

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Carrera de **PSICOLOGÍA**

“FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y USO DE  
VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL DISTRITO DE  
COMAS”

Tesis para optar el título profesional de:

**Licenciada en Psicología**

**Autor:**

Elba Alejandrina Alama Goytizolo

**Asesor:**

Dr. Juan Bautista Calle Luna

<https://orcid.org/0000-0001-6623-246X>

Lima - Perú

2023

**JURADO EVALUADOR**

Jurado 1 Presidente(a)	<b>Nancy Alfonsina Negreiros Mora</b>	<b>18136825</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	<b>Tania Carmela Lip Marin de Salazar</b>	<b>08179761</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	<b>Jorge Alberto Flores Morales</b>	<b>08039505</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

## INFORME DE SIMILITUD

### Tesis Alama

#### ORIGINALITY REPORT

<b>8%</b>	<b>9%</b>	<b>4%</b>	<b>4%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Internet Source	<b>6%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 2%

## **DEDICATORIA**

a mis padres por ser mi motor y motivo para seguir avanzando  
profesionalmente.

A mis hermanos por ser mis mejores amigos y ser un ejemplo a seguir y  
ayudarme en todo momento e impulsarme a seguir adelante.

A mi sobrinos, Victoria y Víctor, por darme un motivo más de ser mejor  
persona día a día y a mi familia por estar conmigo en todo momento. Los amo.

## AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme tener y disfrutar a mi familia, que siempre me apoyaron incondicionalmente en cada decisión y proyecto, a mis padres y hermanos por ser mi ejemplo, gracias a la vida porque cada vez me enseña lo hermosa que es.

A mis maestros que siempre me motivaron e inculcaron nuevos conocimientos en especial a mi maestro Eduardo Santillán por enseñarme amar esta profesión.

A mis amigas gracias por su apoyo y amistad incondicional.

Gracias a todos lo que creyeron y confiaron en mí.

## Tabla de contenido

Jurado evaluador .....	2
Informe de similitud .....	3
Dedicatoria .....	4
Agradecimiento .....	5
Tabla de contenido .....	6
Índice de tablas .....	7
Resumen .....	9
Capítulo I: Introducción .....	11
Capítulo II: Metodología .....	29
Capítulo III: Resultados .....	33
Capítulo IV: Discusión y Conclusiones .....	45
Referencias .....	55
Anexos .....	61

## Índice de tablas

		<b>Pág.</b>
Tabla 1	Descripción de la muestra en función a las variables grado, sexo y edad	33
Tabla 2	Niveles del funcionamiento familiar en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	34
Tabla 3	Niveles de uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	35
Tabla 4	Prueba de ajuste a la normalidad de las variables funcionamiento familiar y uso de videojuegos	36
Tabla 5	Relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	37
Tabla 6	Relación entre funcionamiento familiar y saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	38
Tabla 7	Relación entre funcionamiento familiar y tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	39
Tabla 8	Relación entre funcionamiento familiar y emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	40
Tabla 9	Relación entre funcionamiento familiar y recaídas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	41

Tabla 10	Relación entre funcionamiento familiar y abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	42
Tabla 11	Relación entre funcionamiento familiar y conflictividad en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	43
Tabla 12	Relación entre funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas	44



## RESUMEN

Este trabajo tuvo por objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en una muestra de tipo no probabilística, constituida por 222 adolescentes, de ambos sexos y con edad entre el rango de 12 a 16 años, que pertenecían a una institución educativa pública, ubicada en el distrito de Comas. La metodología empleada en esta investigación estuvo determinada bajo el enfoque cuantitativo que corresponde a un diseño no experimental, de tipología descriptivo correlacional. Los instrumentos psicológicos empleados en el levantamiento de información fueron la Escala de Funcionalidad Familiar (FACES-III) elaborada por Olson, Portier y Lavee en 1985 y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) creada en 2009 por Lemmens, Valkenburg y Peter. Los resultados informaron que el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) no se relaciona con el uso de videojuegos, sin embargo la cohesión familiar logró relacionarse de forma inversa y significativa ( $p < 0.001$ ,  $\rho = -.213^{**}$ ) con las recaídas en el uso de videojuegos. Se concluye que cuanto mayor cohesión se presente en la familia, menor será la recaída frente al uso de videojuegos en los adolescentes participantes de la investigación.

**PALABRAS CLAVES:** Flexibilidad, cohesión, uso de videojuegos, adolescentes.

## ABSTRACT

The purpose of work was to determine the relationship between family functioning and the use of video games, consisting of 222 adolescents, of both sexes and aged between 12 and 16 years, who belonged to a public educational institution, located in the district of Comas. The methodology used in this research was determined under the quantitative approach that corresponds to a non-experimental design, of correlational descriptive typology. The psychological instruments used in the gathering of information were the Family Functionality Scale (FACES-III) elaborated by Olson, Portier and Lavee in 1985 and the Scale of addiction to video games for adolescents (GASA) created in 2009 by Lemmens, Valkenburg and Peter . The results reported that family functioning (flexibility and cohesion) is not related to the use of video games, however effective family cohesion is related in an inverse and significant way ( $p < 0.001$ ,  $\rho = -0.213^{**}$ ) with relapses in the use of videogames It is concluded that the more cohesive the family appears, the lower the relapse will be compared to the use of video games in the adolescents participating in the research.

**Keywords:** Flexibility, cohesion, use of video games, teenagers.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

La familia constituye la célula básica en la sociedad y brinda a los menores de edad las pautas necesarias para su crecimiento con el objetivo de que la persona se convierta en un ser autónomo y pueda interactuar con su medio (Olivera y Yupanqui, 2020). El apoyo afectivo dentro del núcleo familiar es de vital importancia para el desarrollo psicosocial del adolescente, por ello, cuando esta comienza a presentar distorsiones el sistema familiar es etiquetado como disfuncional (Cortaza et al., 2019).

La Organización Mundial de la Salud (2019) ha señalado que la familia viene presentando cambios socioeconómicos, demográficos y de salud, por lo que, sus integrantes presentan una serie de crisis, poniendo en zona de peligro la adecuada capacidad de funcionamiento y de supervivencia. Lo que supondría factores de riesgo para el sano desarrollo del adolescente. Además, el funcionamiento familiar juega un papel fundamental en el bienestar emocional y social de los adolescentes (Aponte et al., 2019). Cuando la dinámica familiar es disfuncional, caracterizada por la falta de comunicación efectiva, conflictos constantes, falta de apoyo emocional o negligencia, los adolescentes pueden experimentar dificultades en su desarrollo psicológico (Esteves et al., 2020).

Actualmente, el ser humano se encuentra inmerso en un mundo de cambios constantes por lo cual necesita adaptarse a fin de enfrentar este gran desafío. Por ello, el núcleo familiar aun dentro de sociedades modernas necesita ser dinámico, estableciendo funciones cumplidas por cada uno de sus miembros, funciones que radiquen principalmente en el afecto, cuidado y socialización (Cortaza et al., 2019).

En nuestro país, la disfuncionalidad familiar es una problemática causa de preocupación, ya que día a día esta dificultad parece agudizarse. La ausencia de uno de los progenitores implica déficit en su desarrollo caracterizado por ausencia de liderazgo y normas establecidas que permitan regirse bajo el buen comportamiento de sus integrantes (Faya y González, 2020).

En el contexto nacional se evidencia más de 8.5 millones de familias, ubicados en su mayoría en sectores urbanos de nuestra capital. Por ello, resulta importante comprender como es visto y apreciado el sistema familiar, ya que este es una zona de salvaguardia para el individuo en su participación diaria con el entorno. No obstante, Zoralinda & González, (2020) reportó que el 55% de adolescentes en la sociedad peruana perciben su sistema familiar como disfuncional por lo que su dinámica dentro de su ambiente es negativa, hecho que causa preocupación dentro del bienestar colectivo y desarrollo personal entre sus integrantes

Aunado a ello, Sales & Cloquell, (2021) menciona varias ramificaciones desfavorables derivadas de un funcionamiento familiar inadecuado, como la carencia afectiva, la falta de sentido de pertenencia, la dependencia excesiva y la falta de límites y roles definidos. Ello impacta de manera negativa en los miembros más vulnerables de la familia, es decir, los hijos. Secuelas que son observadas durante la etapa adolescente, considerada como un ciclo de vida complejo debido a distintos cambios y la exposición a riesgos que con el paso de tiempo producen conductas poco adaptativas repercutiendo en la salud física y emocional.

Es entonces que el uso de videojuegos representa una de las amenazas más frecuentes para los adolescentes. Con el paso del tiempo, este tipo de juego electrónico ha adquirido un aumento masivo, por ser un medio de entretenimiento para los cibernautas, dado que permite el fácil acceso a distintas plataformas. Este tipo de conducta es reforzada debido a la ausencia de figura de autoridad dentro del hogar, esto plantea la pregunta de si el pasatiempo que practican tiene un impacto negativo en su habilidad para relacionarse socialmente (Ibáñez et al., 2020).

En síntesis, los adolescentes que pasan largas horas frente a la pantalla de un videojuego pueden experimentar una disminución en su participación en actividades sociales, académicas o físicas, lo que puede afectar su rendimiento escolar y su desarrollo personal, el abuso de los videojuegos afecta la interacción social con amigos, familiares y actividades recreativas, lo que conlleva al aislamiento social, dificultades académicas e interpersonales (Mora et al., 2022).

Cuando el funcionamiento familiar es deficiente, los adolescentes pueden recurrir a los videojuegos como una forma de escape o evasión de los problemas familiares (Torchia, 2021). Esto puede llevar a un uso descontrolado y problemático de los videojuegos como una forma de evitar enfrentar los desafíos en su entorno familiar. A su vez, el uso excesivo de videojuegos afecta aún más la dinámica familiar al aumentar la tensión, el aislamiento y la falta de comunicación dentro del hogar (Apaza, 2019).

Es por ello, que la presente investigación pretende aportar la dinámica relacional entre dos variables ampliamente significativas en la vida adolescente: “funcionamiento

familiar” y “uso de videojuegos”, tomando en consideración los aportes de aquellos adolescentes que asisten a una institución educativa pública del distrito de Comas. Además, investigar el funcionamiento familiar y el uso de videojuegos en los adolescentes puede ayudar a identificar factores de riesgo y señales de alerta tempranas. Esto permite implementar intervenciones preventivas y proporcionar el apoyo adecuado a los adolescentes y sus familias antes de que los problemas se intensifiquen.

En estudios a nivel internacional, se pueden encontrar investigaciones que abordan el tema, como Voltes (2018) en el país de España, realizó un estudio con finalidad de explicar las causas personales, familiares y sociales que producen adicción a Internet y a los videojuegos. El estudio fue de tipo cuantitativo, de corte longitudinal. La muestra estuvo constituida por un total de 550 escolares, de ambos sexos. Los instrumentos fueron diseñados por el investigador, cabe precisar que la aplicación de los instrumentos se llevó a cabo en dos fases (al inicio y final del estudio) tras nueve meses. Los resultados reflejaron el 60% manifestaron jugar a videojuegos online los fines de semana, y el 40% manifestaron 2 horas diaria. El investigador logra concluir que los estudiantes con inapropiada interacción familia, experimentan mayores desafíos en términos de estabilidad emocional, impulsividad y habilidades sociales.

Fuentes, (2021) en Colombia se propuso establecer una posible relación entre el funcionamiento familiar, los estilos de crianza y la dependencia a los videojuegos. El enfoque del estudio fue descriptivo correlacional, utilizando un diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo compuesta por 200 estudiantes. Los resultados revelaron que el funcionamiento familiar se situó en un nivel medio para el 53% de los

participantes, con una cohesión mayormente desligada en un 35% y una adaptabilidad predominantemente caótica en un 50%. Por otro lado, los estilos de crianza no guardan relación significativa con las dimensiones abuso y tolerancia, y problemas asociados a los videojuegos; pero, sí guarda relación significativa con las dimensiones abstinencia y dificultad de control.

Cortaza et al., (2019) en México, realizaron un estudio con la finalidad de identificar la funcionalidad familiar, uso de alcohol y internet. El estudio fue transversal, descriptivo y correlacional; la muestra fue de 300 adolescentes. Como resultados, se evidencia que el 40% muestra mayor uso problemático, el 6% adictivo; el consumo de alcohol afecta al 5%. Se llegó a la conclusión de que las mujeres mostraron un mayor uso de Internet y consumo de alcohol, además de informar una proporción más alta de un bajo nivel de funcionamiento familiar en comparación con los hombres.

A nivel nacional, se encontró el estudio de Briceño & Sanchez, (2023) en Trujillo, realizaron un estudio con el objetivo fue establecer si hay una correlación entre el funcionamiento familiar, el uso de videojuegos y las conductas agresivas en adolescentes. El estudio fue de enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional. De los resultados, se encontró que no hay una correlación significativa entre el uso de videojuegos violentos y ninguna dimensión del funcionamiento familiar o las conductas agresivas ( $p = 0,090$ ). Por lo tanto, se puede concluir que un funcionamiento familiar inadecuado puede dar lugar al desarrollo de conductas agresivas en los adolescentes, lo que puede afectar tanto su vida personal como académica.

Lizárraga y Meza, (2020) en Huancayo, realizaron un estudio con el objetivo de determinar la relación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria. El método fue cuantitativo, básico y de nivel relacional. De los resultados, el 74% de los participantes mostraron un funcionamiento familiar considerado como bueno, siendo predominantes los tipos de cohesión conectada en un 55% y una adaptabilidad flexible en un 81%. Como conclusión, se afirmó que no existe una relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos ( $P= 0,004 < 0,05$ ).

Barreto, López y Navarro (2018) realizó un estudio en el distrito de Ate Vitarte, con finalidad de establecer la relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía. Para tales fines, participaron 105 estudiantes adolescentes con edades entre 13 a 17 años. El estudio fue correlacional, de diseño no experimental donde aplicaron la escala de evaluación del funcionamiento familiar (FACES III) y el SOUTH OAKS cuestionario psicológico. Los resultados señalaron que un 5.8% de adolescentes percibieron como funcionales a sus familias, mientras que el 94.2% presentó disfuncionalidad familiar, así también los investigadores reportan que existe correlación ( $p = 0,013 < 0,05$ ) entre funcionamiento familiar y características de Ludopatía.

Marín (2018) en Lima norte, efectuó una investigación cuyo objetivo se centró en establecer la relación entre funcionamiento familiar y adicción al internet. La muestra empleada por el investigador, estuvo conformada por 364 estudiantes de una universidad privada, de ambos sexos. Se trató de un estudio correlacional, de diseño no experimental y de corte transversal. Los instrumentos que empleó fueron la Escala de



Adicción a Internet de Lima y la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar (FACES III). Los resultados revelaron que en el funcionamiento familiar el 40.7% presentaba adaptabilidad estructurada, asimismo, reportó que aquellos estudiantes con altos índices de adicción al internet presentaron en un 27.9% cohesión dispersa, un 23.7% adaptabilidad rígida y un 20.8% adaptabilidad caótica. El investigador concluye que el funcionamiento familiar posee relación estadísticamente significativa ( $p=0.01<0,05$ ) con la adicción al internet.

Por ello, se debe describir que es el funcionamiento familiar. El funcionamiento familiar se refiere a la forma en que los miembros de una familia interactúan entre sí, se comunican, toman decisiones y satisfacen sus necesidades emocionales y prácticas. Es la dinámica relacional y organizativa que existe dentro del núcleo familiar.

Ávila y Díaz (2019) señalan que el funcionamiento familiar son todas aquellas conductas efectivas que tienen cada uno de los miembros a fin de cumplir favorablemente las funciones básicas del núcleo familiar y satisfacer así las necesidades individuales y colectivas. Asimismo, De la Cuesta, Pérez y Louro (como se citaron en Álvarez y Maldonado, 2017) explican que el funcionamiento familiar es toda dinámica entre quienes integran el sistema a través de la cohesión, armonía, el afecto y la adaptación. Evaluando dicho funcionamiento desde el más adecuado hasta el más disfuncional. Vega (2017) explica que es todo patrón de interacción que potencia o destruye la dinámica familiar. Así mismo, se rige bajo un sello personal, propio de cada familia y que comparte tradiciones y mitos distinguiéndolo de los demás.

Por su parte, para Minuchin (1977) es la respuesta que tiene cada integrante del sistema familiar frente a los problemas y la manera en cómo se adapta a ellos,

permitiendo de esta manera fomentar el crecimiento personal a sus miembros. Además, se basa en la estructura y dinámica familiar. Los subsistemas, los límites y la jerarquía son componentes clave en el análisis de la estructura familiar. El enfoque estructural busca identificar y abordar los problemas en la estructura familiar para promover un funcionamiento más saludable y adaptativo.

Gonzales (2018) menciona que son todas aquellas actividades familiares que necesita el sistema para comunicar de forma clara y adecuada dentro de la misma, brindando así la capacidad de solucionar asertivamente problemas cotidianos. En síntesis, Carranza (2018) manifiesta que dicha variable permite la expresión de afecto, interacción, autonomía y respeto entre sus miembros, así como el cumplimiento de las funciones establecidas en el núcleo familiar, afrontando situaciones agobiantes y cambiantes.

Al respecto, Minuchin & Fishman, (1981) desarrollaron el modelo circumplejo, es una ampliación del enfoque estructural y se enfoca en comprender el funcionamiento familiar a través de los conceptos de subsistemas, fronteras y alianzas; además ofrece una perspectiva más detallada del funcionamiento familiar al enfocarse en los subsistemas, las fronteras y las alianzas. Al comprender estos aspectos, los terapeutas y profesionales pueden evaluar y abordar los desafíos y las dificultades en la dinámica familiar, promoviendo un funcionamiento más saludable y equilibrado.

Esta teoría permite evaluar el funcionamiento que tiene la familia a través de dos dimensiones: Cohesión y adaptabilidad, no obstante, implícitamente permite evaluar también la comunicación. Es así que cuando la familia presenta mayores niveles de cohesión y se encuentra más adaptada, por ende, los procesos de comunicación entre

los mismos serán mejores (Quiroz & Bolaños, 2019). A continuación, se explican sus dos dimensiones: Cohesión Familiar: explica que es toda relación de apego y grado de unión emocional percibido en cada uno de los integrantes. Por otro lado, un segundo componente y/o dimensión es la adaptabilidad Familiar, comprendida como la capacidad con la que cuenta el sistema marital y la familia, para adaptar sus roles y reglas en respuesta a una situación estresante, permitiendo así el desarrollo adaptativo a través de un cambio y estabilidad, es importante mencionar que años más tarde esta dimensión se denomina flexibilidad (Olson, 1986; Bazo et al. 2016).

De acuerdo a Olson (1986) esta dimensión presenta cuatro características descritas de la siguiente manera: a) Caótica, constantes cambios, no existe disciplina (...) flexible, presencia de liderazgo, los roles se comparten y los cambios se producen cuando estos son necesarios (...) estructurada, en ocasiones el liderazgo y los roles se comparten (...) rígida, disciplina constante, liderazgo autoritario, ausencia de cambios (Gonzales, 2018; Olson, 1986).

Finalmente, como ya se ha mencionado en líneas anteriores, la comunicación es una variable que se encuentra implícita, se considera una dimensión facilitadora, ya que la escucha activa, empatía y comunicación permite al sistema familiar la apertura a las necesidades propias del hogar, mientras que una comunicación negativa, con interferencias en los mensajes restringe a sus integrantes la capacidad de compartir sentimientos (Ávila y Díaz, 2019).

El modelo de Bronfenbrenner (Citado por Navarro y Tudge, 2022) destaca la importancia de considerar múltiples niveles de influencia en el desarrollo humano, reconociendo que las personas están inmersas en sistemas interconectados. Este

enfoque ecológico nos permite comprender cómo los diferentes sistemas influyen en el desarrollo y cómo los cambios en uno de los sistemas pueden afectar a los demás. Además, subraya la importancia de crear entornos favorables y de apoyo para el desarrollo óptimo de las personas. El modelo de Bronfenbrenner se compone de cinco sistemas interrelacionados:

El microsistema, es el nivel más cercano y comprende todas aquellas actividades y relaciones sociales que el individuo experimenta dentro de su entorno cotidiano, con características particulares. Desde el punto de vista teórico, es entendido como la relación que tiene el individuo junto a su sistema familiar, construyendo sentimientos de afecto y valores. Constituidos como pilar en la formación para la sociedad (Woodland et al., 2021).

El mesosistema, es la relación que entabla el individuo con su nuevo entorno, logrando de esta manera que dichos entornos se amplíen debido a la presencia de elementos nuevos en un ambiente diferente. Es decir, son las relaciones que el individuo tiene fuera de su sistema familiar ya sea dentro de la escuela o en su área de trabajo (Feyza, 2019).

El exosistema, está comprendido como aquellas estructuras sociales que afectan uno o más entornos externos, aunque la persona no actúe de forma directa esta repercuten en las acciones realizadas. Bajo el punto de vista teórico, se refiere cuando un integrante de la familia ha perdido su puesto de trabajo y ello genera repercusiones en su entorno familiar ( Navarro y Tudge, 2022).

Finalmente, el macrosistema se explica como la relación dada entre cada uno de los sistemas menores, engloba las macroinstituciones, el gobierno y muchas otras, capaces de influir en el sistema de menor orden. Es decir, guarda relación con la cultura en general (Llaza y Ocoruro, 2018).

Basado en la Teoría General de los Sistema, Llaza y Ocoruro (2018) explican que las familias, comprendidas como sistema guardan una interrelación entre los integrantes que la componen, ya que una acción realizada u omitida por alguno, afecta a los demás.

De acuerdo a Sarabia (como se citó en Parra y Rubio, 2017) los sistemas pueden clasificarse en dos tipos: Sistema abierto, permite cambios e interacción constante con su entorno ocasionando equilibrio y continuidad en su comportamiento, mientras que el sistema cerrado se comporta de manera constante, raras veces muestran variaciones, por lo que alcanzan su máximo estado de equilibrio, ya que no permiten el ingreso de ningún elemento extraño y tampoco la salida de un elemento propio.

Reforzando lo expuesto en líneas anteriores, Álvarez y Maldonado (2017) indican la familia es un sistema conformado por seres vivos con características totales, en donde cada ser vivo es uno solo y la familia es la suma de los mismos, relaciones mediante procesos complejos. Por ello, que cada acción por parte de uno de los integrantes afecta posiblemente a todos los demás.

Por otro lado, el Modelo Estructural, desarrollada en los años 1970 y 1979, explica la relación y actitud que tiene el individuo respecto a su síntoma y como hace frente a ello. Como dicho síntoma actúa en cada uno de sus integrantes a fin de mantener el equilibrio y estabilidad emocional. Para ello propone dos dimensiones que permite a

la familia cómo poder adaptarse a situaciones difíciles: La primera dimensión hace referencia a las relaciones existentes dentro del hogar y la segunda se encuentra relacionada con las expectativas que posee cada uno de estos integrantes (Minuchin, 1977).

Matienzo, (2020) refiere que el núcleo familiar, se encuentra conformado por subsistemas, aquellos que se describen a continuación: Subsistema conyugal, formada por dos personas adultas con intención de construir un hogar. Seguido por un subsistema parental, que se encuentra constituido por el primer hijo, ante ello, se precisa cambiar las funciones dentro de su sistema y finalmente un subsistema fraterno, que es la interacción entre padres e hijos con el fin de negociar, cooperar y establecer lazos amicales.

Respecto a la variable videojuegos, Rodríguez y García, (2021) refiere que son todas aquellas herramientas electrónicas que incluyen un ambiente virtual de interacción, caracterizado por reglas para poder iniciar el juego y conformado por objetos inertes o vivos, siguiendo una serie de pasos para que el jugador pueda ganar.

Chahín y Briñez, (2018) por su parte describe esta variable como un medio de entretenimiento virtual, en donde el usuario interactúa con otras personas a través de la red, mediante textos y gráficos. Por otro lado, López et al., (2020) manifiestan que es un tipo de tecnología mediante elementos multimedia como el sonido o textos y que a través del uso de reglas permite la interacción virtual con el software.

Sánchez et al., (2021) manifiesta que el uso de videojuegos es un patrón de juego con características en el uso excesivo debido a la presencia de escenarios que atraen al espectador, contenidos llamativos que permiten la sensación de dominio y

actividad libre en el juego, que implica despertar el interés por la habilidad y dificultad que las tareas van presentando.

Por otro lado, Ruiz et al., (2018) consideran adicción a los videojuegos cuando la persona se vuelve tolerante, es decir, necesita incrementar el tiempo invertido al mismo o experimenta una sensación displacentera al no poder acceder a los videojuegos, buscando a través de una manera compulsiva su acceso.

En cuanto a la adicción a los videojuegos, su uso deliberado puede generar alteraciones en cuanto a su vida cotidiana, dado que, en un inicio este uso es de forma esporádica, donde poco a poco la frecuencia de esta aumenta ocasionando interferencias en sus relaciones interpersonales, llegando incluso a alejarlos de la actividad física (Guzmán y Gelvez, 2022).

De acuerdo al modelo Cognitivo Conductual, Gámez et al., (2018) refieren que el individuo experimenta motivaciones concretas que despiertan su interés para experimentar una adicción como, por ejemplo, el ambiente agradable con contenidos que despiertan el interés al usuario en interacción con otros y la sensación de dominio al desplazar por distintos retos y desafíos que supone la partida. Dichas conductas refuerzan positivamente su interés por los videojuegos, en donde si se pierde el control originario una dependencia e incluso como un comportamiento adictivo.

Según la teoría del Aprendizaje Social, el comportamiento de las personas no solo es influenciado por factores internos, como los procesos cognitivos y emocionales, sino también por las influencias ambientales y las interacciones sociales. Al observar el comportamiento de otros, las personas pueden aprender nuevas habilidades, adquirir conocimientos y desarrollar actitudes y valores (Guerri, 2021).

Vergara, (2018) tomando en cuenta los postulados de Bandura, explican que todo comportamiento adictivo es aprendido, dado que la observación influye de forma considerable en el pensamiento y conducta del individuo, ya que se brinda una mayor importancia del proceso auto-regulatorio dentro del funcionamiento psicológico. Así mismo, existe interacción continua del individuo respecto al entorno en donde se desenvuelve, de manera que influye en su comportamiento.

A su vez, los reforzadores permiten que la conducta incremente o disminuya la probabilidad de su aparición. En este caso, son los videojuegos un esquema con una gran cantidad de reforzadores como por ejemplo, el carácter lúdico, conocimiento claro acerca de las tareas a cumplir, la posibilidad de corregir el ejercicio a través de la repetición, la cognición de que existe un sistema de recompensas, reconocimiento social ante los logros, entre otros (Rodríguez y Cantero, 2020).

De acuerdo con Barrios y Pérez (2018) el estilo de vida que presenta el sistema familiar influye en los valores, actitudes y comportamientos del adolescente. En muchas ocasiones, los videojuegos es una forma de evitar el vacío que sienten los usuarios, debido a la existencia de conflictos familiares, éste tipo de personas van creando una inseguridad en ellos mismos evitando entrar en contacto con el entorno que le rodea, ya que no pueden controlar distintas situaciones y ven a sus padres como elementos distantes a ellos. Asimismo, deben fomentar dentro del hogar el establecimiento de reglas, normas acompañadas de patrones de disciplina adecuada, de ello depende la cohesión que tenga el individuo frente a las normas sociales y la solución a conflictos cotidianos.



Toda conducta adictiva tiene una causa en común; la falta de comunicación y el escaso lazo afectivo de acuerdo a Merlano (como se citó en Villegas, 2018) por ello, resulta indispensable que el sistema familiar provea al individuo envuelto en la adicción a los videojuegos, una conexión afectiva con las figuras parentales, hermanos, amistades, a fin también de enseñar una comunicación asertiva en ellos.

De igual forma, pasar tiempo con ellos, ya que muchos padres suelen olvidar que sus hijos necesitan también un tiempo dedicado exclusivamente a ellos, y ya sea por la presión en el trabajo, olvidan el fomento de hábitos saludables dentro del hogar y un dialogo caracterizado por el lenguaje emocional, ya que conectar afectivamente permitirá al individuo una mejor comprensión de normas y reglas (Villegas, 2018).

De ello, se desprende lo que describe Olson (1986) en párrafos anteriores, que el sistema familiar en una de sus dimensiones se caracteriza por el grado de cohesión y lazos afectivos presentes entre sus miembros (Inca y Jama, 2015).

Por consiguiente, en la justificación teórica, al estudiar ambas variables, el presente estudio proporciona información sobre la relación entre dos variables: el funcionamiento familiar y uso de los videojuegos. El estudio se enfoca en adolescentes en un contexto y realidad específicos, lo que contribuye a llenar algunos vacíos en el conocimiento científico, ya que en el Perú existe una falta de investigaciones que aborden la relación entre estos dos fenómenos. Además, este estudio servirá como punto de referencia para futuras investigaciones.

La metodología utilizada en esta investigación fue de enfoque cuantitativo, lo cual nos permitió analizar y estudiar el fenómeno mediante un riguroso proceso basado

en el método científico. Asimismo los instrumentos cuentan con validación nacional e internacional, el cual permitirá establecer la relación entre las variables.

Por ello se formula la siguiente pregunta general ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?, de la cual se desglosan siete problemas específicos; ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?; ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y dimensión tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?; ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y dimensión emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?; ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y recaídas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?; ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?; ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y conflictividad en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?; y finalmente ¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?

Con el fin de abordar la formulación del problema, se estableció un objetivo general, el cual es determinar la relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas;

por otro lado como objetivos específicos se encuentran; determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión recaídas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; determinar la relación entre funcionamiento familiar y abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; determinar la relación entre funcionamiento familiar y conflictividad en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; determinar la relación entre funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.

Por otro lado, se propuso una hipótesis general; existe relación significativa entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas. Así mismo, se planteó la hipótesis específicas: Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública

del distrito de Comas; Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión recaídas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; existe relación significativa entre funcionamiento familiar y conflictividad en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas; Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

Este estudio fue de enfoque cuantitativo, porque se utilizó la recopilación de datos cuantificables que permiten contrastar las hipótesis en relación a los planteamientos establecidos (Carrasco, 2005). De alcance descriptivo correlacional, pues se dio a conocer la asociación entre las variables propuestas (Hernández - Sampieri y Mendoza, 2018). El diseño de investigación, fue no experimental de corte transaccional, pues no se manipularon las variables del estudio “funcionamiento familiar” o “uso de videojuegos”, aunado a ello la información fue compilada en un solo corte.

La población estuvo conformada por 520 adolescentes de 1ero a 5to de secundaria de la institución educativa pública San Carlos, ubicada en el distrito de Comas. La muestra fue de 222 estudiantes, obtenido mediante la fórmula finita el diseño muestral fue probabilístico utilizando una muestra finita, se refiere a un enfoque de selección de muestra en el que cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida y no nula de ser seleccionado para formar parte de la muestra (Carrasco, 2005). En los criterios de inclusión se consideró a los adolescentes de 12 a 16 años que cuenten con matrícula vigente en la institución educativa, adolescentes de ambos sexos cuyo padre autorice su participación en el estudio. Como criterios de exclusión, se excluyó a los estudiantes ausentes en el día de la recolección de datos, así como a los adolescentes no matriculados correctamente en la institución educativa pública San Carlos, de Comas. También se excluyó a aquellos adolescentes que no contaban con la autorización de sus padres y/o no deseaban participar en el estudio.

La metodología de investigación empleada en este estudio se basó en el uso de escalas como herramientas de medición, utilizando los siguientes instrumentos, escala de Funcionalidad Familiar (FACES – III) para medir la funcionalidad familiar y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) para medir el uso de videojuegos, siendo estandarizadas por otros investigadores.

La Escala de Funcionalidad Familiar (FACES – III), comprende de 20 ítems, dividido en dos dimensiones: flexibilidad (10 ítems) y Cohesión (10 ítems), siendo tipo Likert con una puntuación de 1 a 5 con opciones entre “Nunca o casi nunca”, “Pocas veces”, “Algunas veces”, “Frecuentemente”, “Siempre o casi siempre”. No obstante Bazo et al. (2016) en un estudio realizado con 920 adolescentes peruanos, se encontró que este instrumento presenta una validez y confiabilidad adecuadas. Los coeficientes utilizados para evaluar la confiabilidad incluyeron omega (Cohesión: 0.86 y Flexibilidad: 0.75), alpha (Cohesión: 0.80 y Flexibilidad: 0.58) y theta (Cohesión: 0.83 y Flexibilidad: 0.61).

Por otro lado la Game Addiction Scale for Adolescents se encarga de evaluar adicción a los videojuegos, consta de 7 ítems dividido en las siguientes dimensiones: saliencia, tolerancia, emoción, recaídas, abstinencia, conflictividad y problemas. Siendo tipo Likert con una puntuación de 1 a 5 con opciones entre “Nunca”, “Rara vez”, “A veces”, “A menudo” y “Siempre”. Lloret, Morell, Marzo y Tirado (2017) en su investigación, se obtuvo un coeficiente alfa de Cronbach de 0.83, lo que indica que la escala cuenta con una confiabilidad y estructura adecuadas para su aplicación sin inconvenientes durante el proceso

Recolección de datos, fueron solicitados los permisos al director de la institución educativa pública San Carlos, ubicada en el distrito de Comas, tal solicitud fue presentada a través de una carta; conseguida la autorización por parte del director, se procedió a efectuar las coordinaciones con los tutores de cada salón, con finalidad de que la participación de los adolescentes en el estudio no afecte el curso natural de sus clases, realizando las evaluaciones en horas de tutoría. Con antelación se programaron fechas para ingresar a las aulas y explicar los fines del estudio, asimismo hacer llegar el asentimiento a los padres y/o apoderados y el consentimiento informado de los adolescentes la importancia de que este fuese firmado antes de que los adolescentes sean evaluados.

Establecida la fecha de evaluación, se recopilaron los permisos firmados por los padres de familia, haciendo participar de la evaluación únicamente aquellos adolescentes que hicieron entrega del consentimiento, seguidamente fue repartido el asentimiento informado con finalidad de que los propios adolescentes avalen su participación voluntaria en la investigación, así también se aplicó la Escala de Funcionalidad Familiar (FACES-III), al completar dicho instrumento, se les asignó la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA). Culminadas las evaluaciones fue efectuado el control de calidad de las pruebas aplicadas, descartando aquellas que estén incompletas o con borrones. Se ingresaron los datos proporcionados en cada instrumento de evaluación al software estadístico SPSS 25, para posteriormente efectuar su análisis e interpretación, con las siguientes pruebas estadísticas: Estadísticos descriptivos, ajuste a la normalidad Kolmogorov Smirnov, para establecer si se trató de

datos no paramétricos o paramétricos y coeficiente de correlación Rho de Spearman, ya que los datos no se ajustaron a la normalidad.

El desarrollo de este estudio cuenta con el cumplimiento de estándares éticos que han velado por la protección e integridad de los participantes del estudio, así también por el respeto a la propiedad intelectual, detallándose a continuación las medidas desarrolladas para el fin en mención: Como primer aspecto, se solicitaron autorizaciones por parte de la institución educativa para poder ingresar a las instalaciones de la institución educativa San Carlos. La aplicación del consentimiento y asentimiento informado se llevó a cabo de forma sistemática, de tal manera se resguarda la participación voluntaria de los adolescentes, así como un respaldo de su inmersión en el estudio, pues se trata de menores de edad que deben de contar con la aprobación de un adulto responsable frente a la investigación. Se ha mantenido, el anonimato y confidencialidad de los datos obtenidos en la evaluación, la cual tuvo una duración de 30 minutos aproximadamente, llevada a cabo en horas de tutoría.

Para culminar, en este estudio se ha respetado la propiedad intelectual de diversos autores implicados en el tema, es decir se emplearon citas y referencias redactadas en formato APA.

Por otro lado, se consideró el principio del código de ética del Colegio de Psicólogos del Perú (COP), incluyen el respeto a la dignidad de las personas, la competencia profesional, la confidencialidad, el consentimiento informado, la prevención del daño, y la honestidad e integridad.



## CAPÍTULO III: RESULTADOS

**Tabla 1**

*Características sociodemográficas*

Variable	Grupos	Frecuencia	Porcentaje
Sexo	Femenino	130	58,6
	Masculino	92	41,4
Sección	1ro	40	18,0
	2do	36	16,2
	3to	71	32,0
	4to	31	14,0
	5to	44	19,8
Edad	12	31	14,0
	13	39	17,6
	14	52	23,4
	15	56	25,2
	16	44	19,8

De acuerdo tabla 1, la investigación estuvo conformada por un mayor porcentaje de mujeres (58,6%), en cuanto sección de los estudiantes, los de 3er grado fueron la mayoría de la muestra (32%), mientras que la minoría fueron los estudiantes de 4to grado (14%). Finalmente, con respecto a la variable edad, la mayoría de la muestra estuvo representada por estudiantes de 15 años (25,2%) y la minoría fue de 12 años (14%).

**Tabla 2**

*Niveles del funcionamiento familiar en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.*

<b>Variable</b>	<b>Grupos</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Flexibilidad	Rígida	66	29.7%
	Estructurada	51	23%
	Flexible	50	22.5%
	Muy flexible	55	24.8%
Cohesión	Desacoplada	66	29.7%
	Separada	47	21.2%
	Conectada	58	26.1%
	Muy conectada	51	23%

La tabla 2 describe el funcionamiento familiar a través de sus dos elementos, encontrando que en la dimensión flexibilidad existe mayor cantidad de adolescentes que perciben a sus familias en el nivel rígida (29.7%), seguido por el nivel muy flexible (24.8%), estructurada (23%) y flexible con (22.5%). De otro lado, en la dimensión cohesión se halló predominancia del nivel desacoplada con (29.7%,) seguido por el nivel conectada con (26.1%), nivel muy conectada con (23%) y finalmente el nivel separada con (21.2%).

**Tabla 3**

*Niveles de uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.*

	<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentajes</b>
Uso de videojuegos	Bajo	65	29.3%
	Normal	95	42.8%
	Dependiente	62	27.9%
	Total	222	100.0

La tabla 3, señala que el nivel de uso de videojuegos predominante en los adolescentes evaluados es el normal con (42.8%), seguido por el nivel bajo de uso con (29.3%), sin embargo un (27.9%) de los participantes presenta un uso dependiente hacia los videojuegos

## Análisis de Resultados

**Tabla 4**

*Prueba de ajuste a la normalidad de las variables funcionamiento familiar y uso de videojuegos*

Variables		Kolmogorov Smirnov	Sig.
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	,065	,023
	Cohesión	,091	,000
Uso de videojuegos		,126	,000

Los resultados indican que tanto el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) como el uso de videojuegos presentan puntuaciones que no se ajustan a la distribución normal, ya que la significancia es menor a 0.05. Por lo tanto, para el análisis inferencial, se utilizarán pruebas no paramétricas, específicamente el coeficiente de correlación de Rho de Spearman.

**Tabla 5**

*Relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.*

		Uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-.014	.834	222
	Cohesión	-.090	.181	222

En la tabla 5 se aprecia una correlación de -0.014 y - 0,090, correlación que es de tipo negativa baja y un nivel de significancia mayor  $p > 0.05$  rechazando la hipótesis y afirmando que no existe relación estadísticamente significativa entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y el uso de videojuegos en adolescentes de primero a quinto de secundaria.

**Tabla 6**

*Relación entre funcionamiento familiar y saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Saliencia en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-0.058	0.389	222
	Cohesión	-0.075	0.266	222

La tabla 6 menciona que no existe relación estadísticamente significativa  $p > 0.05$  entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de primero a quinto de secundaria. Se aprecia una correlación de  $-0.058$  y  $-0,075$  es de tipo negativa baja (Hernández - Sampieri y Mendoza, 2018), a mayor funcionamiento familiar menor será la saliencia en el uso de videojuegos.

**Tabla 7**

*Relación entre funcionamiento familiar y tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Tolerancia en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-0.029	0.664	222
	Cohesión	-0.063	0.351	222

En la tabla 7 se logra señalar que no existe relación estadísticamente significativa  $p > 0.05$  entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de primero a quinto de secundaria. Se aprecia una correlación de  $-0.029$  y  $-0,063$  es de tipo negativa, a mayor funcionamiento familiar menor será la tolerancia en el uso de videojuegos.

**Tabla 8**

*Relación entre funcionamiento familiar y emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Emoción en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-0.015	0.825	222
	Cohesión	-0.041	0.546	222

La tabla 8 muestra que no existe relación estadísticamente significativa  $p > 0.05$  entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de primero a quinto de secundaria. Se aprecia una correlación de  $-0.029$  y  $-0,063$  es de tipo negativa baja (Hernández - Sampieri y Mendoza, 2018), a mayor funcionamiento familiar menor será la emoción en el uso de videojuegos.

**Tabla 9**



*Relación entre funcionamiento familiar y recaídas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Recaídas en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-0.005	0.936	222
	Cohesión	-.213**	0.001	222

En la tabla 9, se evidencia relación estadísticamente significativa ( $p < 0.01$ ) entre cohesión familiar y las recaídas en el uso de videojuegos, por otro lado no se halló relación entre la flexibilidad familiar y las recaídas en los participantes ( $p < 0,936$ ). Se aprecia una correlación de  $-0.0005$  y  $-0,213$  es de tipo negativa, a mayor funcionamiento familiar menor será la recaídas en el uso de videojuegos.

**Tabla 10**

*Relación entre funcionamiento familiar y abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Abstinencia en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-0.055	0.416	222
	Cohesión	-0.103	0.127	222

En la tabla 10 se evidencia que no existe relación estadísticamente significativa ( $p < 0.127$ ) cohesión familiar, flexibilidad ( $p < 0,416$ ) y la abstinencia en el uso de videojuegos. Se aprecia una correlación de  $-0.055$  y  $-0,103$  es de tipo negativa baja, a mayor funcionamiento familiar menor será la abstinencia en el uso de videojuegos.

**Tabla 11**

*Relación entre funcionamiento familiar y conflictividad en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Conflictividad en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	-0.078	0.247	222
	Cohesión	-0.126	0.060	222

En la tabla 11 se evidencia que no existe relación estadísticamente significativa ( $p < 0.060$ ) cohesión familiar, flexibilidad ( $p < 0,247$ ) y la conflictividad en el uso de videojuegos. Se aprecia una correlación de  $-0.078$  y  $-0,126$  es de tipo negativa baja, a mayor funcionamiento familiar menor será la conflictividad en el uso de videojuegos.

**Tabla 12**

*Relación entre funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas*

		Problemas en el uso de videojuegos		
		Rho de Spearman	Sig. (bilateral)	N
Funcionamiento familiar	Flexibilidad	0.110	0.103	222
	Cohesión	-0.043	0.522	222

En la tabla 12, se evidencia que no existe relación estadísticamente significativa ( $p < 0.522$ ) cohesión familiar, flexibilidad ( $p < 0,103$ ) y los problemas en el uso de videojuegos. Se aprecia una correlación de 0.110 de tipo positiva baja, a mayor flexibilidad mayor será los problemas en el uso de videojuegos. Por otro lado, se aprecia una correlación de -0.043 de tipo negativa, a menor cohesión menor será los problemas en el uso de videojuegos.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### Discusión

El propósito principal en este trabajo buscó determinar la relación entre funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y uso de videojuegos en el grupo adolescente estudiado, reportando que no existe relación estadísticamente significativa  $p > 0.05$  entre los elementos señalados, lo que rechazaría la hipótesis general planteada. Ante este hallazgo existen estudios que logran contrarrestar lo evidenciado, tal es el caso de Voltes (2018) en España, quien reportó que adolescentes escolares presentaban mayor predisposición a la adicción al internet y videojuegos frente a un ambiente familiar inapropiado, concluyendo que ante una inapropiada interacción familiar los adolescentes adquieren mayor dificultad en la estabilidad emocional, impulsividad y habilidades sociales, lo que llevaba al adolescente a refugiarse elevadas horas en la internet y en los videojuegos; estos hallazgos fundamentan la teoría de Minuchin (1977) donde afirmo que la funcionalidad familiar, es la respuesta que tiene cada integrante del sistema familiar frente a los problemas y la manera en cómo se adapta a ellos, permitiendo de esta manera fomentar el crecimiento personal a sus miembros.

Cabe precisar que si bien este resultado contradice lo encontrado en el sector investigado, estas diferencias se han visto desarrolladas por las variantes herramientas de recolección de datos empleadas pues el estudio antecedente detalló instrumentos elaborados por el propio investigador, diferentes a las pruebas que se emplearon en este trabajo, así también el contexto de desarrollo fue distinto, ya que se trató de una cultura Europea, la cual posee amplia diferencia frente a la cultura peruana.

Este análisis sobre el planteamiento general de la investigación, esclarece que si bien la flexibilidad y cohesión familiar no logran relacionarse con el uso de videojuegos, se encuentran otros elementos dentro del sistema familiar y en otros contextos, que requieren de su exploración para generar propuestas de prevención y así frenar el avance de problemáticas de salud pública relacionadas con un uso dependiente de videojuegos.

Seguidamente, fueron planteados objetivos específicos de tipo correlacionales, donde el primero de ellos buscó establecer la relación entre funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la saliencia en el uso de los videojuegos, dando a conocer que dichos elementos no guardan relación estadística ( $p > 0.05$ ), de esta forma se rechaza la primera hipótesis específica. Estos hallazgos presentan relación con el estudio de con Lizárraga y Meza, (2020) en Huancayo, afirmaron que no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos. Sobre ello, se logra explicar que la saliencia refiere a la sobre importancia dada en una actividad, la cual llega a dominar pensamientos, comportamientos y sentimientos en la persona (Griffiths, 1998). Sobre el hallazgo, en análisis no se encontró estudios precedentes que respalden de forma directa dicha evidencia, sin embargo una exploración efectuada por Astoray (2014) afirma que el funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes, no obstante la saliencia según Griffiths (1998) no supone un comportamiento de riesgo, sino un indicador clínico propio de conductas adictivas, razón por la que propiamente no guarden relación, sino más bien esclarece la importancia de tomar en cuenta para

futuros estudios elementos mediadores entre el funcionamiento de la familia y la adopción de conductas de riesgo frente al uso problemático de los videojuegos.

En un segundo objetivo específico se planteó establecer la relación entre funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la tolerancia en el uso de videojuegos, donde al igual que en el hallazgo anterior, no se reportó relación estadísticamente significativa ( $p > 0.05$ ) rechazando la segunda hipótesis específica de investigación. Estos resultados presentan similitud con los resultados de Briceño & Sanchez, (2023) en su estudio realizado en Trujillo, llegó a la conclusión de que cuando el funcionamiento familiar no es adecuado, puede haber un aumento en la manifestación de conductas agresivas en los adolescentes, lo cual tiene repercusiones tanto en su vida personal como académica. Estos hallazgos no mostraron una diferencia significativa con un valor de  $p$  mayor a 0.05. Al respecto Griffiths (1998) aclara que también es un indicador clínico de adicción, definiéndose como la necesidad de aumentar una actividad a fin de alcanzar los efectos placenteros que desea el individuo. Esta afirmación implicaría un bajo autocontrol en el individuo, dado que responde a nivel clínico, sobre ello Peñaloza (2016) logra un respaldo pues tras un estudio sobre el uso de videojuegos y el autocontrol en adolescentes, sostiene una relación significativa entre ambos elementos, admitiendo que el uso de videojuegos se implica en el desarrollo del autocontrol.

Igualmente, en el tercer objetivo específico se estableció la relación entre funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y emoción en el uso de videojuegos, donde se halló inexistencia de relación estadística ( $p > 0.05$ ) rechazando también la

hipótesis de investigación, sobre este hallazgo no se encontraron estudios que respalden directamente lo reportado, sin embargo un trabajo efectuado por Barreto, López y Navarro (2018) encontró resultados diferentes un 5.8% de adolescentes percibieron como funcionales a sus familias, mientras que el 94.2% presentó disfuncionalidad familiar, así también los investigadores reportan que existe correlación ( $p < 0.05$ ) entre funcionamiento familiar y características de Ludopatía. Al respecto Gámez et al., (2018) refieren que el individuo experimenta motivaciones concretas que despiertan su interés para experimentar una adicción como, por ejemplo, el ambiente agradable con contenidos que despiertan el interés al usuario en interacción con otros y la sensación de dominio al desplazar por distintos retos y desafíos que supone la partida.

Por otro lado, en el cuarto objetivo específico también de tipo correlacional es que se logra encontrar datos significativos, reportando que al menos la sub escala cohesión familiar guarda relación estadística de tipo inversa frente a las recaídas en el uso de videojuegos ( $\rho = -0.213^{**}$ ), lo cual refiere un nivel correlacional pequeño según Cohen (1988) pero que permite aceptar la cuarta hipótesis específica de investigación, así también cabe precisar que la subescala flexibilidad no se logró relacionar con las recaídas en el uso de videojuegos.

De esta manera, tal hallazgo se respalda en los estudios de Barreto et al. (2018) quienes afirmaron que tanto la cohesión como la flexibilidad familiar se relacionan con las características adoptadas por un ludópata, entre las que se puede encontrar las recaídas, sobre ello, Mamani (2017) indica que las relaciones familiares sanas son básicas para la protección de un individuo afectado ante una adicción y que de



presentarse problemas familiares como la violencia familiar, la comunicación agresiva y estilo de comunicación autoritaria repercutirán directamente en que el adolescente vuelva a sumergirse en la adicción a videojuegos.

Otros estudios como el de Díaz (2016) en Arequipa, reafirman lo encontrado en este hallazgo pues indicaron que la adicción a juegos en línea se asocia con el funcionamiento familiar. Más adelante, Marín (2018) en Lima norte, indicó que un funcionamiento familiar adecuado a través de la cohesión y flexibilidad no solo protege al adolescente de recaídas ante el uso de videojuegos, sino también con la adicción al internet.

En síntesis se logra afirmar que la familia y su adecuado funcionamiento representan un elemento altamente significativo en el soporte del adolescente frente a las recaídas por uso de videojuegos, con este hallazgo se puede contribuir a diversas líneas de intervención, ya sea a nivel educativo para generar soporte y prevención, o a nivel de intervención para el trabajo con grupos clínicos donde uno de los objetivos primordiales sea un trabajo focalizado y exhaustivo con la unidad familiar.

Consecutivamente, el quinto objetivo específico estuvo destinado a establecer la relación entre funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y abstinencia en el uso de videojuegos, rechazando la relación entre dichos elementos y por ende la hipótesis correspondiente, pues el síndrome de abstinencia es una respuesta clínica sobre el problema en específico y que no depende estrictamente del funcionamiento familiar (Griffiths, 1998). Al respecto Cortaza et al., (2019) en su estudio concluyeron

que las mujeres presentaron un mayor uso de Internet y consumo de alcohol además de reportar una mayor proporción de baja funcionalidad familiar respecto de los hombres.

De igual forma, en el sexto objetivo específico se reportó como respuesta que no existe correlación estadísticamente significativa entre el funcionamiento familiar y la conflictividad en el uso de videojuegos, así también en el séptimo objetivo específico no se halló relación entre el funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos ( $p > 0,005$ ); estos hallazgos presentan similitud con el estudio de Fuentes, (2021) indico que los estilos de crianza no presentan una relación significativa con las dimensiones de abuso y tolerancia, así como los problemas asociados a los videojuegos. Sin embargo, sí se encontró una relación significativa entre los estilos de crianza y las dimensiones de abstinencia y dificultad de control.

Estos hallazgos pueden ser respaldados, debido a que tanto los conflictos como los problemas en el uso de videojuegos responden a comportamientos propios de la conducta dependiente, más no del ambiente o funcionamiento familiar, pues son dados a causa de la irritabilidad generada por el uso inadecuado propio del videojuego y la sensación de ansiedad desencadenada ante su control (Griffiths, 1998).

Desde otra perspectiva se analizó a nivel descriptivo cada una de las variables investigadas, de tal manera, se logró dar respuesta al octavo objetivo específico, el cual obtuvo como resultado que el funcionamiento familiar en la subescala flexibilidad presenta predominancia en el nivel rígida con 29.7%, seguido por el nivel muy flexible con 24.8%, estructurada con 23% y flexible con 22.5%. De otro lado, en la dimensión cohesión se halló mayor proporción de adolescentes que perciben a sus familias en un

nivel desacoplada con 29.7%, seguido por el nivel conectada con 26.1%, nivel muy conectada con 23% y finalmente el nivel separada con 21.2%.

Sobre este hallazgo, se colige que los adolescentes evaluados suelen percibir en mayoría a sus familias como rígidas y desacopladas, representando un situación preocupante que podría generar un desvinculación del adolescente con su núcleo familiar, no obstante dicha situación es similar en muchos sectores peruanos, tal como afirman Barreto et al. (2018) quienes hallaron que un 94.2% de adolescentes de colegios ubicados en Ate Vitarte entre 14 a 17 años percibe disfuncionalidad familiar, igualmente dicha problemática se presenta a nivel internacional, pues un estudio en México reveló que para el 29% de adolescentes entre 15 a 19 años sus familias son disfuncionales.

Seguidamente, como respuesta al noveno objetivo específico, se encontró que el nivel de uso de videojuegos predominante en los adolescentes evaluados es el normal con 42.8%, seguido por el nivel bajo de uso con 29.3%, no obstante un hallazgo preocupante fue que el 27.9% de los participantes presentó un uso dependiente hacia los videojuegos, tales cifras se refuerzan a través del reporte presentado por el INSM (2014) donde se refleja un notable aumento de estos casos, tan solo reportando entre los años 2012 y 2013, 297 usuarios atendidos entre adolescentes y jóvenes con problemas relacionados por videojuegos en internet, tan preocupante es la situación que la OMS (2019) ya reconoce en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades CIE 11, los problemas asociados al juego de tipo digital y/o videojuegos.

Finalmente, el análisis de esta investigación atribuye relación entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) con las recaídas en el uso de videojuegos, así también permite visualizar que parte de los adolescentes participantes perciben en sus familias un ambiente inadecuado con presencia de rigidez y lejanía emocional, por otra parte un grupo significativo de evaluados representan una población que requiere de atención inmediata, pues muestran un nivel de uso dependiente sobre los videojuegos, en síntesis con los aportes de este trabajo se deben tomar medidas de acción oportunas en el campo clínico, por otro lado, a nivel de investigación se debe continuar con el estudio de los elementos explorados y así generar nuevo conocimiento psicológico que aporte en soluciones prácticas a la temática tratada.

## CONCLUSIONES

1. Del objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y el uso de videojuegos se concluye que no se encontró una relación significativa entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.
2. No se observó una relación significativa entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.
3. No se evidenció una relación significativa entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.
4. No se encontró una relación significativa entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la emoción en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.
5. En el estudio realizado en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas, se encontró que el funcionamiento familiar en términos de flexibilidad no mostró una relación significativa con las recaídas en el uso de videojuegos. Sin embargo, se observó que la cohesión familiar se relacionó de manera significativa e inversa con las recaídas en el uso de videojuegos.
6. No se encontró una relación significativa entre el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) y la abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.

7. El estudio realizado en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas mostró que el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) no se relacionó de manera significativa con la conflictividad en el uso de videojuegos.
8. En el mismo estudio, se determinó que el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) no se relacionó de forma significativa con los problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.

## Referencias

- Apaza, J. (2019). Difuncionalidad Familiar y el acoso escolar en los estudiantes varones de la I.E.S.Glorioso San Carlos de Puno 2018. *Universidad Nacional Del Altiplano, 051*.
- Aponte, D., Castillo, P., & Gonzalez, J. (2019). Prevalencia de adicción a Internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes. *Revista Clínica de Medicina Familiar, 10(3)*.
- Álvarez, S. y Maldonado, K. (2017). *Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes universitarios* (Tesis de licenciatura). Recuperado de:  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4785/PSaldesk.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ávila, K. y Díaz, Y. (2019). *Funcionamiento familiar y maltrato infantil en escolares, 2019* (Tesis de licenciatura). Recuperado de  
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/13334/1890.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Briceño, A., & Sanchez, G. (2023). *El funcionamiento familiar, uso de videojuegos y conductas agresivas en adolescentes*. Universidad Cesar Vallejo.
- Carrasco, S. diaz. (2005). Metodología de la Investigación Científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. *ICB Research Reports, 9*.

- Carranza, K. (2018). *Funcionamiento familiar prevalente en integrantes de la pastoral juvenil Diocesana, Chimbote, 2017* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3708/ADAPTABILIDAD\\_FAMILIAR\\_COHESION\\_FAMILIAR\\_CARRANZA\\_CASANA\\_KELLY\\_MARICELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3708/ADAPTABILIDAD_FAMILIAR_COHESION_FAMILIAR_CARRANZA_CASANA_KELLY_MARICELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chahín, N., y Briñez, B. L. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Adicción a Internet y a los Videojuegos para Adolescentes. *Universitas Psychologica*, 17(4). <https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy17-4.pzca>
- Cortaza, L., Blanco, F. (2019). Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en adolescentes mexicanos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(2). <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i2.434>
- Esteves, V., Paredes M., Calcina, C., y Yapuchura, S. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 11(1). <https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Faya De la Cruz, J. A. Z., & González Gallardo, F. M. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. *Repositorio Institucional - UCV*.
- Feyza S. (2019). Book Review: The Ecology of Human Development by Urie Bronfenbrenner. *Journal of Culture and Values in Education*, 2(2).
- 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. UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN.*

Gámez, M., Orue, I., y Calvete, E. (2018). Evaluación del modelo cognitivo-conductual del uso problemático y generalizado de Internet en adolescentes Españoles. *Psicothema*, 25(3). <https://doi.org/10.7334/psicothema2012.274>

Guerri, M. (2021). La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. *Blog de Psicoactiva*.

Guzmán-Brand, V., & Gelvez-Garcia, L. (2022). El trastorno por uso de videojuegos en los adolescentes: Un desorden originado por la vida moderna. *Technological Innovations Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.35622/j.ti.2022.01.001>

Gonzales, K. (2018). *Funcionamiento familiar prevalente en estudiantes de una Institución Educativa Privada Trujillo, 2018* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5290/FUNCIONAMIENTO\\_FAMILIAR\\_GONZALES\\_AREDO\\_KATHERIN\\_LILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5290/FUNCIONAMIENTO_FAMILIAR_GONZALES_AREDO_KATHERIN_LILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la Investigación. In *McGraw Hill Mexico* (McGraw Hill).

Ibáñez, A., León-Quismondo, L., & López-Torres, I. (2020). Adicción al juego en adolescentes y jóvenes. *Adolescere. Revista de Formación Continuada de La Sociedad Española de Medicina de La Adolescencia*, 8(2).

Lizárraga, S., & Meza, B. (2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de*

*videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020* [Universidad Peruana de los Andes].  
<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>

López Fernández, F. J., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita, L., & Ibañez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Àgora de Salut, VII*. <https://doi.org/10.6035/agorasalut.2020.7.15>

Llaza, R. y Ocoruro, F. (2018). *Funcionamiento familiar y conductas de riesgo en adolescentes* (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7345/PSIlayri.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Marín, C. (2018). Adicción a internet y funcionalidad familiar en universitarios de Lima Norte. *Revista de investigación y casos de salud, 3*(1), 1-8.

Matienzo-Manrique, M. E. (2020). Aporte del funcionamiento familiar en las conductas antisociales en estudiantes de secundaria. *CASUS. Revista de Investigación y Casos En Salud, 5*(1). <https://doi.org/10.35626/casus.1.2020.233>

Minuchin, S., & Fishman, H. C. (1981). Técnicas de terapia familiar Paidos Terapia Familiar. *Paidos Terapia Familiar*.

Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual, 30*(3).  
<https://doi.org/10.51668/bp.8322302s>

- Navarro, J. L., & Tudge, J. R. H. (2022). Technologizing Bronfenbrenner: Neo-ecological Theory. *Current Psychology*. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-02738-3>
- Olivera Carhuaz, E., & Yupanqui-Lorenzo, D. (2020). Violencia escolar y funcionalidad familiar en adolescentes con riesgo de deserción escolar. *Revista Científica de La UCSA*, 7(3).
- Parra, P. y Rubio, Y. (2017). *Una mirada desde el modelo ecológico de Bronfenbrenner de dos historias de sujetos que se convirtieron en padres/madres durante su adolescencia* (Tesis de licenciatura). Recuperado de [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1572/parrapaol\\_a2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1572/parrapaol_a2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Quiroz Coral, S. Y., & Bolaños Delgado, M. K. (2019). Modelo circuplejo de Olson y la relación con el consumo de alcohol en adolescentes. *Revista Criterios*, 26(2). <https://doi.org/10.31948/rev.criterios/26.2-art8>
- Rodríguez, R., & Cantero, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 384.
- Rodríguez Rodríguez, M., & García Padilla, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2). <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Ruiz Ariza, A., Lopez Serrano, S., Suarez Manzano, S., & Martínez López, E. J. (2018). Videojuegos activos y cognición. Propuestas educativas en adolescentes. *RIED*.

*Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2).

<https://doi.org/10.5944/ried.21.2.19799>

Voltes, D. (2018). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online un estudio longitudinal en población adolescente* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>

Sales, I., & Cloquell, A. (2021). La adicción al juego online entre los adolescentes españoles. *Edetania. Estudios y Propuestas Socioeducativos.*, 59.

Sánchez-Llorens, M., Marí-Sanmillán, M. I., Benito, A., Rodríguez-Ruiz, F., Castellano-García, F., Almodóvar, I., & Haro, G. (2021). Rasgos de personalidad y psicopatología en adolescentes con adicción a videojuegos. *Adicciones*. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1629>

Torchia, M. C. (2021). Ludopatía. *Italiano Digitale*, 1. <https://doi.org/10.35948/2532-9006/2021.6491>

Vergara, C. (2018). Bandura y la teoría del aprendizaje social. *Atlas Inversión En BTC*.

Woodland, S., Kahler, M., Blue Star, J., & Fielding, B. (2021). Borrowing Bronfenbrenner: An Argument for Increasing the Intersection of Diverse Theoretical and Applied Models. *Child Care in Practice*. <https://doi.org/10.1080/13575279.2021.1924120>

Zoralinda, A., & González, F. (2020). Adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes varones de la ciudad de Trujillo. *Repositorio Institucional - UCV*.

## Anexos

### ANEXO N° 1. Escala de la evaluación de la adaptabilidad y cohesión familiar

**Autores:** Olson, Portier y Lavee (1985).

**Adaptado por:** Bazo *et al.* (2016).

**FACES III**

**SEXO (F) (M) EDAD: \_\_\_\_\_**

*Por favor, responda a los siguientes planteamientos marcando con una "X" según la escala:*

NUNCA O CASI NUNCA	POCAS VECES	ALGUNAS VECES	FRECUENTE MENTE	SIEMPRE O CASI SIEMPRE
1	2	3	4	5

#### ¿CÓMO ES SU FAMILIA?

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

*Por favor, no deje ninguna pregunta sin responder. Mil gracias por su participación*

ANEXO N° 2. Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

**ESCALA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS PARA ADOLESCENTES  
(GASA)**

A continuación, encontrarás una lista sobre la frecuencia de uso en videojuegos, señala tu respuesta marcando con un X uno de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N: Nunca (1)   RV: Rara vez   AV: A veces   AM: A menudo   S: Siempre

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

N°	CONSIGNA	N	RV	AV	AM	S
1	Piensas en jugar durante el día					
2	Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar					
3	Juegas para olvidarte de la vida real					
4	Otras personas han intentado que reduzcas el tiempo que dedicas al juego					
5	Te has sentido mal cuando no has podido jugar					
6	Te has peleado con otros (amigos, padres, ...) por el tiempo que dedicas al juego					
7	Has desatendido actividades importantes (estudios, familia, deportes) por jugar.					

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVO	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACION - MUESTRA
<p>¿Cuál es la relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas?</p>	<p>Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS Determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión saliencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>Determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión tolerancia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>Determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión emoción en el uso de videojuegos en</p>	<p>Funcionamiento familiar</p> <p>Dimensiones flexibilidad y cohesión</p> <p>Uso de videojuegos</p> <p>Dimensiones Saliencia Tolerancia Emoción Recaídas Abstinencia Conflictividad y problemas</p>	<p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Nivel relacional</p> <p>Diseño no experimental</p>	<p>La población estuvo conformada por 520 adolescentes de 1ero a 5to de secundaria de la institución educativa pública San Carlos</p> <p>La muestra estuvo conformada por 222 adolescentes de 1ero a 5to de secundaria de la institución educativa pública San Carlos</p> <p><b>Muestreo</b></p> <p><b>Análisis de datos</b></p>

		<p>adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>Determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión recaída en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>Determinar la relación entre funcionamiento familiar y abstinencia en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>Determinar la relación entre funcionamiento familiar y conflictividad en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas.</p> <p>Determinar la relación entre funcionamiento familiar y problemas en el uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa</p>			
--	--	--	--	--	--



		pública del distrito de Comas.			
--	--	-----------------------------------	--	--	--

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES items	ESCALA DE MEDICION
Funcionamiento familiar	<p>Forma en que los miembros de una familia interactúan entre sí, se comunican, toman decisiones y satisfacen sus necesidades emocionales y prácticas. Es la dinámica relacional y organizativa que existe dentro del núcleo familiar.</p> <p>Ávila y Díaz (2019)</p>	<p>Flexibilidad</p> <p>Cohesión</p>	<p>Rígida 1, 3</p> <p>Estructurada</p> <p>Flexible</p> <p>Muy flexible</p> <p>Desacoplada</p> <p>Separada</p> <p>Conectada</p> <p>Muy conectada</p>	Ordinal
Uso de videojuegos	1, 3	<p>Saliencia</p> <p>Tolerancia</p> <p>Emoción</p> <p>Recaídas</p> <p>Abstinencia</p> <p>Conflictividad y problemas</p>	<p>Bajo uso de videojuegos</p> <p>Moderado uso de videojuegos</p> <p>Dependiente</p>	Ordinal