



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE ICA

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

TESIS

**“FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR JOSE ANTONIO
ENCINAS, JULIACA 2021”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Calidad de vida, resiliencia y bienestar psicológico

Presentado por:

Yamir Fidel Apaza Rado

Roxana Vivar Anaya

Tesis desarrollada para optar el Título de
Licenciado (a) en Psicología

Docente asesor:

Dr. Bladimir Becerra Canales

Código Orcid N°0000-0002-2234-2189

Chincha, Ica, 2021

Asesor

DR. BLADIMIR BECERRA CANALES

Miembros del jurado

- Dr. Edmundo Gonzáles Zavala
- Dr. William Chu Estrada
- Dr. Martín Campos Martínez

Dedicatoria

A mis padres (Salvador y Elsa) que desde un inicio me han acompañado y guiado correctamente por este camino a pesar de las dificultades.

Yamir Fidel Apaza Rado

A mis padres (Carlos y Roxana), por sus palabras de aliento y apoyo incondicional en todo momento, es que fue posible la realización de esta investigación.

Roxana Vivar Anaya

Agradecimientos

En primer lugar, queremos agradecer a Dios por bendecirnos y estar en nuestro camino constantemente permitiéndonos llegar a este momento. A nuestros padres por ser el pilar fundamental de nuestra vida y los que nos alientan en el cumplimiento de nuestras metas.

Del mismo modo agradecer a nuestros hermanos que a pesar de todo siempre están y estarán ahí para poder darnos nuestro sustento y aliento.

Por último, pero no menos importante a la Universidad Autónoma de Ica y al asesor Bladimir Becerra Canales por darnos la facilidad y la dirección que debemos tomar para poder obtener el título y lograr ser futuros profesionales.

Resumen

Objetivo: Determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Material y método: Estudio de tipo básica, transversal, de nivel relacional, la muestra fue de 229 estudiantes, respondieron a un cuestionario con variables de caracterización y dos instrumentos, uno de 5 ítems para medir la variable funcionalidad familiar, Escala APGAR – Familiar, otro de 25 ítems para valorar la dependencia a los videojuegos, Test de dependencia a videojuegos (TDV). Los resultados fueron presentados descriptivamente, se utilizó la prueba Rho de Spearman.

Resultados: De los estudiantes el 53.7% fueron de sexo femenino, 73% de 11 a 13 años de edad, 76% vive con ambos padres, de estos el 44.5% logra convivir más de 7 horas al día junto a sus padres. El 29.7% posee nivel bajo de Funcionalidad familiar, 43.2% nivel medio y 27.1% nivel alto. El 6.6% tiene nivel bajo de dependencia a los videojuegos, 33.2% nivel medio y 60.3% nivel alto; en las dimensiones de dependencia a los videojuegos, el 42.4% tiene nivel medio de abstinencia; en abuso y tolerancia se halló un 39.3% nivel medio; en problemas asociados a los videojuegos un 37.1% tenía nivel bajo y en dificultades de control 39.3% poseía nivel medio.

Conclusión: Se determinó que existe relación inversa ($\rho=-0.261$) entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Palabras Clave: Funcionalidad Familiar, Familia, Dependencia a los Videojuegos

ABSTRACT

Objective: To determine the relationship between family functionality and dependence on video games in 2nd year high school students at the “José Antonio Encinas” Educational Institution Gran Unidad Escolar - Juliaca, 2021.

Material and method: Basic, cross-sectional, level study relational, the sample was 229 students, they responded to a questionnaire with characterization variables and two instruments, one of 5 items to measure the family functionality variable, APGAR - Family Scale, another of 25 items to assess dependence on video games, Test dependence on video games (TDV). The results were presented descriptively, the Spearman Rho test was used.

Results: Of the students, 53.7% were female, 73% were 11 to 13 years old, 76% lived with both parents, of these 44.5% managed to live more than 7 hours a day with their parents. 29.7% have a low level of Family Functionality, 43.2% have a medium level and 27.1% have a high level. 6.6% have a low level of dependence on video games, 33.2% medium level and 60.3% high level; In the dimensions of dependence on video games, 42.4% have a medium level of abstinence; in abuse and tolerance a 39.3% average level was found; in problems associated with videogames, 37.1% had a low level and in control difficulties, 39.3% had a medium level.

Conclusion: It was determined that there is an inverse relationship ($\rho = -0.261$) between family functionality and dependence on video games in high school students from the “José Antonio Encinas” Educational Institution Gran Unidad Escolar - Juliaca, 2021.

Keywords: Family Functionality, Family, Dependence on Videogames

INDICE GENERAL

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Palabras clave	v
Abstract	vi
Índice general	vii
Índice de tablas y gráficos	ix
I. INTRODUCCIÓN	11
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
2.1 Descripción del Problema	12
2.2 Preguntas de investigación general	14
2.3 Preguntas de investigación específicas	14
2.4 Objetivo general y específicos	15
2.5 Justificación e importancia	16
2.6 Alcances y limitaciones	17
III. MARCO TEÓRICO	
3.1 Antecedentes	18
3.2 Bases teóricas	25
3.2.1 Funcionalidad Familiar	25
3.2.2 Dependencia a los videojuegos	37
3.3 Identificación de variables	49
IV. METODOLOGÍA	
4.1 Tipo y Nivel de investigación	50
4.2 Diseño de investigación	50
4.3 Operacionalización de variables	51
4.4 Hipótesis general y específicas	53
4.5 Población y Muestra	54
4.6 Técnicas e instrumentos: validación y confiabilidad	56
4.7 Técnicas de análisis e interpretación de datos	60

V.	RESULTADOS	
	5.1 Presentación e interpretación de Resultados	62
	5.2 Prueba de Normalidad	76
	5.3 Contrastación de hipótesis	78
	5.4 Discusión de los resultados	83
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
	ANEXOS	
	Anexo 1: Matriz de consistencia	
	Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos	
	Anexo 3: Escala de valoración de los instrumentos	
	Anexo 4: Base de datos SPSS	
	Anexo 5: Documentos Administrativos	
	Anexo 6: Informe turnitin al 28% de similitud	
	Anexo 7: Tomas fotográficas de la recolección de datos	

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características generales de los estudiantes (n=229)	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2. Nivel de Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3. Nivel de Dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4. Nivel de Abstinencia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 5. Nivel de Abuso y tolerancia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6. Nivel de Problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 7. Nivel de dificultades de control de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria. ..	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 8. Nivel de Dependencia a los videojuegos según la Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 9. Nivel de abstinencia según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 10. Nivel de abuso según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 11. Nivel de problemas asociados a los videojuegos según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 12. Nivel de dificultades según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 13. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra – variable Funcionalidad familiar	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 14. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra – variable Dependencia a los videojuegos	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 15. Correlación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 16. Correlación entre funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 17. Correlación entre la funcionalidad familiar y la abuso y tolerancia	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 18. Correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 19. Correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control	¡Error! Marcador no definido.

INDICE DE GRÁFICOS

- Gráfico 1. Características generales de los estudiantes (n=229).....**¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 2. Nivel de Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 3. Nivel de Dependencia a los videojuegos en estudiantes del secundario. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 4. Nivel de Abstinencia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 5. Nivel de Abuso y tolerancia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria. .. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 6. Nivel de Problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 7. Nivel de dificultades de control de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria. .. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 8. Nivel de Dependencia a los videojuegos según la Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 9. Nivel de abstinencia según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 10. Nivel de abuso según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria. **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 11. Nivel de problemas asociados a los videojuegos según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.... **¡Error! Marcador no definido.**
- Gráfico 12. Nivel de dificultades según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria. **¡Error! Marcador no definido.**

I. INTRODUCCIÓN

La familia es un factor importante en el desarrollo de la personalidad de los adolescentes, son pieza clave para incentivar la formación del locus de control, ya que, si los adolescentes crecen creyendo que los castigos o recompensas que reciben no depende de ellos, no encontraran sentido suficiente para auto gestionarse en su comportamiento, es por esto que es fundamental que los adolescentes crezcan en una familia funcional. (Carrillo & Díaz, 2016).

El ambiente familiar, independientemente de cómo esté conformado este núcleo, es fundamental para el desarrollo óptimo de los jóvenes, especialmente en la etapa que se encuentran viviendo. De ahí la importancia de que los padres fortalezcan el locus interno de sus hijos, es decir, la creencia acerca de los refuerzos positivos o negativos de su comportamiento.

En esta nueva normalidad que vivimos a causa de la pandemia por COVID-19, nos hemos visto en la obligación de mantenernos dentro de casa, adoptando nuevas formas de trabajo, pero no solo los adultos se han tenido que adaptar a este estilo de vida, sino también los niños y adolescentes, una población que se ha visto muy afectada en su desarrollo psicosocial. Por otro lado, el uso continuo de la tecnología para el desarrollo de las clases virtuales, la falta de contacto con su grupo de pares, la falta de control por parte de los padres, la mala funcionalidad familiar, entre otros factores; los ha acercado cada vez más al uso inadecuado de los videojuegos, causando que desarrollen una dependencia a estos.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Descripción del problema

En distintas partes de todo el mundo, la eventualidad del uso elevado de los videojuegos ha preocupado a la gente, gracias a las secuelas perjudiciales que trae consigo la dependencia a estos juegos (Secades y Villa, 1998).

La OMS detalla esta adicción como un patrón de uso de videojuegos persistente o recurrente que se vuelve tan riguroso que toma prioridad sobre otros intereses de la vida. La OMS cree que entre 2 y 3% de los que juegan videojuegos tienen un uso descontrolado (Expansión, 2018).

Según Rodríguez (2011), la excesiva dependencia de las tecnologías, crea en los niños y adolescentes, inconvenientes psicológicos, llegando a ocasionar irritabilidad, excitación nerviosa y cansancio cuando se abusa de ellos, lo que es desgastante desde el criterio neurológico.

En Perú, Vallejos y Capa (2010), encontraron que 2 de cada 10 jóvenes entre 11 y 18 años, muestran una dependencia a los videojuegos, y 7 de cada 10 jóvenes exceden en el uso de los videojuegos. De esta forma, aseguran que uno de los causantes más indispensables de la adicción al internet es la funcionalidad familiar.

Desde el inicio de la pandemia por coronavirus, se pudo ver el incremento de la adicción a los videojuegos en niños, adolescentes y jóvenes, debido al encierro y la carencia de interacción con un grupo de pares, advirtieron expertos del Hospital Víctor Larco Herrera (HVLH), del Ministerio de Salud (MINSA, 2021).

Además, el Centro Nacional de Salud Mental, relata que llegaron a atender en total 297 pacientes nuevos con la conducta problema; adicción a internet y ludopatía, realizando más grande énfasis en que la más grande población que es adicta a los videojuegos está conformada por adolescentes y adultos jóvenes (INSM, 2014).

En Puno, Mamani (2016), encontró que las relaciones familiares están asociadas a la adicción a los videojuegos en adolescentes, la cual ellos provienen de familias caracterizadas por una comunicación combativa, relación conflictiva y violenta.

Lo anunciado antes, pone en prueba el alto riesgo que tienen los adolescentes de desarrollar una adicción y/o dependencia a los videojuegos la cual sería afectada por una indebida funcionalidad familiar, el inconveniente se ha incrementado gracias a la interacción con la tecnología digital, así sea por estudios o diversión y esto sin un debido control de parte de la familia puede dañar otros espacios de la vida de un individuo (MINSa, 2021).

Por su parte, en la Institución Educativa José Antonio Encinas de Juliaca, los padres de familia mediante llamadas telefónicas, vienen manifestando su preocupación por el exceso de tiempo que pasan sus hijos jugando en el celular, tablet y/o computadora. Esta preocupación se debería a que cada vez más niños y adolescentes, a consecuencia de las restricciones sanitarias, están perdiendo el interés por otras actividades, como el pasar tiempo en familiar, realizar actividades al aire libre, o peor aún pierden interés en realizar las actividades escolares, todo esto debido a que están

jugando o comunicándose mediante el celular o computadora, dejando de lado las actividades escolares y del hogar.

2.2 Pregunta de Investigación General

¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021?

2.3 Preguntas de investigación específicas

¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021?

¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021?

¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021?

¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de Dificultad de control en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021?

2.4 Objetivo general y específicos

Objetivo General

Determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Objetivos Específicos

Establecer la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Hallar la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Identificar la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

2.5 Justificación e importancia

La presente investigación es importante porque se han evidenciado el incremento de casos de dependencia a los videojuegos, lo que causa gran preocupación sobre la salud mental de los estudiantes y resultaría de especial interés conocer cuáles son las variables asociadas a la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en los centros educativos para poder adoptar las medidas que permitan prevenir el mismo, frustrar el inicio y evitar su consolidación como conducta habitual.

Asimismo, como aporte teórico, con esta investigación se desea incrementar conocimientos relacionados a estas dos variables de estudio, la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria. La investigación busca propiciar información que será útil a toda la comunidad educativa para mejorar el conocimiento sobre el alcance del problema en la institución y las formas de prevenirlo.

De igual forma, como aporte práctico, se espera que, con los resultados obtenidos, se pueda contribuir en el mejoramiento de la calidad educativa tanto a nivel familiar, como en instituciones educativas, así también a los profesionales correspondientes al campo educacional; igualmente, promover la importancia de la familia en el acompañamiento de sus integrantes y sobre todo en la educación secundaria posibilitando el desarrollo de programas de intervención.

Como aporte metodológico, la investigación servirá como antecedente teórico, para futuras investigaciones evidenciando la realidad de un grupo de estudiantes de secundaria, contribuyendo al conocimiento profundo de este tema con el

propósito de disminuir la dependencia a los videojuegos y fomentar familias funcionales.

2.6 Alcances y limitaciones

Alcances

La investigación tiene como alcance en la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca; la población objeto de estudio fueron los estudiantes que cursan 2do de secundaria en dicha Institución Educativa; el estudio explora la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos.

Debido a la realidad actual de la sociedad en tiempos de pandemia, los resultados obtenidos en la presente investigación no servirán por mucho tiempo, limitando su contexto a aquellas investigaciones realizadas dentro del mismo contexto.

Los resultados obtenidos en la presente investigación serán válidos sólo para la población en donde se ha obtenido la muestra, u otras con características similares y no podrán extenderse a otros contextos.

Limitaciones

La emergencia sanitaria que estamos atravesando a raíz de la pandemia por el COVID-19, nos obliga a realizar la presente investigación de manera netamente digital, por lo cual no tenemos contacto directo con nuestra población de estudio. Dentro de la limitación económica en el desarrollo del presente estudio es la falta del apoyo financiero de ninguna institución pública o privada. El costo total que demandará esta investigación será cubierto íntegramente por los autores.

III. MARCO TEÓRICO

3.1 Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Faltýnková et al. (2020), realizaron la investigación denominada: Las asociaciones entre factores relacionados con la familia y el uso excesivo de Internet en adolescentes, el objetivo fue examinar la relación entre el uso excesivo de Internet (EIU) en los adolescentes y su entorno familiar. El estudio se basó en datos de una encuesta internacional, Health Behavior in School Aged Children (HBSC), realizada en Eslovaquia. La muestra incluyó a 2547 participantes (51% niños) de 13 a 15 años. La regresión lineal de múltiples pasos reveló que un mayor cuidado y seguimiento de los padres, predijo una EIU (uso excesivo de internet) más baja, mientras que una mayor sobreprotección de los padres y un nivel socioeconómico más bajo predijeron una EIU más alta. Los resultados sugieren que tanto la llamada crianza óptima (es decir, el equilibrio de calidez emocional y protección) y la autogestión del adolescente reducen el riesgo de EIU. Los factores familiares explicaron alrededor del 14% de la varianza, lo que sugiere que, además de los factores personales, cognitivos y afectivos, un entorno social cercano también juega un papel importante en la EIU de la adolescencia.

Chen et al. (2020), en su trabajo de investigación llamado: *Asociación de la adicción a Internet con la funcionalidad familiar, la depresión, la autoeficacia y la autoestima entre los primeros adolescentes*, el cual tuvo como propósito examinar la prevalencia de la adicción a internet y los componentes asociados en la adolescencia temprana, la investigación es de tipo transversal, con una muestra de 451 estudiantes de quinto y sexto nivel en el centro de Taiwán. Los resultados indican que los

participantes que eran hombres y poseían una asignación de dinero alta, un ámbito familiar deficiente, padres que no limitaban el tiempo de uso de Internet, la depresión alta, la baja autogestión y la baja autoestima eran más propensos a desarrollar adicción a Internet. Un examen de regresión logística múltiple mostró que tener padres que no limitaban el tiempo de uso de Internet y que tenían altos grados de depresión eran los factores asociados a la adicción a Internet en los adolescentes. Mejorar la funcionalidad familiar y la salud psicológica individual tiene la posibilidad de disminuir la adicción a Internet.

Cortaza et al. (2019), en su trabajo de investigación titulado: *Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en adolescentes Mexicanos*, cuyo objetivo fue analizar la relación entre estas tres variables en estudiantes inscritos en una secundaria del estado de Veracruz. La muestra fue compuesta por 252 adolescentes, a los que se le aplicaron el test de Adicción a Internet, AUDIT y APGAR familiar. Los resultados que se consiguieron fueron que las adolescentes detallan más grande uso complicado (39.8%) que adictivo (5.8%) del Internet; el consumo de alcohol con patrón de peligro perjudica al 4.4% de los participantes mientras que el perjudicial al 1.2% y 15.4% resultó con una funcionalidad familiar baja. De igual modo, uno de los hallazgos de esta exploración fue que las mujeres presentaron un más grande uso de Internet y consumo de alcohol además de reportar una más grande proporción de baja funcionalidad familiar respecto de los hombres.

Aponte et al. (2017), realizaron la investigación llamada: *Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes*, el objetivo fue hallar la prevalencia de la adicción a internet y su relación con factores familiares como la disfunción familiar en adolescentes. Se utilizó una metodología de tipo descriptivo transversal, se incluyeron 390 adolescentes

entre 15 a 19 años de edad de las unidades educativas de la ciudad de Loja, se utilizó un cuestionario sociodemográfico y de caracterización familiar, un cuestionario de estratificación del nivel socioeconómico, el test de funcionamiento familiar (FFSIL) y el test de adicción a internet (IAT). Los resultados fueron que los adolescentes con adicción a internet (AI) tuvieron más disfuncionalidad familiar cuando provenían de familias pequeñas. Existió mayor adicción a internet en los adolescentes del primer año de bachillerato, en los que utilizaron más de 17 horas de internet a la semana y en adolescentes con buenas condiciones de vida. Dentro de las dimensiones de la funcionalidad familiar, se observó mayor AI en los adolescentes con baja cohesión, baja armonía, baja afectividad y baja comunicación. Llegando a la conclusión que la prevalencia general de adicción a internet en la ciudad de Loja fue más alta que la encontrada en otros países, sin embargo, la adicción grave registró valores similares. Además, los adolescentes con disfuncionalidad familiar, provenientes de familias pequeñas, del estrato socioeconómico medio típico y que utilizan más redes sociales, mostraron un riesgo superior de tener adicción a internet. Lo mismo ocurre en los adolescentes con bajos niveles de cohesión, armonía, afectividad y comunicación.

Palate y Collaguazo (2016), llevaron a cabo una investigación denominada: *Funcionalidad familiar, condición socioeconómica y estado de ánimo, como variables asociadas al grado de adicción a internet en adolescentes de colegios de la ciudad de Quito*, tuvo como objetivo detectar la relación entre funcionalidad familiar y adicción a internet, el nivel de investigación es de tipo exploratorio. La muestra conto con la participación de 1189 adolescentes de distintos Colegios de Quito. Los resultados demuestran una relación importante entre funcionalidad familiar y adicción a internet, de la misma manera que adicción a internet y estado socioeconómico con una $p < 0.05$,

por otro lado, en relación a adicción a internet y estado de ansiedad fue de $p: 0.000$, el 68.3 % de las estudiantes mostraron prominente peligro de adicción a internet.

Wu et al. (2016), realizaron la investigación denominada: *Enfoques de crianza, funcionalidad familiar y adicción a Internet entre los adolescentes de Hong Kong*, el objetivo fue examinar la relación entre la adicción al internet, los enfoques de crianza y la funcionalidad familiar. El estudio fue de tipo transversal con estudiantes de secundaria, para identificar la prevalencia de la adicción al internet y explorar la asociación entre la adicción al internet en adolescentes y variables familiares. Los resultados indicaron que el 25,3% de los adolescentes encuestados presentaban adicción al internet, y la regresión logística predijo positivamente la adicción a internet de adolescentes de familias divorciadas, familias de bajos ingresos, familias en las que existía conflicto familiar y familias severamente disfuncionales. Por otro lado, se encontró que los adolescentes con uso restringido de Internet tenían casi 1,9 veces más probabilidades de tener adicción al internet que aquellos cuyo uso no estaba restringido. Se llegó a la conclusión que la adicción a Internet es común entre los adolescentes chinos en Hong Kong, y las estrategias de prevención basadas en la familia deben estar alineadas con los factores de riesgo de adicción a internet.

Antecedentes Nacionales

Flores (2020), realizó un estudio denominado: *Asociación entre adicción a internet y función familiar en adolescentes cibernautas del mercado de Arequipa*, el cual tuvo como objetivo determinar la asociación entre adicción a internet y funcionalidad familiar en adolescentes cibernautas del mercado de Arequipa, con una muestra de 122 adolescentes entre 12 y 21 años de edad

asistentes de cabinas de internet del cercado de Arequipa, donde se utilizaron los instrumentos el test de adicción a internet de Kimberly Young y el test de APGAR familiar de Smilkstein. Por otro lado, el nivel de investigación es de tipo observacional, prospectivo y transversal. Los resultados indican que un 79,5% ya tiene algún grado de adicción a internet. El 81,9% con algún grado de disfunción familiar, existe asociación de adicción a internet y disfunción familiar con un valor de Chi-cuadrado de 16,259 $p < 0,05$. Al evaluar factores como el uso mayor a 4 horas, uso para jugar online y juegos regularmente violentos, están asociados a adicción a internet. Se concluyó que existe asociación de adicción a internet y disfunción familiar en adolescentes cibernautas del Cercado de Arequipa. El 79,5% presenta adicción a internet y el 81,9% disfuncionalidad familiar. Existe una asociación entre la adicción a internet y el uso mayor a 4 horas al día, el uso para jugar online y con juegos moderadamente violentos.

Cadillo (2020), en su estudio realizado: Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución Educativa, Bellavista, en su objetivo determinó la relación entre el uso problemático de videojuegos y la funcionalidad familiar. La población estuvo conformada por 171 adolescentes. Se administró de forma virtual el Cuestionario de videojuegos y la Escala Apgar familiar. En los resultados estadísticos, se descubrió una correlación negativa muy débil importante entre las variables uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar. La relación de ambas variables se da de intensidad débil tanto para dependencia psicológica con uso para la evasión y la funcionalidad familiar. Los resultados de la investigación arrojaron que el 57,9% anunció disfuncionalidad familiar severa y el 48,5% de adolescentes vivió inconvenientes potenciales de uso complicado de videojuegos.

Lizárraga y Meza (2020), realizaron la investigación: *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo*, tuvo como objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria. Fue un estudio de tipo relacional, con diseño de investigación no experimental transversal. Se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado, teniendo como población 120 estudiantes de 14 y 15 años de edad, del tercero de secundaria, y como muestra 91 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron: La Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) de Olson, Gorall y Tiesel, y el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco. Los resultados obtenidos fueron que el 72,5% de los estudiantes presentan un funcionamiento familiar bueno, prevaleciendo en la muestra los tipos de cohesión conectada en un 54,9% y un 80,2% para la adaptabilidad flexible. De acuerdo a los niveles de dependencia de videojuegos el 28,6% de la muestra no presenta ninguna dependencia, el 46,2% evidencia un nivel bajo, mientras que el 20,9% presenta una dependencia moderada y el 4,4% manifiesta tener una dependencia grave hacia los videojuegos. Dado que el p valor sobrepasa al nivel de significancia ($0,829 > 0,05$), concluyendo que no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos.

Suárez (2019), llevó a cabo la investigación llamada: *La funcionalidad familiar y la adicción al internet en las estudiantes de secundaria de una institución educativa de Piura*, tuvo como objetivo señalar la relación entre funcionalidad familiar y adicción a internet, en las estudiantes. Como población se tuvo a 1645 alumnas de una Institución Educativa de Piura, el muestreo fue no probabilístico intencional por conveniencia, la muestra fue de

350 alumnas. Utilizaron los instrumentos de: Test de adicción al internet (TAI) y Escala de evaluación de funcionalidad familiar FACES III. Se encontró un valor de 0,914, lo que indica que no existe relación significativa entre las variables; la conclusión fue que no existe correlación entre funcionalidad familiar y adicción al internet.

Pinto (2018), en su trabajo de investigación llamado: *Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria pertenecientes a cuatro Instituciones Educativas de la Oficina Diocesana de Educación Católica de Lima Sur*, la investigación fue de tipo correlacional. Los participantes fueron 1054 alumnos de tercero (35.5%), cuarto (30.8%) y quinto (33.7%) de secundaria, donde se utilizaron los instrumentos, el test de Cohesión y el test de Adaptabilidad Familiar (FACE IV). De igual modo, se descubrió que el factor obsesión por las redes sociales y todas las dimensiones del funcionamiento familiar de acuerdo con la teoría de Olson, Gorall y Tiesel (cohesión balanceada, flexibilidad balanceada, desligada, enmarañada, rígida y caótica) se hallan relacionados. Llegando a la conclusión que: existe una correlación, directa, débil, ($\rho=0,088$) lo que quiere decir que a mejor funcionamiento familiar mayor adicción a las redes sociales, así mismo el investigador concluye que existe una relación directa baja ($\rho=0.123$) significativa ($0,00<0,05$) entre funcionamiento familiar y la obsesión por las redes, así mismo existe una relación directa baja ($\rho=0.087$) significativa ($0,00<0,05$), entre funcionamiento familiar y la falta de control por las redes sociales. Mientras que, para la dimensión de uso excesivo, encontró una relación inversa baja ($\rho=0.045$) no significativa ($0.14>0,05$). Por lo tanto, los resultados obtenidos sirven como antecedentes de estudio en el contexto educativo del nivel secundaria.

Antecedentes Locales

Ccorimanya y Quispe (2019), realizaron la investigación denominada *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno*, el objetivo de este estudio fue determinar la relación entre disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos, Puno. La población está conformada por 230 adolescentes, a los cuales se les aplicó el inventario de evaluación FACE III y el test de dependencia a los videojuegos de Choliz. Los resultados indican una relación directa entre las variables ($r = .740$, $p = .000$), así también entre la abstinencia ($r = .1$, $p = .000$), abuso y tolerancia ($r = .749$, $p = .000$), problemas asociados a videojuegos ($r = .705$, $p = .000$), finalmente en la dimensión de dificultad de control ($r = .763$, $p = .000$). Se llegó a la conclusión que a mayores niveles de disfunción familiar existe la tendencia a poseer mayor nivel de dependencia a los videojuegos.

3.2 Bases Teóricas

3.2.1. Funcionalidad Familiar

Definición de familia

Según Moreno y Chauta (2011), el centro del proceso de socialización por el cual toda persona pasa, es denominada la familia, dónde además sirve para que los valores como la autoestima, el auto concepto, habilidades emocionales, cognitivas; así, como la capacidad de socializar que debe desarrollar cada hijo.

El autor Arés (2002), indica que la familia, constituye una relación cercana y fuerte entre personas que comparten un tiempo y espacio importante en su vida. Esta relación genera una sensación de pertenencia a un núcleo familiar “familia”, dentro de la cual cada individuo de manera personal tiene un compromiso con su familia, en un marco íntimo y recíproco.

Para Mendoza et al. (2006), la familia constituye una unidad sistemática, es decir donde todos sus componentes sirvan a un propósito común siendo un sistema. En ese sentido, este a su vez está compuesto por microsistemas, entre los cuales está la unidad entre el papá y la mamá, lo cual viene a ser el microsistema conyugal, por su parte los padres y los hijos son a su vez parte de otro microsistema, el cual es el filial y finalmente los hermanos se desarrollan dentro del ámbito del sistema fraterno. Por su parte la familia en su conjunto tiene aspectos importantes que sirven para diferencias de otras familias. En primer lugar, como están compuestas, así tenemos las nucleares o las extensas, también las compuestas. Así mismo, en función de sus valores, tenemos las tradicionales y

las modernas. Luego en cuanto a la ubicación geográfica que comparten, unas familias viven en lugares urbanos, otras en lugares suburbanos y otras rurales. Luego también tenemos una tipología marcada por las labores que realizan, por un lado, campesinos, empleados y profesionales.

Asimismo, para Morales (2015), la familia constituye de manera histórica y jurídica la entidad de mayor importancia en la civilización. Las normas que rigen una familia siguen una secuencia histórica, y son particulares, ya que esta existe incluso antes que el estado, su inicio se dio de manera natural. En esa línea los valores individuales de cada familia van cambiando a lo largo del tiempo, pero siguiendo una secuencia histórica propia.

Características de la familia funcional

Las interacciones familiares son cruciales a la hora de determinar la funcionalidad de una familia, la alteración de la unidad funcional familiar se basa en el rompimiento de estas interacciones, de modo tal que, de existir cambios en la interacción entre los miembros de la familia, llevará a un desequilibrio denominado disfuncionalidad familiar.

Ahora bien, si una familia es funcional o es disfuncional, no tiene necesariamente, porque ser problemático, las medidas que pueda adoptar cada familia para poder afrontar esta circunstancia determinaran su carácter, esté es la manera que tiene de adaptarse a este tipo de situaciones. Siendo que finalmente puede darse el caso, que luego de esta ruptura de interacciones o disfuncionalidad se fortalezca la relación entre los demás miembros de la familia (Minuchin, 1974).

Herrera (1997), afirma que una familia que busca la salud para sus miembros, como aspecto central de una familia funcional, debe tener algunos aspectos claramente delimitados, tales como las jerarquías, los límites, los roles; además, debe mantenerse una comunicación directa y clara, así mismo es importante que sus miembros estén preparados para afrontar toda clase de cambios.

Tipos de familia

La Organización de Naciones Unidas (ONU, 1994), señala una tipología de familias, que resulta necesario revisar teniendo en cuenta el carácter universal y orientador del mencionado organismo mundial:

- a) **Familia nuclear.** Integrada por padres e hijos.
- b) **Familias uniparentales o monoparentales.** Aquella que no está conformada por los dos padres y todos los hijos, sino que debido a diversas razones falta algún miembro de la familia, ello puede darse por la muerte de algún miembro, por una separación o divorcio entre los padres, por el abandono de uno de los miembros, porque un miembro fue a prisión o por causas laborales debe ausentarse mucho tiempo en un lugar lejano.
- c) **Familias polígamas.** En las que un hombre vive con varias mujeres, o con menos frecuencia, una mujer se casa con varios hombres. Este tipo de familias no está regulado en la Ley, por el contrario, la Ley solo permite el matrimonio entre un hombre y una mujer, es decir promueve la monogamia.

- d) **Familias compuestas.** Son aquellas en las que no solo están los padres y los hijos, sino también los abuelos y todos viven juntos.
- e) **Familias extensas.** Estas incluyen otros parientes tales como tíos, sobrinos, primos, ahijados, que por razones específicas viven juntos a los demás miembros del núcleo familiar.
- f) **Familia reorganizada.** Son aquellas, en las cuales los hijos no son del mismo matrimonio, sino que pueden ser hijos de otro padre o madre.
- g) **Familias migrantes.** Aquellas familias cuyos miembros han venido a la ciudad procedente del campo o ámbito rural.
- h) **Familias apartadas.** Aquellas en las que existe aislamiento y distancia emocional entre sus miembros.
- i) **Familias enredadas.** Son familias de padres predominantemente autoritarios.

Por su parte el autor Navarro et al. (2007), precisa una tipología familiar singular, que tiene su basamento en relación a las tareas que desarrolla cada miembro, al rol que asume cada miembro, al rol de la familia y su funcionalidad y a una estructura de poder. A nivel mundial las familias se diferencian por aspectos como la esperanza de vida, el nivel educativo, el papel de la mujer en el trabajo, todo ello genera un sinnúmero de situaciones familiares modernas donde la familia nuclear pasa a segundo plano, ante la diversidad. Tenemos así las siguientes:

- **Cohabitación.** Supone una convivencia entre una pareja, que no tienen vínculo matrimonial, pero si un vínculo afectivo emocional. Que generalmente es anterior al matrimonio.
- **Hogares unipersonales.** Estos hogares están compuestos por un solo miembro, puede ser una persona luego de haberse emancipado y decide vivir sola. O también una persona divorciada, separada, viuda, huérfana.
- **Familias monoparentales.** Estas familias están constituidas por una madre o padre (sin pareja), que vive con su hijo o hijos, además, eventualmente pueden estar viviendo con los abuelos.
- **Familias reconstituidas.** Esta familia resulta bastante común, ya que está conformada a partir de una familia rota, es decir entre una padre y madre, pero con hijos de diferente pareja, ya sea por un divorcio, separación o viudez.

Estilos de crianza.

Baumrind (1967), a partir de su estudio determinó que existen dos aspectos fundamentales en la crianza de los hijos que resultan influyentes en el comportamiento y desarrollo de estos. Estos son por un lado la “La capacidad de respuesta de los padres”, y por otro parte la “exigencia de los padres”. A partir de eso, surgen formas o estilos para criar a los hijos, que tienen su desenlace a partir del comportamiento que va aprendiendo y desarrollando el niño.

Autoritario. Refiere cuando un hogar donde los padres son autoritarios e intentan controlarlo, todo, además son muy

exigentes. No son nada permisivos por el contrario son rígidos (Baumrind, 1967). La autoridad del padre se respeta y el niño tiene que obedecer sin cuestionar, se obedece porque el padre lo dice. Los padres en estos hogares, establecen una férrea disciplina, tanto que el niño desde pequeño, no tiene control sobre su vida, ello en el futuro le conlleva inseguridad y dificulta su capacidad para realizar sus objetivos. En casos extremos provoca que los niños se retraigan socialmente y no formar relaciones de confianza con facilidad. Baumrind (1967), afirma que los hijos adolescentes de padres autoritarios tienen mayor propensión a tener dificultades en la escuela, carecen de iniciativa y podrían ser hostiles hacia sus compañeros.

Democrático. Los padres democráticos por su parte suelen mostrar mayor sensibilidad a la hora de intentar satisfacer las necesidades de sus hijos. Contrario a los hogares autoritarios, en estos tienen mayor flexibilidad y los padres tienen capacidad de escuchar a sus hijos. La autora Baumrind (1967), refiere que tienen una alta probabilidad que los hijos resulten mejor y entablen bien en la sociedad. Además, es niños son autosuficientes, suelen tener una elevada autoestima y algunos llegan a ser bastante populares. La razón es el elemento que guía las decisiones en un hogar democrático, de modo tal que las normas familiares son explicadas y se escucha a todos para poder mejorar como familia. Pese a todo ello, existe un aspecto de similitud entre ambos, ellos son el establecimiento de límites y las expectativas que se tiene sobre los hijos para que tengan un comportamiento maduro. Sin embargo, la comunicación y calidez que promueve el estilo democrático los diferentes diametralmente.

Permisivo. Refiere a hogares con padres permisivos se caracterizan por ofrecer una suma alta de calidez para sus hijos

y olvidan fijar límites claros. Los hijos hacen lo que quieren, al no tener límites dentro de la familia les cuesta respetar los límites que impone la sociedad. Ello conlleva a que los niños expresen frustración dado que no logran encajar en una sociedad que, si pone límites al comportamiento, entonces se generan expectativas rotas.

Según Baumrind (1967), el efecto que tienen los padres permisivos en estos niños es el de convertirlos en impulsivos, sin el manejo del autocontrol, y podrían no tener experiencia en el moldeo de sus deseos a las expectativas de los demás, lo cual dificulta la adaptación a la vida adulta.

Steinberg et al. (1989, citado en Merino y Arndt, 2004), mencionan que Maccoby y Martin clasifican a los estilos de crianza en cinco tipos:

Padres autoritativos. Este estilo de crianza de los padres autoritativos o democráticos, se caracteriza por que ello pretende servir de guía para sus hijos, por tanto, son razonables y utilizan ese razonamiento para orientar a sus hijos, sin dejar de lado que también puedan exigir a sus hijos el cumplimiento de las normas y reglas establecidas. Tampoco dejan de lado su calidez y afecto, exigen el cumplimiento de reglas establecidas previamente, todo ello genera respuestas asertivas en el comportamiento de los miembros de la familia, estos padres, se muestran interesados en criar bien a sus hijos, demostrándoles confianza, respeto, amor; son aquellos padres que pueden interactuar adecuadamente con sus hijos y por lo mismo llevar buenas relaciones con sus hijos.

Padres autoritarios. Por su parte, el estilo de crianza autoritario, resalta el aspecto de la imposición de órdenes, reglas y normas a sus hijos, partiendo de la premisa que éstas deben

cumplirse sin vacilación ni dudas, ni quejas, mucho menos discusiones. Estos padres son a veces excesivamente exigentes o demandantes con sus hijos y ello eventualmente puede conllevar al uso de la fuerza física, lo que sirve para demostrar el poder y autoridad sobre los hijos. Viviendo bajo esta autoridad los hijos, difícilmente pueden adquirir autonomía y eso conlleva a inseguridad en la adultez. Por otro lado, este estilo de crianza con padres autoritarios da cuenta de poco o casi nada de afecto de padres hacia los hijos, todo ello conlleva a que exista una inadecuada relación entre los padres e hijos.

Padres permisivos. La crianza bajo el estilo de padres permisivos, se distingue de las otras ya que no existen normas o reglas claramente establecidas, en la formación de los hijos, por ello los padres permiten que sean los hijos, quienes puedan determinar sus responsabilidades, las reglas y las normas, de manera libre y sin guía alguna. Tampoco existe una adecuada relación o interacción de los padres con los hijos, dado que los padres dejan que sus hijos tomen sus propias decisiones en total libertad. Estos padres demuestran ser bastante amorosos, amables, pero a su vez excesivamente complacientes con las peticiones de los hijos, siempre creen que hacen uso de la razón y la capacidad de persuasión para explicar las cosas. A veces, muestran poca afectividad hacia sus hijos. Debido a ello, este estilo de crianza es susceptible de generar en los hijos mayor posibilidad de presentar dificultades en lo que respecta la formación académica y la conducta, pues generalmente los hijos hacen lo que desean, sin que estas conductas sean antes conversadas o consultado con los padres.

Padres negligentes. Estos padres son los menos o nada comprometidos con la crianza de sus hijos, no están interesados en cumplir el rol de padres. No tienen la capacidad de establecer

límites al comportamiento de sus hijos, porque no están suficientemente motivados para hacerlo. Generalmente no son muy afectivos y se les complica manejar el control de conducta de los hijos, tampoco se plantean exigencias con sus hijos. Son padres desapegados, no destinan tiempo para la crianza o educación de sus hijos, existe mucho desinterés en los hijos y su crianza. Tampoco están dispuestos a corregir, educar o establecer un canal de comunicación pleno con los hijos, en tal sentido, los hijos realizan sus actividades como puedan, sintiéndose inclusive mejor fuera de casa que con su propia familia.

Padres mixtos. Se les conoce como la combinación de los diferentes estilos de crianza, ya antes mencionados, por lo que este tipo de padres se caracterizan por no poseer un estilo de crianza específico que los identifique como un estilo único, ya que se desenvuelven de diferentes maneras para relacionarse con sus hijos. Son generalmente padres inestables, ya que pueden poseer diferentes características en su estilo de crianza. Son en general padres que no tienen o no han aprendido como direccionar a sus hijos, son en realidad inestables a la hora relacionarse con sus hijos, lo cual puede generar conductas inadecuadas en sus hijos, ya que estos se sentirán confundidos por la manera en cómo son tratados dentro de su sistema familiar.

Modelo de funcionamiento familiar

Modelo Circumplejo Familiar de Olson

Para Domici (2003, citado en Osorio y Álvarez, 2004), dentro de los principales modelos del funcionamiento familiar se

encuentra el Modelo Circunflejo de la Familia, el cual describe cinco funciones esenciales que desarrollan los grupos familiares, expuestas a continuación:

- a) **Apoyo mutuo.** Involucra el apoyo físico, económico, social y psicológico. Se basa principalmente en las relaciones emocionales y tiene lugar dentro de un contexto de interdependencia de roles. Los miembros de una familia comparten los momentos para la alimentación, se brindan consuelo y apoyo, se reconfortan unos a otros, realizan actividades en forma grupal y construyen el sentimiento de sentido de pertenencia.

- b) **Autonomía e independencia.** Para cada individuo en particular el sistema en el que se desenvuelve propicia las condiciones para su desarrollo personal, dentro de un grupo familiar existen roles específicos que permiten la adquisición de un sentido de identidad; cada integrante posee una personalidad definida y no necesariamente similar a la de los demás miembros. Es por ello, que las familias comparten actividades en común pero también cada integrante manifiesta intereses diferentes que lo motivan a hacer actividades en solitario o con personas externas a su grupo familiar.

- c) **Reglas.** Constituyen un conjunto de normas por las cuales se rige el sistema familiar, cuyos límites pueden estar explícitos e implícitos y cada uno de los integrantes de la familia debe acatar. Aunque las disposiciones deben ser firmes, también deben dar lugar a la reevaluación y discusión, en caso cambie el contexto de aplicación y sean requeridas algunas modificaciones en las mismas.

- d) **Adaptabilidad a los cambios del ambiente.** Los grupos familiares sufren diversos cambios con el paso del tiempo, sufriendo adaptaciones y reestructurándose de forma que sea posible garantizar su correcto funcionamiento. Las familias se ven en la necesidad de adecuarse a diversas situaciones (internas o externas) que sean capaces de producir cambios en las mismas, con el objetivo de conservar la funcionalidad y mantenimiento del sistema familiar.
- e) **La familia se comunica entre sí.** El proceso comunicativo resulta en extremo vital para que las distintas funciones familiares puedan desarrollarse de manera efectiva. En este sentido, en situaciones en las cuales los canales de comunicación resultan afectados o no son totalmente efectivos, se pone en riesgo la funcionalidad del sistema familiar.

Concepto de funcionalidad familiar

Smilkstein (1978), define la funcionalidad familiar como aquel estado en el que se consigue estimular el desarrollo completo de los distintos integrantes del sistema familiar, así como un nivel de salud óptimo en los mismos, de manera que cada uno se sienta satisfecho con el funcionamiento del sistema familiar, basados en la capacidad de adaptación de sus integrantes, el nivel de participación, la adquisición de beneficios y recursos, el crecimiento y el desarrollo de relaciones afectivas.

Castellón y Ledesma (2012), menciona que el concepto como un conjunto de relaciones que tienen lugar entre los distintos integrantes de un grupo familiar, las cuales le otorgan al mismo una identidad propia.

Dimensiones de Funcionalidad Familiar

Smilkstein (1978), establece que el funcionamiento familiar puede ser clasificado en cinco unidades:

1. **Adaptabilidad.** Se refiere a la capacidad del grupo familiar para hacer uso de recursos familiares y externos que les permitan solucionar problemas en condiciones de estrés familiar o situaciones críticas.
2. **Participación.** Hace referencia al hecho de que todos los integrantes del grupo familiar se involucren de manera activa en la toma de decisiones y asignación de responsabilidades asociadas al mantenimiento familiar.
3. **Gradiente de crecimiento.** Consiste en el alcance de la madurez física, emocional y la auto realización que consiguen los integrantes de un grupo familiar, como resultado del apoyo y orientación mutua.
4. **Afecto.** Se refiere a la estima, aprecio, amor y afecto desarrollado entre los distintos miembros de una familia.
5. **Resolución.** Se refiere al compromiso que asumen algunos miembros de la familia para brindar atención a las necesidades emocionales y fisiológicas de otros integrantes del grupo familiar, en gran medida involucra compartir ingresos económicos, bienes materiales y espacios.

3.2.2 Dependencia a los videojuegos

Definición de videojuegos

La Real Academia Española (s. f.) define a los videojuegos como un dispositivo electrónico, el cual, mediante mandos, permite imitar juegos en los dispositivos digitales (televisión, computadora, celulares, etc.).

El estudio de los videojuegos ha transitado por diferentes visiones que van desde considerarlos como medios de expresión contemporáneos hasta promotores de la violencia, el aislamiento y el fracaso escolar (López, 2013).

Mitchell y Savill-Smith (2004) indican dos términos para definir a los videojuegos que son el jugar (es la acción que se realiza para obtener placer, lo que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas) y el juego (es el sistema que utiliza reglas y condiciones).

Aguilera y Mañas (2001), plantean que el videojuego está compuesto de la interacción visual y sonora, además requiere de habilidades para utilizar los dispositivos digitales para jugar, lo que facilita la interacción entre el usuario y el videojuego.

Tipos de videojuegos

Ferrer (2001), clasificó a los videojuegos como:

Juegos de lucha. En este tipo de videojuego, los jugadores eligen personajes que controlan y deben luchar entre ellos. En este tipo de juegos, se encuentran los más violentos, con la evolución de la tecnología estos videojuegos cuentan con

mayor realismo en sus imágenes, encontrando escenas de violencia explícita y de sangre.

Juegos de combate. Igual que en los juegos de lucha, contienen imágenes explícitas de violencia y sangre, en este tipo de juegos, el jugador asume el papel de un personaje creado por el videojuego, pueden estar ambientados en diferentes escenografías, como un cementerio abandonado, una zona militar, etc. El objetivo del juego es enfrentar y aniquilar de forma violenta a todos los adversarios que se le presenten.

Juegos de disparos. El objetivo de este juego es disparar hasta eliminar a todos los blancos que se presenten, puede tener diferentes escenografías y el personaje principal puede ser un humano o un vehículo.

Juegos de plataforma. El jugador controla a un personaje que debe recorrer territorios llenos de adversidades, para cumplir con una misión, el personaje puede ir adquiriendo nuevas habilidades y acumular vidas, para avanzar más rápido los obstáculos que se le presenten.

Juegos simuladores. Estos juegos intentan simular un manejo real de situaciones, tratan de que el jugador se sienta que esta adentro del juego.

Juegos de deporte. Estos juegos están inspirados de distintos deportes como el fútbol, beisbol, boxeo, ping pong, entre otros.

Juegos de estrategia. El personaje debe crear como su nombre lo indica “estrategias” para encaminar sus acciones y lograr un objetivo.

Juegos de sociedad. Son los juegos clásicos como el ajedrez, solitario, tres en raya, entre otros.

Juegos ludo-educativos. Son diseñados para combinar actividades lúdicas con contenidos educativos.

Propiedades motivacionales de los videojuegos

Chóliz (2011), menciona las siguientes propiedades que motivan el uso de los videojuegos:

Presentan escenarios muy atractivos. Los videojuegos tienen imágenes atractivas, lo que causa que el jugador quede muy entretenido y pase mucho tiempo jugándolos. Con el avance de la tecnología los videojuegos han ido desarrollando características cada vez más realistas, actualmente, los diseñadores de estos videojuegos le han dado cada vez características estéticas más llamativas a la vista de los usuarios.

Suministran feedback de ejecución. La retroalimentación es una variable importante en el aprendizaje, en los videojuegos el jugador puede ver en tiempo real los puntajes que va obteniendo, lo que le permite mejorar sus estrategias y obtener mayor puntaje, esto lo motiva a pasar más tiempo jugando para mejorar sus destrezas.

Es interactivo. Algunos videojuegos no tienen el mismo final para todos los jugadores, las destrezas y acciones de cada

jugador los lleva a tener finales distintos, lo que hace que cada vez que jueguen el mismo videojuego lo haga único, lo que causa una participación activa en el desarrollo de cada juego.

Dificultad graduable. En los videojuegos existe la opción de escoger el nivel de dificultad en que se quiere jugar, esta elección dependerá de la experiencia y destrezas de cada jugador, lo que lo hace más accesible a todos los jugadores.

Sensación de domino. Los jugadores pueden ir alcanzando los objetivos de cada nivel del videojuego, lo que le da una percepción de que esta dominando el juego, lo que es importante para reforzar una conducta.

Contenidos atractivos. Los personajes e incluso la temática de los videojuegos hacen que sean más atractivos para los jugadores, ya que representan situaciones que incrementan la imaginación y creatividad, así mismo, los personajes del videojuego, representan a personajes públicos o ficticios, como los jugadores de futbol o protagonista de películas.

Autodeterminación. Los jugadores tienen la total libertad de jugar o no el videojuego, no es una actividad que requiera de una presión externa, lo que favorece a que el jugador tenga la sensación de tener el control sobre el uso del videojuego, lo que le da una motivación intrínseca, que es la finalidad del juego.

Absorción. Los videojuegos tienen diferentes metas, que al inicio son fáciles de conseguir, pero cuanto más se va avanzando la dificultad va aumentando, lo que causa en el jugador una sensación de absorción en el videojuego, por lo que muchos jugadores pueden llegar a perder la noción del tiempo.

Gómez (2001), menciona las siguientes características favorables que promueven los videojuegos:

En el ámbito motor. Implican movimientos, precisión, fuerza, velocidad.

En el desarrollo intelectual. Comprender cómo funciona, solucionar situaciones, elaborar estrategias.

En el desarrollo afectivo. Ayuda a identificar y comprender situaciones, implica confianza, actuar asumiendo el rol del personaje.

En el desarrollo social. Es una forma de relación, de respetar o consensuar normas, de usar el lenguaje, de realizar aportaciones creativas a partir de la actuación del otro, de transmisión de valores.

Definición de dependencia de los videojuegos

La dependencia es un estado en el que las personas dependientes son aquellas que se presentan una pérdida de la autonomía ya sea física o intelectual, por lo que necesita de asistencia para poder realizar sus actividades con normalidad (Comité de Ministros a los Estados miembros relativa a la dependencia, 1998).

La dependencia psicológica incluye el deseo constante, el *craving* que son las ansias irresistibles, el pensamiento focalizado, el cambio en el estado de ánimo, la pérdida del control o la impotencia de no controlar la conducta. Se presentan efectos negativos que son graves y afectan el ámbito personal y social (Carbonell, 2020).

Cruzado et al. (2006), mencionan que en la adicción a internet predomina el uso de videojuegos online, esto causa un deterioro en el área personal, académica y social de los pacientes.

Arias et al. (2010), mencionan que la adicción implica una pérdida de control en la persona frente a ciertas conductas que producen dependencia, síndrome de abstinencia y tolerancia. Las adicciones se diferencian en dos grupos, las adicciones químicas y las comportamentales. Dentro de las adicciones comportamentales encontramos la adicción a los videojuegos.

La American Psychiatric Association (2014), señala en la DSM-5 que los criterios básicos para el diagnóstico de la adicción a los videojuegos son el uso recurrente y persistente por varias horas en los videojuegos, que llevan a un deterioro o malestar clínico por un periodo mínimo de 12 meses.

La OMS (2018), incluyó el trastorno del juego en el Código Internacional de Enfermedades en su décimo primera edición (CIE-11), como un síndrome clínicamente reconocible y clínicamente significativo, cuando el patrón de comportamiento del juego es de tal naturaleza e intensidad, que resulta en una angustia marcada o un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo u ocupacional". Así mismo considera que los videojuegos tienen un alto riesgo para la salud mental y física de los jugadores, en algunos casos pueden servir como una actividad de recreación, pero su uso desmedido lo convierte en un problema serio, perjudicando el desarrollo de niños y adolescentes.

Características de la dependencia a los videojuegos

Desde el 2013 se incluyó en el DSM-5 el Trastorno de los juegos de Internet, dentro de la clasificación de trastornos mentales y del comportamiento. La OMS (2018), incluyó en el CIE-11 el Trastorno del juego, como un síndrome reconocido clínicamente cuando el comportamiento adoptado por el videojuego es de gran intensidad, que causa angustia marcada o deterioro en los siguientes aspectos:

- Funcionamiento personal
- Funcionamiento familiar
- Funcionamiento social
- Funcionamiento educativo u ocupacional

Dimensiones en la dependencia a los videojuegos

Chóliz y Marco (2011), en la dependencia a los videojuegos consideran las dimensiones:

Dimensión de la abstinencia. Al reducir o suspender el uso de los videojuegos el individuo presenta síntomas desagradables a nivel físico y emocional, como irritabilidad, ansiedad, depresión, sudoración, problemas digestivos, entre otros.

Dimensión de la tolerancia. Se da cuando el individuo necesita cada vez más horas de juego para poder lograr los efectos placenteros que antes lograba con menos horas de juego.

Dimensión de problemas asociados a los videojuegos. Aquí se incluyen las consecuencias negativas por el exceso del uso de los videojuegos, como bajo rendimiento académico, descuido personal, reducción de otras actividades recreativas, problemas en relaciones familiares, descuido en la alimentación, etc.

Dimensión de dificultad de control. En esta dimensión se incluye la pérdida del control sobre el uso de los videojuegos, es el uso desmedido, los jugadores pueden pasar horas seguidas jugando incluso dejando de comer o dormir por no detener el juego.

Peligros de los videojuegos

Ferrer (2001), recogió información de distintas investigaciones y agrupó los siguientes peligros de los videojuegos:

Adicción. Como ya se mencionó antes, los videojuegos pueden causar una dependencia en los usuarios, esto dependerá en gran parte del autocontrol y otros factores que influyan en el desarrollo de una adicción.

Agresividad. Existen videojuegos que promueven una conducta violenta en los usuarios, ya que dentro del juego les dan recompensas por este tipo de acciones, lo que puede influir en el desarrollo de la agresividad.

Aislamiento. En algunos casos el uso de los videojuegos causa que los usuarios dejen otras actividades recreacionales, para dedicar este tiempo al uso de estos, pero también existen

otros casos en lo que promueven la extroversión y el contacto social, ya que existen videojuegos de múltiples jugadores.

Sexismo. Se cree que los hombres son los que pasan más tiempo usando los videojuegos, pero esto aún no está totalmente demostrado.

Salud. Se ha relacionado el uso en exceso de videojuegos con problemas como: sobrepeso, cefaleas, mala postura y afecciones a la vista.

Inteligencia. Existe la creencia de que los videojuegos disminuyen la inteligencia de los usuarios jóvenes, como los niños y adolescentes, pero existen investigaciones que afirman que varios videojuegos ayudan con el desarrollo de la atención, resolución de problemas, creatividad, desarrollo de la imaginación, mejora la capacidad de reacción y precisión.

Autoestima. Los usuarios de los videojuegos tienen que enfrentar retos para lograr los objetivos, al lograrlos obtienen un reconocimiento por parte del videojuego lo que les da una percepción de grandeza, de autocontrol, de competencia, lo que refuerza en cierto modo la autoestima de los jugadores.

Carácter. Los usuarios de los videojuegos, muestran cambios en su carácter, como ya se mencionó antes, a algunos lo ayuda a ser más sociables, mientras que a otros los vuelve introvertidos.

Gómez (2001), identifica los siguientes valores negativos que transfieren los videojuegos:

- Estereotipos físicos. En los videojuegos, los personajes suelen tener cuerpos con proporciones poco naturales.
- En la mayoría de los videojuegos promueven la cultura machista, los personajes femeninos son los menos usados.
- Fantasías eróticas de dominio/sumisión.
- Competitividad como parte de una relación.
- El fin justifica los medios.
- Visión polarizada de la realidad, en los videojuegos polarizan a los personajes, y dan una enseñanza de que se debe derrotar a los demás para sobrevivir.
- Menosprecio a los débiles.
- Escenarios de violencia y agresión frecuentes. Algunos videojuegos tienen como objetivo disparar, asesinar, incluso torturar, los escenarios de violencia como campos de guerra, guerrillas, etc. Incrementan las conductas y pensamientos violentos.
- Algunos autores, indican que la violencia que se presenta en los videojuegos es incluso más perjudicial que los contenidos de la televisión o cine, ya que en los videojuegos el usuario no solo es un espectador, si no es un ente con participación permanente.
- Racismo, los videojuegos no presentan gran variedad de personajes de etnias diferentes.
- Pensamiento único, dentro de los videojuegos los objetivos son alcanzar el poder, enseñan un modelo social en el que la clase alta es la más deseable.
- Impulsividad, en varios videojuegos, dan tiempo limitado a los usuarios, lo que provoca que realicen acciones sin reflexionar.

Factores facilitadores de dependencia a los videojuegos

Existen muchos factores que influyen en el desarrollo de los problemas psicológicos, estos factores se combinan entre si e influyen en el desarrollo de la adicción. Se considera las siguientes posibles causas de adicción a los videojuegos (Avance psicólogos, 2019):

- El aislamiento social, poco contacto con el grupo de pares.
- Problemas familiares o escolares.
- Antecedentes de adicciones en la familia.
- Los videojuegos son el principal círculo social.

Como sabemos no existe una sola causa para el desarrollo de una adicción, esto es la mezcla de factores biológicos y ambientales. Becoña (2002), menciona las siguientes áreas y sus factores de riesgo para la adicción:

- Área familiar

Padres consumidores de drogas y alcohol.

Falta de control por parte de los padres.

Tipo de crianza permisiva.

Problemas familiares.

Antecedentes familiares de conducta antisocial.

Padres con conductas adictivas.

Falta de apoyo emocional hacia los hijos.

Violencia familiar.

- Área social

Vivir en zonas con carencia económica.

Falta de organización comunitaria.

Falta de estabilidad de vivienda.

Aceptación de la comunidad al uso inadecuado de los videojuegos.

La disponibilidad y accesibilidad a los videojuegos.

- Área de grupo de pares.

Compañeros que abusan del uso de los videojuegos.

Compañeros que incitan a usar los videojuegos.

Rechazo por parte del grupo de pares.

- Área académica

Bajo rendimiento académico.

Rechazo a la escuela.

Bullying.

- Área personal

Antecedentes de familiares con algún tipo de adicción.

Rasgos psicológicos y conductuales, como la baja tolerancia a frustración y baja autoestima.

Rasgos de personalidad.

3.3 Identificación de variables

Variables de interés:

- Funcionalidad familiar
- Dependencia a los videojuegos

Variables de caracterización:

- Edad
- Sexo
- Vive con ambos padres
- Horas que pasa junto a sus padres.

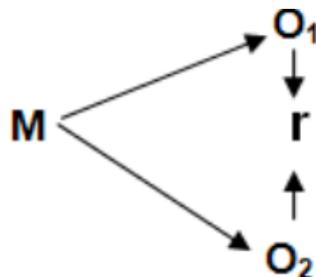
IV. METODOLOGÍA

4.1 Tipo y Nivel de Investigación

La presente investigación se encuentra dentro del tipo básica o pura. Por otro lado, el nivel de investigación es relacional. Fernández et al. (2000), mencionan, que el nivel de investigación relacional, pretende determinar el grado de asociación entre dos o más variables, en una población o situación particular.

4.2 Diseño de Investigación

Según Hernández, et al. (2018), el diseño de la presente investigación responde al diseño transversal o transeccional, por el hecho de que se recoge la información en un solo momento, en un tiempo determinado.



Donde:

M= Muestra

O₁= Observación de la variable V. 1.

r = Correlación entre dichas variables.

O₂= Observación de la variable V. 2.

4.3 Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALORACIÓN	ESCALA
FUNCIONALIDAD FAMILIAR	La familia funcional es aquella que logra promover el desarrollo integral de sus miembros, así como un estado de salud favorable en ellos, donde cada uno de sus integrantes manifieste una satisfacción con el cumplimiento de los parámetros básicos de la función familiar, como son, adaptación, participación, ganancia o crecimiento, afecto y recursos (Smilkstein, 1978).	Funcionalidad familiar (Unidimensional)	Recursos intra y extrafamiliares	1	Alta (14 a 20) Media (07 a 13) Baja (01 a 06)	Ordinal
			Toma de decisiones y división del trabajo	2		
			Apoyo mutuo y capacidad de maduración	3		
			Cuidado e interacción	4		
			Tiempo y dedicación	5		

DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS	La dependencia hacia los videojuegos se define como el uso excesivo por mantener y seguir su práctica, de tal manera que los dependientes descuidan su vida personal, social y educativa, convirtiéndose así en una actividad difícil de abandonar, debido a la persistencia de su uso (Chóliz y Marco, 2011).	Abstinencia	Inquietud Aspereza Molestia	03,04 ,06,07 ,10,11 ,13,14 ,21,25	Alta (71 a 100) Media (36 a 70) Baja (01 a 35)	Ordinal
		Abuso y Tolerancia	Disgusto Irresponsabilidad Abandono	01,05 ,08,09 ,12		
		Problemas asociados a los videojuegos	Aislamiento social y familiar Desvelo de sueño Abandono de los estudios	16,17 ,19,23		
		Dificultad de control	Inquietud Excesivo tiempo en los videojuegos	2,15,18,20,22 ,24		

4.4 Hipótesis general y específicas

Hipótesis General

Existe relación significativa entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Hipótesis Específicas

Existe relación significativa entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Existe relación entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Existe relación entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

4.5 Población – Muestra

Población

Para el presente estudio la población total estuvo constituida por 562 estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas, ubicado en la provincia de San Román y departamento de Puno.

Muestra

El tamaño de la muestra se determinó con una fórmula matemática para poblaciones finitas o conocidas, en consecuencia, el tamaño de muestra se compone de 229 estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

$$n = \frac{N * Z_{1-\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{1-\alpha}^2 * p * q}$$

En donde:

Tamaño de la población	N	562
Error Alfa	α	0.05
Nivel de Confianza	$1-\alpha$	0.95
Z de (1- α)	Z (1- α)	1.96
Proporción esperada	p	0.50
Complemento de p	q	0.50
Precisión	d	0.05
Tamaño de la muestra	n	229

Muestreo

En la presente investigación se utilizó el muestreo probabilístico al azar o aleatorio, el cual corresponde al tipo de muestreo aleatorio simple, a fin de que todas las unidades de la población tengan la misma probabilidad de ser elegidas.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

- Estudiantes pertenecientes al 2do grado de secundaria
- Estudiantes matriculados en el presente año.
- Estudiantes que hayan aceptado el asentimiento informado.
- Estudiantes cuyos padres hayan firmado el consentimiento informado.
- Estudiantes que cuenten con acceso a internet.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no deseen participar en la investigación.
- Estudiantes cuyos padres no hayan firmado el consentimiento informado.
- Estudiantes que no se encuentren matriculados en el presente año.
- Estudiantes que no pertenezcan a la Institución Educativa.

4.6 Técnicas e instrumentos: validación y confiabilidad

Técnica

Para la recolección de datos, se utilizará una encuesta virtual en un formulario Google y como instrumento para medir la variable funcionalidad familiar la Escala APGAR – Familiar y para valorar la dependencia a los videojuegos el Test de dependencia a videojuegos (TDV).

Instrumento 1. Escala APGAR - Familiar

Ficha técnica

- Nombre del instrumento: Escala APGAR - Familiar
- Autores: Smilkstein
- Año: 1978
- Mide: Percepción del funcionamiento familiar
- Adaptación: Castilla et al. (2014)
- Administración: Individual o colectiva
- Tipo de administración: 15 minutos.
- Población a la que va dirigida: Adolescentes
- Formato: Formulario Google
- Ítems: 5 ítems, cada uno mide una dimensión.

Dimensiones:

- El instrumento de APGAR – Familiar es de tipo unidimensional.

Alternativas de respuesta:

La prueba consta con 5 opciones de respuesta (0= Nunca, 1= Casi nunca, 2=Algunas veces, 3= Casi siempre, 4=Siempre) y corresponde a una escala tipo Likert.

Calificación:

Siendo la puntuación mínima es 0 y la máxima es 20, se suman los puntajes para obtener la puntuación total.

Se divide en los siguientes niveles:

FUNCIONALIDAD FAMILIAR	
Alta	14 a 20
Media	7 a 13
Baja	1 a 6

Confiabilidad:

- Alfa de Cronbach: .788
- Se realizó el análisis de fiabilidad en la prueba piloto (n=160), que arrojó un resultado de: $\alpha = .850$.

Validez:

En la adaptación del 2014 los autores realizaron la validez de constructo por medio del análisis factorial y rotación ortogonal Varimax para estimar factores de la escala, obteniendo un factor con valor único de 2.704, la varianza total fue 54.1% y las cargas factoriales fueron superiores a 50.

Los resultados demostraron que la Escala APGAR Familiar tiene adecuada validez factorial y adecuada confiabilidad de 0.74, significa que los jueces llegan al acuerdo de que los ítems miden adecuadamente el constructo (Moran, 2019).

Instrumento 2. Test de dependencia a videojuegos (TDV)

Ficha técnica:

- Nombre: Test de dependencia a videojuegos (TDV)
- Autor y año: Chóliz y Marco (2011)
- Adaptado al Perú: Salas et al. (2017)
- Aplicación: Individual y colectiva
- Componentes: Está constituida por 25 reactivos y dividida en 4 dimensiones.
- Dirigido a: Niños y adolescentes de 10 a 18 años.
- Duración: 15 a 25 minutos aproximadamente

Descripción del Instrumento:

El test de dependencia a videojuegos fue elaborado por Chóliz y Marco en el año 2010, además este test está constituido por 25 ítems en una escala de Likert de 4 dimensiones que son:

- Abstinencia (10 reactivos)
- Abuso y tolerancia (5 reactivos)
- Problemas ocasionados por los videojuegos (4 reactivos)
- Dificultad para el control (6 reactivos).

Calificación:

La jerarquía de las puntuaciones es de 0 a 100 de la escala general, asimismo el test puede ser aplicado en adolescentes de 10 a 18 años.

Dependencia a los videojuegos	
Alta	71 a 100
Media	36 a 70
Baja	1 a 35

Propiedades Psicométricas Originales:

Chóliz y Marco (2011) realizaron un estudio a su cuestionario para validar sus resultados. En primer lugar, realizaron un índice de homogeneidad en donde les dio por resultado un valor igual o mayor a 5 eso nos explica que los ítems están en correlación. Asimismo, se llevó a cabo el método de consistencia interna el cual nos dio un resultado de valor 9 el cual lo categoriza en muy alto. En segundo lugar se realizó el análisis factorial el cual nos da como resultado 40.43% de la varianza en el factor llamado Abstinencia compuesto por los ítems 3,4,6,7,10,11,13,14,21 y 25. El segundo factor nos brinda un resultado total de 5.49% de la varianza en el factor nominado Abuso y Tolerancia compuesto por los ítems 1,5,8,9 y 12. El tercer factor dio como resultado el 4.19% de la varianza en el factor llamado Problemas ocasionados por los videojuegos que está compuesto por los ítems 16,17, 19 y 23. Por último, el factor denominado Dificultad en el control dio como resultado un valor de 4.00% de la varianza el cual está compuesto por los ítems 2,15,18,20,22 y 24. Además se realizó una diferenciación entre sexos y obtuvieron como resultados que el sexo masculino obtuvo un total de 27.39 (20.05) $p < .001$ a diferencia del sexo femenino que obtuvo un valor a 17.00 (17.31) $p < .001$. 23. Dando como resultado que el sexo masculino tiene mayor posibilidad de dependencia a diferencia del sexo femenino.

Propiedades Psicométricas en el Perú:

Se aplicó el Alfa de Cronbach para obtener la fiabilidad del instrumento obteniendo un puntaje de 0.94, es decir que el instrumento es confiable para su aplicación (Salas et al., 2017). Para la validez el instrumento para su validación paso por un juicio de expertos y se realizó el análisis confirmatorio en donde las 4 dimensiones dieron como resultado lo siguiente: abstinencia (40.43% de varianza), abuso y

tolerancia (5.49% de varianza), problemas ocasionados por los videojuegos (4.19% de varianza) y dificultad en el control (4% de varianza) (Salas, Merino, Chóliz y Marco, 2017, p.23). Por otra parte, se aplicó a la prueba índices de absoluto en donde nos dio como resultado lo siguiente: (RMSEA < 0.05; SRMR < 0.08) y relativo (CFI ≥ 0.95).

4.7 Técnicas de análisis e interpretación de datos

Los datos obtenidos mediante la aplicación de instrumentos, serán procesados por la herramienta ofimática Microsoft Excel 2019, el software estadístico SPSS V.25.

Para la interpretación de datos, al ser una investigación de nivel relacional (funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos), la contrastación de la hipótesis se realizará mediante el estadístico Rho de Spearman en la prueba de normalidad, siguiendo el procedimiento de significancia estadística, considerando un valor de $p < 0.05$ como diferencia significativa entre los valores obtenidos de las variables.

La presentación de los resultados se realizará mediante tablas y figuras estadísticas de acuerdo al tipo y nivel de la investigación.

Aspectos éticos

Se tomará en cuenta los siguientes aspectos éticos:

Permiso de la Institución Educativa: se pedirá autorización al director de la I.E. Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, para realizar el trabajo de investigación en los estudiantes del 2do año de secundaria.

Formulario de encuesta: el instrumento es absolutamente confidencial y anónimo, pues no lleva el nombre de los estudiantes encuestados, las fichas de recolección de información, así como la base de datos, son propiedad exclusiva de los investigadores.

Se indicará que la participación de los estudiantes es voluntaria, anónima y en consecuencia sus respuestas no serán divulgadas en forma individual sino en forma colectiva en gráficos o tablas.

V. RESULTADOS

5.1 Presentación e interpretación de Resultados

Tabla 1. Características generales de los estudiantes (n=229)

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Edad		
11-13	167	73
14-15	62	27
Sexo		
Masculino	106	46,3
Femenino	123	53,7
Vive con ambos padres		
Si	174	76
No	55	24
Horas junto a sus padres		
Entre 1 y 2 horas	49	21,4
Entre 3 y 4 horas	42	18,3
Entre 5 y 6 horas	36	15,7
Más de 7 horas	102	44,5

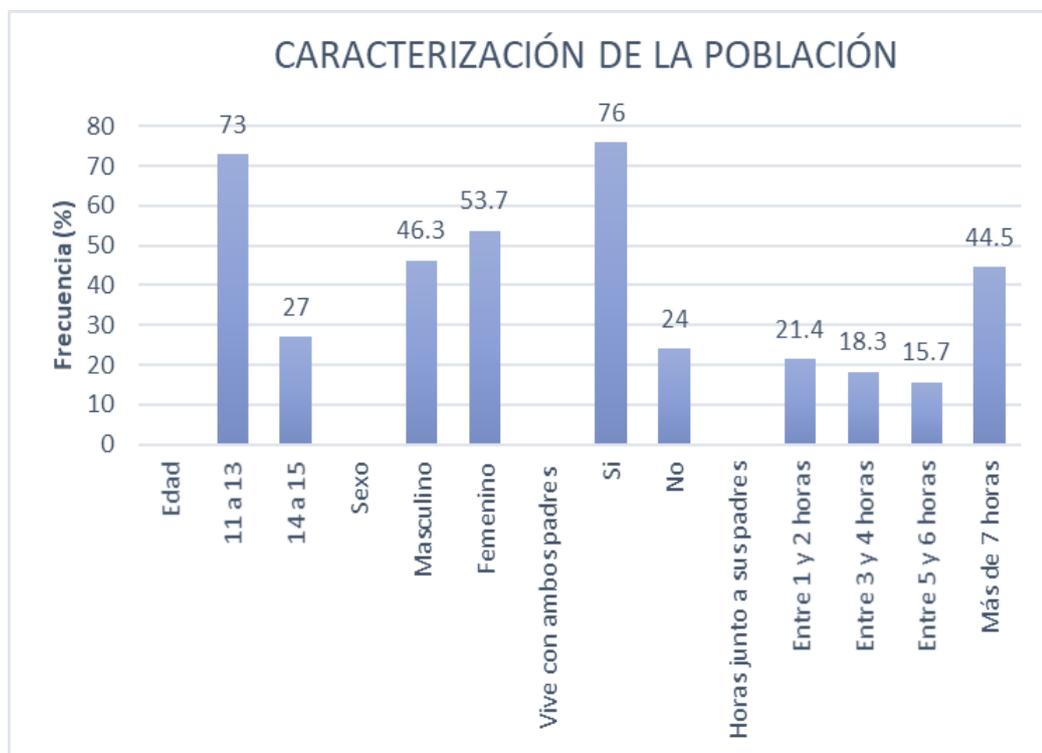


Gráfico 1. Características generales de los estudiantes (n=229)

En la tabla y gráfico 1, se observa en cuanto a edad, que el 73% (167/229) de la muestra, tenía de 11 a 13 años, y el 27% (62/229) de 14 a 15 años.

En cuanto al sexo, se observa que el 46.3% (106/229) de la muestra, son masculinos y el 53.7% (123/229) son femeninos.

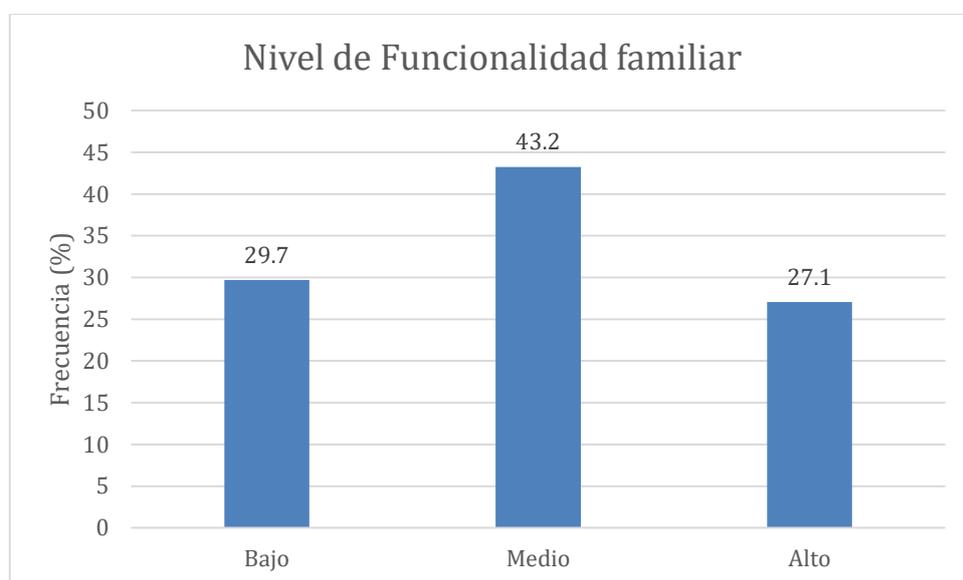
Respecto a si viven con ambos padres, el 76% (174/229) sí viven con ambos padres, mientras el 24% (55/229) no viven con ambos padres.

En cuanto a las horas que pasan al día junto a sus padres, el 21.4% (49/229) pasan entre 1 y 2 horas, el 18.3% (42/229) entre 3 y 4 horas, el 15% (36/229), el 44% (102/229) más de 7 horas junto a sus padres.

Tabla 2. Nivel de Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	68	29.7
Medio	99	43.2
Alto	62	27.1
Total	229	100.0

Gráfico 2. Nivel de Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria.

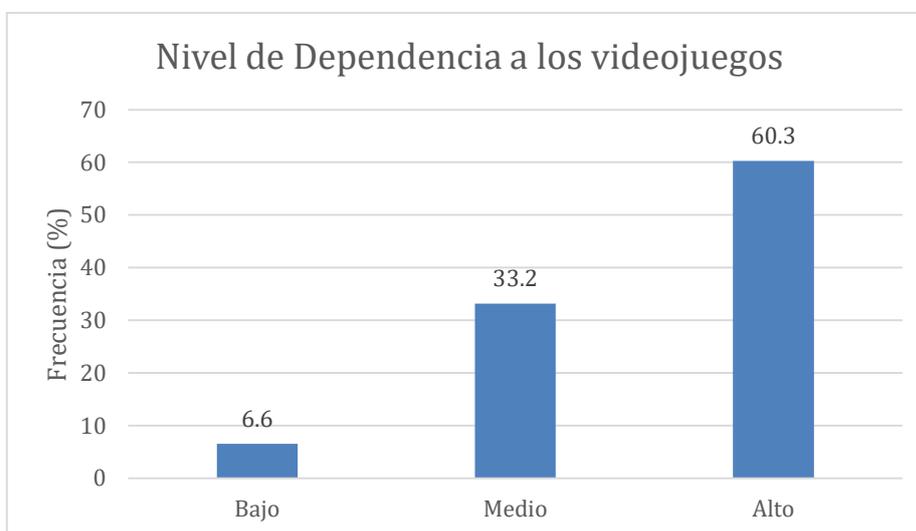


En la tabla y gráfico 2, se observa en cuanto al nivel de funcionalidad familiar de los estudiantes, el 29,7% (68/229) tienen un nivel de funcionalidad familiar bajo; 43,2% (99/229) medio y 27,1% (62/229) alto. Se puede constatar que en mayor proporción los estudiantes tienen un nivel medio sobre su funcionalidad familiar.

Tabla 3. Nivel de Dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	6.6
Medio	76	33.2
Alto	138	60.3
Total	229	100.0

Gráfico 3. Nivel de Dependencia a los videojuegos en estudiantes del secundario.

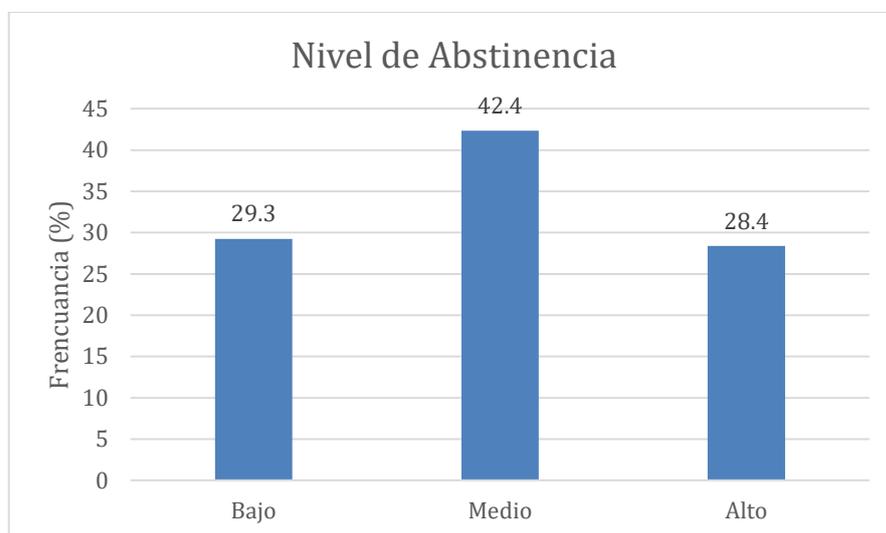


En la tabla y gráfico 3, se observa en cuanto al nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes, el 6,6% (15/229) tienen un nivel de dependencia a los videojuegos bajo; 33,2% (76/229) medio y 60,3% (138/229) alto. Se puede constatar que en mayor proporción los estudiantes tienen un nivel alto sobre su dependencia a los videojuegos.

Tabla 4. Nivel de Abstinencia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	67	29.3
Medio	97	42.4
Alto	65	28.4
Total	229	100.0

Gráfico 4. Nivel de Abstinencia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.

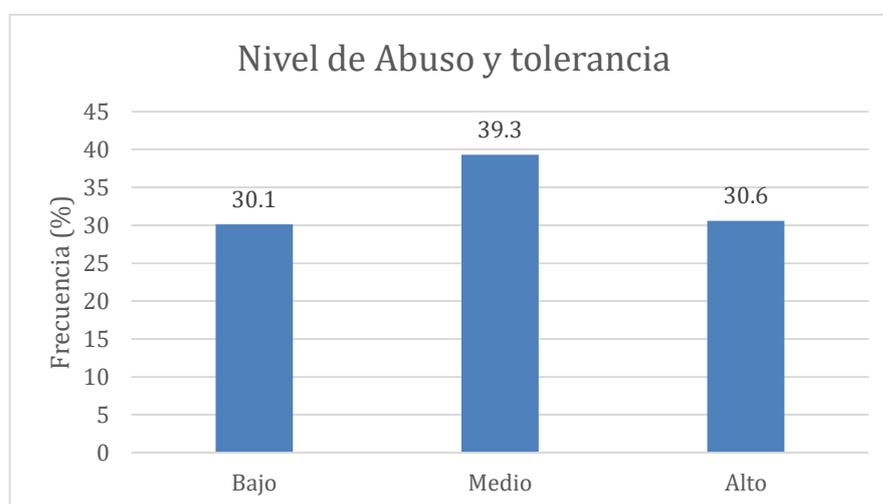


En la tabla y gráfico 4, se observa en cuanto al nivel de abstinencia en la dependencia a los videojuegos, el 29,3% (67/229) tienen un nivel de abstinencia a los videojuegos bajo; 42,4% (97/229) medio y 28,4% (65/229) alto. Se puede constatar que en mayor proporción los estudiantes tienen un nivel medio de abstinencia a los videojuegos.

Tabla 5. Nivel de Abuso y tolerancia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	69	30.1
Medio	90	39.3
Alto	70	30.6
Total	229	100.0

Gráfico 5. Nivel de Abuso y tolerancia de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.

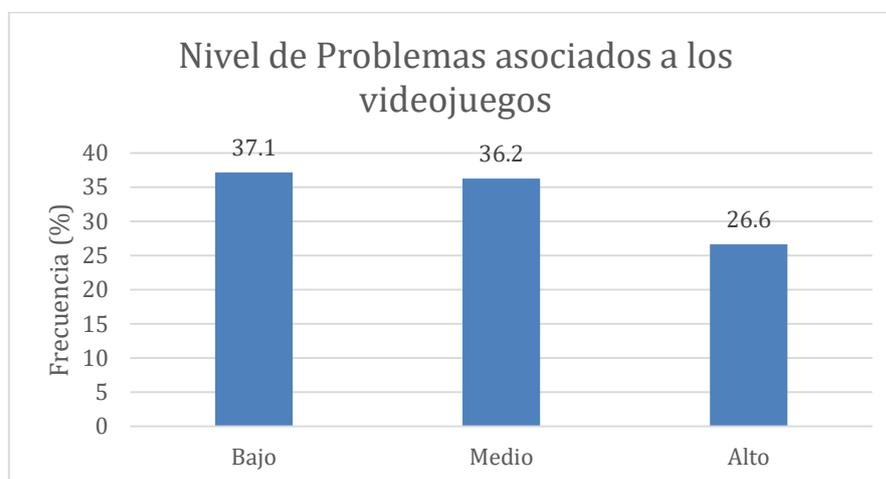


En la tabla y gráfico 5, se observa en cuanto al nivel de Abuso y tolerancia a los videojuegos, el 30.1% (69/229) tienen un nivel de abuso y tolerancia bajo; 39.3% (90/229) medio y 30,6% (70/229) alto. Se puede constatar que en mayor proporción los estudiantes tienen un nivel medio sobre el abuso y tolerancia a los videojuegos.

Tabla 6. Nivel de Problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	85	37.1
Medio	83	36.2
Alto	61	26.6
Total	229	100.0

Gráfico 6. Nivel de Problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria.

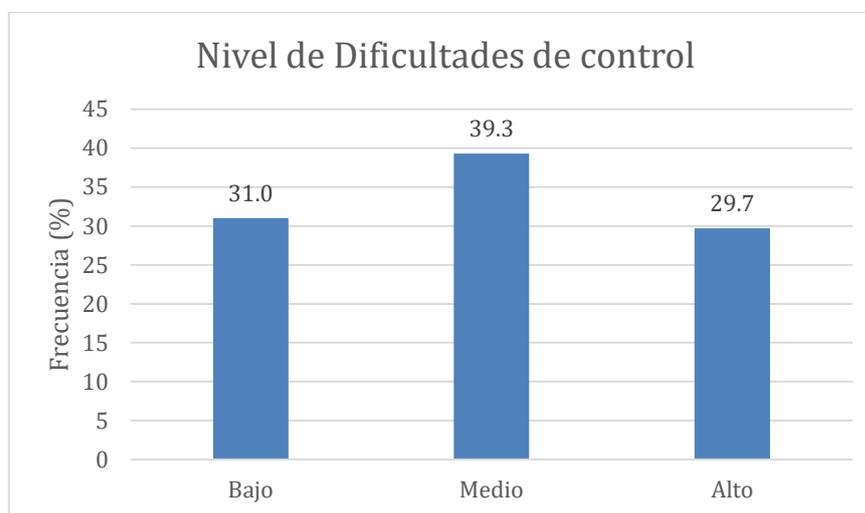


En la tabla y gráfico 6, se observa en cuanto al nivel de problemas asociados a los videojuegos, el 37,1% (85/229) tienen un nivel de problemas asociados a los videojuegos bajo; 36,2% (83/229) medio y 26,6% (61/229) alto. Se puede constatar que en mayor proporción los estudiantes tienen un nivel bajo sobre sus problemas asociados a los videojuegos.

Tabla 7. Nivel de dificultades de control de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	71	31.0
Medio	90	39.3
Alto	68	29.7
Total	229	100.0

Gráfico 7. Nivel de dificultades de control de la Dependencia a los Videojuegos en estudiantes de secundaria.

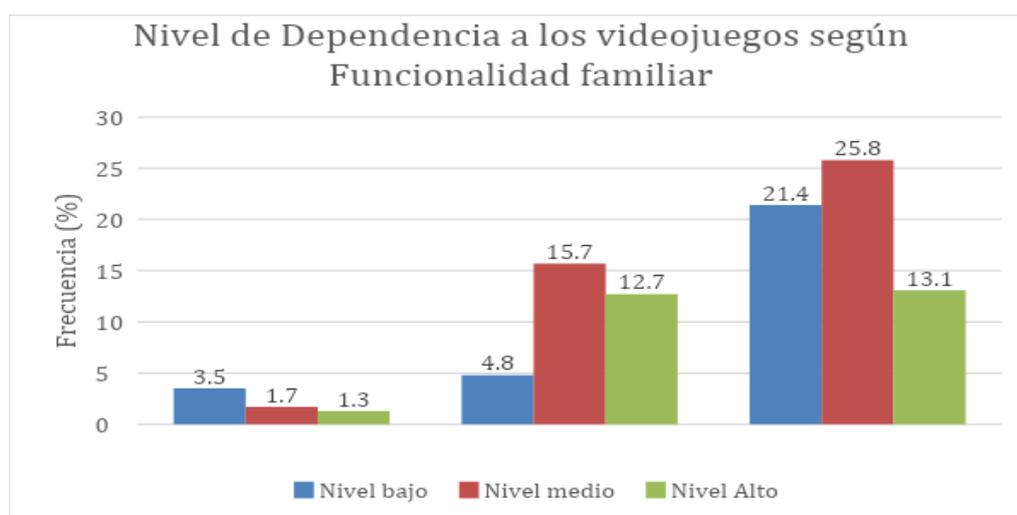


En la tabla y gráfico 7, se observa en cuanto al nivel de dificultades de control en los videojuegos, el 31% (71/229) tienen un nivel de dificultad de control en los videojuegos bajo; 39,3% (90/229) medio y 29,7% (68/229) alto. Se puede constatar que en mayor proporción los estudiantes tienen un nivel medio sobre dificultades de control en los videojuegos.

Tabla 8. Nivel de Dependencia a los videojuegos según la Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria

Funcionalidad familiar	Dependencia a los videojuegos							
	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	8	3.5	4	1.7	3	1.3	15	6.5
Medio	11	4.8	36	15.7	29	12.7	76	33.2
Alto	49	21.4	59	25.8	30	13.1	138	60.3
Total	68	29.7	99	43.2	62	27.1	229	100

Gráfico 8. Nivel de Dependencia a los videojuegos según la Funcionalidad Familiar en estudiantes de secundaria

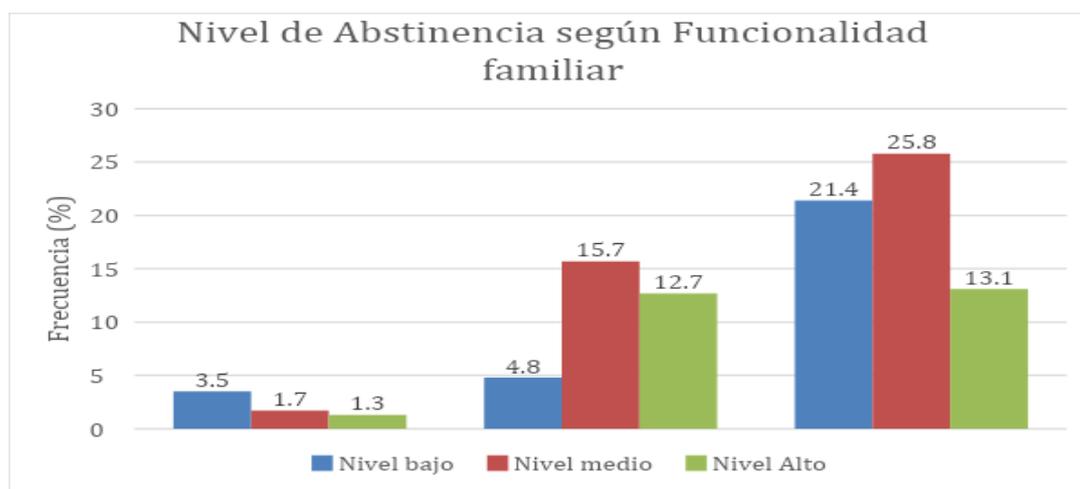


En el grupo de los estudiantes de secundaria con nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 3.5% (8/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 4.8% (11/229) nivel medio y 21.4% (49/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel medio de dependencia a los videojuegos, el 1.7% (4/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 15,7% (36/229) nivel medio y el 25.8% (59/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel alto de dependencia a los videojuegos, el 1.3% (3/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 12.7% (29/229) nivel medio y el 13.1% (30/229) nivel alto.

Tabla 9. Nivel de abstinencia según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

Funcionalidad familiar	Dimensión abstinencia							
	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	8	3.5	4	1.7	3	1.3	15	6.5
Medio	9	4.8	37	15.7	30	12.7	76	33.2
Alto	50	21.4	56	25.8	32	13.1	138	60.3
Total	67	29.3	97	42.4	65	28.4	229	100

Gráfico 9. Nivel de abstinencia según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

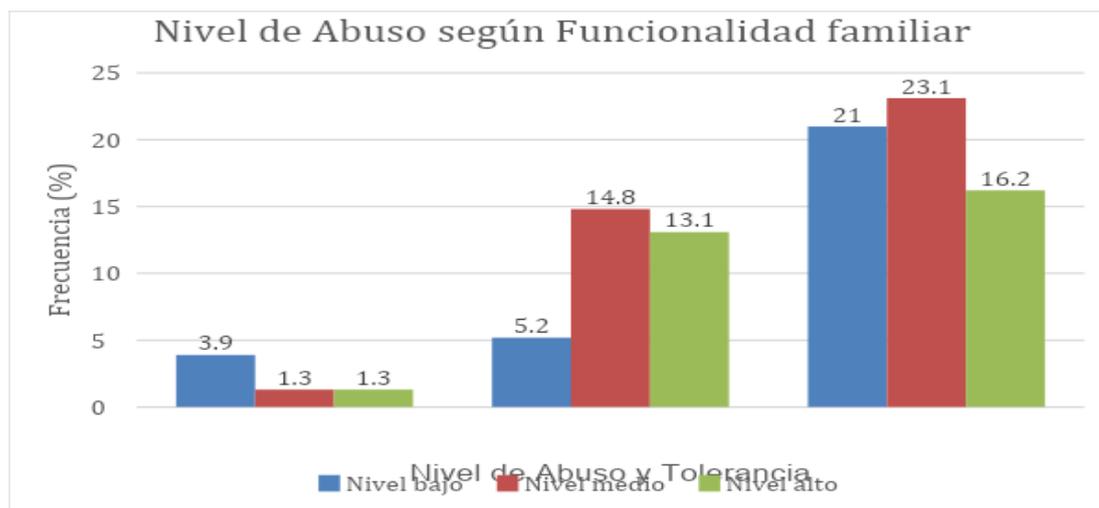


En el grupo de los estudiantes de secundaria con nivel bajo de dependencia a los videojuegos, el 3.5% (8/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 4.8% (11/229) nivel medio y 21.4% (49/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel medio de dependencia a los videojuegos, el 1.7% (4/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 15,7% (36/229) nivel medio y el 25.8% (59/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel alto de dependencia a los videojuegos, el 1.3% (3/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 12.7% (29/229) nivel medio y el 13.1% (30/229) nivel alto.

Tabla 10. Nivel de abuso según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

Funcionalidad familiar	Dimensión Abuso							
	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	9	3.9	3	1.3	3	1.3	15	6.6
Medio	12	5.2	34	14.8	30	13.1	76	33.2
Alto	48	21	53	23.1	37	16.2	138	60.3
Total	69	30.1	90	39.3	70	30.6	229	100

Gráfico 10. Nivel de abuso según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

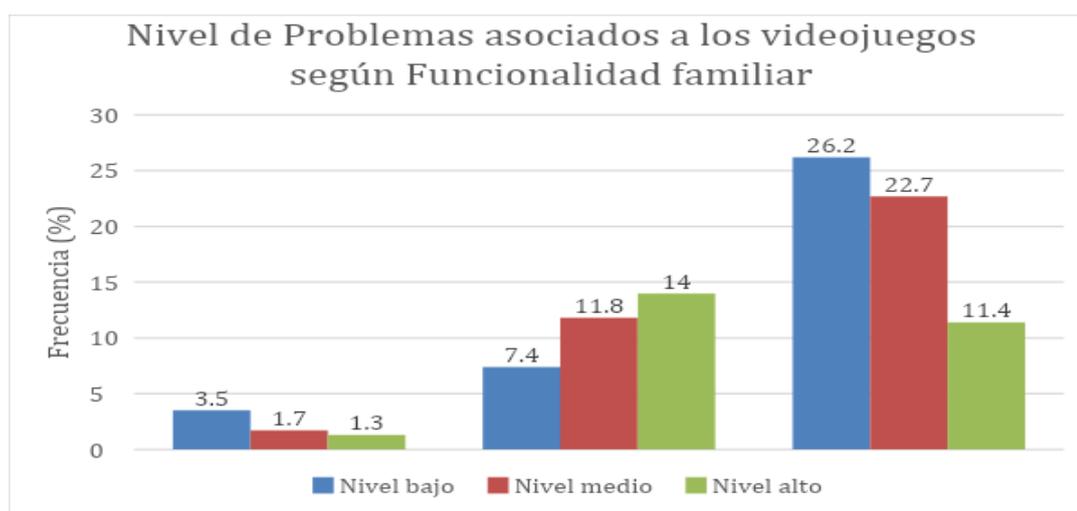


En el grupo de los estudiantes de secundaria con nivel bajo de abuso, el 3.9% (9/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 5.2% (12/229) nivel medio y 21% (48/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel medio de abuso a los videojuegos, el 1.3% (3/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 14.8% (34/229) nivel medio y el 23.1% (53/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel alto de abuso a los videojuegos, el 1.3% (3/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 13.1% (30/229) nivel medio y el 16.2% (37/229) nivel alto.

Tabla 11. Nivel de problemas asociados a los videojuegos según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

Funcionalidad familiar	Dimensión Problemas asociados a los videojuegos							
	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	8	3.5	4	1.7	3	1.3	15	6.6
Medio	17	7.4	27	11.8	32	14	76	33.2
Alto	60	26.2	52	22.7	26	11.4	138	60.3
Total	85	37.1	83	36.2	61	26.6	229	100

Gráfico 11. Nivel de problemas asociados a los videojuegos según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

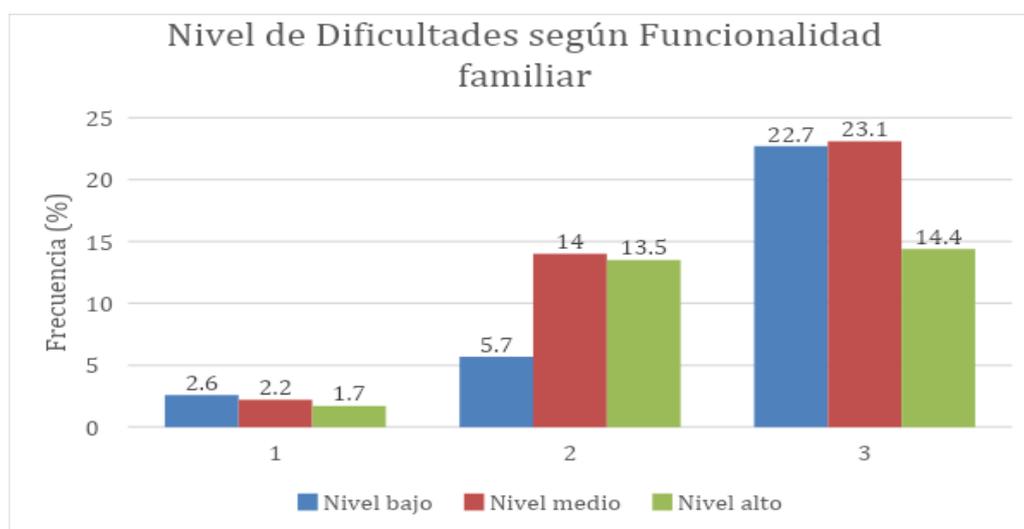


En el grupo de los estudiantes de secundaria con nivel bajo de problemas asociados a los videojuegos, el 3.5% (8/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 7.4% (17/229) nivel medio y 26.2% (60/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel medio de problemas asociados a los videojuegos, el 1.7% (4/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 11.8% (27/229) nivel medio y el 22.7% (52/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel alto de problemas asociados a los videojuegos, el 1.3% (3/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 14% (32/229) nivel medio y el 11.4% (26/229) nivel alto.

Tabla 12. Nivel de dificultades según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.

Funcionalidad familiar	Dimensión Dificultades							
	Bajo		Medio		Alto		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	6	2.6	5	2.2	4	1.7	15	6.6
Medio	13	5.7	32	14	31	13.5	76	33.2
Alto	52	22.7	53	23.1	33	14.4	138	60.3
Total	71	31	90	39.3	68	29.7	229	100

Gráfico 12. Nivel de dificultades según la funcionalidad familiar en estudiantes de secundaria.



En el grupo de los estudiantes de secundaria con nivel bajo de dificultad de control en dependencia a los videojuegos, el 2.6% (6/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 5.7% (13/229) nivel medio y 22.7% (52/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel medio de dificultad, el 2.2% (5/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 14% (32/229) nivel medio y el 23.1% (53/229) nivel alto. En el grupo de estudiantes con nivel alto de dificultad, el 1.7% (4/229) tiene un nivel bajo de funcionalidad familiar, el 13.5% (31/229) nivel medio y el 14.4% (33/229) nivel alto.

5.2 Prueba de Normalidad

El ritual de la significancia estadística (Variable aleatoria Funcionalidad familiar)

1	<p>Plantear Hipótesis</p> <p>Ho: La distribución de la variable funcionalidad familiar NO es distinta a la distribución normal (tiene distribución normal).</p> <p>H1: La distribución de la variable funcionalidad familiar es distinta a la distribución normal (No tiene distribución normal, no tiene normalidad).</p>
2	<p>Establecer un nivel de significancia</p> <p>Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ 0,05</p>
3	<p>Estadístico de prueba</p> <p>a.) Kolmogorov-Smirnov</p>
4	<p>Valor calculado: 0,106</p> <p>Valor de P= 0,000</p> <p>Interpretar (dar como respuesta una de las Hipótesis)</p> <p>La distribución de la variable funcionalidad familiar es distinta a la distribución normal (No tiene distribución normal, no tiene normalidad).</p>

Tabla 13. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra – variable Funcionalidad familiar

		Funcionalidad Familiar
N		229
Parámetros normales ^{a,b}	Media	14,1921
	Desv. Desviación	4,21232
	Máximas diferencias extremas	
	Absoluto	,106
	Positivo	,084
	Negativo	-,106
Estadístico de prueba		,106
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

El ritual de la significancia estadística (Dependencia a los videojuegos)

1	<p>Plantear Hipótesis</p> <p>Ho: La distribución de la variable dependencia a los videojuegos NO es distinta a la distribución normal</p> <p>H1: La distribución de la variable dependencia a los videojuegos es distinta a la distribución normal</p>
2	<p>Establecer un nivel de significancia</p> <p>Nivel de Significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ 0,05</p>
3	<p>Estadístico de prueba</p> <p>b.) Kolmogorov-Smirnov</p>
4	<p>Valor calculado: 0,093</p> <p>Valor de P= 0,000</p> <p>Interpretar (dar como respuesta una de las Hipótesis)</p> <p>La distribución de la variable dependencia a los videojuegos es distinta a la distribución normal</p>

Tabla 14. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra – variable Dependencia a los videojuegos

		Dependencia a los Videojuegos
N		229
Parámetros normales ^{a,b}	Media	26,7424
	Desv. Desviación	20,19595
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,093
	Positivo	,082
	Negativo	-,093
Estadístico de prueba		,093
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

5.3 Contrastación de hipótesis

Se realizó la contrastación de las hipótesis (Se desea correlacionar la funcionalidad familiar con la dependencia a los videojuegos de los estudiantes de secundaria), utilizando el estadístico de Rho de Spearman. Se planteó la siguiente hipótesis estadística principal:

Hipótesis estadística general

H₀: No existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

H₁: Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Tabla 15. Correlación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos

			Funcionalidad Familiar	Dependencia a los Videojuegos
Rho de Spearman	Funcionalidad Familiar	Coeficiente de correlación	1.000	-,261**
		Sig. (bilateral)		0.000
	Dependencia a los Videojuegos	N	229	229
		Coeficiente de correlación	-,261**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

La funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,261$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de dependencia a los videojuegos.

Hipótesis estadística específica 1.

H₀: No existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

H₁: Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Tabla 16. Correlación entre funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia

			Funcionalidad familiar	Abstinencia
Rho de Spearman	Funcionalidad familiar	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	1.000	-,270**
		N	229	229
	Abstinencia	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	-,270**	1.000
		N	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

La funcionalidad familiar y la dimensión abstinencia, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -.270$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de abstinencia a los videojuegos.

Hipótesis estadística específica 2.

H₀: No existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

H₁: Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Tabla 17. Correlación entre la funcionalidad familiar y la abuso y tolerancia

			Funcionalidad familiar	Abuso y tolerancia
Rho de Spearman	Funcionalidad familiar	Coeficiente de correlación	1.000	-,182**
		Sig. (bilateral)		0.006
		N	229	229
	Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	-,182**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.006	
		N	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión abuso y tolerancia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

La funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -.182$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos.

Hipótesis estadística específica 3.

H₀: No existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

H₁: Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Tabla 18. Correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos

			Funcionalidad familiar	Problemas asociados a los videojuegos
Rho de Spearman	Funcionalidad familiar	Coeficiente de correlación	1.000	-,284**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	229	229
	Problemas asociados a los videojuegos	Coeficiente de correlación	-,284**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

La funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,284$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de problemas asociados a los videojuegos.

Hipótesis específica 4.

H₀: No existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

H₁: Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

Tabla 19. Correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control

			Funcionalidad familiar	Dificultad de control
Rho de Spearman	Funcionalidad familiar	Coeficiente de correlación	1.000	-,218**
		Sig. (bilateral)		0.001
	Dificultad de control	N	229	229
		Coeficiente de correlación	-,218**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	229	229

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

Existe correlación entre la funcionalidad familiar y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021.

La funcionalidad familiar y la dimensión dificultad de control, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -.218$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de dificultad de control.

5.4 Discusión de resultados

El presente trabajo de investigación planteo como objetivo principal determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar “José Antonio Encinas”- Juliaca, 2021. Seguidamente, se discuten los resultados obtenidos en la investigación con otros estudios tanto nacionales como internacionales.

Respecto al objetivo general, se obtuvo una correlación significativa ($p=0.00$), negativa de grado baja ($\rho=-,261$) entre Funcionalidad Familiar y Dependencia a los Videojuegos, estos resultados son similares a los obtenidos por Flores (2020), en su investigación en adolescentes, donde se halló relación entre adicción a internet y disfunción familiar, es decir, que a mayor funcionalidad familiar hay una menor posibilidad de adicción a internet.

Al respecto Steinberg et al. (1989, citado en Merino y Arndt, 2004), menciona los distintos tipos de crianza y como estos influyen en el desarrollo de los hijos, donde una inadecuada crianza puede generar que los hijos tengan problemas de conducta, bajo rendimiento escolar y problemas psicosociales, haciéndolos más propensos a desarrollar adicciones.

En cuestión al primer objetivo específico, se obtuvo una correlación significativa ($p=0.00$), negativa de grado baja ($\rho=-,270$), *entre* Funcionalidad Familiar y la dimensión abstinencia, estos resultados son similares a los obtenidos por Aguirre & Zurita (2015), en su investigación en adolescentes, donde se halló relación entre la ciberadicción y funcionalidad familiar, es decir, que a mayor funcionalidad familiar hay una menor posibilidad de adicción a internet, por lo tanto hay menor nivel de abstinencia.

Echeburúa (2012), menciona distintos factores de riesgo para la adicción a internet en adolescentes, uno de estos factores es el entorno familiar inadecuado, estos no propician el desarrollo de conductas sanas y adaptativas. Los entornos familiares disfuncionales, influyen en el desarrollo de los hijos, los cuales forman hijos rebeldes, dependientes, irresponsables, egocéntricos, caprichosos e impulsivos. Comportamientos que los hacen más propensos al desarrollo de adicciones y dependencia a internet.

En relación al segundo objetivo específico, se obtuvo una correlación significativa ($p=0.006$), negativa de grado baja ($\rho=-,182$) entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia, estos resultados son similares a los obtenidos por Ccorimanya & Quispe (2019), en su investigación en estudiantes de secundaria, donde se halló relación entre disfuncionalidad familiar y el nivel de abuso y tolerancia, estos resultados son similares a los resultados obtenidos en la presente investigación.

Echeburúa, (2012), indica que el aislamiento social y la relación con personas que abusan en el uso de las tecnologías, pueden incitar a los adolescentes a desarrollar una adicción al internet, esto se da ya que estos tienden a querer compensar las carencias afectivas, de reconocimientos, de atención, de su entorno familiar en el mundo virtual, así mismo el entorno familiar está relacionado al desarrollo del control de impulsos de los adolescentes.

En cuanto al tercer objetivo específico, se obtuvo una correlación significativa ($p=0.000$), negativa de grado baja ($\rho=-,284$) entre funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos estos resultados son diferentes a la investigación realizada por Pinto (2018) "Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria" en donde descubrió que existe una

correlación directa, débil. ($\rho = 0.088$) lo cual quiere decir, que a mejor funcionamiento familiar también mayor adicción a las redes sociales.

Por último, en el cuarto objetivo específico, se obtuvo una correlación significativa ($p=0.001$), negativa de grado baja ($\rho=-,218$), entre Funcionalidad Familiar y la dimensión de dificultad de control, estos resultados son similares a los encontrados por Faltýnková et al. (2020), en su investigación en adolescentes, donde se encontró que en cuanto un mayor cuidado y seguimiento por parte de los padres, predijo un uso excesivo de internet más bajo, es decir, que a mayor funcionalidad familiar, hay una menor posibilidad de uso excesivo de internet, por lo tanto hay menor nivel de dificultad de control.

Steinberg et al. (1989, citado en Merino y Arndt, 2004), mencionan que Maccoby y Martin clasifican a los estilos de crianza en cinco tipos, uno de ellos es el estilo autoritativo, donde los padres son razonables para orientar a sus hijos, a la vez exigen a sus hijos el cumplimiento de las normas y reglas establecidas, por lo cual los hijos desarrollan un mayor autocontrol en cuanto al uso de internet y videojuegos.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,261$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de dependencia a los videojuegos.

La funcionalidad familiar y la dimensión abstinencia, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,270$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de abstinencia a los videojuegos.

La funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,182$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de abuso y tolerancia a los videojuegos.

La funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,284$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de problemas asociados a los videojuegos.

La funcionalidad familiar y la dimensión dificultad de control, están correlacionadas de manera inversa ($\rho = -0,218$), de modo tal que a mayor nivel de funcionalidad familiar menor nivel de dificultad de control.

6.2 Recomendaciones

Establecer planes preventivo promocionales a nivel familiar en donde se trabajen el nivel de implicancia de los miembros de la familia, el ajuste y desarrollo de habilidades de afronte frente a problemas con el propósito de control en el uso de los videojuegos en niños y adolescentes.

Promover en la escuela el desarrollo de talleres familiares con el propósito de enseñar estrategias para el establecimiento de normas-reglas y formas de comunicación entre sus miembros, con el propósito de generar un mejor nivel de convivencia y compatibilidad entre sus miembros, sobre todo en los más vulnerables.

Entrenar a las familias en la práctica de estilos de crianza saludables, ya que un tipo de crianza (autoritaria y/o permisivo) podría jugar en contra del desarrollo saludable de las emociones en niños-adolescentes.

Elaborar un programa integral donde participen padres e hijos y se oriente acerca de la resolución de conflictos familiares con la intervención adecuada de cada una de las partes, lo cual ayudará a un buen desarrollo de las habilidades emocionales de los estudiantes partiendo del contexto familiar.

Elaborar y desarrollar talleres para los estudiantes con el fin de mejorar su capacidad de regulación emocional, así como brindar estrategias para mejorar dicha capacidad, teniendo en cuenta cada una de sus dimensiones (Conciencia, rechazo, estrategias y metas), de esta manera se obtendrán resultados de mejoras a nivel emocional y social principalmente.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, M., & Zurita, M. (2015). Ciberadicción y Funcionalidad Familiar en Adolescentes de octavo de básica y tercer año de bachillerato en el Colegio Militar Miguel Iturralde de Portoviejo y Colegio Militar Eloy Alfaro de Quito en el mes de Enero de 2015. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/8874/CIBERADICCI%C3%93N%20Y%20FUNCIONALIDAD%20FAMILIAR%20EN%20ADOLESCENTES%20DE%20OCTAVO%20DE%20B%3%81SICA%20Y%20TERCER%20A%C3%91O%20DE%20BACHIL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- American Psychiatric Association (Ed.). (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5*. American Psychiatric Publishing.
- Aponte, D., Castillo, P., & González, J. (2017). *Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes*. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1699-695X2017000300179&fbclid=IwAR2oiJiRJPJJoVwfn10gfJcC-0skYmp3EjOCKxCJaU_TA3PV5to9s8HbCTM
- Arés, P. (2002). *Psicología de familia: Una aproximación a su estudio*. Félix Varela.
- Arias, F., Barreiro, C., Berdullas, J., Iraugui, I., Llorente, J., López, A., Madoz, A., Martínez, J., Ochoa, E., Palau, C., Palomares, Á., y Villanueva, V. (2010). *Manual de Adicciones para Psicólogos Especialistas en Psicología Clínica en Formación*. SOCIDROGALCOHOL. <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/270.pdf>
- Avance Psicólogos. (2019). *Adicción a los videojuegos: Síntomas, causas y tratamientos*. <https://www.avancepsicologos.com/adiccion-videojuegos/>
- Baumrind, D. (1967). Child Care Practices Anteceding Three Patterns of Preschool Behavior *Genetic Psychology Monographs*, 75(1), 43–88. <https://psycnet.apa.org/record/1967-05780-001>

- Becoña, E. (2002). *Bases científicas de la prevención de las drogodependencias*. Ministerio del interior de España. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/catalogoPNSD/publicaciones/pdf/Bases_cientificas.pdf
- Cadillo, Andrea. (2020). "Uso problemático de videojuegos y funcionalidad familiar en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria Institución Educativa, Bellavista, 2020". https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55462/Cadillo_JA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrillo, C., & Díaz, D. (2016). *Desarrollo del locus de control en las etapas de la adolescencia*. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/39/39_Carrillo.pdf
- Chahua Meza, Mayra Pamela. (2020). *Funcionamiento familiar y agresividad en adolescentes con o sin violencia de una Institución Educativa pública del distrito de Chorrillos, 2020*. [UCV]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/55325>
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55325/Chahua_MMP-Solis_GSK-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del Psicólogo*, 41(3), 211-218. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
- Carrillo, C., & Díaz, D. (2016). *Desarrollo del locus de control en las etapas de la adolescencia*. https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/39/39_Carrillo.pdf
- Chen, H.-C., Wang, J.-Y., Lin, Y.-L., & Yang, S.-Y. (2020). Association of Internet Addiction with Family Functionality, Depression, Self-Efficacy and Self-Esteem among Early Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 8820. <https://doi.org/10.3390/ijerph17238820>

- Chóliz, M. (2011). Programa de Prevención de Adicciones Tecnológicas. <https://usoresponsablenuvastecnologias.files.wordpress.com/2009/10/prevtec.pdf>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019>
- Comité de Ministros a los Estados miembros relativa a la dependencia (1998). *RECOMENDACIÓN No (98) 9*. <https://sid.usal.es/idocs/F3/LYN10476/3-10476.pdf>
- Cortaza Ramirez, L., Blanco-Enríquez, F., Hernández-Cortaza, B., Lugo-Ramírez, L., Beverido, P., Betzaida, S., & De San Jorge, X. (2019). Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en adolescentes mexicanos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19, 59-69. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i2.434>
- Ccorimanya, G., & Quispe, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019*.
- Cruzado, L., Matos, L., y Kendall, R. (2006). Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana*, 17(4), 196-205. <https://doi.org/10.20453/rmh.v17i4.879>
- De Aguilera, M. y Mañas, S. (2001). Mediciones tecnológicas y discursivas en las nuevas obras audiovisuales el caso de los videojuegos: Atravesando el espejo. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 17, 79-85. <https://1library.co/document/z311k4ey-atravesando-el-espejo.html>
- Dominici. (2003). *Funcionamiento de la familia*. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2303/ENhugomn.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Echeburúa, E. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. 13. https://aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4_5.pdf

- Expansión. (2018). *La adicción a los videojuegos es clasificada como desorden de salud mental*.
<https://expansion.mx/tecnologia/2018/06/18/la-adiccion-a-los-videojuegos-es-clasificada-como-desorden-de-salud-mental>
- Faltýnková, A., Blinka, L., Ševčíková, A., & Husarova, D. (2020). The Associations between Family-Related Factors and Excessive Internet Use in Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1754.
<https://doi.org/10.3390/ijerph17051754>
- Fernández, C., Baptista, P., & Hernández, R. (2000). *Metodología de la Investigación* (6°).
- Ferrer, S. (2001). *Los videojuegos*.
<http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVATICs/T8%20VIDEOJUEGOS/08%20LOS%20VIDEOJUEGOS.pdf>
- Flores, R. (2020). *Asociación entre adicción a internet y función familiar en adolescentes cibernautas del mercado de Arequipa, febrero 2020*.
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10940/MCflp_ari1.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Gómez, T. (2001). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43(6), 1-10.
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/1909Castillo.pdf>
- Hernández, R., et al. (2018). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México D.F, México: *Mc Graw-Hill*.
- Herrera, P. (1997). La familia funcional y disfuncional, un indicador de salud. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 13(6), 591-595.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251997000600013#cita
- INSM. (2014). *Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción*.
<http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>

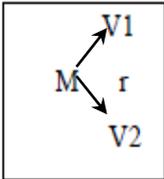
- Lizárraga, S., & Meza, B. (2020). *funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020*.
file:///C:/Users/user/Downloads/TESIS%20FINAL.pdf
- López, C. (2013). *El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal*. (Tesis de Doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona)
https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl_10803_130793/clr1de1.pdf
- Mamani, Dina. (2016). *“influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016”*.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6609/Mamani_Yucra_Dina_Ruth.pdf?seq%20uence=1&isAllowed=y
- Mendoza-Solís, LA. Soler-Huerta, E. Sainz-Vázquez, L. Gil-Alfaro, I., Mendoza-Sánchez, HF. y C. Pérez-Hernández, C. (2006). Análisis de la Dinámica y Funcionalidad Familiar en Atención Primaria. *Archivos en Medicina Familiar* 8(1), 27-32.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2006/amf061d.pdf>
- Merino, C., y Arndt, S. (2004). Análisis factorial confirmatorio de la Escala de Estilos de Crianza de Steinberg: Validez preliminar de constructo. *Revista de Psicología*, 22(2), 189-214.
<https://doi.org/10.18800/psico.200402.002>
- Minsa: *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. (2021).
<https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>
- Mitchell, A., y Savill-Smith, C. (2004). The use of computer and video games for learning: A review of the literature. Learning and Skills Development Agency.
- Moreno, J., y Chauta, L. (2011). Funcionalidad familiar, conductas externalizadas y rendimiento académico en un grupo de adolescentes de la ciudad de Bogotá. *Psychologia*, 6(1), 155-166.
<https://doi.org/10.21500/19002386.1177>

- Navarro, I., Musitu, G., y Herrero, J. (2007). *Familias y problemas: Un programa especializado de intervención psicosocial*. Síntesis.
- Organización de Naciones Unidas. (1994). *La Familia*. [Http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2303/ENhugomn.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2303/ENhugomn.pdf?sequence=1&isAllowed=y)]. Plataforma Educativa Virtual On-School. <https://www.on-school.com/blog/la-familia/>
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *Inclusion of “gaming disorder” in ICD-11*. <https://www.who.int/news/item/14-09-2018-inclusion-of-gaming-disorder-in-icd-11>
- Osorio, A. y Álvarez, A. (2004). *Introducción a la Salud Familiar*. Curso de Especialización de Posgrado en Gestión Local de Salud. <https://repositorio.binasss.sa.cr/repositorio/bitstream/handle/20.500.11764/710/GLSmodulo11.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pajón, D., Jaramillo, J., López, P., Valencia, E. y Viveros, F. (2016). Pragmática de los casos de terapia familiar estructural de Salvador Minuchin. *Revista Fundación Universitaria Luis Amigó*, 3(2), 165-180. <https://doi.org/10.21501/23823410.2166>
- Palate, Z., & Collaguazo, D.(2016). *Funcionalidad familiar, estado de ánimo, condición socioeconómica como variables asociadas al grado de adicción a la internet en adolescentes de diferentes colegios de la ciudad de Quito, 2016*. 78.
- Pinto, A. (2018). Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria [UNMSM]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/9785>
- Real Academia Española. (s. f.). Videojuego. *En Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/videojuego>
- Rodríguez, A. (2011, septiembre 5). «Muchos videojuegos son agotadores desde el punto de vista neurológico». *Adicción a los videojuegos y juegos online*. <https://adiccionvideojuegos.wordpress.com/2011/09/05/%c2%abmuchos-videojuegos-son-agotadores-desde-el-punto-de-vista-neurologico%c2%bb/>

- Salvador Minuchin. (1974). *Familias y Terapia Familiar*. Gedisa.
<https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Secades Villa,R. y Villa Canal, A. (1998). *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=68050>
- Silvia María Morales Gómez. (2015). LA FAMILIA Y SU EVOLUCIÓN.
<http://ri.ujat.mx/handle/20.500.12107/2557>
- Smilkstein, G. (1978). The Family APGAR: A Proposal for a Family Function Test and Its Use by Physicians. THE JOURNAL OF FAMILY PRACTICE, 6(6), 9. https://cdn.mdedge.com/files/s3fs-public/jfp-archived-issues/1978-volume_6-7/JFP_1978-06_v6_i6_the-family-apgar-a-proposal-for-a-family.pdf
- Sonia Castellón Castillo & Eduardo Ledesma Alonso. (2012). El funcionamiento familiar y su relación con la socialización infantil.
<https://ideas.repec.org/a/erv/coccss/y2012i2012-0716.html>
- Suárez, L., y Méndez, I. (2013). La Mediación Familiar, una necesidad impostergable para la solución de los conflictos familiares en Cuba. *Revista Chilena de Derecho y Ciencia Política*, 4(1), 143-179.
<https://doi.org/10.7770/rchdycp-V4N1-art434>
- Suárez, G. (2019). *La funcionalidad familiar y la adicción al internet en las estudiantes de secundaria de una institución educativa de Piura, 2018*. file:///C:/Users/user/Downloads/Su%C3%A1rez_FGB.pdf
- Supe, Z. A. P., & Collaguazo, D. F. P. (2016). *Funcionalidad familiar, estado de ánimo, condición socioeconómica como variables asociadas al grado de adicción a la internet en adolescentes de diferentes colegios de la ciudad de Quito, 2016*. 78.
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110.
<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2010.n.18.1924>
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung, S. M., Lam, C. H., & Liu, K. M. (2016). Parenting approaches, family functionality, and internet addiction among Hong Kong adolescents. *BMC Pediatrics*, 16(1), 130. <https://doi.org/10.1186/s12887-016-0666-y>

ANEXOS

ANEXO 1
Matriz de consistencia

PREGUNTAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA
Principal	Objetivo General	Hipótesis General	Variable x	Tipo de investigación La presente investigación es de tipo básica o pura. Nivel de investigación Transversal o transeccional. Diseño Descriptivo-Relacional 	Población Para el presente estudio se consideró la población total de 562 estudiantes del 2do año de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas, Juliaca, 2021. Muestra Mediante un muestreo probabilístico al azar, el cual corresponde al tipo de muestreo aleatorio simple, se determinó que la muestra estará constituida por un total de 229 estudiantes del 2do año de secundaria
¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021?	Determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021	Existe una relación significativa entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021	X = Funcionalidad familiar Debilidad en la función familiar que interfiere con la capacidad de sus miembros para comunicarse o identificar sus recursos (Smilkstein, 1978) Componentes: -Adaptabilidad -Cooperación -Desarrollo -Afectividad -Capacidad resolutiva		
Preguntas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Especificas	Variable y		
¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021?	Establecer la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.	Existe relación significativa entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.	Y. = Dependencia a los videojuegos La dependencia hacia los videojuegos se define como el uso excesivo por mantener y seguir su práctica, de tal manera que los dependientes descuidan su vida personal, social y	Dónde: M = Muestra. V₁ = Variable X V₂ = Variable Y r = Relación entre dichas variables	

<p>¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021?</p>	<p>Hallar la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.</p>	<p>Existe relación entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.</p>	<p>educativa, convirtiéndose así en una actividad difícil de abandonar, debido a la persistencia de su uso (Chóliz y Marco, 2011).</p> <p>Dimensiones: -Abstinencia -Abuso y tolerancia</p>		<p>de la Institución Educativa José Antonio Encinas, Juliaca, 2021.</p>
<p>¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021?</p>	<p>Identificar la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.</p>	<p>Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.</p>	<p>-Problemas asociados a los videojuegos -Dificultad de control.</p>		
<p>¿Cuál es la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de la I.E. José Antonio Encinas Juliaca, 2021?</p>	<p>Determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.</p>	<p>Existe relación entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas Juliaca, 2021.</p>			

ANEXO 2
Instrumentos de recolección de datos

ASENTIMIENTO INFORMADO

Estamos realizando un estudio sobre la Funcionalidad Familiar y la Dependencia a los Videojuegos en adolescentes de 2do de secundaria de la Institución Educativa José Antonio Encinas de Juliaca, y para ellos necesitamos de su apoyo y colaboración.

Tu participación consiste en contestar dos cuestionarios, uno acerca de la Funcionalidad Familiar y otro relacionado a la Dependencia a los Videojuegos. Tienes que señalar cuales de ellas se aplican o no a tu situación en particular. Tu participación en el estudio es voluntaria; es decir aun cuando tus padres o apoderado hayan dicho que puedes participar, si tú no quieres hacerlo puedes decir que no. Es tu decisión si participas o no en el estudio.

Esta información será confidencial. Esto quiere decir que no diremos a nadie los resultados de tus respuestas; sólo lo sabrán las personas que forman parte del equipo de este estudio. Tú tienes derecho a conocer los resultados generales y globales de esta investigación una vez que el estudio esté concluido, si quieres conocerlos.

Este trabajo ha sido conocido y aprobado por el asesor del curso del taller de tesis Dr. Bladimir Becerra Canales de la Universidad Autónoma de Ica.

De acuerdo

Desacuerdo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimados padres: nos dirigimos a ustedes muy respetuosamente para informarles que requerimos la participación de su hijo(a) en este estudio con el tema: Funcionalidad Familiar y Adicción a los Videojuegos, realizado por los investigadores Yamir Apaza y Roxana Vivar, para lo cual su hijo(a) tendrá que responder preguntas en un formulario. Esto tomara aproximadamente unos 15 min.

La participación de su hijo(a) en este estudio es estrictamente voluntaria y podrá negarse al mismo sin perjuicio alguno. La información que se recogerá se estrictamente confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto serán anónimas.

Yo _____ con D.N.I: _____ doy mi autorización para que mi hijo(a) _____ participe en esta investigación.

Se me ha explicado con claridad y he comprendido el espíritu y lo que implica la participación de mi hijo(a) en esta investigación. Entiendo que la participación es voluntaria y que al no hacerlo no tendrá consecuencia alguna. Reconozco que la información que se provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento.

Firma del padre/madre o responsable legal:

FICHA SOCIODEMOGRAFICA

1. **EDAD:**.....años.

2. **SEXO:**

Masculino () Femenino ()

3. **VIVE CON AMBOS PADRES:**

Si () No ()

4. **HORAS QUE PASA JUNTO A SUS PÁDRES**

Entre 1 y 2 horas ()

Entre 3 y 4 horas ()

Entre 5 y 6 horas ()

Más de 7 horas ()

Escala de APGAR FAMILIAR

Autor: Smilkstein (1978)

Edad:.....Sexo:.....Centro de estudios:.....

Grado:..... Ciudad:..... Fecha de evaluación:

Instrucciones: Aquí te vamos a presentar unas frases que te permitirán pensar acerca de tu forma de ser. Deberás contestar las siguientes preguntas con una X la casilla que mejor represente la frecuencia con que actúas, de acuerdo con la siguiente escala:

- 0= Nunca
- 1= Casi Nunca
- 2= Algunas veces
- 3= Casi siempre
- 4= Siempre

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

Cuestionario de Evaluación (TDV)

Autores: M. Chóliz

y C. Marco (2011)

Adaptado en Perú: Salas, et al (2017)

Edad: Sexo:

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

TD= Totalmente en Desacuerdo, ED= En Desacuerdo, N= Neutral, DA= De acuerdo, TA= Totalmente de Acuerdo

N°	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no funciona la videoconsola o la PC le pido prestada a familiares o amigos					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas.					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente 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 sitio					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

Nunca = N / Rara vez = RV / A veces = AV / Con frecuencia = CF / Muchas veces = MV

N°	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero 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 dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC					
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas pienso en mis videojuegos					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

ANEXO 3
Escala de valoración de los instrumentos

Instrumento 1. Escala APGAR - Familiar

FUNCIONALIDAD FAMILIAR	
Alta	14 a 20
Media	7 a 13
Baja	1 a 6

Instrumento 2. Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Dependencia a los videojuegos	
Alta	71 a 100
Media	36 a 70
Baja	1 a 35

ANEXO 4
Base de datos SPSS

*Base de Datos Yamir y Roxana.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Edad	Númérico	2	0	Edad	Ninguna	Ninguna	3	Derecha	Escala	Entrada
2	Sexo	Númérico	1	0	Sexo	{1, Masculin...	Ninguna	3	Derecha	Nominal	Entrada
3	¿Viveconam...	Númérico	1	0	¿Vive con amb...	{1, SÍ}...	Ninguna	14	Derecha	Nominal	Entrada
4	Horasquepa...	Númérico	1	0	Horas que pasa...	{1, Entre 1 ...	Ninguna	13	Derecha	Nominal	Entrada
5	Ítem1	Númérico	1	0	Estoy satisfech...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Ítem2	Númérico	1	0	Estoy satisfech...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Ítem3	Númérico	1	0	Mi familia acept...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Ítem4	Númérico	1	0	Estoy satisfech...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Ítem5	Númérico	1	0	Estoy satisfech...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Ítem1b	Númérico	1	0	Juego mucho ...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Ítem2b	Númérico	1	0	Si no funciona l...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Ítem3b	Númérico	1	0	Me afecta muc...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Ítem4b	Númérico	1	0	Cada vez que ...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Ítem5b	Númérico	1	0	Dedico mucho t...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Ítem6b	Númérico	1	0	Si estoy un tie...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Ítem7b	Númérico	1	0	Me irrita/enfada...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
17	Ítem8b	Númérico	1	0	Ya no es sufici...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
18	Ítem9b	Númérico	1	0	Dedico menos t...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
19	Ítem10b	Númérico	1	0	Estoy obsesion...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
20	Ítem11b	Númérico	1	0	Si no me funci...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
21	Ítem12b	Númérico	1	0	Creo que juego ...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
22	Ítem13b	Númérico	1	0	Me resulta muy...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
23	Ítem14b	Númérico	1	0	Cuando me enc...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
24	Ítem15b	Númérico	1	0	Lo primero que ...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
25	Ítem16b	Númérico	1	0	He llegado a es...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

09:19 28/08/2021

*Base de Datos Yamir y Roxana.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
22	Ítem13b	Númérico	1	0	Me resulta muy...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
23	Ítem14b	Númérico	1	0	Cuando me enc...	{0, Totalme...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
24	Ítem15b	Númérico	1	0	Lo primero que ...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
25	Ítem16b	Númérico	1	0	He llegado a es...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
26	Ítem17b	Númérico	1	0	He discutido co...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
27	Ítem18b	Númérico	1	0	Cuando estoy a...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
28	Ítem19b	Númérico	1	0	Me he acostad...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
29	Ítem20b	Númérico	1	0	En cuanto teng...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
30	Ítem21b	Númérico	1	0	Cuando estoy j...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
31	Ítem22b	Númérico	1	0	Lo primero que ...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
32	Ítem23b	Númérico	1	0	He mentido a ...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
33	Ítem24b	Númérico	1	0	Incluso cuando ...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
34	Ítem25b	Númérico	1	0	Cuando tengo a...	{0, Nunca}...	Ninguna	2	Derecha	Ordinal	Entrada
35											
36											
37											
38											
39											
40											
41											
42											
43											
44											
45											
46											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

09:22 28/08/2021

*Base de Datos Yamir y Roxana.sav [Conjunto_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

28: Visible: 34 de 34 variables

	Edad	Sexo	¿Vive con ambos padres	Horas que pasas juntos	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 1b	Item 2b	Item 3b	Item 4b	Item 5b	Item 6b	Item 7b	Item 8b	Item 9b	Item 10b	Item 11b	Item 12b	Item 13b	Item 14b	Item 15b	Item 16b	Item 17b	Item 18b	Item 19b	Item 20b	Item 21b	Item 22b	Item 23b	Item 24b	Item 25b	var		
1	14	1	1	1	1	2	2	3	3	1	2	0	1	2	0	0	3	0	1	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	1	2	1	3				
2	11	1	1	2	4	4	1	4	4	4	3	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
3	14	1	1	1	4	3	2	3	2	3	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2			
4	13	1	1	1	2	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
5	13	1	2	1	1	4	2	3	4	4	2	0	1	2	2	4	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	4	3	2	3	1	2	1	2			
6	13	1	1	1	4	4	3	2	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
7	13	1	1	1	4	4	3	4	4	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
8	13	1	1	1	2	3	3	2	3	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	1	1	2	0	2	1	1	1	1	2	
9	13	1	1	1	2	4	3	3	3	3	2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	3	1	0	0	1	2	
10	13	1	1	1	3	3	2	2	4	4	2	1	2	1	1	2	2	1	1	0	0	2	4	3	0	0	2	2	0	2	0	0	0	0	1	1	
11	13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1		
12	14	1	1	1	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	0	1	0	1	2	2	0	1	0	2	0	2	1	0	1	0	0		
13	14	1	1	1	3	2	3	4	4	4	2	3	1	2	1	0	1	0	1	0	2	1	1	2	2	1	0	3	0	3	1	1	1	0	2		
14	13	1	1	1	2	1	2	3	3	2	3	0	2	3	2	3	1	3	2	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3		
15	14	2	1	1	4	4	4	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
16	13	1	1	1	4	3	3	2	2	3	2	0	2	2	3	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	
17	13	1	1	1	1	4	3	3	4	4	2	1	1	2	1	3	1	3	3	3	1	2	3	1	0	1	0	1	3	1	0	1	3	1	3	1	
18	13	1	2	1	4	2	3	4	3	3	1	3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	3	0	1	1	1	0	1	1	
19	13	1	1	1	2	2	3	2	2	3	2	0	1	1	1	2	1	1	2	0	0	2	0	1	3	1	1	3	4	2	2	1	1	1	2		
20	13	2	1	1	4	4	1	4	2	3	1	1	0	3	0	0	1	1	1	2	2	4	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	4	3	
21	13	2	2	2	4	4	4	3	4	4	1	1	1	3	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	1	3	0	1	0	0	0	0		
22	14	1	1	1	4	4	3	3	4	4	1	0	1	1	0	1	0	1	1	2	1	0	1	2	0	0	2	0	3	1	0	0	0	2			

Vista de datos Vista de variables

Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo

09:25 28/08/2021

*Base de Datos Yamir y Roxana.sav [Conjunto_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

28: Visible: 34 de 34 variables

	Edad	Sexo	¿Vive con ambos padres	Horas que pasas juntos	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 1b	Item 2b	Item 3b	Item 4b	Item 5b	Item 6b	Item 7b	Item 8b	Item 9b	Item 10b	Item 11b	Item 12b	Item 13b	Item 14b	Item 15b	Item 16b	Item 17b	Item 18b	Item 19b	Item 20b	Item 21b	Item 22b	Item 23b	Item 24b	Item 25b	var		
61	13	2	1	1	1	2	2	0	0	2	0	0	1	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2			
62	13	2	1	1	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2		
63	14	2	1	1	3	3	2	3	4	4	1	3	2	1	2	3	3	3	3	0	0	0	2	1	2	0	1	0	1	2	1	1	1	1	2		
64	13	1	1	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
65	13	2	1	1	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	0	2		
66	13	2	1	1	1	4	2	3	3	3	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0		
67	13	2	1	1	3	4	3	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
68	14	1	1	1	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
69	14	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
70	14	1	1	1	4	4	3	3	3	4	3	0	2	4	1	0	2	2	2	1	3	2	4	2	4	1	3	1	4	3	1	1	0	4			
71	13	1	2	1	3	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	3	1	2	3	2	1	1	1	2	1	3	
72	14	1	1	1	3	4	3	3	4	3	1	0	1	2	1	2	0	1	1	1	0	2	2	1	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	0		
73	13	2	2	2	4	3	2	2	3	1	2	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	1	0	0	1	0	2	1	2	0	0	0	0	0	3		
74	13	2	1	1	4	4	2	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
75	13	2	1	1	4	4	2	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
76	13	1	2	1	1	3	3	2	4	2	0	0	0	4	0	4	0	2	4	2	1	1	4	4	4	0	4	4	4	0	2	1	1	4			
77	14	1	1	1	4	4	3	2	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
78	13	2	1	1	2	2	2	3	2	3	1	3	0	1	1	1	0	2	2	1	0	2	1	0	2	1	1	2	0	2	1	1	1	1	1	1	
79	14	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	1	2	3	3	2	1	2	3	3	0	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	2	1	3	4		
80	13	2	2	2	3	2	2	2	3	2	1	0	2	2	3	1	3	1	2	2	1	0	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	
81	13	2	1	1	3	4	4	3	3	4	3	1	0	0	2	0	0	1	1	0	2	1	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	0	0	1		
82	13	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	

Vista de datos Vista de variables

Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo

09:25 28/08/2021

*Base de Datos Yamir y Roxana.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 34 de 34 variables

Edad	Sexo	¿Vive con ambos padres?	Horas que pasas juntos	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 1b	Item 2b	Item 3b	Item 4b	Item 5b	Item 6b	Item 7b	Item 8b	Item 9b	Item 10b	Item 11b	Item 12b	Item 13b	Item 14b	Item 15b	Item 16b	Item 17b	Item 18b	Item 19b	Item 20b	Item 21b	Item 22b	Item 23b	Item 24b	Item 25b	var	
127	13	2	1	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	0	3	3	1	1	2	2		
128	13	1	2	2	2	3	2	3	2	0	3	2	2	1	3	2	2	1	0	2	0	0	2	2	1	3	2	1	1	1	1	3	3	1	
129	13	1	2	4	4	3	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1		
130	13	2	1	1	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	1	2	2	1	4	0	2	0	1	3	1	3	1	0	1	0	1	0	1	3	0
131	14	1	1	4	4	4	4	4	1	0	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	
132	13	2	1	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
133	15	1	1	4	4	1	2	2	4	4	1	4	4	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	
134	14	2	1	4	2	4	3	3	2	2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
135	13	2	1	4	4	4	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
136	14	2	1	4	2	2	3	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
137	13	2	1	1	4	3	3	4	3	3	1	1	1	2	1	0	0	1	1	1	2	1	1	1	0	0	1	0	4	0	1	0	0	0	
138	13	2	1	2	2	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	
139	13	2	2	1	3	3	3	3	3	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
140	13	1	1	3	2	1	2	3	3	1	1	0	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	
141	13	1	1	1	4	2	3	3	3	1	0	1	1	2	2	3	2	1	2	1	2	3	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	2	0	2
142	14	2	2	4	2	3	3	2	3	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
143	13	2	1	4	4	4	3	3	4	2	0	0	1	1	1	1	2	1	2	0	2	0	2	1	1	0	3	1	2	2	0	1	0	2	
144	14	2	2	1	3	0	1	3	3	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	4	2	3	1	2	3	3	1	1	1	1	1	4
145	13	2	1	1	3	3	3	3	3	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
146	13	2	1	4	3	3	3	2	3	1	2	1	2	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	2	0	2	2	1	0	1	2	
147	13	2	1	1	3	3	3	3	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1
148	13	2	2	4	3	2	4	4	3	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2

Vista de datos Vista de variables

Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo

09-26 28/08/2021

*Base de Datos Yamir y Roxana.sav [Conjunto_de_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 34 de 34 variables

Edad	Sexo	¿Vive con ambos padres?	Horas que pasas juntos	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 1b	Item 2b	Item 3b	Item 4b	Item 5b	Item 6b	Item 7b	Item 8b	Item 9b	Item 10b	Item 11b	Item 12b	Item 13b	Item 14b	Item 15b	Item 16b	Item 17b	Item 18b	Item 19b	Item 20b	Item 21b	Item 22b	Item 23b	Item 24b	Item 25b	var		
209	13	2	1	4	4	2	4	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0			
210	13	1	1	1	2	0	1	2	2	2	1	1	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	2	1	2	3	2	4	4	3	2	3	2	2		
211	13	1	2	4	4	4	3	4	4	1	0	0	2	1	0	3	0	0	1	0	1	1	0	1	0	3	2	2	0	2	0	1	0	1		
212	13	2	1	4	4	3	3	4	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
213	13	2	1	2	3	3	3	3	4	1	0	0	0	1	3	0	0	0	0	0	1	1	0	1	2	3	2	2	0	0	1	0	0	0		
214	13	1	1	1	2	1	1	3	2	4	1	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
215	13	2	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	3	0	0	0	1	1	1	0	1	1	3	1	3	0	2	0	1	3	1	1	0	3		
216	13	2	1	2	4	4	2	2	2	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
217	13	2	1	4	4	3	3	4	4	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	1	2		
218	13	1	2	4	2	3	2	3	4	1	0	0	2	1	1	0	0	1	0	2	1	0	1	0	2	0	1	2	3	3	0	3	2	1		
219	13	1	1	4	3	1	2	4	4	2	0	3	4	1	0	3	1	0	2	0	2	4	3	1	0	3	3	2	4	2	1	3	3	4		
220	13	1	1	4	3	1	2	4	4	1	0	0	3	2	1	1	2	2	0	2	4	4	1	1	3	3	2	3	1	0	1	3	3			
221	13	2	1	3	3	4	3	4	4	1	1	1	0	0	1	2	0	1	0	1	0	0	0	1	2	1	2	0	3	2	0	1	0	3		
222	13	2	2	2	2	3	1	3	3	2	0	1	2	2	1	0	2	0	0	2	1	3	1	0	1	1	2	3	1	1	1	2	0	3		
223	14	1	1	4	4	2	4	4	4	0	2	2	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	
224	13	2	1	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	3	3	2	3	1	1	1	3		
225	13	2	1	2	2	1	2	2	1	0	3	4	1	0	3	1	0	4	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2	2	4		
226	13	1	1	4	4	4	4	4	4	2	0	1	3	2	3	1	3	1	3	0	1	3	2	1	1	2	2	3	1	0	2	2	4	4		
227	13	1	1	1	3	2	3	4	4	0	0	3	0	0	3	3	3	4	0	0	2	3	3	1	2	2	4	1	3	3	1	1	1	3		
228	13	2	1	3	2	2	0	2	3	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	0	1	0	0	1	0	2	0	2	2	1	0	0	1		
229	13	2	1	2	2	1	2	2	2	1	0	3	4	1	0	3	1	0	4	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	1	1	2	2	4		
230																																				

Vista de datos Vista de variables

Ve a Configuración para activar Windows.

IBM SPSS Statistics Processor está listo

09-27 28/08/2021

ANEXO 5
Documentos Administrativos

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE INVESTIGACIÓN

Chincha, 30 de Mayo del 2021.

Mg. GIORGIO ALEXANDER AQUIJE CÁRDENAS
DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Presente. -

Es grato dirigirme a usted, para saludarlo cordialmente e informarle que los estudiantes:

- **YAMIR FIDEL APAZA RADO**
- **ROXANA VIVAR ANAYA**

De la Facultad de Ciencias de la Salud del Programa de Psicología (curso: Taller de titulación), han cumplido con elaborar el proyecto de tesis titulado: **FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR "JOSE ANTONIO ENCINAS"- JULIACA, 2021**

Por lo tanto, quedan expeditos para continuar con el desarrollo de la Investigación. Remito adjunto a la presente los anillados de la investigación, con mi firma en señal de conformidad.

Sin otro particular, es propicia la ocasión para renovar mi consideración más distinguida.

Atentamente



Dr. Bladimir Becerra Canales
Código ORCID N°0000-0002-2234-2189

"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Juliaca, 17 de junio de 2021.

OFICIO Nro. 091 -2021-ME/DREP/DUGEL SR/DIR.GUE.JAE.J.

SEÑOR : Mg. Giorgio A. AQUJE CARDENAS
Decano de Ciencias de la Salud UAI.

ASUNTO : AUTORIZACION PARA REALIZART TRABAJO DE
INVESTIGACION

Tengo el agrado de dirigirme a usted, con la finalidad de poner de su conocimiento que, en respuesta al Oficio N° 164-2021-UAI-FCS, mi Dirección **AUTORIZA** a Yamir Fidel APAZA RADO y Roxana VIVAR ANAYA, para que puedan realizar el trabajo de investigación FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS JUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR "JOSÉ ANTONIO ENCINAS" JULIACA,

Con mis consideraciones más distinguidas.

Atentamente,

Lic. Benilda Aquise Ari
DIRECTORA (a)
G.U.E. "JOSÉ ANTONIO ENCINAS"



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ICA

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Chincha Alta, 08 de Junio del 2021

OFICIO N°164-2021-UAI-FCS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR "JOSÉ ANTONIO ENCINAS"- JULIACA
MG. BENILDA AQUICE ARI
DIRECTORA
JR. LAMBAYEQUE N°1227 – JULIACA -PUNO

PRESENTE.-

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente.

La Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Ica tiene como principal objetivo formar profesionales con un perfil científico y humanístico, sensibles con los problemas de la sociedad y con vocación de servicio, este compromiso lo interiorizamos a través de nuestros programas académicos, bajo la excelencia en formación académica, y trabajando transversalmente con nuestros pilares como son la **investigación**, proyección y extensión universitaria y bienestar universitario.

En tal sentido, nuestros estudiantes de los últimos semestres académicos se encuentran en el desarrollo de su Trabajo de Investigación, que le permitirán obtener el Título Profesional anhelado, de acuerdo con las líneas de investigación de nuestra Facultad, para los programas académicos de Enfermería y Psicología. Los estudiantes han tenido a bien seleccionar temas de estudio de interés con la realidad local y regional, tomando en cuenta a la institución.

Como parte de la exigencia del proceso de investigación, se debe contar con la **AUTORIZACIÓN** de la Institución elegida, para que los estudiantes puedan poder proceder a realizar el estudio, recabar información y aplicar su instrumento de investigación, misma que a través del presente documento solicitamos.

Adjuntamos la Carta de Presentación de las estudiantes con el tema de investigación propuesto y quedamos a la espera de su aprobación que será de gran utilidad para su institución.

Sin otro particular y en la seguridad de merecer su atención, me suscribo, no sin antes reiterarle los sentimientos de mi especial consideración.




Mg. Giorgio A. Aquije 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



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

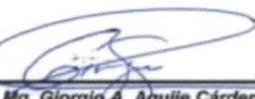
Hace Constar:

Que, APAZA RADO YAMIR FIDEL, identificado con DNI: 46745954 y VIVAR ANAYA ROXANA, identificada con DNI: 47467995 del Programa Académico de Psicología, quien viene desarrollando la Tesis Profesional: **FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR "JOSÉ ANTONIO ENCINAS" - JULIACA, 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, 08 de Junio del 2021




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

ANEXO 6
Informe turnitin al 28% de similitud

FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA GRAN UNIDAD ESCOLAR JOSE ANTONIO ENCINAS - JULIACA, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

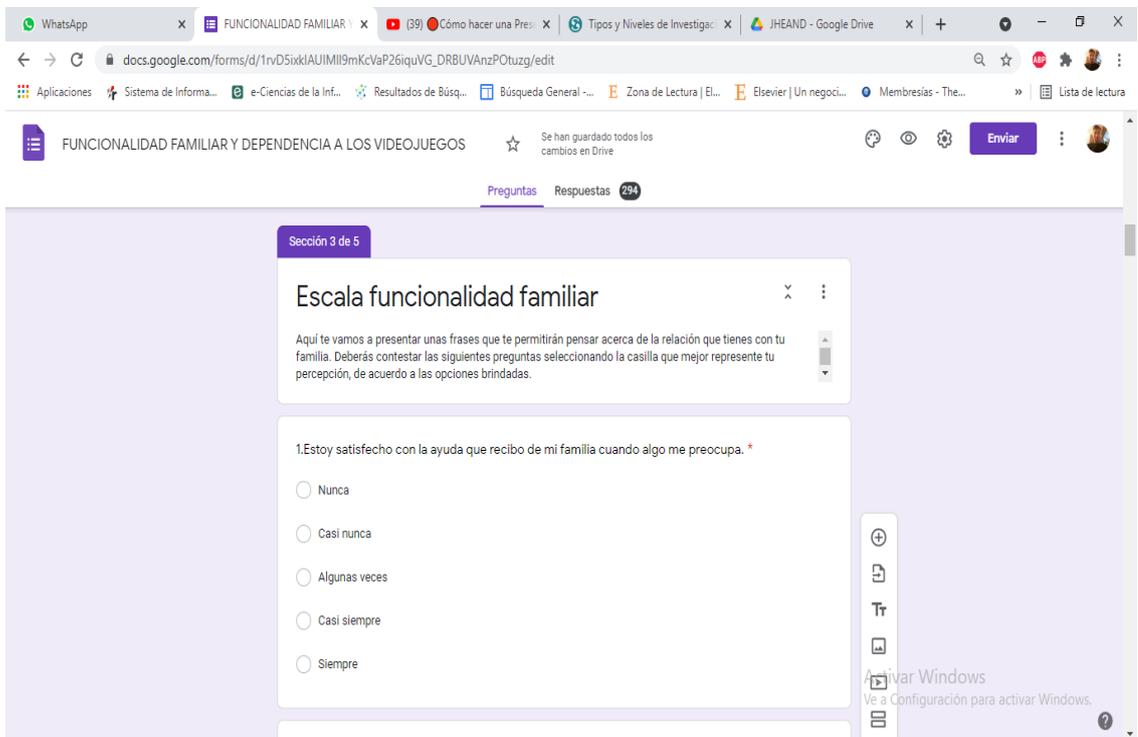
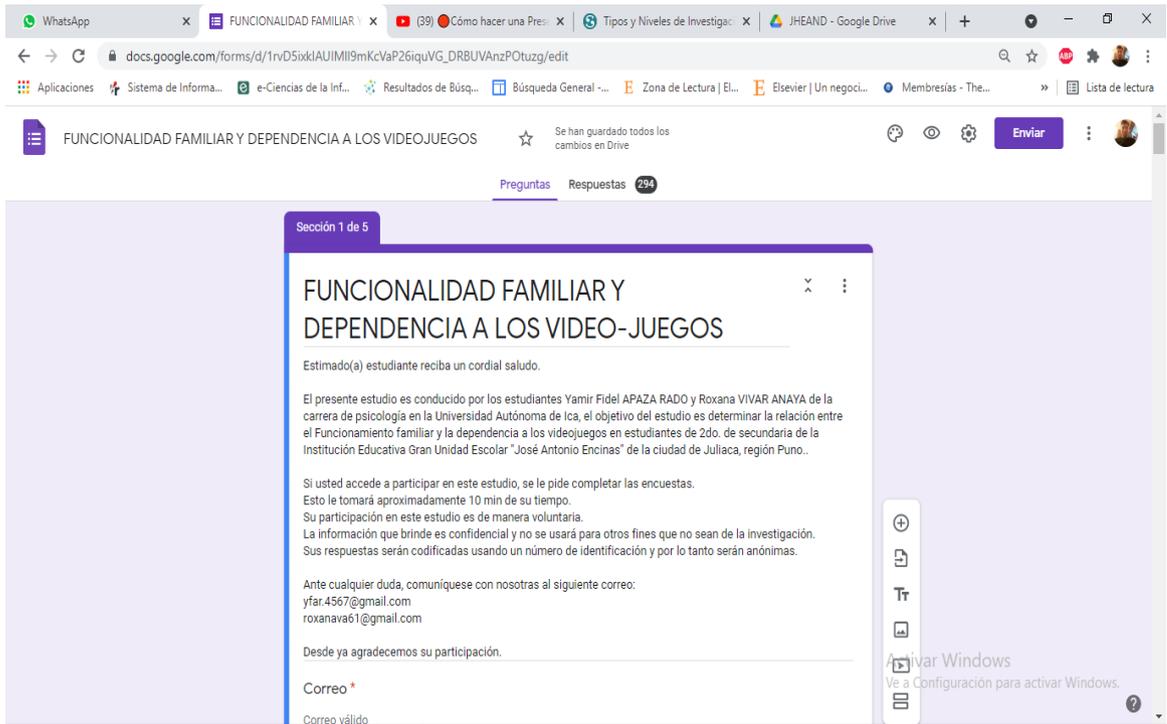
17% INDICE DE SIMILITUD	17% FUENTES DE INTERNET	1% PUBLICACIONES	9% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	idoc.pub Fuente de Internet	1%
8	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.autonmadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
10	repositorio.unfv.edu.pe Fuente de Internet	1%
11	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	1%
12	www.yourbrainonporn.com Fuente de Internet	1%
13	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
14	www.tdx.cat Fuente de Internet	1%

Excluir citas Apagado Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Activo

ANEXO 7
Tomas fotográficas de la recolección de datos



WhatsApp x FUNCIONALIDAD FAMILIAR x (39) Cómo hacer una Pres: x Tipos y Niveles de Investigac: x JHEAND - Google Drive x +

docs.google.com/forms/d/1rvD5ixklAUIMl9mKcVaP26iquVG_DRBUVAnzPOTuzg/edit

Aplicaciones Sistema de Informa... e-Ciencias de la Inf... Resultados de Búsqu... Búsqueda General -... Zona de Lectura | El... Elsevier | Un negoci... Membresías - The... Lista de lectura

FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS ☆ Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas 294

Sección 4 de 5

Test de dependencia a los video-juegos

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (videoconsola, celular, como de PC, etc.).

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé. *

- Totalmente en Desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2. Si no funciona la videoconsola o la PC le pido prestada a familiares o amigos *

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

WhatsApp x FUNCIONALIDAD FAMILIAR x (39) Cómo hacer una Pres: x Tipos y Niveles de Investigac: x JHEAND - Google Drive x +

docs.google.com/forms/d/1rvD5ixklAUIMl9mKcVaP26iquVG_DRBUVAnzPOTuzg/edit

Aplicaciones Sistema de Informa... e-Ciencias de la Inf... Resultados de Búsqu... Búsqueda General -... Zona de Lectura | El... Elsevier | Un negoci... Membresías - The... Lista de lectura

FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS ☆ Se han guardado todos los cambios en Drive

Preguntas Respuestas 294

Sección 5 de 5

Test de dependencia a los video-juegos

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (videoconsola, celular, como de PC, etc.).

15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego. *

- Totalmente en Desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

WhatsApp x FUNCIONALIDAD FAMILIAR x (39) Cómo hacer una Pres... x Tipos y Niveles de Investigaci... x JHEAND - Google Drive x +

docs.google.com/forms/d/1rvD5ixkIAUIMl9mKcVaP26iquVG_DRBUVAnzPOTuzg/edit#question=649861023&field=560528048

Aplicaciones Sistema de Informa... e-Ciencias de la Inf... Resultados de Búsqu... Búsqueda General -... Zona de Lectura | EL... Elsevier | Un negoci... Membresías - The... Lista de lectura

FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Se han guardado todos los cambios en Drive Enviar

Preguntas Respuestas 294

294 respuestas

No se aceptan más respuestas

Mensaje para los encuestados

Ya no se aceptan respuestas en este formulario

Resumen Pregunta Individual

Después de leer la información brin...investigación de manera voluntaria?

< 1 de 35 >

Después de leer la información brindada ;Acepta participar en el proceso de investigación de manera voluntaria?

Mostrar opciones

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

(1) WhatsApp x FUNCIONALIDAD FAMILIAR x (39) Cómo hacer una Pres... x Tipos y Niveles de Investigaci... x JHEAND - Google Drive x +

docs.google.com/forms/d/1rvD5ixkIAUIMl9mKcVaP26iquVG_DRBUVAnzPOTuzg/edit#responses

Aplicaciones Sistema de Informa... e-Ciencias de la Inf... Resultados de Búsqu... Búsqueda General -... Zona de Lectura | EL... Elsevier | Un negoci... Membresías - The... Lista de lectura

FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Se han guardado todos los cambios en Drive Enviar

Preguntas Respuestas 294

294 respuestas

No se aceptan más respuestas

Mensaje para los encuestados

Ya no se aceptan respuestas en este formulario

Resumen Pregunta Individual

Usuarios que han respondido

Enviar por correo

- da.apaza.t@guejae.edu.pe
- lj.mamani.m@guejae.edu.pe
- jc.condori.q@guejae.edu.pe
- vv.chaina.y@guejae.edu.pe
- ab.sanchez.a@guejae.edu.pe

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

