslado de la información recabada en el programa de Office Excel para codificar la información brindada por los participantes.

Para la estadística inferencial se utilizó el programa SPSS para realizar el procesamiento de datos mediante tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Para determinar la hipótesis alternativa o nula de la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar, se realizó mediante el estadístico SPSS, la prueba de normalidad con el estadístico Rho de Spearman, siguiendo el procedimiento de significancia estadística,

considerando un valor de $p < 0.05$ como diferencia significativa entre los valores obtenidos de las variables con el test de Kolmogorov – Smirnov.

Finalmente, se elaboró las conclusiones, discusiones y recomendaciones del presente proyecto.

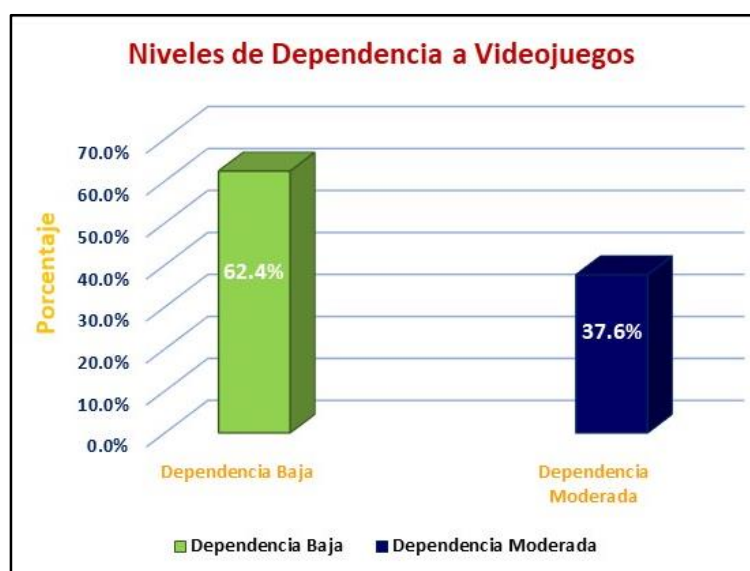
V. RESULTADOS

5.1. Presentación de Resultados – Descriptivos

Cuadro 7. Niveles de dependencia a videojuegos

	Nivel de dependencia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Dependencia baja	53	62,4	62,4	62,4
	Dependencia moderada	32	37,6	37,6	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 2. Niveles de dependencia a videojuegos



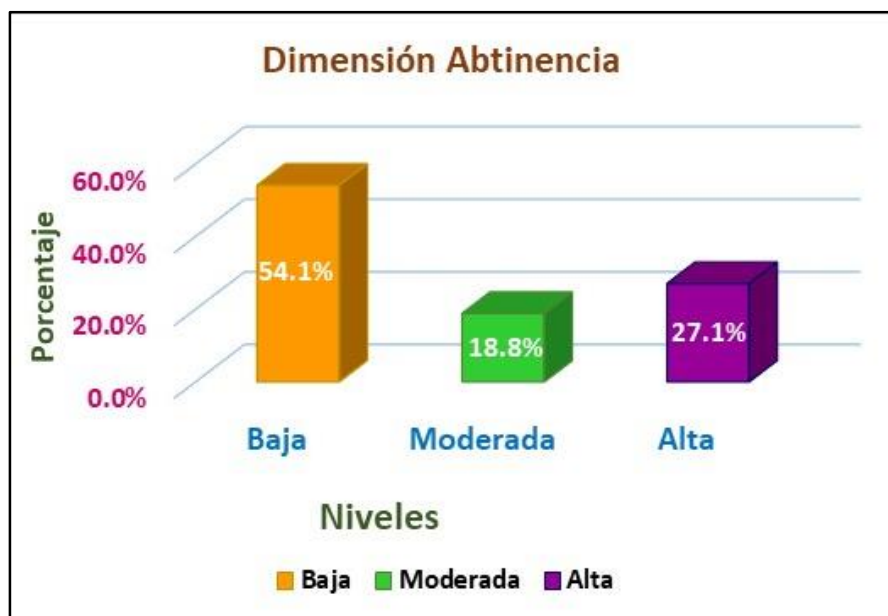
Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 7 y la figura N° 1, del total de 85 alumnos encuestados 53 (62.4%) tienen un grado de dependencia baja a videojuegos y 32 (37.6%) tienen un grado de dependencia moderada a videojuegos.

Cuadro 8. Dimensión: abstinencia en la dependencia a videojuegos

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	46	54,1	54,1	54,1
	Moderada	16	18,8	18,8	72,9
	Alta	23	27,1	27,1	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 3. Dimensión: abstinencia en la dependencia a videojuegos



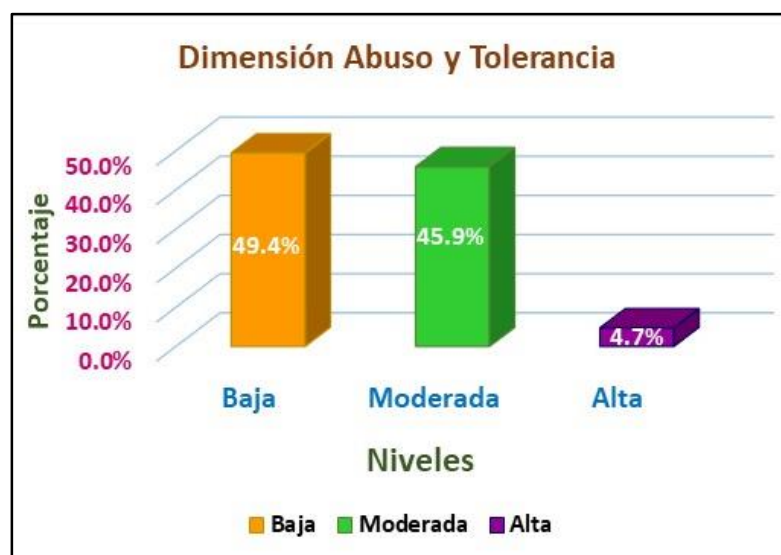
Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 8 y la figura N° 3, del total de 85 alumnos encuestados 46 (54.1%) tienen un nivel de abstinencia baja; 16 (18.8%) moderada y 23 (27.1%) alta en la dependencia a videojuegos.

Cuadro 9. Dimensión: abuso y tolerancia en la dependencia a videojuegos

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	42	49,4	49,4	49,4
	Moderada	39	45,9	45,9	95,3
	Alta	4	4,7	4,7	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 4. Dimensión: abuso y tolerancia en la dependencia a videojuegos



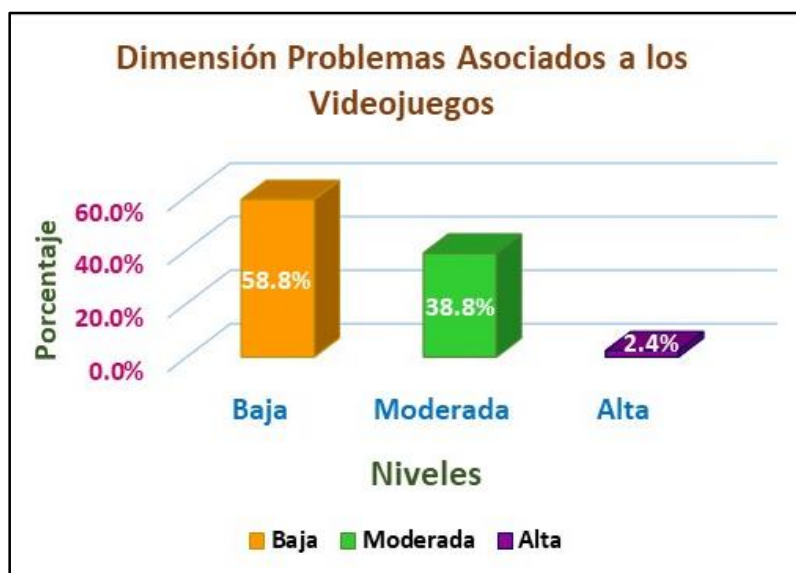
Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 8 y la figura N°3, del total de 85 alumnos encuestados, 42 (49.4%) tienen un nivel de abuso y tolerancia baja; 39 (45.9%) un nivel de abuso moderada y 4 (4.7%) un nivel de abuso alta.

Cuadro 10. Dimensión: problemas asociados a los videojuegos en la dependencia a videojuegos

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	50	58,8	58,8	58,8
	Moderada	33	38,8	38,8	97,6
	Alta	2	2,4	2,4	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 5. Dimensión: problemas asociados a los videojuegos en la dependencia a videojuegos



Interpretación:

Se observa en el cuadro N°10 y la figura N° 4, del total de 85 alumnos encuestados, se observa que en la dimensión problemas asociados a los videojuegos 50 (58.8%) es baja; 33 (38.8%) moderada y 2 (2.4%) alta.

Cuadro 11. Dimensión: dificultad y control en la dependencia a videojuegos

	Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Baja	51	60,0	60,0	60,0
	Moderada	33	38,8	38,8	98,8
	Alta	1	1,2	1,2	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 6. Dimensión dificultad y control en la dependencia a videojuegos



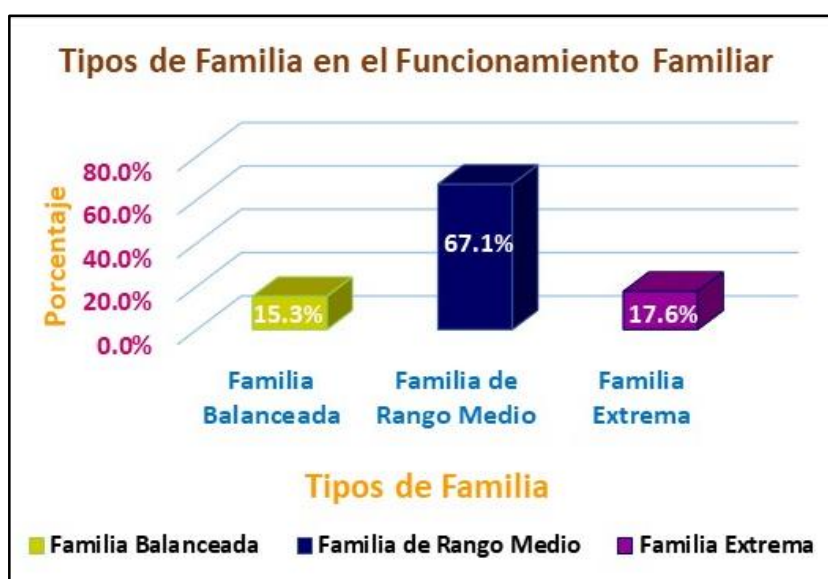
Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 11 y la figura N° 5, del total de 85 alumnos encuestados, 51 (60.0%) tienen un nivel de dificultad y control baja; 33 (38.8%) moderada y 1 (1.2%) alta.

Cuadro 12. Funcionamiento Familiar: Tipos de familia

	Tipos de Familia	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Familia balanceada	13	15,3	15,3	15,3
	Familia de rango medio	57	67,1	67,1	82,4
	Familia extrema	15	17,6	17,6	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 7. Funcionamiento Familiar: Tipos de familia



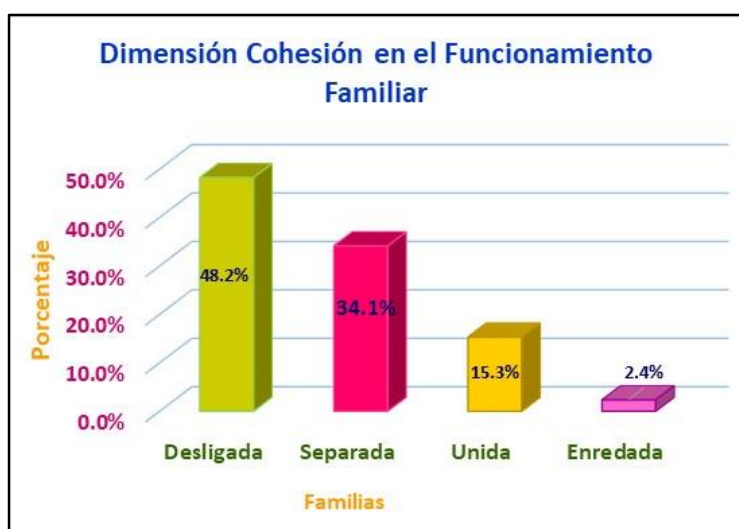
Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 12 y la figura N° 6, del total de 85 alumnos encuestados, 13 (15.3%) tienen un tipo de familia balanceada; 57 (67.1%) de rango medio y 15 (17.6%) extrema.

Cuadro 13. Dimensión: cohesión en el funcionamiento familiar

	Cohesión	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desligada	41	48,2	48,2	48,2
	Separada	29	34,1	34,1	82,4
	Unida	13	15,3	15,3	97,6
	Enredada	2	2,4	2,4	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 8. Dimensión: cohesión en el funcionamiento familiar



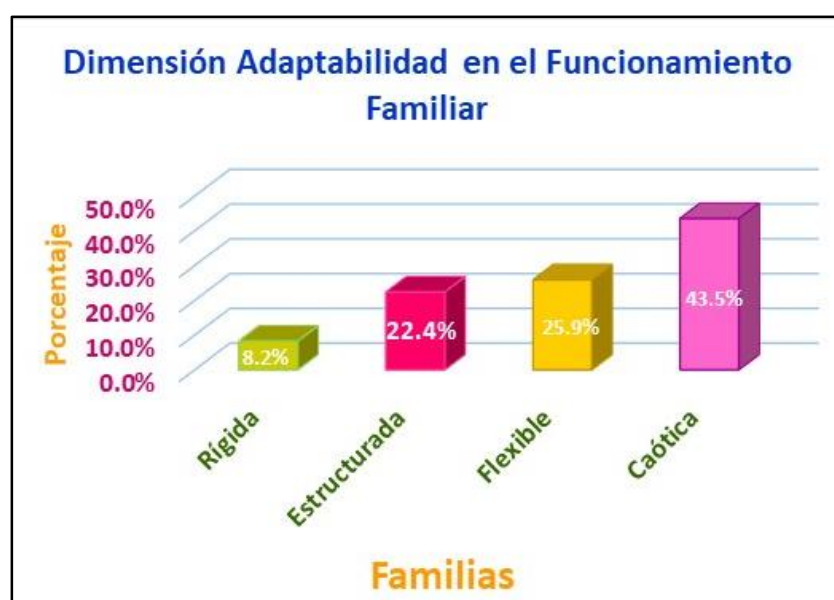
Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 13 y la figura N° 7, del total de 85 alumnos encuestados, correspondiente a la variable Funcionamiento familiar, de acuerdo a la dimensión cohesión 41 (48.2%) corresponden a la familia desligada, 29 (34,1%) a la familia separada, 13 (15.3%) a la familia unida y 2 (2.4%) a la familia enredada.

Cuadro 14. Dimensión: Adaptabilidad en el funcionamiento familiar

	Adaptabilidad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Rígida	7	8,2	8,2	8,2
	Estructurada	19	22,4	22,4	30,6
	Flexible	22	25,9	25,9	56,5
	Caótica	37	43,5	43,5	100,0
	Total	85	100,0	100,0	

Figura 9. Dimensión: Adaptabilidad en el funcionamiento familiar



Interpretación:

Se observa en el cuadro N° 14 y la figura N° 8, del total de 85 alumnos encuestados, correspondiente a la variable Funcionamiento familiar, la en la dimensión adaptabilidad 7 (8.2%) corresponden a la familia rígida, 19 (22.4%) a la familia estructurada, 22 (25.9%) a la familia flexible y 37 (43.5%) a la familia caótica.

5.2. Presentación de Resultados – Tablas cruzadas

Cuadro 15. Niveles de Dependencia a videojuegos con los tipos de familia del Funcionamiento Familiar

Dependencia a videojuegos		Funcionamiento Familiar			Total
		Familia balanceada	Familia de rango medio	Familia extrema	
Dependencia baja	Recuento	8	36	9	53
	% del total	9,4%	42,4%	10,6%	62,4%
Dependencia moderada	Recuento	5	21	6	32
	% del total	5,9%	24,7%	7,1%	37,6%
Total	Recuento	13	57	15	85
	% del total	15,3%	67,1%	17,6%	100,0%

Figura 10. Niveles de Dependencia a videojuegos con los niveles del Funcionamiento familiar



Interpretación:

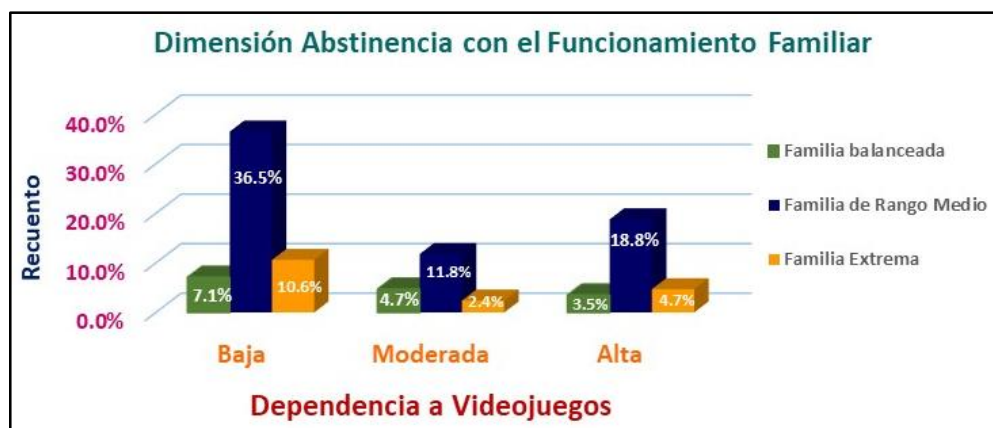
En el cuadro N° 15 y la figura N° 9, del total de 85 alumnos encuestados, observamos la relación entre Dependencia a videojuegos con el Funcionamiento familiar, resaltando que no hay alumnos que tengan una dependencia alta. En la Dependencia baja tenemos a la familia balanceada con 8 alumnos que equivale al 9.4%; en la familia de rango medio 36 alumnos que equivalen al 42.4% y finalmente en la familia extrema 9 alumnos que equivalen al 10.6%; haciendo un total de 53 alumnos, con un 62.4%. Asimismo; para la Dependencia moderada tenemos 5 alumnos que equivale al 5.9%; la familia rango medio 21 alumnos que equivalen al 24.7% y

la familia extrema 6 alumnos que equivalen al 7.1%; haciendo un total de 32 alumnos, con un 37.6%.

Cuadro 16. Dimensión abstinenca con el Funcionamiento familiar

		Funcionamiento Familiar			Total	
		Familia balanceada	Familia de rango medio	Familia extrema		
Dimensión abstinenca	Baja	Recuento	6	31	9	46
		% del total	7,1%	36,5%	10,6%	54,1%
	Moderada	Recuento	4	10	2	16
		% del total	4,7%	11,8%	2,4%	18,8%
	Alta	Recuento	3	16	4	23
		% del total	3,5%	18,8%	4,7%	27,1%
Total	Recuento	13	57	15	85	
	% del total	15,3%	67,1%	17,6%	100,0%	

Figura 11. Dimensión abstinenca con el Funcionamiento familiar



Interpretación:

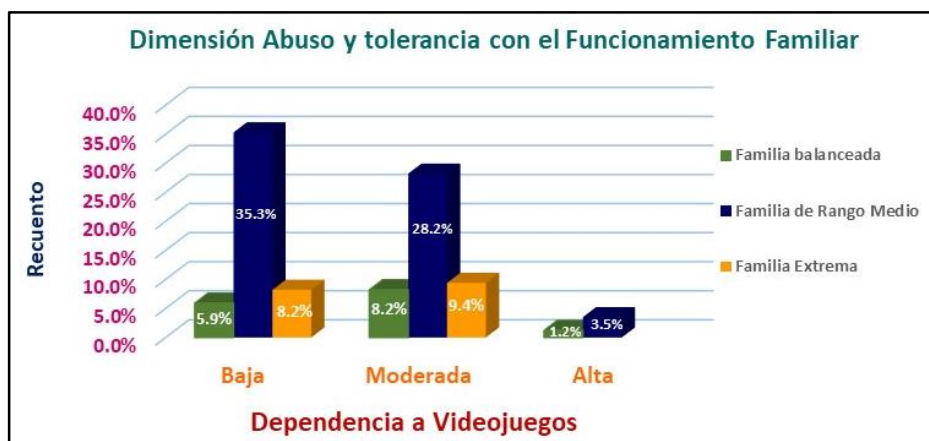
En el cuadro N° 16 y la figura N° 11, del total de 85 alumnos encuestados, observamos la relación entre la dimensión abstinenca a videojuegos con el Funcionamiento familiar. En la dependencia baja tenemos 6 alumnos que equivale al 7.1%; en la familia de balanceada; 31 alumnos que equivalen al 36.5% en la familia rango medio y 9 alumnos que equivalen al 10.6% en la familia extrema;

haciendo un total de 46 alumnos, con un 54.1%. Asimismo; para la Dependencia moderada tenemos 4 alumnos que equivale al 4.7% en la familia balanceada; 10 alumnos que equivalen al 11.8% en la familia rango medio y 2 alumnos que equivalen al 2.4% en la familia extrema; haciendo un total de 16 alumnos, con un 18.8%. Finalmente en la dependencia alta tenemos 3 alumnos que equivale a 3.5% en la familia balanceada; 16 alumnos que equivale a 18.8% en la familia rango medio y 4 alumnos que equivale a 4.7 en la familia extrema; haciendo un total de 23 alumnos, con un 27.1%.

Cuadro 17. Dimensión Abuso y tolerancia con el funcionamiento familiar

		Funcionamiento Familiar			Total	
		Familia balanceada	Familia de rango medio	Familia extrema		
Dimensión abuso y tolerancia	Baja	Recuento	5	30	7	42
		% del total	5,9%	35,3%	8,2%	49,4%
	Moderada	Recuento	7	24	8	39
		% del total	8,2%	28,2%	9,4%	45,9%
	Alta	Recuento	1	3	0	4
		% del total	1,2%	3,5%	0,0%	4,7%
Total	Recuento	13	57	15	85	
	% del total	15,3%	67,1%	17,6%	100,0%	

Figura 12. Dimensión Abuso y tolerancia con el funcionamiento familiar



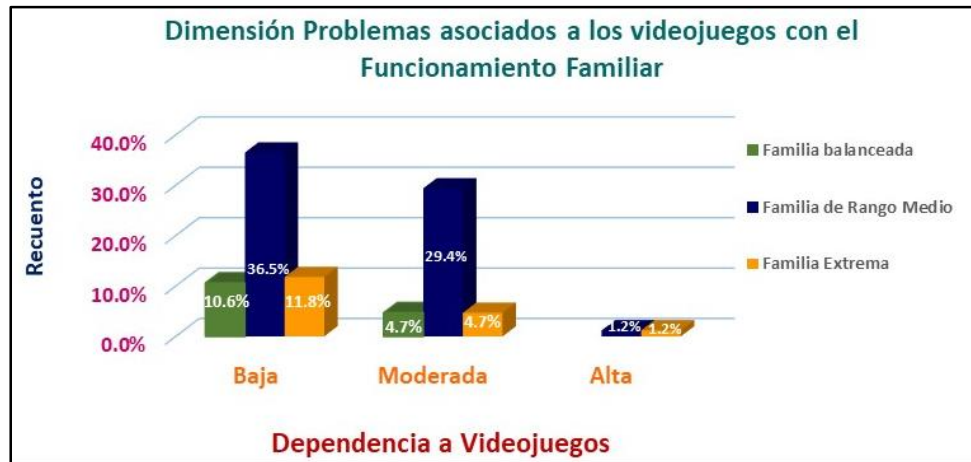
Interpretación:

En el cuadro N° 17 y la figura N° 12, del total de 85 alumnos encuestados, observamos la relación entre la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el Funcionamiento familiar. En la dependencia baja tenemos 5 alumnos que equivale al 5.9%; en la familia de balanceada; 30 alumnos que equivalen al 35.3% en la familia rango medio y 7 alumnos que equivalen al 8.2% en la familia extrema; haciendo un total de 42 alumnos, con un 49.4%. Asimismo; para la Dependencia moderada tenemos 7 alumnos que equivale al 8.2% en la familia balanceada; 24 alumnos que equivalen al 28.2% en la familia rango medio y 8 alumnos que equivalen al 9.4% en la familia extrema; haciendo un total de 39 alumnos, con un 45.9%. Finalmente en la dependencia alta tenemos 1 alumno que equivale al 1.2% en la familia balanceada; 3 alumnos que equivale a 3.5% en la familia rango medio y en la familia extrema resaltamos que no hay alumnos con dependencia alta; haciendo un total de 4 alumnos que equivale a 4.7%.

Cuadro 18. Dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar

		Funcionamiento Familiar			Total	
		familia balanceada	Familia de rango medio	Familia extrema		
Dimensión problemas asociados a los videojuegos	Baja	Recuento	9	31	10	50
		% del total	10,6%	36,5%	11,8%	58,8%
	Moderada	Recuento	4	25	4	33
		% del total	4,7%	29,4%	4,7%	38,8%
	Alta	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0,0%	1,2%	1,2%	2,4%
Total	Recuento	13	57	15	85	
	% del total	15,3%	67,1%	17,6%	100,0 %	

Figura 13. Dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar



Interpretación:

En el cuadro N° 18 y la figura N° 13, del total de 85 alumnos encuestados, observamos la relación entre la dimensión abstinerencia a videojuegos con el Funcionamiento familiar. En la dependencia baja tenemos 9 alumnos que equivale al 10.6%; en la familia de balanceada; 31 alumnos que equivalen al 36.5% en la familia rango medio y 10 alumnos que equivalen al 11.8% en la familia extrema; haciendo un total de 50 alumnos, con un 58.8%. Asimismo; para la Dependencia moderada tenemos 4 alumnos que equivale al 4.7% en la familia balanceada; 25 alumnos que equivalen al 29.4% en la familia rango medio y 4 alumnos que equivalen al 4.7% en la familia extrema; haciendo un total de 33 alumnos, con un 38.8%. Finalmente; resaltamos que no hay alumnos que tengan dependencia alta en la familia balanceada; 1 alumno que equivale al 1.2% en la familia rango medio y 1 alumno que equivale al 1.2% en la familia extrema; haciendo un total de 2 alumnos, con un 2.4%.

Cuadro 19. Dimensión Dificultad y control con el Funcionamiento Familiar

		Funcionamiento Familiar			Total	
		Familia balanceada	Familia de rango medio	Familia extrema		
dimensión dificultad en el control	Baja	Recuento	7	35	9	51
		% del total	8,2%	41,2%	10,6%	60,0%
	Moderada	Recuento	6	21	6	33
		% del total	7,1%	24,7%	7,1%	38,8%
	Alta	Recuento	0	1	0	1
		% del total	0,0%	1,2%	0,0%	1,2%
Total		Recuento	13	57	15	85
		% del total	15,3%	67,1%	17,6%	100,0%

Figura 14. Dimensión Dificultad y control con el Funcionamiento Familiar



Interpretación:

En el cuadro N° 19 y la figura N° 14, del total de 85 alumnos encuestados, observamos la relación entre la dimensión dificultad y control a videojuegos con el Funcionamiento familiar. En la dependencia baja tenemos 7 alumnos que equivale al 8.2%; en la familia de balanceada; 35 alumnos que equivalen al 41.2% en la familia rango medio y 9 alumnos que equivalen al 10.6% en la familia extrema; haciendo un total de 51 alumnos, con un 60.0%. Asimismo; para la Dependencia moderada tenemos 6 alumnos que equivale al 7.1% en la familia balanceada; 21 alumnos que equivalen al 24.7%

en la familia rango medio y 6 alumnos que equivalen al 7.1% en la familia extrema; haciendo un total de 33 alumnos, con un 38.8%. Finalmente; resaltamos que no hay alumnos con dependencia alta en la familia balanceada, 1 alumno que equivale a 1.2% en la familia rango medio; y tampoco hay alumnos con dependencia alta en la familia extrema; haciendo un total de 1 alumno, con un 1.2%.

VI. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

6.1. Análisis de los resultados – Prueba de hipótesis

a) Prueba de hipótesis general

Ha: La dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

H0: No existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Cuadro20.

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dependencia a Videojuegos con el funcionamiento familiar.

			Dependencia a videojuegos	Funcionamiento familiar
Tau_b de Kendall	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,010
		Sig. (bilateral)	.	,922
		N	85	85
	Funcionamiento familiar	Coeficiente de correlación	,010	1,000
		Sig. (bilateral)	,922	.
		N	85	85
Rho de Spearman	Dependencia a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,011
		Sig. (bilateral)	.	,922
		N	85	85
	Funcionamiento familiar	Coeficiente de correlación	,011	1,000
		Sig. (bilateral)	,922	.
		N	85	85

Lectura del valor P.

Se utilizó los estadísticos Tau_b de Kendall y Rho de Spearman.

Nivel significancia: alfa = 0.05

- Se rechaza la hipótesis Ho cuando p (sig. bilateral) $< \alpha$ y se acepta la hipótesis Ha.
- Se rechaza la hipótesis Ha cuando p (sig. bilateral) $> \alpha$ y se acepta la hipótesis Ho.

Determinación de hipótesis general:

- De acuerdo a los resultados obtenidos por Tau_b de Kendall y Rho de Spearman. Se rechaza la hipótesis H_a y se acepta la H_o , porque el valor de Sig. (Bilateral) en ambos es: 0.922, que es mayor que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$.
- Por lo tanto, no existe relación significativa entre dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en los estudiantes de secundaria de la I.E. P. Esperanza y Caridad.
- Se acepta la H_o : No existiendo relación significativa entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

b) Prueba de hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

H_a : La dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

H_o : La dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Cuadro21.
Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman
Dimensión abstinencia a videojuegos con el Funcionamiento
Familiar

			Abstinencia a Videojuegos	Funcionamiento Familiar
Tau_b de Kendall	Abstinencia a Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,027
		Sig. (bilateral)	.	,726
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coeficiente de correlación	-,027	1,000
		Sig. (bilateral)	,726	.
		N	85	85
Rho de Spearman	Abstinencia a Videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,039
		Sig. (bilateral)	.	,726
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coeficiente de correlación	-,039	1,000
		Sig. (bilateral)	,726	.
		N	85	85

Lectura del valor P.

Se utilizó los estadísticos Tau_b de Kendall y Rho de Spearman

Nivel significancia: alfa = 0.05

- Se rechaza la hipótesis H_0 cuando p (sig. bilateral) $< \alpha$ y se acepta la hipótesis H_a .
- Se rechaza la hipótesis H_a cuando p (sig. bilateral) $> \alpha$ y se acepta la hipótesis H_0 .

Determinación de la hipótesis específica 1:

- De acuerdo a los resultados obtenidos por Tau_b de Kendall y Rho de Spearman. Se rechaza la hipótesis H_a y se acepta la H_0 , porque el valor de Sig. (Bilateral) en ambos es: 0.726, que es mayor al nivel de significancia alfa = 0.05.

- Por lo tanto, no existe relación significativa entre abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en los estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.
- Se acepta la Ho: La dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Hipótesis específica 2

Ha: La dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Ho: La dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Cuadro22.

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos con el funcionamiento familiar.

			Abuso y tolerancia a videojuegos	Funcionamiento Familiar
Tau_b de Kendall	Abuso y tolerancia a videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,061
		Sig. (bilateral)	.	,431
		N	85	85
Rho de Spearman	Funcionamiento Familiar	Coefficiente de correlación	-,061	1,000
		Sig. (bilateral)	,431	.
		N	85	85
Tau_b de Kendall	Abuso y tolerancia a videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,081
		Sig. (bilateral)	.	,464
		N	85	85
Rho de Spearman	Funcionamiento Familiar	Coefficiente de correlación	-,081	1,000
		Sig. (bilateral)	,464	.
		N	85	85

Lectura del valor P.

Se utilizó los estadísticos Tau_b de Kendall y Rho de Spearman.

Nivel significancia: alfa = 0.05

- Se rechaza la hipótesis H_0 cuando p (sig. bilateral) $< \alpha$ y se acepta la hipótesis H_a .
- Se rechaza la hipótesis H_a cuando p (sig. bilateral) $> \alpha$ y se acepta la hipótesis H_0 .

Determinación de la hipótesis específica 2:

- De acuerdo a los resultados obtenidos por Tau_b de Kendall y Rho de Spearman. Se rechaza la hipótesis H_a y se acepta la H_0 , porque los valores de Sig. (Bilateral) de ambos es: 0.431 y 0.464 respectivamente, porque los resultados son mayores al nivel de significancia alfa = 0.05.
- Por lo tanto, no existe relación significativa entre la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar en los estudiantes de secundaria de la I.E. P. Esperanza y Caridad.
- Se acepta la H_0 : La dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Hipótesis específica 3

H_a : La dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

H_0 : La dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Cuadro 23.
Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar.

			Problemas asociados a videojuegos	Funcionamiento Familiar
Tau_b de Kendall	Problemas asociados a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,127
		Sig. (bilateral)	.	,108
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coeficiente de correlación	-,127	1,000
		Sig. (bilateral)	,108	.
		N	85	85
Rho de Spearman	Problemas asociados a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,164
		Sig. (bilateral)	.	,134
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coeficiente de correlación	-,164	1,000
		Sig. (bilateral)	,134	.
		N	85	85

Lectura del valor P.

Se utilizó los estadísticos Tau_b de Kendall y Rho de Spearman

Nivel significancia: alfa = 0.05

- Se rechaza la hipótesis H_0 cuando p (sig. bilateral) $< \alpha$ y se acepta la hipótesis H_a .
- Se rechaza la hipótesis H_a cuando p (sig. bilateral) $> \alpha$ y se acepta la hipótesis H_0 .

Determinación de la hipótesis 3:

- De acuerdo a los resultados obtenidos por Tau_b de Kendall y Rho de Spearman. Se rechaza la hipótesis H_a y se acepta la H_0 , ya que los valores de Sig. (Bilateral) de ambos es: 0.108 y 0.134 respectivamente, resultados que son mayores que el nivel de significancia alfa = 0.05.

- Por lo tanto, no existe relación significativa entre problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar en los estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.
- Se acepta la Ho: La dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Hipótesis específica 4

Ha: La dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Ha: La dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

Cuadro 24

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall y Spearman. Dimensión dificultad y control de videojuegos con el funcionamiento familiar.

			Dificultad y control a videojuegos	Funcionamiento Familiar
Tau_b de Kendall	Dificultad y control a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,057
		Sig. (bilateral)	.	,464
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coeficiente de correlación	-,057	1,000
		Sig. (bilateral)	,464	.
		N	85	85
Rho de Spearman	Dificultad y control a videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	-,073
		Sig. (bilateral)	.	,506
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coeficiente de correlación	-,073	1,000
		Sig. (bilateral)	,506	.
		N	85	85

Lectura del valor P.

Se utilizó los estadísticos Tau_b de Kendall y Rho de Spearman

Nivel significancia: alfa = 0.05

- Se rechaza la hipótesis H_0 cuando p (sig. bilateral) $< \alpha$ y se acepta la hipótesis H_a .
- Se rechaza la hipótesis H_a cuando p (sig. bilateral) $> \alpha$ y se acepta la hipótesis H_0 .

Determinación de la hipótesis específica 4:

- De acuerdo a los resultados obtenidos por Tau_b de Kendall y Rho de Spearman. Se rechaza la hipótesis H_a y se acepta la H_0 , ya que los valores de Sig. (bilateral) de ambos es: 0.464 y 0.506 respectivamente, porque los resultados son mayores al nivel de significancia alfa = 0.05.
- Por lo tanto, no existe relación significativa entre dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar en los estudiantes de secundaria de la I.E. P. Esperanza y Caridad.
- Se acepta la H_0 : La dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar no se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad.

PRUEBA DE CORRELACION NO PARAMÉTRICAS. DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS CON EL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR, CON IBM SPSS Statistics 25.

Cuadro 25

Prueba de correlación No paramétricas. Dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar.

Correlaciones			Dependencia a Video juegos	Funcionamiento Familiar
Rho de Spearman	Dependencia a Videojuegos	Coefficiente de correlación	1,000	-,083
		Sig. (unilateral)	.	,224
		N	85	85
	Funcionamiento Familiar	Coefficiente de correlación	-,083	1,000
		Sig. (unilateral)	,224	.
		N	85	85

Interpretación:

Teniendo en cuenta los siguientes valores de 0.00 a 0.19 muy baja correlación, 0.20 a 0.39 baja correlación, 0.40 a 0.59 moderada correlación, 0.60 a 0.79 buena correlación, 0.80 a 1 muy buena correlación y de acuerdo a los resultados obtenidos, tenemos el valor de significancia 0.224, que es mayor que 0.05 (α), por lo tanto, la Dependencia a Video juegos tiene una baja correlación con el Funcionamiento familiar.

PRUEBA DE NORMALIDAD CON IBM SPSS Statistics 25 (PRUEBA DE KOLMOGOROV).

Cuadro 26

Prueba de normalidad entre las variables Dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar.

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Dependencia a Videojuegos	Funcionamiento familiar
N		85	85
Parámetros normales ^{a,b}	Media	28,02	61,92
	Desv. Desviación	16,669	10,166
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,062	,080
	Positivo	,062	,047
	Negativo	-,049	-,080
Estadístico de prueba (Z de Kolmogorov-Smirnov)		,062	,080
Sig. asintótica(bilateral)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

- a. La distribución de la prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.
- d. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

Interpretación:

De acuerdo a los constructos de las dos variables para pruebas no paramétricas nos da como resultado que la distribución de la prueba para la muestra es normal, ya que el estadístico de prueba de ambas variables Dependencia de Videojuegos es 0.062 y Funcionamiento

familiar es 0.80, que son valores mayores al valor de significancia que es 0.05 (α).

6.2. Comparación resultados con antecedentes

A partir de los hallazgos encontrados en la presente investigación, el objetivo general es determinar la relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar, en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021. A continuación se realiza la comparación de los antecedentes internacional como nacionales.

Con referencia al objetivo general, de acuerdo a los resultados obtenidos el valor de significancia es de 0.224, siendo mayor que 0.05 (α), llegando a la conclusión que la Dependencia a Videojuegos tiene una baja correlación con el Funcionamiento familiar. Estos resultados guardan relación con lo que sostienen Lizárraga, S. & Meza, B. (2020), y Fuentes N. (2021); quienes en su estudio señalan que no existe relación significativa entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar. Dichos autores refieren que el funcionamiento familiar no está relacionado a los problemas de dependencia que presentan los adolescentes a los videojuegos, sino que existen otros factores que están repercutiendo en la utilización de estos juegos virtuales que deben ser motivo de una nueva investigación. Ello es acorde con lo que este estudio halla.

Pero, en lo que no concuerda el estudio de los autores Apaza, Y. & Vivar, R. (2021), quienes refieren que, de acuerdo a sus resultados demuestran que las dos variables tienen relación inversa y, Medina, G. (2019), menciona que existe relación significativa positiva y moderada entre el funcionamiento familiar y la satisfacción familiar, quiere decir que mientras una familia tenga un buen funcionamiento familiar existe menos probabilidad que los jóvenes puedan sufrir adicción a los juegos virtuales.

En lo que respecta al primer objetivo específico del presente estudio es, determinar si la dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar está relacionado en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021, se obtiene como resultado que, el valor de Sig. (Bilateral) en ambos es: 0.726, siendo mayor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, por lo tanto; no existe relación significativa entre la dimensión abstinencia de los videojuegos con el funcionamiento familiar. Este resultado tiene una similitud con el estudio de Lizárraga, S. & Meza, B. (2020), quien en su resultado demuestra que no existe relación significativa entre la dimensión abstinencia de los videojuegos con el funcionamiento familiar, pero sí existe una relación directa baja con la obsesión a las redes sociales, asegurando que los resultados están relacionados a la dirección y no con el nivel de significancia. Sin embargo; Fuentes N. (2021), manifiesta en su estudio que no existe una relación significativa entre la dimensión abstinencia de los videojuegos con el funcionamiento familiar, pero sí existe una relación significativa con los estilos de crianza; manifestando que se debe considerar las circunstancias referente al aspecto social y personal que tiene el adolescente con la dependencia a videojuegos.

En cambio, Layme, C. (2019), en su estudio concluye que el funcionamiento familiar se relaciona con la adicción a los juegos virtuales; porque tiene como resultado un nivel alto en disfunción familiar y un indicador alto en adicción respectivamente. Álvarez, S. y Salazar, E. (2018), en su propósito de estudio concluyen que el funcionamiento familiar es la base principal para que los adolescentes tengan una buena salud mental. En tal sentido para los autores el funcionamiento familiar desempeña un papel importante dentro del desarrollo del adolescente, de ello depende si adquieren buenos o malos hábitos en el proceso de su crecimiento.

En referencia al segundo objetivo específico, que es determinar si la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionados en estudiantes de secundaria de la I.E.P.

Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021, y se obtiene como resultado que los valores de Sig. (Bilateral) de ambos es: 0.431 y 0.464 respectivamente, porque los resultados son mayores al nivel de significancia alfa = 0.05. Por lo tanto, no existe relación significativa entre la dimensión abuso y tolerancia de los videojuegos con el funcionamiento familiar. Sin embargo; para Antezano, F. (2018), quien en su investigación refiere que la dimensión abuso y tolerancia tiene un nivel alto, llegando a la conclusión que, independientemente del funcionamiento familiar los adolescentes muestran una alta prevalencia de dependencia a los juegos virtuales. Llevando a realizar otros planteamientos en referencia a las causas de la adicción a los juegos. Dicho resultado, tiene similitud con lo que dicen Lizárraga, S. & Meza, B. (2020), en su estudio que la dimensión abuso y tolerancia en la dependencia a videojuegos no tiene relación significativa con el funcionamiento familiar, pero sí encontró en la muestra un porcentaje alto en el nivel bajo y un porcentaje bajo en el nivel grave en la dimensión abuso y tolerancia. Manifestando que se da un aumento progresivo referente a las horas de uso que el adolescente utiliza en el juego virtual, donde experimenta sensaciones de placer que sentía al principio. Sin embargo; Fuentes N. (2021) menciona que no existe relación significativa entre la dimensión abuso y tolerancia con el funcionamiento familiar, así como tampoco existe relación entre estilos de crianza y la dimensión abuso y tolerancia.

Pero, en lo que no concuerda Apaza, Y. & Vivar, R. (2021), quienes refieren que, un funcionamiento familiar bajo tiene repercusiones con el nivel de abuso y tolerancia en la dependencia a los videojuegos, por tanto; están relacionados significativamente. Llegando a la conclusión que un adolescente debe desarrollarse dentro un buen funcionamiento familiar, aprovechando las horas de ocio en actividades recreativas cultivando la unidad familiar y compartiendo experiencias con los integrantes de la familia.

Referente al tercer objetivo que es, determinar si la dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar está relacionado en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021. Se obtuvo como resultado que, los valores de Sig. (Bilateral) de ambos es: 0.108 y 0.134 respectivamente, resultados que son mayores al nivel de significancia alfa = 0.05. Por tanto, no existe relación significativa entre problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar. Este resultado tiene semejanza con Lizárraga, S. & Meza, B. (2020), quienes mencionan que no existe relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar, pero sí muestra una relación inversa baja, refiriendo que a mejor funcionamiento familiar, el adolescente mostrará menor dependencia a los videojuegos. Sin embargo; Fuentes N. (2021) refiere en su estudio que no existe relación entre la dimensión problemas asociados a los videojuegos con el funcionamiento familiar, así como tampoco existe relación con los estilos de crianza, concluyendo que el abuso y tolerancia a los videojuegos están relacionados a otros aspectos ajenos al funcionamiento familiar.

Asimismo; Sánchez & Silveira (2019), cuya pretensión de estudio fue demostrar el predominio y la adicción a los videojuegos, llegando a la conclusión que una gran cantidad de adolescentes son adictos a los videojuegos, reflejándose un porcentaje alto en el nivel bajo y en el nivel alto un bajo porcentaje en la dimensión problemas asociados a los videojuegos, refiriéndose que los jóvenes podrían tener problemas negativos al abusar del videojuego.

Respecto al cuarto objetivo específico es, determinar si la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionados en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021, obteniendo como resultado que los valores de Sig. (Bilateral) de ambos es: 0.464 y 0.506 respectivamente, los resultados mostrados son mayores al nivel de significancia alfa = 0.05. Por lo tanto; no existe relación significativa entre dificultad y control de

los videojuegos con el funcionamiento familiar. Coincidiendo con el resultado de Lizárraga, S. & Meza, B. (2020), quien a través de su estudio de investigación concluyen que no existe relación significativa entre la dimensión dificultad y control con el funcionamiento familiar, pero sí existe un nivel de correlación inversa baja, llegando a determinar que a mejor funcionamiento familiar menor es la dificultad de controlar el uso de los juegos virtuales en los adolescentes. Por otro lado; Fuentes N. (2021) menciona en su estudio que no existe relación significativa entre la dimensión dificultad y control de los videojuegos con el funcionamiento familiar, pero sí existe relación entre los estilos de crianza, concluyendo que existen factores interno y externos como las relaciones sociales, la comunicación con los pares, entre otros.

Pero, en lo que hace referencia Ariza, A. (2017), en su investigación busca ubicar la adicción de los juegos virtuales en los jóvenes. Obtuvo como resultado un nivel alto y nivel medio en la adicción a los videojuegos relacionados a los diversos grados de secundaria, explicando que a medida que se incrementa el grado escolar, aumenta el nivel de adicción, estos resultados son asociados a las edades entre 14 a 16 años donde se refleja una mayor tendencia a la adicción a los videojuegos. Concluye; que la adicción a los videojuegos se vincula a la vida social, tiempo libre, privilegios del hermano mayor, el lugar que ocupa entre los hermanos (primero o segundo) o siendo hijo único perjudicando en el uso y abuso de los juegos virtuales en los adolescentes. Finalmente; Aguilar, C. (2017) según su investigación donde su objetivo fue determinar el funcionamiento familiar en adolescentes tardíos, busca identificar el nivel de cohesión y adaptabilidad; cuyos resultados presentan que la cohesión tiene un nivel bajo relacionado a la familia desligada, y se representa porque están sujetos a una separación emocional extrema entre sus integrantes, sus intereses están centrados fuera de la familia. En la adaptabilidad muestra un nivel alto que tiene relación con la familia caótica, y está representada por tener un liderazgo ineficiente, no existe control ni disciplina, falta de cumplimiento en roles, cambian constantemente las reglas.

Concluyendo que, en su estudio predominan las familias disfuncionales relacionado a otros factores estresantes como el divorcio o separación de los padres, ausencia física y emocional, resaltando la vulnerabilidad en los problemas sociales.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

La dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar no están relacionados significativamente ($Rho=0.922$), en tal sentido; un buen funcionamiento familiar no se asocia a la dependencia a videojuegos que tienen los adolescentes de la institución educativa.

La dimensión abstinencia con el funcionamiento familiar no están relacionados significativamente ($Rho=0.726$), concluyendo que un buen funcionamiento familiar no se asocia a un nivel bajo en abstinencia en los adolescentes de la institución educativa.

La dimensión abuso y tolerancia con el funcionamiento familiar no están relacionadas significativamente ($Rho=0.464$), llegando a la conclusión que un buen funcionamiento familiar no se asocia a un bajo nivel en abuso y tolerancia en los adolescentes de la institución educativa.

La dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar no están relacionados significativamente ($Rho=0.134$), en tal sentido; un buen funcionamiento familiar no se relaciona a un bajo nivel en problemas asociados a los videojuegos en los adolescentes de la institución educativa.

La dimensión dificultad y control con el funcionamiento familiar no tienen relación significativa ($Rho=0.506$), por tanto; se concluye que un buen funcionamiento familiar no se asocia a un bajo nivel en dificultad y control en los adolescentes de la institución educativa.

Recomendaciones:

Establecer estrategias dentro de la institución educativa para identificar las influencias que tiene el adolescente en referencia al uso de los videojuegos.

Brindar charlas de sensibilización a los alumnos de la institución educativa referente al uso adecuado y responsable de los videojuegos, así como la importancia de fijar horarios para la utilización de juegos electrónicos y no recurrir a la abstinencia para dejar de jugar.

Realizar escuela de padres, tocando temas sobre el uso adecuado de los videojuegos, así como las consecuencias que acarrea cuando se torna en adicción y sus hijos no lleguen al abuso y tolerancia a los videojuegos.

Coordinar con el área de psicología para que se realice una evaluación individual e identificar el grado de adicción que tienen los alumnos del nivel secundario a los videojuegos y tomar acciones ante la problemática. Asimismo; hacer de conocimiento a los padres de familia y realizar entrevistas a los mismos si tienen problemas familiares o de otra índole, que les esté llevando a sus hijos a refugiarse en los videojuegos afectando las relaciones interpersonales y de aprendizaje.

Finalmente, los padres de familia deben tener constante comunicación con los profesores de la institución educativa, para hacer seguimiento del rendimiento académico y comportamiento de sus hijos, así como el monitoreo dentro del hogar, como el estar pendientes de lo que hacen en las computadoras, consolas, celulares; en sus tiempos libres, así como en el desarrollo de las tareas para no llegar a la dificultad y control a los videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña Reyes, J. S. (12 de Enero de 2020). Más de tres mil casos por adicción a videojuegos. *Diario Perú* 21, pág. 6.
- Aguilar, C. (2017). *Funcionamiento Familiar según el Modelo Circumplejo de Olson en adolescentes tardíos (Tesis Pregrado)*. Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28397>
- Álvarez, S. y Salazar, E. (2018). *Funcionamiento Familiar y Bienestar Psicológico en Adolescentes de una Comunidad Vulnerable (Tesis Postgrado)*. Recuperado de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7842/1/2018_funcionamiento_familiar_bienestar.pdf
- Apaza, Y. & Vivar, R. (2021). *Funcionalidad Familiar y Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Jose Antonio Encinas, Juliaca 2021 (Tesis de Pregrado)*. Recuperado de: <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1383/1/Roxana%20Vivar%20Anaya.pdf>
- Ariza, A. (2017). *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la Policía Nacional en la ciudad de Bogotá (Tesis Postgrado)*. Recuperado [de:https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/ariza_alfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1393/ariza_alfredo2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018 (Tesis de pregrado)*. Recuperado de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/1917/A RTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* (14), 159-179. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. y Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas Video gaming: A hobby with neuropsychiatric implications. *Psicología Educativa*, 23(2), 129- 136. doi: 10.1016/j.pse.2017.05.001
- Casas, J., Ceñal, M., Del Rosal, T., Jurado, J. y De la Serna, O. (2006). Conceptos esenciales de la adolescencia. Criterios cronológicos, físico-funcionales, psicológicos y sociales. *Medicine*, 9(61), 3931-3937. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/sdfe/pdf/download/eid/1-s2.0-S0211344906743570/first-page-pdf>
- Caycho Ticona, D. K. (2018). *Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en instituciones educativas públicas de Lurín*. Lima: Universidad Autónoma de Perú.
- Chóliz, M y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Güemes, M., Ceñal, M. e Hidalgo, M. (2017). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 21(4), 233–244. Recuperado de

- https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2017/xxi04/01/n4-233-244_InesHidalgo.pdf
- Iglesias, L. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 17(2). Recuperado de <https://www.pediatriaintegral.es/wpcontent/uploads/2013/xvii02/01/88-93%20Desarrollo.pdf>
- INEI. (2018). Perú: Perfil Sociodemográfico. Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informática. Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1539/
- Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016 (Tesis de pregrado). Recuperado de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf.pdf
- 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 Postgrado). Recuperado de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/4670>
- Layme, C. (2019). Funcionamiento Familiar y su relación con la Ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro - 2018. Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11024/Layme_Quispe_Claudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lizárraga, S. y Meza, B. (2020). Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020 (Tesis Pregrado). Recuperado de: <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>
- Maldonado, R., et al. (2017). La funcionalidad familiar: una determinante de la conducta de los adolescentes. *Revista electrónica de portales médicos.com* <https://www.revista-portalesmedicos.com/revista-medica/funcionalidad-familiar-conducta-de-los-adolescentes/>
- Marín, D. (2013). Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos. *Revista de Medios y Educación*, núm. 43, julio, 2013, pp. 231-232. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36828074018.pdf>
- Marín, D., y García, Ma. Dolores (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico - formativa. *Revista de Medios y Educación*, núm. 26, julio, 2005, pp. 113-119. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36802609.pdf>
- Medina, G. (2019). Funcionalidad familiar y satisfacción familiar en adolescentes de tercer año de bachillerato de la unidad educativa Santa Rosa (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2920/1/77086.pdf>
- Morales E. (2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación*

- Social ISSN: 1995 – 6630. Recuperado de <file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-EIUseDeLosVideojuegosComoRecursoDeAprendizajeEnEdu-3719704.pdf>
- Nogales, V. (2007). *FACES IV. Prensa Médica Latinoamericana Ciencias Psicológicas*, 1(1), 191-198.
- Olson, H., Sprenkle, D., & Russel, C. (1989). *Circumplex model: systemic assessment and treatment of families*. Taylor and Francis.
- OMS. (2016). *Desarrollo en la adolescencia*. Recuperado 17 de octubre de 2017, a partir de http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- Organización Mundial de la Salud. *Trastorno por Videojuegos como problema mental*. [Revista en internet]. Secretaria general de la OMS; 2017[30-10-18]. Disponible en: <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/internet/inter016.pdf>.
- Ortuño, J. (2014) *Adolescencia. Evaluación del ajuste emocional y comportamental en el contexto escolar (Tesis doctoral)*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/42271.pdf>
- Polaino A. Martínez P. *Evaluación psicológica y psicopatológica de la familia*. 2 Edición. España 2004. Capítulo 13. Pág. 196
- Quiroz, M. y Tealdo, A. (2014). *Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. II, núm. 4, diciembre, 1996, pp. 95-123. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/316/31600406.pdf>
- Sánchez, C. (2008). *La familia: concepto, cambios y nuevos modelos*. *La Revuedu REDIF*, 15,22.
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). *Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes*. *Revista electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-16.
- Shaffer, D. (2000). *Relación entre la funcionalidad familiar y la depresión en adolescentes*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima. Perú. Recuperado de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/2562/Arenasas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valido, A. (2019). *Factores Asociados a la Adicción a los videojuegos en adolescentes del nivel secundario de la Isla de Gran Canaria 2018 (Tesis de Postgrado)*. Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). *Adicción y factores predictores*. *Revista Psicología* 18 (1), 103-110. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Vargas, H. (2014). *Tipo de familia y ansiedad y depresión*. *Rev Med Hered*. 25: 57-59 Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v25n2/v25n2e1.pdf>
- Villarreal D. *Cohesión, adaptabilidad y composición familiar en adolescentes del Callao*. [internet] Perú 2017. Disponibilidad y acceso: <http://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/158/268>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	TIPO DE INVESTIGACIÓN
General	General	General	<p>Variable 1 Dependencia a videojuegos</p>	<p>- TIPO DE INVESTIGACION: TIPO: Básico cuantitativo NIVEL: Correlacional y descriptivo</p> <p>- DISEÑO DE ESTUDIO: No experimental - transversal</p> <p>- POBLACIÓN - MUESTRA: POBLACIÓN: La población es de 136 adolescentes. MUESTRA: la muestra 85 adolescentes. MUESTREO: No probabilístico por conveniencia.</p>
¿Existe relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?	Determinar la relación entre la dependencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.	<p>Hi: La Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar se relaciona significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.</p> <p>H0: No existe relación significativa entre la Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.</p>		
Específicas	Específicas	Específicas	<p>Variable 2 Funcionamiento Familiar</p>	
¿Existe relación entre la dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?	Determinar si la dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar está relacionado en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.	La dimensión abstinencia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.		
¿Existe relación entre la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?	Determinar si la dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionados en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.	La dimensión abuso y tolerancia a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.		
¿Existe relación entre la dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?	Determinar si la dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar está relacionado en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.	La dimensión problemas asociados a videojuegos con el funcionamiento familiar se relacionan significativamente entre en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.		

<p>¿Existe relación entre la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021?</p>	<p>Determinar si la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar están relacionados en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.</p>	<p>Existe relación significativa entre la dimensión dificultad y control a videojuegos con el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.</p>	<p>- <u>TECNICA E INSTRUMENTO:</u></p> <p>TECNICA: Cuestionario</p> <p>INSTRUMENTO: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) - Chóliz y Marco</p> <p>Modelo Circumplejo de Sistemas Familiares - FACES III - Olson, Sprenkle, & Russel</p> <p>- <u>METODO DE INVESTIGACION:</u></p> <p>METODO: Hipotético deductivo</p>
--	--	---	--

Anexo 2: Matriz de Operacionalización de Variables

TIPO DE VARIABLE	VARIABLE	DEFICION OPERACIONAL	NATURALEZA	ESCALA DE MEDICIÓN	DIMENSIONES	INDICADOR
Variable 1	Dependencia a videojuegos	Farfán y Muñoz (2018), define la adicción como un comportamiento dañino llevando al estrago familiar como: el descuido en su aprendizaje y en su aseo personal, perdiendo el control cuando se refiere al tiempo que utiliza en un juego virtual, así como la falta de socialización en el entorno familiar y social.	Cuantitativa	Ordinal	<p style="text-align: center;">Abstinencia</p> <p>Baja (0-12 puntos) Moderada (13-16 puntos) Alta (17-40 puntos)</p> <p style="text-align: center;">Abuso y Tolerancia</p> <p>Baja (0-5 puntos) Moderada (6-12 puntos) Alta (13-20 puntos)</p> <p style="text-align: center;">Problemas asociados a los videojuegos</p> <p>Baja (0-4 puntos) Moderada (5-10 puntos) Alta (11-16 puntos)</p> <p style="text-align: center;">Dificultad de Control</p> <p>Baja (0-7 puntos) Moderada (8-15 puntos) Alta (16-24 puntos)</p>	<p><u>Escala de Dependencia</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dependencia baja (0-31 puntos) • Dependencia moderada (32-66 puntos) • Dependencia alta (67-100 puntos)

Variable 2	Funcionamiento Familiar	Vargas (2014). Acentúa que es un desarrollo interactivo que encierra el vínculo, confianza, jerarquía, determinaciones, soluciones de las dificultades y los roles todos los miembros de la familia.	Cuantitativa	Ordinal	<p><u>Cohesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Desligada (10-34 puntos) • Separada (35-40 puntos) • Unida (41-45 puntos) • Enredada (46-50 puntos) 	<p><u>TIPO DE FAMILIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Extrema • Rango medio • Balanceada
				Ordinal	<p><u>Adaptabilidad Familiar</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rígida (10-19 puntos) • Estructurada (20-24 puntos) • Flexible (25-28 puntos) • Caótica (29-50 puntos) 	
Covariable						

Anexo 3: Instrumentos de medición

Cuestionario Dependencia a Videojuegos

Reciba un cálido saludo. El presente cuestionario es de tipo confidencial y de carácter anónimo y los resultados se utilizarán solo con fines de estudio. Esperando tener sus respuestas con veracidad se le agradece anticipadamente su participación.

Edad: Sexo: Grado:

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo, con las frases sobre el uso que haces de los videojuegos (con cualquier equipo electrónico).

1 - Totalmente en Desacuerdo (TD)

2 - En desacuerdo (ED)

3 - Neutral (N)

4 - De acuerdo (DA)

5 - Totalmente de Acuerdo (TA)

Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1.- Juego más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé a jugarlos.					
2.- Si no me funciona la tablet, celular o la PC le pido prestada a un familiar o amigos.					
3.- Me siento realmente mal cuando quiero jugar y no funciona la tablet, celular, PC o el videojuego.					
4.- Cuando me acuerdo de los videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5.- Dedico mucho tiempo extra a los temas de videojuegos, incluso cuando estoy haciendo mis tareas.					
6.- Cuando estoy buen tiempo sin jugar videojuegos, me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7.- Me molesta/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa del internet.					
8.- Para mí jugar videojuegos la misma cantidad de tiempo que cuando comencé ya no es suficiente.					
9.- Los videojuegos me ocupan más tiempo que otras actividades.					
10.- Estoy obsesionado (a) por subir de nivel, avanzar, ganar premios, etc. en los videojuegos.					
11.- Si no funciona un videojuego, busco inmediatamente otro para poder jugar.					
12.- Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
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 lugar.					
14.- Cuando me encuentro mal o molesto me refugio en los videojuegos.					

Instrucciones: Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación en la siguiente escala.

1: Nunca (N)

2: Rara vez (RV)

3: A veces (AV)

4: Con frecuencia (CF)

5: Muchas veces (MV)

Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15.- Una de las primeras cosas que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16.- He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17.- He discutido con mis padres, familiares o amigos porque le dedico mucho tiempo a jugar videojuegos.					
18.- Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.					
19.- Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20.- A penas tenga un tiempo libre, siento la necesidad de jugar videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21.- Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22.- Lo primero que hago después de clase es ponerme a jugar videojuegos.					
23.- He mentido 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).					
24.- Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en los videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25.- Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad Familiar

Reciba un cálido saludo. El presente cuestionario es de tipo confidencial y de carácter anónimo y los resultados se utilizarán solo con fines de estudio. Esperando tener sus respuestas con veracidad se le agradece anticipadamente su participación.

Edad:

Sexo:

Grado:

Vivo con:

- Mamá y papá
- Mamá
- Papá
- Otros

Describa a su familia real

Instrucciones: A continuación, encontraras una serie de frases que describen como es tu familia, responde que tan frecuente se dan estas conductas.

1. Casi nunca (CN)
2. Pocas veces (PV)
3. Algunas veces (AV)
4. Muchas veces (MV)
5. Casi siempre (CS)

Preguntas	CN	PV	AV	MV	CS
1.- Nos ayudamos entre nosotros cuando lo necesitamos.					
2.- Cuando existe un problema se toma en cuenta la opinión de los hijos.					
3.- Aceptamos las amistades de los demás miembros de la familia.					
4.- Al establecer normas de disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos.					
5.- Preferimos relacionarnos con los familiares más cercanos.					
6.- Cualquier integrante de mi familia manda en ella.					
7.- Nos sentimos más cercanos a nosotros que con personas que no pertenecen a nuestra familia.					
8.- Nuestra familia cambia la manera de realizar las distintas tareas o quehaceres					
9.- Nos agrada compartir juntos el tiempo libre.					
10.- Padres e hijos comentamos juntos las sanciones o castigos que se darán en casa.					
11.- Sentimos que somos muy unidos entre nosotros.					
12.- En nuestra familia los hijos también toman decisiones.					
13.- Cuando la familia tiene que realizar alguna actividad conjunta, todos los miembros participan.					
14.- En nuestra familia las normas o reglas pueden cambiarse.					
15.- Fácilmente se nos ocurren o planeamos actividades en común.					
16.- Nos turnamos las responsabilidades del hogar entre los distintos miembros de la familia.					
17.- A la hora de tomar decisiones lo consultamos entre nosotros.					
18.- Es difícil saber quién manda en nuestra familia.					
19.- El sentimiento de unión familiar es muy importante para nosotros.					
20.- Es difícil decir qué tarea realizará cada miembro de la familia.					

Anexo 4: Ficha de validación de instrumentos de medición

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar de los estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021

Nombre del Experto: Giovani Martín Díaz Gervasi

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

El orden y la redacción en general son adecuadas y corresponden a los objetivos de esta prueba. Se sugiere evaluar y cambiar los ítems sugeridos.



Dr. Giovani Martín Díaz Gervasi
C.P.S.P. 8758

Nombre: Dr. Giovani Martín Díaz Gervasi
No. DNI: 10301350

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Nombre del Experto: Guiliana Natali Anaya Alfaro

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos técnicos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

Cumple con los aspectos a evaluar y su finalidad para la evaluación, tiene el orden y la redacción adecuada.



G. Natali Anaya Alfaro
C.P.S.P. 13353

Nombre: Guiliana Natali Anaya Alfaro
No. DNI: 41300269

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Nombre del Experto: Giovani Martín Díaz Gervasi

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos teóricos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

El instrumento muestra un adecuado orden y reacción. Cumple su finalidad en los diversos aspectos evaluados.



Dr. Giovani Martín Díaz Gervasi
C.P.S.P. 8768

Nombre: Dr. Giovani Martín Díaz Gervasi
DNI: 10301350

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Título de la Investigación: Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y Caridad, Chorrillos 2021.

Nombre del Experto: Guiliانا Natali Anaya Alfaro

II. ASPECTOS A VALIDAR EN EL CUESTIONARIO

Aspectos a Evaluar	Descripción:	Evaluación Cumple/ No cumple	Preguntas a corregir
1. Claridad	Las preguntas están elaboradas usando un lenguaje apropiado	Cumple	
2. Objetividad	Las preguntas están expresadas en aspectos observables	Cumple	
3. Conveniencia	Las preguntas están adecuadas al tema a ser investigado	Cumple	
4. Organización	Existe una organización lógica y sintáctica en el cuestionario	Cumple	
5. Suficiencia	El cuestionario comprende todos los indicadores en cantidad y calidad	Cumple	
6. Intencionalidad	El cuestionario es adecuado para medir los indicadores de la investigación	Cumple	
7. Consistencia	Las preguntas están basadas en aspectos técnicos del tema investigado	Cumple	
8. Coherencia	Existe relación entre las preguntas e indicadores	Cumple	
9. Estructura	La estructura del cuestionario responde a las preguntas de la investigación	Cumple	
10. Pertinencia	El cuestionario es útil y oportuno para la investigación	Cumple	

III. OBSERVACIONES GENERALES

El instrumento muestra un adecuado orden y redacción. Cumple su finalidad en los diversos aspectos evaluados.


G. Natali Anaya Alfaro
C.P.S.P. 13353

Nombre: Guiliانا Natali Anaya Alfaro
DNI: 41300269

Anexo 5: Carta de Presentación de la Universidad



UNIVERSIDAD
**AUTÓNOMA
DE ICA**

CARTA DE PRESENTACIÓN

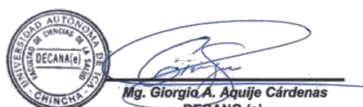
El Decano de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica, que suscribe

Hace Constar:

Que, BUSTAMANTE WERLEN, MELINA HERBITA, identificada con DNI 20571253 del Programa Académico de Psicología, quien viene desarrollando la Tesis Profesional: **“DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS CON EL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. ESPERANZA Y CARIDAD, CHORRILLOS 2021”**

Se expide el presente documento, a fin de que el responsable de la Institución, tenga a bien autorizar a los interesados en mención, aplicar su instrumento de investigación, comprometiéndose a actuar con respeto y transparencia dentro de ella, así como a entregar una copia de la investigación cuando esté finalmente sustentada y aprobada, para los fines que se estimen necesarios.

Chincha Alta, 16 de diciembre del 2021



Mg. Giorgid.A. Azúje Cárdenas
DECANO (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

Av. Abelardo Alva Maúrtua 489 - 499 | Chincha Alta - Chincha - Ica

☎ 056 269176

🌐 www.autonomadeica.edu.pe



AUTORIZACIÓN

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
ESPERANZA Y CARIDAD

AUTORIZA:

Que, la Srta. **MELINA HERBITA BUSTAMANTE WERLEN**, identificada con D.N.I. N° 20571253. Atendiendo a su solicitud para realizar la toma de los instrumentos: Cuestionario de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad Familiar a los alumnos del nivel secundario, a fin de recabar información para la investigación titulada: Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad – Chorrillos; a fin de obtener el título de Licenciada en Psicología Humana.

Se **AUTORIZA** que se aplique dichos cuestionarios para la investigación de su tesis en la Universidad Autónoma de Ica.

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Atentamente,

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR
ESPERANZA Y CARIDAD

HACE CONSTAR:

Que, la señorita **MELINA HERBITA BUSTAMANTE WERLEN**, identificada con D.N.I. N° 20571253, Bachiller en Psicología Humana de la Universidad Autónoma de Ica, ha concluido con la aplicación de los instrumentos para la recolección de información correspondientes a la investigación titulada: Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en los alumnos del nivel secundario de la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad – Chorrillos; a fin de obtener el título de Licenciada en Psicología Humana.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para fines de trámite administrativo y académico de la Universidad Autónoma de Ica.

Chorrillos, 12 de enero del 2022.


Luz Magaly E. Pardo Domínguez


Cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad Familiar

					Preguntas																			
Marca temporal	Edad	Sexo	Vivo con	Grado	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
					Nos ayudamos entre nosotros	Cuando se origina un problema	Acoplamientos amistosos	Al estar con los discipulos	Preferimos estar con nosotros	Cualquier integrante	Nos sentimos cerca de los demás	Nuestra familia cambia con el tiempo	Nos agrada pasar los momentos con ellos	Sentimos que somos diferentes	En nuestra familia los miembros que tienen que cumplir las normas	En nuestra familia los miembros que se ocupan de las cosas	Nos turnamos para tomar las decisiones	A la hora de tomar decisiones	Es difícil saber qué man	El sentimiento de unión	Es difícil decir la tarea real			
12/7/2021 12:59:13	14	Femenino	Mamá y papá	2do A	4	3	3	3	3	2	4	2	5	2	5	3	4	2	3	5	4	1	5	2
12/7/2021 12:59:27	13	Femenino	Mamá y papá	2do A	3	1	5	3	5	3	5	4	5	3	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5
12/7/2021 12:59:27	13	Masculino	Mamá	2do A	4	2	3	2	3	4	3	3	4	1	4	1	5	3	2	4	3	4	3	4
12/7/2021 12:59:47	14	Femenino	Mamá	2do A	4	4	4	4	3	3	2	3	3	1	4	3	4	3	4	5	3	1	3	3
12/7/2021 13:00:40	14	Femenino	mamá y padrastro	2do A	5	3	5	2	3	2	3	1	3	1	2	2	5	2	3	2	2	3	1	3
12/7/2021 13:00:53	14	Femenino	Mamá y papá	2do A	2	1	1	1	5	1	1	4	3	1	1	1	3	2	2	3	2	1	1	3
12/7/2021 13:01:53	13	Masculino	Mamá y papá	2do A	4	4	3	2	5	3	4	2	2	1	4	2	5	1	3	5	5	3	4	1
12/7/2021 13:02:50	16	Femenino	Mamá	2do A	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	1	3	2	
12/7/2021 13:03:15	14	Masculino	Mamá y papá	2do A	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	2
12/7/2021 13:03:23	13	Femenino	Mamá y papá	2do A	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2
12/7/2021 13:03:40	13	Masculino	Mamá	2do A	4	3	4	3	3	1	4	4	1	2	2	2	2	2	4	1	3	2	3	2
12/7/2021 13:04:15	14	Masculino	Mamá y papá	2do A	5	3	5	4	4	3	4	3	5	3	5	4	5	2	3	3	4	3	4	2
12/7/2021 13:06:09	13	Femenino	Mamá	2do A	3	2	3	3	4	2	3	3	4	1	2	2	3	3	4	3	1	3	2	
12/7/2021 13:12:17	13	Femenino	Mamá - hermana	2do A	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12/7/2021 13:15:31	14	Masculino	Mamá y papá	2do A	4	3	3	2	1	2	1	3	4	3	2	5	2	2	3	3	2	3	1	1
12/7/2021 13:21:34	14	Masculino	Mamá y papá	2do A	5	4	5	2	3	2	5	4	4	2	4	3	5	3	5	5	5	1	5	3
12/9/2021 9:47:41	17	Masculino	Mamá y papá	5to sec	5	5	5	3	5	1	5	3	5	1	5	3	5	1	5	3	4	1	5	1
12/9/2021 9:48:11	16	Femenino	Mamá	5to sec	4	5	4	4	3	2	4	4	3	3	4	5	5	3	3	4	4	1	4	2
12/9/2021 9:48:20	16	Masculino	Mamá y papá	5to sec	4	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	2	1	3	3
12/9/2021 9:48:57	17	Masculino	Mamá y papá	5to sec	3	3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	1
12/9/2021 9:49:09	16	Femenino	Papá y visito a mamá	5to sec	3	2	5	2	2	1	2	2	3	2	2	3	5	3	2	2	2	1	3	3
12/9/2021 9:49:17	16	Femenino	Mamá	5to sec	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
12/9/2021 9:49:17	17	Masculino	Mamá y papá	5to sec	4	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	3	3	3	4	2
12/9/2021 9:49:31	17	Masculino	Mamá y papá	5to sec	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4
12/9/2021 9:49:41	16	Femenino	Mamá y papá	5to sec	4	3	4	3	3	2	1	2	2	1	4	1	4	3	2	2	5	4	2	2
12/9/2021 9:51:13	17	Femenino	Mamá	5to sec	4	3	4	1	3	1	4	4	4	1	4	4	3	1	3	5	5	1	5	1
12/9/2021 9:51:16	17	Femenino	Mamá	5to sec	5	4	4	4	4	3	2	4	3	5	2	5	3	3	2	5	1	5	1	2
12/9/2021 9:53:04	16	Masculino	Mamá y papá	5to sec	1	3	3	2	5	4	4	3	1	3	1	4	4	4	3	2	2	4	4	2
12/9/2021 9:53:32	17	Femenino	Mamá	5to sec	4	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	4	4	2	5	4	5	4	3	3
12/9/2021 9:54:44	16	Femenino	Mamá y papá	5to sec	4	3	5	2	3	3	4	2	4	1	3	3	3	2	4	3	2	3	3	2
12/9/2021 9:56:40	16	Femenino	Mamá	5to sec	3	1	4	1	5	3	3	2	2	1	2	1	1	4	1	1	2	5	5	5
12/9/2021 9:57:05	16	Femenino	Mamá y papá	5to sec	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	2
12/9/2021 9:59:52	16	Masculino	Mamá	5to sec	3	1	4	1	3	3	4	1	3	1	3	1	2	4	3	2	2	4	1	3
12/9/2021 10:03:10	16	Masculino	Mamá	5to sec	4	1	5	1	4	2	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	1	5	1
12/9/2021 11:31:37	15	Masculino	Mamá	4to sec	3	3	4	3	4	3	4	2	5	3	4	4	3	2	3	3	4	1	4	3
12/9/2021 11:31:53	16	Femenino	Mamá y papá	4to sec	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2
12/9/2021 11:32:07	15	Masculino	Mamá y papá	4to sec	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	5	3
12/9/2021 11:32:10	16	Masculino	Mamá y papá	4to sec	3	3	3	2	4	2	3	2	4	3	4	2	5	2	3	4	4	3	4	2
12/9/2021 11:32:16	15	Masculino	Mamá y papá	4to sec	4	2	4	3	5	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4
12/9/2021 11:33:33	15	Masculino	Mamá y papá	4to sec	4	1	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	2
12/9/2021 11:34:22	16	Femenino	Mamá y papá	4to sec	5	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	2
12/9/2021 11:34:30	17	Masculino	Mamá, Papá,	4to sec	4	2	4	3	3	3	5	5	3	1	4	4	2	2	1	4	2	1	4	1
12/9/2021 11:34:56	15	Femenino	Mamá y papá	4to sec	3	2	2	3	3	2	4	2	3	2	2	3	3	2	2	1	2	4	4	1
12/9/2021 11:34:57	15	Femenino	Mamá y papá	4to sec	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	2	4	4	1
12/9/2021 11:37:59	17	Masculino	Mis tíos	4to sec	5	3	2	3	5	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12/9/2021 11:39:33	15	Femenino	Mamá y papá	4to sec	4	2	3	3	4	2	5	4	4	2	4	4	3	2	5	4	1	5	3	1
12/9/2021 12:05:20	17	Masculino	Mamá y papá	4to sec	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	5	4	2	3	4	3	2	4	1	1
12/9/2021 12:52:24	14	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	3	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3
12/9/2021 12:53:16	14	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	4	4	5	3	3	1	3	3	4	1	5	2	5	2	4	4	5	1	5	1
12/9/2021 12:53:26	15	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	5	4	4	4	5	3	5	2	5	2	4	3	4	3	4	3	3	1	5	2
12/9/2021 12:53:27	15	Masculino	Mamá	3ro sec	5	5	5	4	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	1	1
12/9/2021 12:53:39	16	Masculino	Mamá	3ro sec	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12/9/2021 12:53:49	14	Masculino	Mamá	3ro sec	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	2	3	4	3
12/9/2021 12:54:33	14	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	4	2	5	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	4	1	1	2	4	4	2
12/9/2021 12:55:17	13	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	4	3	1	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	5	2	4	3	3	4	1
12/9/2021 12:56:03	15	Masculino	Mamá y papá	3ro sec	4	4	4	4	4	3	5	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	1
12/9/2021 12:56:59	14	Masculino	Mamá y papá	3ro sec	4	3	4	2	4	5	1	5	4	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	1
12/9/2021 12:57:58	15	Femenino	Mamá	3ro sec	2	2	3	3	1	3	1	3	2	1	1	3	4	2	1	4	5	4	2	2
12/9/2021 12:59:58	14	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	4	3	5	4	3	2	5	3	4	1	4	3	3	4	3	5	4	2	3	2
12/9/2021 13:00:28	14	Masculino	Mamá	3ro sec	4	3	5	3	5	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3
12/9/2021 13:00:37	14	Masculino	Mamá y papá	3ro sec	4	1	3	1	5	2	4	2	2	1	3	1	3	3	2	3	3	2	4	3
12/9/2021 13:02:16	15	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	4	2	3	3	4	1	3	3	2	1	1	2	3	2	2	3	2	1	2	4
12/9/2021 13:06:04	14	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	2	1	3	4	3	5	4	2	1	3	2	1	2	3	1	4	3	2	2	4
12/9/2021 13:10:12	15	Masculino	Mamá y papá	3ro sec	4	5	2	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	1	4	3	4	4	1	1
12/9/2021 13:10:57	16	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	5	5	4	4	5	5	3	4	1	5	5	5	5	3	5	3	1	3	3	3
12/9/2021 13:21:07	15	Femenino	Mamá y papá	3ro sec	4	2	5	4	2	3	4	4	5	1	3	3	4	4	4	5	4	2	4	1
12/9/2021 13:21:15	15	Femenino	Mamá	3ro sec	4																			

Anexo 7: Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El presente trabajo es realizado por la Srta. **MELINA HERBITA BUSTAMANTE WERLEN**, alumna de la Universidad Autónoma de Ica.

El objetivo de este documento es para la realización de la Aplicación de dos instrumentos como son: el Cuestionario de Dependencia a Videojuegos y el Cuestionario de Cohesión y Adaptabilidad Familiar en los alumnos del Nivel Secundario de la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad del distrito de Chorrillos - Lima, que será aplicado de manera colectiva. El trabajo en mención corresponde para la realización de Tesis para obtener el Grado de Licenciada en Psicología en la Universidad antes mencionada.

Yo..... Identificado con D.N.I. N°....., Padre del menor..... (Solo iniciales), alumno del..... Grado de secundaria, de la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad.

Brindo mi consentimiento para su participación en la investigación Dependencia a Videojuegos con el Funcionamiento Familiar en los alumnos del Nivel Secundario de la Institución Educativa Particular Esperanza y Caridad - Chorrillos. Y la utilización de esos datos para el cumplimiento de sus objetivos. Sin permitir el uso para otro fin.

Chorrillos,..... de..... del 2021.

Nombre y Firma del Padre o Apoderado

.....

Anexo 9: Informe de Turnitin al 28% de similitud se excluye referencias bibliográficas

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS CON EL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA I.E.P. ESPERANZA Y CARIDAD, CHORRILLOS 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%