

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Ciencias de la Salud

Escuela Profesional de Psicología



TESIS

Título : FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2020

Para optar : Título Profesional de Psicólogo.

Autores : Bach. Lizárraga Callupe, Sandro Arturo.
Bach. Meza Camargo, Bily Randy.

Asesores : Metodológico : Dra. Copelo Cristóbal, Giannina.
Temático : Mg. Sapaico Vargas, Osmar

Línea de investigación : Salud y Gestión de la Salud

Institucional

Fecha de inicio y de culminación : Marzo de 2020 – Setiembre de 2020.

Huancayo – Perú
2020

DEDICATORIA

A mi familia, por brindarme su apoyo incondicional a lo largo de mi vida, por darme su aliento y motivación para ir cumpliendo mis metas día a día.

A mi familia y a la vida por ser esencia de mi día a día.

Los autores.

AGRADECIMIENTO

Nuestro mayor agradecimiento a nuestros asesores por brindarnos sus conocimientos y orientarnos en el proceso del presente trabajo, de igual manera al Director del Colegio Salesiano Técnico “DON BOSCO” por brindarnos las facilidades para poder llevar a cabo este estudio de investigación con su institución, y, sobre todo, a cada uno de los alumnos por ser parte de este trabajo.

Sandro Arturo Lizárraga Callupe

&

Bily Randy Meza Camargo

INTRODUCCIÓN

Es muy bien conocido que la familia es el núcleo de la sociedad, y que, al pasar los años, este ha pasado por diversos cambios. En la década de los setenta, ochenta y noventa, era difícil ver que los padres se separen a pesar de que el padre tenía un estilo de crianza autoritario y dominaba el machismo, en donde la mujer desarrollaba el papel de ama de casa, y el hombre era quien proporcionaba los medios económicos para su supervivencia. Con la llegada del nuevo milenio, se ha percibido algunas diferencias entre ellas: las familias monoparentales.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática indico que, del total de hogares del Perú, el 34,7% son disfuncionales, contando como cabeza de familia a la mujer (INEI, 2018, p. 368), así mismo los diferentes tipos de violencia hacia las amas de casa, se ha ido incrementando con el paso del tiempo. Según la Encuestadora Demográfica y de Salud Familiar, en el 2019 indico que el 57,7% de las mujeres declararon haber sido víctimas de violencia por parte de su pareja o esposo, siendo la violencia psicológica la más frecuente con 52,8%, seguida de la violencia física (29,5%), y sexual (7,1%). (ENDES, 2019, pp. 285-286). Este tipo de hogares puede implicar en la conducta de los hijos.

El Ministerio de Salud (MINSA) en el año 2019 reporto que se atendieron 3 099 casos de dependencia de videojuegos en adolescentes, esto sin contar las atenciones que se brindan en el sector privado, de los cuales 1 051 adolescentes presentaban criterios para poder denominarlos dependientes de esta droga virtual, así mismo el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas indicó que, 1 de cada 10 jugadores de videojuegos, presenta problemas de dependencia severa. (Acuña, 2020)

A partir de estos resultados estadísticos a nivel nacional, podemos concluir que en muchos hogares no existe un adecuado funcionamiento familiar, ya que carece de un vínculo o lazo emocional, y no se adaptan con éxito a los cambios y/o roles de la familia. Partiendo de esta realidad y por nuestra experiencia a nivel laboral, hemos visto conveniente y percibido la necesidad de estudiar y vincular el funcionamiento familiar y la dependencia de videojuegos.

Es por ello que el objetivo general del presente trabajo fue determinar: Qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos. Este estudio fue de enfoque cuantitativo, respaldado en el método científico, el tipo de investigación fue básica, de nivel relacional, con diseño no experimental transversal y se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado. Para la recolección de datos se usó la escala de evaluación de la cohesión y

adaptabilidad familiar (FACES IV) y el test de dependencia a videojuegos (TDV) los cuales fueron administrados a 91 estudiantes del tercer año de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo.

Por lo tanto, el capítulo I, se centra en describir la realidad problemática a nivel mundial, teniendo como prioridad a nivel nacional y local, así mismo se describió la delimitación del problema, se redactaron las justificaciones y se estableció el objetivo general y los objetivos específicos.

El capítulo II, comprende el marco teórico, partiendo por los antecedentes a nivel internacional y nacional, seguido de las bases teóricas que dieron fundamento al tema tratado, así también se detallaron las definiciones conceptuales y operacionales.

En cuanto al capítulo III, se formulan las hipótesis, generales y específicas, del mismo modo, se identifican las variables y sus dimensiones y se establece la operacionalización de ellas.

El capítulo IV, es propio de la de metodología, se define el método general, el tipo, el enfoque y diseño de la investigación, así mismo se identifica la población y se describe la muestra, considerando los criterios de inclusión y exclusión. Se detalla las técnicas y los instrumentos administrados, así como su validez y confiabilidad, de igual modo el procesamiento de datos y el proceso para probar las hipótesis y las consideraciones éticas.

En el capítulo V, se da a conocer los resultados obtenidos durante todo el transcurso de investigación y se detalla la contrastación de hipótesis.

Por último, se detalla el análisis y discusión de resultados, se redactan las conclusiones y recomendaciones, se presenta la bibliografía que da sustento al trabajo de investigación y los anexos requeridos para la confirmación de ello. Todo este trabajo tanto de forma y contenido está ligado a las normas APA.

Los Autores.

CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
INTRODUCCIÓN	iv
CONTENIDO	vi
CONTENIDO DE TABLAS	ix
CONTENIDO DE FIGURAS	x
RESUMEN.....	xi
1. CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
1.1. Descripción de la Realidad Problemática	13
1.2. Delimitación del Problema	18
1.3. Formulación del Problema.....	18
1.3.1. Problema general.	18
1.3.2. Problemas específicos.....	18
1.4. Justificación	19
1.4.1. Social....	19
1.4.2. Teórica..	19
1.4.3. Metodológica.	19
1.5. Objetivos.....	20
1.5.1. Objetivo general.....	20
1.5.2. Objetivos específicos.....	20
2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. Antecedentes.....	21
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	21
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	24
2.2. Bases Teóricas o Científicas	27
2.2.1. Funcionamiento familiar.....	27
2.2.1.1. La familia.....	27
2.2.2. Funcionamiento familiar.....	28
2.2.3. Teorías relacionas al funcionamiento familiar.	29
2.2.3.1. Tipos de Familia.	29

2.2.4.	Teoría principal.....	30
2.2.4.1.	Teoría del Modelo Circunflejo de Olson, Russell y Sprenkle.....	30
2.2.5.	Dependencia de videojuegos.....	34
2.2.5.1.	Dependencia.....	34
2.2.5.2.	Videojuegos.....	35
2.2.5.2.1.	Tipos de videojuegos.....	36
2.2.6.	Dependencia de videojuegos.....	37
2.2.7.	Teoría de la dependencia de videojuegos.....	38
2.2.7.1.	Criterios para la Dependencia de Videojuegos.....	38
2.3.	Marco Conceptual.....	39
2.3.1.	Funcionamiento familiar.....	39
2.3.2.	Dependencia de videojuegos.....	41
3.	CAPÍTULO III HIPÓTESIS.....	43
3.1.	Hipótesis General.....	43
3.2.	Hipótesis Específicas.....	43
3.3.	Variables.....	44
4.	CAPÍTULO IV METODOLOGÍA.....	46
4.1.	Método de Investigación.....	46
4.2.	Tipo de Investigación.....	46
4.3.	Nivel de Investigación.....	46
4.4.	Diseño de la Investigación.....	46
4.5.	Población y Muestra.....	47
4.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	48
4.7.	Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos.....	51
4.8.	Aspectos Éticos de la Investigación.....	52
5.	CAPÍTULO V RESULTADOS.....	53
5.1.	Descripción de Resultados.....	53
5.2.	Contrastación de Hipótesis.....	63
	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	71
	CONCLUSIONES.....	76
	RECOMENDACIONES.....	78

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS.....	83
Anexo N° 001 Matriz de Consistencia.....	84
Anexo N° 002 Operacionalización de las Variables	86
Anexo N° 003 Operacionalización del Instrumento N° 1	87
Anexo N° 004 Operacionalización del Instrumento N° 2	89
Anexo N° 005 Protocolo de la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar de Olson, Gorall y Tiesel (FACES IV).....	91
Anexo N° 006 Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco	99
Anexo N° 007 Solicitud Pidiendo Autorización para Realizar Proyecto de Investigación	107
Anexo N° 008 Carta de Autorización para Realizar el Proyecto de Investigación.....	108
Anexo N° 009 Constancia de Aplicación.....	109
Anexo N° 010 Confiabilidad del Instrumento.....	110
Anexo N° 011 Validez del Instrumento	113
Anexo N° 012 Data de Procesamiento de Datos.....	122
Anexo N° 013 Asentimiento y Consentimiento Informado	130
Anexo N° 014 Declaración de Confidencialidad	140

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de coeficiente de confiabilidad.	49
Tabla 2. Niveles de coeficiente de confiabilidad.	51
Tabla 3. Niveles de la variable Funcionamiento Familiar.	53
Tabla 4. Resultados de los tipos de familia.....	54
Tabla 5. Resultados de los tipos de cohesión familiar.	55
Tabla 6. Resultados de los tipos de adaptabilidad familiar.....	56
Tabla 7. Niveles de la variable dependencia de videojuegos.....	57
Tabla 8. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión abstinencia.	58
Tabla 9. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia.	59
Tabla 10. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión problemas asociados.	60
Tabla 11. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión dificultad de control.	61
Tabla 12. Tabla cruzada entre el funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos.	62
Tabla 13. Tabla del nivel de coeficiente de correlación de Tau de Kendall.	64
Tabla 14. Correlación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos.....	64
Tabla 15. Correlación entre funcionamiento familiar y la dimensión abstinencia.	65
Tabla 16. Correlación entre funcionamiento familiar y la dimensión abuso y tolerancia.	67
Tabla 17. Correlación entre funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados.	68
Tabla 18. Correlación entre funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control.	70

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1. Número de casos atendidos por regiones según tipo de violencia.	14
Figura 2. Negocio de los Sports.....	16
Figura 3. Modelo circunflejo de Oslon, Russell y Sprenkle.	34
Figura 4. Criterios para la dependencia de videojuegos.	39
Figura 5. Diseño no experimental-transversal.	47
Figura 6. Niveles de la variable Funcionamiento Familiar.....	53
Figura 7. Resultados de los tipos de familia..	54
Figura 8. Resultados de los tipos de cohesión familiar.....	55
Figura 9. Resultados de los tipos de adaptabilidad familiar	56
Figura 10. Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos.	57
Figura 11. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión abstinencia.	58
Figura 12. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia.	59
Figura 13. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión problemas asociados.	60
Figura 14. Niveles de dependencia de videojuegos en su dimensión dificultad de control.....	61
Figura 15. Relación entre el funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos	62

Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020

RESUMEN

El funcionamiento familiar repercute en la conducta de sus integrantes, muchas de estas son perjudiciales en relación a la dinámica familiar, es así que, en un contexto tanto ajustado a la modalidad virtual, se evidencian reportes de dependencia de videojuegos en adolescentes. Ante esta situación se presentó el problema ¿Qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo,2020? Tuvo como objetivo principal determinar la relación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria. La cual se realizó a través del método científico como método general, siendo un estudio de tipo básico de nivel relacional, con diseño de investigación no experimental transversal. Se utilizó el tipo de 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 gran parte de la muestra (72,5%) 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 ($0,829 > 0,05$), concluimos que no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos. Se recomienda realizar estudios en la Institución Educativa que determinen los factores que incidieron en los resultados de ambas variables.

Palabras clave: Familia, funcionamiento familiar, dependencia de videojuegos, adicción comportamental, estudiantes.

Family Functioning and Dependence on Video Game in High School Students of an Educational Institution in Huancayo, 2020

ABSTRACT

The family functioning has an impact on the behavior of its members, many of which are harmful in relation to family dynamics. Thus, in a context so adjusted to the virtual mode, there are reports of video game dependence in adolescents. Before this situations, the problem arose: What is the relationship between Family Functioning and Video Game Dependence in secondary school students of an Educational Institution in Huancayo, 2020? The main objective was to determine the relationship between family functioning and video game dependence in high school students. It was carried out through the scientific method as a general method, being a study of basic type of relational level, with design of non-experimental transversal investigation. It was used the type of non-probability sampling intended, having as population 120 students of 14 and 15 years old, from the third year of secondary school, and as shown 91 students. The instruments used were: The Family Cohesion and Adaptability Evaluation Scale (FACES IV) by Olson, Gorall and Tiesel, and the Video Game Dependency Test (TDV) by Cholíz and Marco. The results obtained were that a great part of the sample (72.5%) presents a good family functioning, prevailing in the sample the types of connected cohesion in 54.9% and 80.2% for flexible adaptability. According to the levels of dependency on video games, 28.6% of the sample doesn't present any dependency, 46.2% presents a low level, while 20.9% presents a moderate dependency and 4.4% shows a serious dependency on video games. Given that the *p value* exceeds the significance level ($0.829 > 0.05$), we conclude that there isn't significant relationship between family functioning and video game dependence. It's recommended to carry out studies in the Educational Institution to determine the factors that influenced the results of both variables.

Key words: Family, family functioning, video game dependence, behavioral addiction, students.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

La familia como parte fundamental de la sociedad es mucho más que la suma de sus partes, del mismo modo tiende a ser el primer pilar para el desarrollo personal del individuo y su interacción con su entorno social, así también es el centro donde se concibe la primera fuente de relaciones afectivas, que servirán como soporte para mantener una adecuada convivencia con la sociedad y poder tener los recursos necesarios para afrontar las adversidades de la vida, las mismas que formaran la personalidad del individuo. (Pinto, 2018, p. 12)

Los integrantes de un sistema familiar, en especial los padres de familia, tratan en lo posible, de cumplir con los roles establecidos por la sociedad para el desarrollo positivo de sus hijos, sin embargo, en tiempos remotos el exceso de disciplina y roles en el hogar conllevaban a un estilo de crianza autoritaria, en la actualidad los modelos educativos se van renovando e influyen en el estilo de crianza, teniendo de esta manera padres permisivos y negligentes (familia tradicional-normativa a una afectiva-relacional). (Suárez y Vélez, 2018)

Ahora bien, el funcionamiento familiar es la capacidad del sistema para enfrentar y superar cada una de las etapas del ciclo vital, así mismo es fundamental para superar las crisis por las que atraviesan. Sin embargo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018), ha reportado 300 millones de casos de violencia en el hogar, siendo víctimas directas los hijos, de este reporte 250 millones corresponden a violencia física, de estos hogares, 174 millones de madres conviven con una pareja violenta, así mismo 1 100 millones de padres de familia utilizan como medio

corregidor un estilo violento, siendo para ellos el más apropiado para la educación de sus hijos. (Berrú, 2019, p.11)

Las cifras de familias disfuncionales y conflictivas van en incremento en los últimos años, y el Perú no es ajena a esta realidad, esto es corroborado por el INEI. En el último censo (2017), se registraron 2 867 015 hogares del país que cuentan con una jefa de familia, lo cual representa un 34,7% del total del país (8 252 284 hogares) en comparación al censo del año 2007, existe un aumento de cerca de 7 puntos porcentuales (28,6%). (INEI, 2018, p. 368)

Esta problemática es a consecuencia de los diferentes tipos de violencia hacia la mujer por parte de la pareja, el Centro de Emergencia Mujer (CEM), señala que del año 2009 al 2017 se atendieron un total de 491 mil 541 casos, en donde Lima lidera con mayor número de violencia con un 25,7 %, Cusco con el 8%, Junín con el 7%, Arequipa con 5,3 %, Puno con 4,4 %, y la Libertad con 4,4 %. Cabe mencionar que estos son casos denunciados, ya que la realidad problemática de violencia familiar es desconocida en su totalidad. (Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del Grupo Familiar, 2018, párr. 5 y 6)

PERÚ: Número de casos atendidos en los Centros Emergencia Mujer por regiones según tipo de violencia (años: 2009 - 2017)																													
Región	2009			2010			2011			2012			2013			2014			2015			2016			2017			Total	
	F	Ps	S	F	Ps	S	F	Ps	S	F	Ps	S	F	Ps	S	F	Ps	S	F	Ps	S	F	Ps	S	E/Pt				
Amazonas	177	242	82	179	250	130	291	278	59	237	303	126	340	355	149	352	363	141	381	418	146	386	428	135	551	489	154	6	7 148
Ancash	378	372	93	390	396	118	490	402	162	764	594	204	838	938	216	945	1 216	202	1 248	1 782	286	1 520	1 972	249	1 524	2 038	315	6	19 638
Apurímac	795	861	89	671	829	58	430	539	39	471	743	78	465	704	101	420	639	58	529	766	78	517	657	84	623	972	108	3	12 327
Arequipa	585	840	120	525	989	109	435	836	137	469	977	177	526	1 122	210	788	1 328	255	966	1 316	265	1 209	2 029	391	3 259	5 725	494	54	26 136
Ayacucho	1 044	1 484	291	1 087	1 253	261	840	893	214	800	961	251	812	1 234	181	698	1 121	157	885	1 225	174	765	1 144	151	1 296	1 429	315	10	20 976
Cajamarca	207	315	63	238	316	49	359	362	77	450	596	154	583	798	167	669	870	214	870	1 025	199	1 029	1 231	242	1 487	1 363	263	8	14 204
Callao	915	1 325	169	744	1 325	165	770	1 250	181	385	709	152	400	767	182	330	796	200	437	758	193	551	876	224	823	1 419	257	10	16 313
Cusco	1 549	1 164	227	1 577	1 550	250	1 453	1 569	224	1 353	1 640	186	1 872	1 926	321	1 873	1 960	255	2 155	2 195	278	3 055	3 277	379	3 174	3 604	464	16	39 546
Huancavelica	399	262	75	245	277	83	305	300	117	327	204	133	500	322	159	583	426	152	618	513	142	650	595	155	691	623	163	10	9 029
Huanuco	297	295	72	505	614	122	424	493	131	410	385	172	604	592	214	574	583	225	888	706	231	920	805	264	1 004	987	337	52	12 906
Ica	134	415	57	234	757	75	289	696	102	476	790	151	819	1 212	165	895	1 160	182	994	1 148	216	1 023	1 229	275	1 104	1 190	286	13	16 087
Junín	1 065	1 280	440	1 476	1 171	497	1 635	1 400	482	1 374	1 347	475	1 637	1 650	530	1 835	1 618	445	1 819	1 907	489	1 843	2 022	582	2 000	2 372	628	16	34 035
La Libertad	474	507	127	513	531	143	749	650	240	1 068	895	301	1 139	992	375	1 336	1 153	364	1 535	1 172	363	1 281	1 159	382	1 889	1 671	472	8	21 469
Lambayeque	242	948	73	248	862	42	178	550	31	209	668	39	122	427	14	126	386	35	171	450	33	225	412	67	546	900	84	4	8 092
Lima	3 226	6 556	1 343	3 583	6 555	1 190	3 460	6 096	1 473	3 285	5 360	1 528	3 370	5 640	1 446	3 407	6 251	1 799	4 778	6 590	1 901	6 680	9 943	2 391	10 550	14 936	2 977	87	126 411
Loreto	227	437	129	304	461	159	269	458	114	377	668	161	547	689	148	483	678	191	615	825	223	742	875	318	856	1 033	280	61	12 328
Madre De Dios	210	337	75	262	280	85	164	163	76	182	122	57	157	153	57	88	180	44	193	213	84	325	263	121	254	334	124	4	4 607
Moquegua	156	591	16	106	298	21	163	319	22	142	396	26	156	458	30	143	477	34	206	389	28	206	389	22	211	368	29	4	5 406
Pasco	433	409	80	413	414	80	326	313	96	355	332	103	364	304	99	348	271	90	352	294	105	357	392	83	382	449	112	13	7 369
Piura	581	909	173	816	949	201	747	943	196	806	1 156	245	925	1 288	213	852	1 131	171	986	1 228	221	1 134	1 374	249	1 068	1 638	252	1	20 453
Puno	578	931	51	697	932	66	845	827	72	1 117	932	94	1 473	1 015	111	1 288	974	130	1 482	1 322	170	1 437	1 352	149	1 883	1 653	182	15	21 778
San Martín	483	630	165	637	758	170	413	738	144	606	737	179	741	1 111	273	790	1 010	190	828	1 256	252	1 275	1 369	299	1 328	1 312	387	15	18 096
Tacna	265	266	105	321	388	91	251	314	52	243	302	79	248	366	65	262	351	74	259	332	79	260	435	89	639	698	146	7	6 987
Tumbes	210	158	52	161	167	34	76	66	3	57	69	11	72	208	6	49	154	7	148	437	25	230	387	39	348	559	38	2	3 773
Ucayali	201	248	102	293	266	137	310	321	192	228	238	140	329	278	118	267	262	111	272	252	134	379	408	148	282	358	145	8	6 427
Total	14 831	21 782	4 269	16 225	22 598	4 336	15 672	20 776	4 636	16 191	21 124	5 222	19 039	24 549	5 550	19 401	25 358	5 726	23 615	28 499	6 315	27 999	35 023	7 488	37 752	48 120	9 012	433	491 541

Figura 1. Número de casos atendidos por regiones según tipo de violencia.

Fuente: Registro de casos y actividades CEM (Centro de Emergencia Mujer 2009-2017).

Según la Encuestadora Demográfica y de Salud Familiar, en el 2019 el 57,7% de las mujeres del Perú, refirieron haber sido víctima de violencia física, psicológica o sexual alguna vez por su esposo o conviviente, siendo un porcentaje más elevado en la zona urbana (58,3%) que en la zona rural (55,3%), destacando más la violencia psicológica con 52,8%, seguido de la violencia de tipo física con 29,5% y un 7,1% con referencia a la violencia sexual. Mientras que en la región Junín en cuanto a la violencia de tipo física los porcentajes oscilan entre 30% y 39% y para la violencia psicológica y/o verbal fluctúan entre 37,8% y 53,5%. (ENDES, 2019, pp. 285-291)

Ahora bien, ante las situaciones que hoy en día atraviesa el mundo debido a la pandemia del COVID-19, los diferentes jefes de estado y por sugerencias de la OMS se han decidido tomar medidas extremas, una de ellas es el de confinamiento (cuarentena), y debido a esto las cifras de violencia familiar son alarmantes, según el diario Perú 21, 43 mujeres fueron agredidas sexualmente durante la cuarentena, por otro lado, el diario La República, informo que se recibieron más de 5 000 llamadas a la línea 100, de las cuales 538 mujeres fueron víctimas de agresiones físicas y psicológicas, esto solo a los 17 días de haber iniciado la cuarentena. (Matassini, Duffoó, y Alvarez, 2020, p. 9)

Así también en relación a los reportes por el delito de feminicidio, el diario Perú 21 publicó, que son 12 las víctimas y 17 casos por posible feminicidio, estas cifras a partir del estado de emergencia al 31 de mayo. Según el Centro de Monitoreo y Alerta y el Observatorio de la Criminalidad del Ministerio Público, estos casos se acontecieron en los distritos fiscales de Ayacucho, Callao, Huánuco, Arequipa, Selva Central, Tacna y Tumbes. Las víctimas oscilaban en edades de 25 a 34 años. Por otro lado, los feminicidios en su mayoría, fueron realizados por el esposo/conviviente y ex conviviente. (Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del Grupo Familiar, 2020, párr. 3 y 4)

A este respecto, las consecuencias de este tipo de hogares con un clima aversivo para los integrantes, repercuten en la conducta de los hijos, ya que estos se encuentran en proceso de aprendizaje y desarrollo personal, es así que se verán alteradas diversas áreas, como son sus habilidades sociales, vida académica, relaciones interpersonales y de familia, teniendo como el área más afectada la salud mental, por ende, son probables a desencadenar daños psicológicos como patologías asociadas al problema, entre ellas, dependencia emocional, consumo de sustancias psicoactivas, depresión y porque no una dependencia a los videojuegos, los mismos que seguirán siendo reforzados si se mantiene la misma dinámica familiar.

Las formas de entretenimiento han ido reestructurándose con el pasar del tiempo, desde tradicionales juegos de mesa hasta los actuales videojuegos. Las versiones digitales de hoy en día están enlazadas por medio de la internet, los equipos tecnológicos y las redes sociales, las cuales vinieron cambiando los estilos de entretenimiento de los seres humanos, actividad que como forma de pasatiempo no perjudica a nadie, el problema viene en el momento de uso compulsivo de los videojuegos, pudiendo llegar a perder la percepción de la realidad, invirtiendo dinero y tiempo, afectando significativamente aspectos de habilidades sociales, dejando de lado responsabilidades a nivel personal, académico, familiar, social, etc.

Es por ello que las empresas dedicadas al rubro de los juegos electrónicos (videojuego) lo consideran un negocio, por ejemplo, la empresa Sports en el 2015, ha generado ingresos de 325 millones de dólares y un total de 235 mil usuarios, estas cifras se han ido elevándose durante los años, en lo que va del 2020 se ha reportado un total de 1 488 millones de dólares y 589 mil usuarios. Incluso se han realizados campeonatos a nivel nacional y mundial.

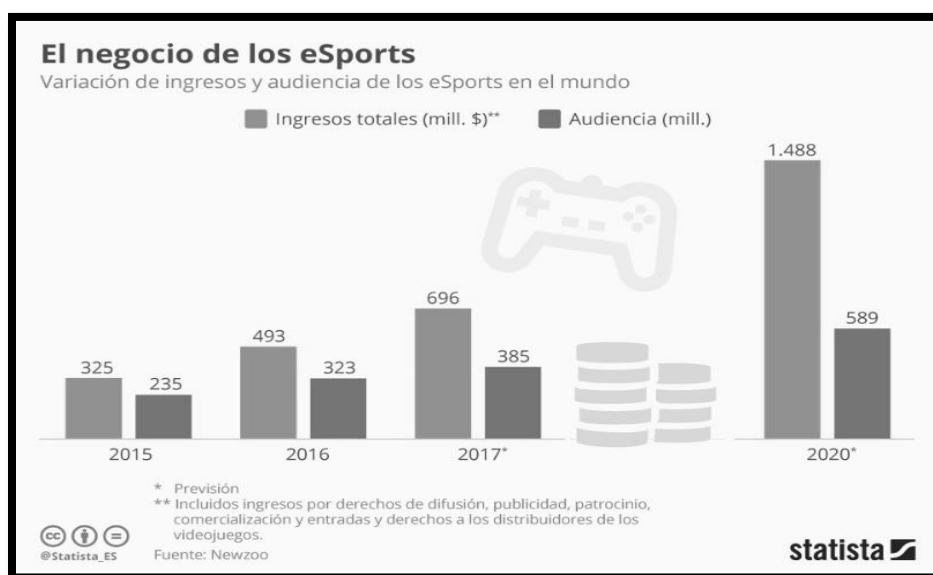


Figura 2. Negocio de los Sports.
Fuente: Newzoo.

En Argentina el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos reveló que el 37% de los usuarios pasan entre 4 y 6 horas por día frente a los videojuegos. Además, el 51% de los usuarios consultados, juegan entre dos y tres horas diarias. El Perú no es ajeno a esta problemática.

El doctor Carlos Vera psiquiatra de EsSalud refirió que los “videojuegos son actualmente la nueva droga digital, considerándolo así una enfermedad mental, basándose en la Organización

Mundial de la Salud, así también sustenta que los síntomas generados por una persona adicta a los videojuegos son agresividad y ansiedad”. (EsSalud, 2018, párr. 1 y 2)

Con respecto el MINSA en el 2018, informo que a nivel nacional se atendieron 2 233 casos en adolescentes, la cifra aumentó significativamente para el 2019, con un total de 3 099 atenciones en los diferentes centros de salud del sector público, de los cuales 1 051 pacientes, presentan criterios para la dependencia de videojuegos, siendo estas en su mayoría de género masculino. Esta información es corroborada también por el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO), además de ello el reporte indico que 1 de cada 10 jugadores presenta problemas de dependencia severa. (Acuña, 2020, párr. 3 y 4)

Cholíz y Marco (2020), sostienen que el confinamiento por la crisis sanitaria a generado un incremento de adicción al videojuego y a las redes sociales, así mismo personas que no jugaban se encuentran inmersas y pueden haber agravado la adicción de los que ya jugaban, ya que el 18,3% de adolescentes masculinos, frente al 2,2% de adolescentes femeninas practican el juego Online como una forma de ocio para establecer relaciones sociales. De esta manera los videojuegos en adolescentes hacen que el paso del jugador con problemas sea muy rápido y afecta muy gravemente a todas las fases de la adolescencia, así lo revela el informe: Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes, de la Universidad de Valencia y Mapfre. (párr. 3 y 4)

El hecho de que muchos vean a los juegos de video como un estilo de vida nada perjudicial, naturaliza problemas como el aislamiento y la adicción a esta forma de entretenimiento. Es por ello que la OMS en el 2017 catalogó por primera vez al trastorno por videojuegos como enfermedad mental, y que luego de dos años en Ginebra-Suiza reafirmo su posición, con el nombre de “Gaming Disorder”. La OMS describe a este nuevo trastorno mental y que será incluida en la próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11). (Consejo General de Psicología de España, 2018, párr. 1)

Desde nuestra experiencia laboral, hemos podido apreciar, que estudiantes del nivel secundario tienden a invertir tiempo en actividades de juegos por internet, llegando a generar problemas en su rendimiento académico y en su entorno familiar, siendo este último una de las causas que podrían estar generando para luego conllevar a una dependencia a los videojuegos, es por ello la preocupación de este estudio para ver la relación entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos.

1.2. Delimitación del Problema

• Delimitación teórica

La investigación se basó en el modelo circunflejo de David H. Olson y colaboradores (1979), en donde sustentan que el funcionamiento familiar viene hacer la relación entre los lazos afectivos y la capacidad que tienen los miembros de la familia para comprender y hacer frente a los procesos de cambio con el fin de superar las adversidades que se presentan durante el desarrollo de su existencia. Por lo tanto, desde esta definición, se integra un modelo para catalogar la funcionalidad o disfuncionalidad de una familia, a través de las dimensiones cohesión familiar y adaptabilidad familiar. En relación a la segunda variable de Dependencia a Videojuegos Cholíz y Marco (2011) refieren que viene hacer la practica compulsiva y progresiva que a la persona le hace difícil poder abandonar, llegando hacer uso de ello cada vez con mayor frecuencia y perseverancia, trayendo consigo consecuencias desfavorables.

• Delimitación temporal

La investigación se llevó a cabo entre los meses de marzo a setiembre del presente año 2020, haciendo un total de seis meses, debido al confinamiento por la pandemia que hoy en día atraviesa el mundo, el proceso de recolección de datos se realizó por la modalidad virtual, con el fin de salvaguardar la salud de ambas partes.

• Delimitación espacial

Para el desarrollo del presente estudio, se tomó como muestra a los alumnos del 3er grado del nivel secundario, los cuales fluctúan entre las edades de 14 y 15 años pertenecientes a la I.E Salesiano Técnico “DON BOSCO”, ubicada en el departamento de Junín, provincia de Huancayo, distrito de El Tambo.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema general.

¿Qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?

1.3.2. Problemas específicos.

- ¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?

- ¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?
- ¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?
- ¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?

1.4. Justificación

1.4.1. Social.

El ámbito tecnológico proporciona ordenadores distractores como los videojuegos, y en nuestra sociedad se observa que la población adolescente tiende a dar gran importancia a estos, llegando a generar ciertos grados de dependencia. Es así que la presente investigación nos permitió conocer la relación entre funcionamiento familiar y la dependencia de videojuegos en la población estudiada, y en cuanto a los resultados obtenidos permitirán a la Institución Educativa a generar programas de promoción y prevención hacia la dependencia de videojuegos, como también al funcionamiento del sistema familiar de los estudiantes.

1.4.2. Teórica.

El presente estudio aporta conocimiento sobre la relación entre las variables funcionamiento familiar (Modelo Circunflejo de Olson, Rusell y Sprenkle 1979) y dependencia de videojuegos (Teoría de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco 2011), puesto que en el proceso abarcamos ambos temas en adolescentes de una realidad y contexto específico, llegando a llenar algunos vacíos en cuanto al conocimiento científico, ya que en el Perú actualmente carecemos de estudios que relacionan estos dos fenómenos. Así mismo esta investigación servirá como precedente para futuros estudios.

1.4.3. Metodológica.

El proceso de esta investigación con enfoque cuantitativo, permitió estudiar mediante un proceso del método científico las variables de Funcionamiento Familiar y la Dependencia de Videojuegos, recolectando los datos a través de los instrumentos de la

Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) y el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV), las cuales fueron sometidas a un proceso de validez por juicio de expertos, y se determinó la confiabilidad a través de la prueba piloto, obteniendo de esta manera el respaldo necesario para ser administrados en la ciudad de Huancayo, proporcionando metodológicamente a otros tipos de estudios que se centren en estas variables o investigaciones a fines.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general.

Determinar qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

1.5.2. Objetivos específicos.

- Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.
- Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.
- Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.
- Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales.

Sánchez y Silveira (2019). Publicaron su artículo de investigación: “*Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes*”, en la revista electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad de la Universidad Autónoma del Carmen – México, los objetivos del estudio fueron: Identificar la prevalencia y la dependencia a los videojuegos. Tipo de investigación exploratorio y descriptivo, la muestra estuvo conformada por 185 jóvenes entre 14 y 16 años, utilizando el Test de Dependencia a Videojuegos elaborado por Cholíz y Marco.

Los resultados del estudio fueron: Existe una prevalencia significativa por parte de los jóvenes hacia la dependencia de videojuegos. En la primera dimensión abstinencia, el 40.6% refirió un nivel bajo, y el 11% de la muestra presentó un alto nivel. En abuso y tolerancia, el 35.8% de los estudiantes presentaron un nivel bajo, el 9.9% un nivel alto. En problemas asociados a los videojuegos los datos revelan que el 52,2% presentó un nivel bajo, y el 12% un nivel alto, lo que evidencia que pueden estar presentando consecuencias negativas por estar jugando. En la dimensión dificultad de control, el 45% manifiestan no tener niveles de dificultad, mientras que el 9.7% presenta niveles altos de para dejar de jugar.

Por lo tanto, el presente artículo nos indica que existe una prevalencia significativa por los estudiantes hacia la dependencia de videojuegos, cabe mencionar también que con

el pasar del tiempo, el incremento del uso de los videojuegos cada vez es más notorio y las consecuencias negativas avanzan crecientemente, de esta forma los autores contribuyen a la investigación con datos que servirán como cimiento a futuros estudios.

Forero, Siabato, y Salamanca (2017). Publicaron su artículo de investigación: *“Ideación suicida, funcionalidad familiar y consumo de alcohol en adolescentes de Colombia”*. En la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, de la Universidad Pedagógica y Tecnológica - Colombia. El objetivo era analizar la asociación entre ideación suicida, funcionalidad familiar y consumo de alcohol. El estudio fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental transaccional descriptivo. Se llegaron a evaluar a 289 participantes entre las edades de 13 a 18 años, estudiantes de colegios públicos. Se les administro el Inventario de Ideación Suicida Positiva y Negativa (Pansi), el Cuestionario Apgar Familiar y el Cuestionario de Identificación de Trastornos Debidos al Consumo de Alcohol (Audit).

Encontraron que el 67% de la muestra presenta una buena funcionalidad familiar, mientras que el 12 % un nivel grave de disfuncionalidad los mismo que presentan ideación suicida. Así también concluyeron que existe una correlación negativa entre las tres variables, podemos referirnos que mientras exista un mejor funcionamiento en la familia, menos propensos serán los adolescentes en presentar ideaciones suicidas, así mismo el adolescente poseerá una conducta adecuada o tendrá niveles bajos de consumo con respecto al alcohol y viceversa.

Gallegos, Ruvalcaba, Castillo, y Ayala (2016) en su estudio *“Funcionamiento familiar y su relacion con la exposición a la violencia en adolescentes Mexicanos”* Universidad Nacional de Educacion a Distancia Madrid-España. Teniendo como finalidad descubrir la relacion que existe entre ambas variables. De diseño transversal, descriptivo correlacional. Participaron 133 estudiantes de 15 a 19 años de edad, a los cuales se le aplico el intrumento FACES IV y el Cuestionario de exposicion a la violencia (CEV).

De acuerdo a los resultado encontrados, los autores refieren que existe una relacion indirecta significativa, concluyendo asi que los adolescentes que experimentaron cualquier tipo de violencia en casa, poseen niveles bajos en las dimensiones de cohesion y adaptabilidad familiar.

Solano (2015). En su tesis de pregrado titulado: *“Influencia de los video-juegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato”*. Universidad Nacional de Chimborazo-Ecuador, se plantea como objetivo general: Determinar que influencia tienen los videojuegos en la conducta agresiva de los estudiantes. El método empleado es el científico, tipo descriptivo, con diseño no experimental de tipo transversal. Se contó con la participación de 71 estudiantes a los cuales se les aplicó una encuesta creada por el autor. Culminado el proceso de resultados, el autor determina que existe una relación directa entre ambas variables.

Entonces podemos referir que entre más tiempo se dediquen los estudiantes a jugar videojuegos, mayores niveles de agresividad presentarán. Esto puede repercutir en su conducta, trayendo consecuencias negativas para con su entorno social, familiar, afectiva y académica.

Martínez (2015). En su tesis doctoral: *“Funcionamiento familiar y apoyo social en el consumo de drogas y las conductas delictivas de los adolescentes”*. Universidad de Málaga-España. El objetivo fue analizar las variables de funcionamiento familiar y apoyo social en relación a la percepción, asociados al consumo de drogas y conductas delictivas. Se empleó el método científico, tipo descriptiva correlacional, de diseño no experimental. El tipo de muestro fue no probabilístico estratificado, contando con la participación de 1 529 alumnos del nivel secundario. Se administraron los cuestionarios de evaluación del sistema familiar, cuestionario de satisfacción familiar de Olson y Wilson, cuestionario de evaluación de apoyo social, cuestionario de estimulación de consumo de sustancias y el cuestionario de conductas adictivas.

Las conclusiones fueron que: Las familias potenciadoras tienen un buen funcionamiento familiar y buenos niveles de comunicación, estas familias producen buenas estrategias de afronte a los problemas psicosociales, todo lo contrario de las familias obstructoras, las cuales presentan mal funcionamiento familiar con niveles bajos de vinculación y flexibilidad entre sus miembros, esto repercute en la vulnerabilidad de los adolescentes para desarrollar problemas de consumo de drogas y conductas delictivas. En sentido, esta evidencia nos servirá como precedente para instaurar programas de información y de prevención de las adicciones dirigidos a adolescentes, y a la vez mejorar la comunicación y estilos de crianza por parte de la familia.

2.1.2. Antecedentes nacionales.

Cóndor (2019). En su tesis de pregrado: *“Dependencia a videojuegos y Agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas 2019”*, en la Universidad César Vallejo. El objetivo del estudio fue: Determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la agresividad. De tipo descriptivo correlacional, llegando a participar 300 estudiantes. Utilizaron los instrumentos Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Marcos y Cholí y el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry adaptado por Matalinares.

El resultado de la investigación fue: Existe una relación directa débil y significativa, ya que a mayor nivel de dependencia a videojuegos mayor será el nivel de agresividad de los adolescentes. Por consiguiente, el autor de la investigación deja en manifiesto que, a mayores niveles de dependencia a videojuegos en adolescentes, mayores serán los niveles de agresividad, fundamento científico que servirán para instaurar programas de información y prevención a la dependencia de videojuegos.

Barrios y Pérez (2018) En su trabajo *“Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del Distrito de José Luis Bustamante y Ribeiro-Arequipa”* de la Univesidad San Agustín. El objetivo general fue determinar si existe relacion significativa entre las dos variables, la investigacion es de tipo cuantitativo, del nivel descriptivo correlacion, diseño no experimental transversal. se utilizo el muestreo no probabilistico, constituida por 164 estudiantes del genero masculino, se aplico la escala de clima social familiar de Mooes y el custionario de adiccion de videojuegos de Vela.

Concluyeron que no existe una relacion estadisticamente significativa ($0,702 > 0,05$) entre clima social familiar y la adiccion de videojuegos en estudiantes de tercero de secundaria, sin embrago han encontrando una relacion directa baja ($Rho = 0,050$), asi mismo encontraron que el 63,2% de la muestra no presenta indicadores para la adiccion a videojuegos.

Pinto (2018). En su trabajo de investigación de pregrado titulado: *“Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria”*, de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima-Perú. El autor planteo como objetivo general: Determinar la relación entre el funcionamiento familiar y

la adicción a las redes sociales en estudiantes de los últimos años del nivel secundario, siendo el tipo de investigación sustantivo-descriptiva, de nivel descriptivo y diseño correlacional. El muestreo fue no probabilístico, conformada por 1 054 estudiantes, se aplicó el Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) y el Cuestionario de Adicciones a las Redes Sociales (ARS).

Llegando a la conclusión que: existe una correlación, directa, débil, ($\rho=0,088$) lo cual quiere decir que a mejor funcionamiento familiar mayor adicción a las redes sociales, pero esto en un nivel bajo, 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 ($0,00 < 0,05$), ente 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 secundario.

Caycho (2018). En su tesis de pregrado titulado: *“Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en instituciones educativas públicas de Lurín”*. De la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma del Perú. Tuvo como objetivo: Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dependencia emocional. El diseño de la investigación fue no experimental, transversal y tipo correlacional. Para la muestra se contó con 489 alumnos que oscilan entre 14 y 19 años, el tipo de investigación fue no probabilístico. Los instrumentos que utilizaron fueron: Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) de Olson, D; Gorall, D y Tiesel, J. y la Escala de Dependencia Emocional (ACCA) de Anicama, Caballero, Cirilo y Aguirre (2013).

El resultado obtenido es que existe correlación muy significativa de tipo inversa, ($\rho=-0,187$) esta investigación nos indica que a mayores niveles de funcionamiento familiar hallamos menor dependencia emocional. A partir de estos resultados podemos inferir que si un adolescente muestra mejor unión familiar (intereses comunes) serán menos propensos a sufrir dependencia emocional, quedando los datos estadísticos como evidencia para futuras investigaciones, donde se hagan uso de las variables de estudio.

Alave y Pampa (2018). En su tesis de pregrado: “*Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*”, de la Universidad Privada Unión. El objetivo del estudio fue: Determinar si existe relación significativa entre las variables dependencia a videojuegos y habilidades sociales. El tipo de investigación fue correlacional, diseño no experimental de corte transversal. El tipo de muestreo utilizado fue probabilístico intencional, la muestra estuvo conformada por 375 adolescentes de 12 a 18 años. Se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos de Marcos y Cholíz y la Escala de Habilidades Sociales de Goldstein, adaptada en el Perú por Ambrosio Tomás en 1995.

Concluyeron que, existe una relación débil, negativa y significativa entre ambas variables, es decir mientras exista niveles bajos de dependencia a videojuegos habrá mayores recursos para relacionarse adecuadamente. En cuanto a las dimensiones de dependencia de videojuegos, los resultados fueron: que 24,8% de la muestra no presentan niveles de abstinencia, mientras que el 31% un nivel bajo y el 8,7% niveles altos. Para abuso y tolerancia el 36,5% de la muestra evidencian un nivel bajo y el 35% altos niveles. Por otro lado, el 24,9% presentan niveles bajos de problemas asociados al uso de videojuegos, mientras que el 38,1% manifiesta altos niveles. Por último, el 28,4% evidencian un nivel bajo en la dificultad de control y el 36,5% presenta niveles altos.

Güere y Balvín (2019) en su tesis “*Funcionalidad familiar y depresión en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancaayo 2019*” de la Universidad Peruana los Andes. Tienen como objetivo principal determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la depresión en los adolescentes. El tipo de investigación fue básica y de nivel descriptivo correlacional de diseño no experimental transversal. se administraron las pruebas FACES III y el cuestionario de depresión infantil aun total de 192 estudiantes del 1ro al 5to de secundaria.

Como resultado obtuvieron que no existe una relación significativa entre las variables ($0,06 > 0,05$) aceptando así su hipótesis nula y rechazando su hipótesis alterna, por el contrario encontraron una relación directa baja ($\rho = 0,136$), lo cual nos indica que el tipo de funcionamiento familiar puede no influir de manera positiva en la depresión de los adolescentes.

2.2. Bases Teóricas o Científicas

2.2.1. Funcionamiento familiar.

2.2.1.1. *La familia.*

Para el contexto social, el área de estudio y los planteamientos epistemológicos del investigador suelen variar cuando definen el concepto de familia. Para el presente estudio se han tomado como referentes los siguientes:

Según Olson (2006) citado por Quiroz (2019), refiere que la “familia es un grupo activo, con habilidades para expresar sus sentimientos los unos a los otros, así mismo cuenta con capacidades para enfrentar adversidades y realizar diálogos de manera democrática” (p.7).

Por otro lado, Velásquez (2018), manifiesta que “La familia es un grupo de componentes interrelacionados y organizados, al mismo tiempo están unidos por lazos de afectividad como también sanguíneos, desempeñando un mismo objetivo de velar por las necesidades del otro” (p.32).

Para la teoría general de sistemas, la familia se define como un sistema, ya que es un conjunto organizado e interdependiente de personas en constante vínculo e interacción, reguladas por reglas y funciones dinámicas que existe entre sí y con el exterior (...), así también presenta características como sistema: conjunto, estructura, personas que interaccionan y otras que son atribuibles a los sistemas sociales: abierto, propositivo, complejo, además de las características específicas del sistema familiar: intergeneracional, larga duración, facilitador del desarrollo personal y social de sus integrantes. (Espinal, Gimeno y Gonzáles, 2006, p. 3)

A raíz de los conceptos que dan los diferentes autores con respecto al término familia, podemos argumentar que la familia es un sistema conformado por personas, que a su vez están unidas por lazos sanguíneos y un vínculo afectivo, cuyos integrantes de la familia se interrelacionan, siendo capaces de mostrar empatía los unos a los otros, y de esta manera poder ser fuente de ayuda, ya que velarán por las necesidades que carecen sus integrantes. Además de ello, en cada sistema familiar están instauradas funciones y roles, los cuales tienen que ser cumplidas de manera objetiva, así también podemos mencionar que la familia es el ente principal y que por medio de ello se formará la personalidad del individuo (hijos).

2.2.2. Funcionamiento familiar.

Según el autor Ortiz (2013) citado en Sigüenza (2015) refiere que el sistema familiar viene hacer la relación de elementos estructurados con algunos criterios más intangibles que identifican a todos los sistemas, mediatizado por la comunicación. Es así que el funcionamiento familiar enfoca algunos elementos como: el tabú del incesto, la afectividad, la comunicación, los mitos, los rituales y valores. (p. 24)

Pinto (2018) describe el trabajo de Villarreal (2009) en donde relata que el funcionamiento familiar está compuesto por una serie de rasgos, estos mismos influirán entre sus integrantes, los cuales intercederán en la forma de cómo actúa y se comporta la familia ante situaciones adversas, así mismo refiere que los padres desempeñan un papel importante en la crianza de sus hijos, incorporando conductas y habilidades en ellos, para socializar con sus pares y la sociedad, empleando estilos afectivos. (p. 33)

Según el Modelo Mc. Master del Funcionamiento Familiar, son las habilidades que poseen los componentes de la familia, para enfrentar de manera efectiva las tareas básicas (funciones) y la crisis progresiva de la familia. El funcionamiento familiar vendría hacer la forma en que el sistema adopta para trabajar de manera conjunta, es capaz de organizarse, asumir actividades, resolver conflictos, enfrentar los problemas, expresar los lazos de afecto, permitir el crecimiento individual e integral de sus miembros, respetarse mutuamente, así también generar intercambio e interacción constante entre ellos, respetarse y respetar la autonomía y el espacio del otro miembro del sistema, de esta forma el funcionamiento mantendría un equilibrio constante para la formación de sus integrantes. Muzzo (2003) citado en Carlos y Huayna (2014, p. 12)

Entonces podemos concluir que el funcionamiento familiar es la calidad de relación de sus componentes, cuyas características son de comunicación, afectividad, organización, toma de decisiones, resolución de problemas, empatía, asertividad y práctica de valores instauradas por los padres, para que sus componentes puedan socializar efectivamente en su entorno y a su vez afrontar cambios y adversidades.

Ahora bien para que exista un adecuado o exitoso funcionamiento familiar, es prioridad que los padres como cabeza de familia, incorporen y fortalezcan los lazos afectivos con el objetivo de que exista unión familiar y cercanía entre sus miembros, esto no sería suficiente si en casa existe una desorganización, es por ello que también es

necesario establecer reglas y roles dentro del sistema familiar, por otro lado afrontar de manera adecuada los cambios que se den dentro de la familia y sociedad, y buscar alternativas para el desarrollo ante los problemas.

2.2.3. Teorías relacionadas al funcionamiento familiar.

2.2.3.1. Tipos de Familia.

De La Cuesta, D.; Pérez, E. y Louro I. (1994) Autores del Test de Percepción del Funcionamiento Familiar, distinguen cuatro tipos de familias funcionales.

a) Familia Funcional

Viene hacer aquella cuyas interrelaciones humanas afianzan el desarrollo integral del crecimiento personal de sus miembros, haciendo uso de recursos internos y externos en la solución de problemas, toma de decisiones y responsabilidades como componentes de la familia, para que de esta manera logren una madurez tanto psicológica como física. (Álvarez y Maldonado, 2017, p. 24)

Entonces podemos decir que una familia funcional, tiene la capacidad de liderar con los factores de riesgo que se encuentran dentro de la sociedad, debido a que hacen uso de sus capacidades y habilidades para las dificultades que se les presenten, los mismos que han sido doctrina de una familia funcional e integral en el proceso de su desarrollo, para el bien común de sus integrantes.

b) Familia Moderadamente Funcional

Esta viene hacer la parte intermedia entre la familia funcional y la familia disfuncional. Dado que por lo menos una de las dimensiones del funcionamiento familiar estaría siendo afectada, generando alteraciones, como, por ejemplo, alteraciones de armonía que irán evidenciando que en los hogares exista carencia de manifestaciones de afecto y no se estaría tomando en cuenta las opiniones de sus miembros, generando de esta forma un deterioro en el tema afectivo, así mismo los lazos de confianza y comunicación, estarían desvalorizados en su mayoría. (Álvarez y Maldonado, 2017, p. 24)

De acuerdo con el concepto mencionado una familia moderadamente funcional tendría tendencias de disfuncionalidad, donde el adolescente necesita un espacio de reconocimiento que incentive sus logros y lo oriente a replantear sus equivocaciones, para de esta forma alcanzar un grado de madurez como individuo.

c) Familia Disfuncional

Álvarez y Maldonado (2017) refiere que: “La familia disfuncional es un sistema en desequilibrio, por ende, negativa de las categorías que definen el funcionamiento familiar. Se caracteriza por tener los límites muy abiertos de tal manera que permite el acceso de elementos amenazadores a su estabilidad” (p. 25).

Por lo mencionado en el referente, resaltamos que la familia disfuncional se manifiesta de manera aversiva tanto en su interior como en su exterior, su comunicación viene hacer desfavorable para el desarrollo de sus integrantes, permitiendo la desunión familiar, así también posee pobre nivel de resolución de problemas y adaptabilidad, generando así un desorden e incremento de amenazas que afectaran directamente al sistema familiar.

d) Familia Severamente Disfuncional

Este tipo de familia es la exageración del desequilibrio extremo de las categorías que define el funcionamiento familiar. El sistema familiar se muestra muy cerrado, no permite la interacción de la familia con los demás sistemas, estaría inmerso en su propia disfuncionalidad sin posibilidades de cambio. Las familias severamente disfuncionales tienen afectación directa de todas las categorías con una inadecuada o nula expresión de afectos y una comunicación no clara e indirecta, que puede llegar al maltrato físico y psicológico de sus integrantes menores en el hogar. (Álvarez y Maldonado, 2017, p. 25)

2.2.4. Teoría principal.

2.2.4.1. Teoría del Modelo Circunflejo de Olson, Russell y Sprenkle.

En el año 1980 se desarrolló la escala FACES (Escala de Evaluación de la Cohesión y Adaptabilidad Familiar por sus siglas en español).

A finales de la década de los 70, Olson, Russell y Sprenkle, desarrollaron el modelo Circunflejo de los Sistemas Marital y Familiar, dicho modelo surge a partir del intento de establecer un vínculo entre la investigación teórica y práctica, con el único fin de conocer lo que ocurre en el funcionamiento de una familia, está centrado en el sistema familiar. Este modelo tiene efectos positivos para poder llegar a una conclusión o diagnóstico con respecto al funcionamiento que la familia tiene, ya que esto se presenta precisamente en tres niveles: las familias balanceadas, las del nivel medio y las familias desbalanceadas. (Oslo, 2010; Oslo, 2013) citado en (Pinto 2018, p. 35)

- **Familias balanceadas**

Las familias balanceadas vienen hacer aquellas que se posicionan en un nivel intermedio para las dimensiones de cohesión y flexibilidad, ya que tienen niveles equilibrados de afecto y flexibilidad por la adecuada comunicación que presenta. Así también los integrantes de la familia se distinguen por percibir y mantener los extremos de independencia y dependencia familiar. La familia balanceada vendría hacer el tipo de familia más adecuado, ya que su funcionamiento es dinámico, puesto que se puede cambiar y no conseguir alguna consecuencia que afecte al sistema. (Caycho, 2018, p. 20)

- **Familias de rango medio**

Este tipo de familias presentan dimensiones extremas de cohesión y adaptabilidad, pero a la vez equilibradas en otras dimensiones. El funcionamiento familiar a la vez tendría complicaciones en una dimensión, ya que se encuentran extremas en una sola dimensión, esto producto de los episodios de estrés. (Caycho, 2018, p. 20)

- **Familias desbalanceadas o extremas**

Las familias desbalanceadas evidencian niveles de apego y de flexibilidad muy elevados, haciendo referencia a las familias que son extremas en las dimensiones de cohesión y adaptabilidad. El funcionamiento extremo favorece la permanencia de sus integrantes, pero si uno de ellos evidencia molestia, se le estaría considerando al funcionamiento familiar como extremo; es decir que la dificultad que tenga algún miembro de la familia será percibida por los integrantes que la conforman. (Caycho, 2018, p. 20)

Olson (2010) citado por Pinto (2018) refiere: que el funcionamiento familiar, es la relación entre la dinámica y la capacidad del sistema familiar, para de esta manera comprender los cambios que se generen dentro del proceso de desarrollo de sus miembros, es así que, desde esta definición, se integra un modelo para catalogar la funcionalidad o disfuncionalidad de una familia, por intermedio de la evaluación de las dimensiones: cohesión familiar y adaptabilidad familiar. (p. 35)

- a) **Cohesión familiar:**

La dimensión de cohesión familiar es definida como: los lazos de los integrantes de la familia, que efectúan emociones y afecto que posee cada componente, generando tiempo y espacio para estar juntos, así también un interés en común y hábitos para las actividades

de recreación que vienen hacer fuente indispensable para medir esta variable. (Pinto 2018, p. 35)

Olson (1984) citado por Caycho (2018) señala que: “la cohesión es el lazo afectivo que existe dentro de una familia, cuyas características e intereses tiene afinidad en común, generando así espacios de confraternidad” (p. 17).

En síntesis, podríamos mencionar, que la cohesión familiar se refiere a los vínculos emocionales y afectivos que los integrantes del sistema tienen entre sí, por lo tanto, la cohesión en la familia mide el grado en que los miembros están conectados o desprendidos. Las familias separadas o conectadas desarrollan un funcionamiento más exitoso o saludable, mientras que las desligadas o enmarañadas presentan dificultades para su funcionamiento. Seguidamente se describe los cuatro tipos de cohesión de acuerdo a la teoría del modelo Circumflejo de Olson, Russell y Sprenkle.

- **Cohesión desligada o desvinculada**

Se refiere a las familias donde generalmente está el “yo” evidenciando falta de unión afectuosa entre los miembros, así como la falta de lealtad y mayor autonomía entre ellos mismos. Los integrantes de la familia velan por sus intereses personales, presentan una minúscula intimidad y carencia de cohesión (Caycho, 2018, p.17)

- **Cohesión separada**

La cohesión separada también presentara el “yo”, además de la presencia de un grado de vínculo afectivo, como también evidenciara cierta unión entre los integrantes de la familia, se mantiene a la vez cierta conducta de lealtad y autonomía entre ellos, pero a la vez denotan predisposiciones hacia la independencia. Por lo tanto, algunas decisiones podrían ser tomadas de forma individual o grupal en relación a la situación que se presente. (Caycho, 2018, p. 18)

- **Cohesión conectada o unida**

Son aquellas familias que reflejan un gran lazo afectivo, confianza y autonomía entre sus integrantes, así también presentan tendencia hacia la dependencia. Las decisiones son compartidas entre los integrantes, teniendo como consideración el desarrollo personal de cada uno de ellos. (Caycho, 2018, p. 18)

- **Cohesión enredada (enmarañada o aglutinada)**

Se refiere a la familia en donde existe intensidad de veracidad y lealtad entre sus integrantes, así también un nivel de dependencia en el aspecto de decisiones que puedan tomar. Prima el “nosotros”, hay límites de respeto a la independencia e identidad personal, demuestran un nivel elevado de toma de decisiones de manera integral. (Caycho, 2018, p. 18)

- b) **Adaptabilidad familiar**

La adaptabilidad viene hacer la capacidad que adoptará la familia para afrontar los cambios, es así que se le puede distinguir como la capacidad para variar su orden en momentos críticos, trayendo consigo cambios en las formas de negociar, los roles, las figuras de autoridad y los procesos de disciplina, adoptando formas saludables para enfrentar el estrés y adversidades que se presentan dentro del sistema. (Pinto, 2018, p. 36).

La flexibilidad familiar viene hacer la capacidad de la estructura familiar para liderar, organizar, definir roles e incorporar reglas en su sistema para de esta forma puedan enfrentar adversidades amenazantes y ciclos cambiantes dentro del componente familiar, los indicadores flexibles vendrían hacer el liderazgo, control, disciplina y asertividad. Es así que la estructura familiar es afectada ante un cambio. “Este modelo constata que existen cuatro niveles de Adaptabilidad: rígido, estructurado, flexible y caótico” Olson, Sprenkle y Russell, (1979) citado en (Caycho, 2018, p. 18).

- **Adaptabilidad rígida**

“Exite un liderazgo autoritario, roles establecidos, disciplina exigente y no evidencia presencia de cambios. Las responsabilidades estan claras y son exesivas con normas rigurosas” (Caycho, 2018, p. 19).

- **Adaptabilidad estructurada**

Este nivel de adaptabilidad consite en una familia que comparte roles y liderazgo, hay un minimo grado de diciplina, presentan cambios pero en el caso que sea necesario y requerible, asi tambien tienen responsabilidades como normas establesidad, el liderazgo es dirigida por los padres. (Caycho, 2018, p.19)

- **Adaptabilidad flexible**

Se refiere a un sistema familiar donde existe liderazgo distribuido, donde se evidencia el juego de los roles, asi tambien existe cierto grado de disciplina, hay cambios

pero solo cuando es necesario, cada componente de la familia tiende a hacer autónomo de sus ideas y decisiones, sin embargo aun recibe soporte de su entorno familiar. (Caycho, 2018, p. 19)

- **Adaptabilidad caótica**

“Esta se determina por la falta de liderazgo, cambios de roles, reglas constantes y modificaciones muy habituales, no existen límites familiares, ni tampoco normas ni reglas, y si existen tienden a cambiar constantemente o ser evadidas” (Caycho, 2018, p. 19).

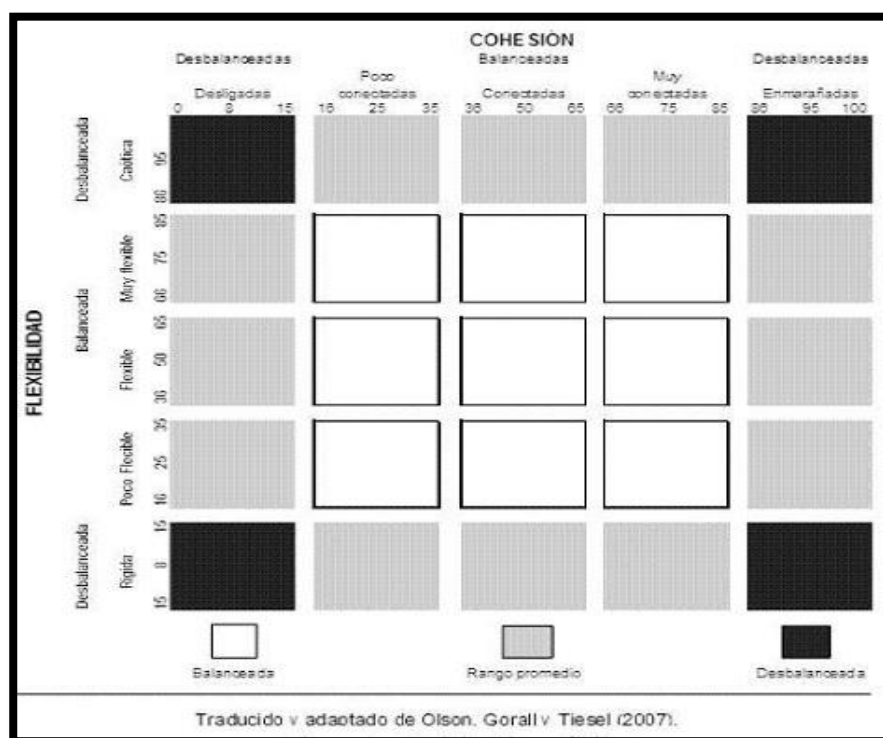


Figura 3. Modelo circunflejo de Olson, Russell y Sprenkle.

Fuente: Revista Scielo (2009).

2.2.5. Dependencia de videojuegos.

2.2.5.1. Dependencia.

El Consejo de Europa determina el concepto de dependencia como la necesidad de ayuda o asistencia necesaria para las actividades de la vida cotidiana, en otros términos, más coloquiales, se puede decir que es una etapa en la que la persona se encuentra y que por diversos motivos están ligadas a la falta o la pérdida de autonomía ya sea física, psíquica o intelectual, teniendo como necesidad ser apoyados por otras personas para realizar sus actividades diarias. (De Europa, 1998, p. 4)

Así también la palabra dependencia puede ser un término sujeto a diversos usos, que puede utilizarse para mencionar a una relación de origen o conexión, a la subordinación a un poder mayor o a la situación de un sujeto que no está en condiciones de valerse por sí mismo. (RAE, 2019)

El termino dependencia, está relacionado a la dificultad para oponer resistencia a una actividad, ya que está motivada por un estímulo tentativo, lo cual puede ser perjudicial para la misma persona o como también para los de su entorno, es así que todas las personas que presenten algún tipo de dependencia, poseen una sensación de tensión antes de llevar a cabo el acto, siguiendo de ello experimentan una sensación de placer mientras realizan dicha actividad, lo cual conlleva repetir la conducta. (DSM-IV, 1995, p. 181)

Las fuentes hacen énfasis a la dificultad que posee una persona para no valerse por sí mismo, ya que existe un estímulo motivador a realizar dicha conducta que puede conllevar al deterioro físico y psicológico del individuo, así también estas personas experimentan síntomas de tensión antes de realizar la conducta, y posteriormente experimentan placer al realizar la actividad, reforzando de esta forma el mismo patrón.

2.2.5.2. Videojuegos.

En la década de los años sesenta se dio inicio a la revolución en la industria de los juegos electrónicos mediante las consolas domesticas (Atari, Sega), como también (Spectrum, Commodore 64 y PCs) estas se encontraban instalados en sus domicilios, con el beneficio de no tener que invertir dinero para hacer uso de las consolas. Al pasar de los años se han creado diferentes videoconsolas (Wii, Xbox y Play Station) los cuales han progresado con el objetivo de brindar mayor atractivo visual a los usuarios. (Cholíz y Marco, 2011, p. 418)

Para Moncada y Chacón, (2012), citado en Arteaga (2018) el videojuego es un espacio de interacción entre el servidor y el ordenador. En los diferentes videojuegos se puede encontrar diversos estilos de competencia ya sea de manera personal con la propia máquina y de manera colectiva, teniendo como adversario uno o más jugadores, dependiendo del software del videojuego; dentro de las distintas formas que existen para jugar en internet, se encuentran de aquellos de uso manual y otras que se hace uso de un instrumento o aparato requerido por el juego. (p. 19)

“Los videojuegos así también suelen ser un medio de distracción haciendo uso de medios electrónicos y contando con la participación de numerosos jugadores. Estos videojuegos son vistos como medio de diversión para los adolescentes por el contenido y la tecnología” Eguia, Contreras y Solano (2012), citado en (Córdor, 2019, p. 5).

Para Huizinga (2000) citado por Corrales, (2019) afirma al videojuego como “actividad de libertinaje que se conserva conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de disciplina, y al mismo tiempo esta absorbe a la persona que lo ejerce o ejecuta” (p. 29).

A lo largo de los años, desde la creación de los videojuegos muchos autores coinciden en la definición de este término, ya que definen a los videojuegos como una forma de entretenimiento y distracción en tiempos de ocio, caracterizado por la visualización de una pantalla, haciendo uso de mandos si el juego lo requiera, así mismo mencionan que el juego se desarrolla de manera personal o grupal, teniendo como adversario uno o más jugadores. Esto estaría conllevando al reforzamiento y condicionamiento para generar emociones de placer y satisfacción en el sistema de recompensa, que al mismo tiempo estaría perjudicando a la persona que lo ejecuta, en el caso que excediera el tiempo a estos ordenadores.

2.2.5.2.1. *Tipos de videojuegos.*

De 29 juegos se clasifico cinco categorias. (Pérez, 2011, p. 136)

- Videojuegos de accion: son de carácter competitivos orientados a ganar o perder. (gameplay rigida).
- Videojuego de estrategia: son de carácter competitivos orientados a la victoria o derrota. (gameplay abierta).
- Videojuegos de aventura: centrados en el hallazgo de un contexto narrativo. (gameplay rigida).
- Videojuegos de rol: en este tipo de juego la persona adopta el rol del personaje, cumpliendo diversas misiones del juego, ya que proporcionaran mayor nivel y con ello mejorara la habiliad del personaje.
- Simulador virtual.

2.2.6. Dependencia de videojuegos.

Para algunos autores se trata de una adicción comportamental, otros lo consideran como una fase del trastorno de control de impulsos. Cuando se menciona a la adicción a los videojuegos o adicciones tecnológicas, estas no figuran como categorías diagnósticas en los manuales DMS-IV-TR, DSM V ni en la CIE-10. Por lo que para algunos autores los criterios del trastorno por dependencia de sustancias pueden aplicarse a algunos casos de uso excesivo de videojuegos, generando de esta forma un problema de dependencia, aunque no exista una sustancia de por medio. Echeburúa y Labrador (2009) citado por (Alave y Pampa, 2018, p. 32)

Fisher (2009) citado por Córdor (2019), sustenta que la “dependencia de videojuegos causa problemas a la persona hasta llegar a pedir dinero prestado para el juego, así mismo tiende a generar violencia a exposición de juegos violentos” (p. 6), esto es confirmado por el DSM-IV, citado por Córdor (2019), que describe a la dependencia de videojuegos como un “patrón desadaptativo de uso excesivo, teniendo como consecuencias un deterioro psicológico y físico en la persona. Presenta características como la tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control” (p. 5).

Ahora bien, la dependencia a los videojuegos según el DMS V está definida como “Comportamiento disfuncional recurrente y persistente de juego que interfiere en las actividades cotidianas de la persona. Los videojuegos vendrían hacer dispositivos digitalizados que crean en la actualidad, la principal forma de atraer a los adolescentes” Marco y Cholíz (2011), citado en (Condor, 2019, p. 5).

Ya sea que la dependencia de videojuegos es considerada una adicción comportamental o un trastorno de impulsos, hace que genere consecuencias significativas a la persona, tanto en el ámbito personal, social, familiar, laboral, etc., así también mencionan los autores, que las características principales serían la presencia de síntomas de tolerancia, abstinencia, dificultad de control y problemas significativos en sus actividades, concluyendo así que los criterios diagnósticos de la dependencia de sustancias guardarían similitud para la dependencia de videojuegos.

2.2.7. Teoría de la dependencia de videojuegos.

Cholíz y Marco (2011), refieren que existe una motivación para que el adolescente continúe haciendo uso de este, podemos decir que las características que generan la motivación por los videojuegos son: *escenarios atractivos*, proporcionan una *retroalimentación del juego*, así también están organizadas en *niveles de dificultad progresiva* lo cual genera un deseo de *competencia* y produce una sensación de querer seguir jugando por el mismo hecho de ser reforzadas, presentan *contenidos* fascinantes que generan *sensación de poder y autodeterminación* y por último la *destreza y dificultad* enlazado al interés de invertir mucho tiempo en los ordenadores. (p. 418)

Al mismo tiempo de que estas características incrementan el tiempo de juego, existen dos que a la par van reforzando de manera específica: *el incremento de autoestima* y la *sensación de dominio*, ya que el videojuego en si favorece al autoconcepto, permitiendo manifestarse a sí mismo y para con los demás, sobre las destrezas adquiridas. Los contenidos, las características motivacionales, el uso compulsivo, todos estos en conjunto pueden llegar a generar deseo o placer por hacer uso del videojuego, en otras palabras, pueden provocar una dependencia. (Cholíz y Marco, 2011, p. 418)

El autor hace énfasis en las características que generan la motivación para los videojuegos, entre las principales refiere: escenarios atractivos, dificultades progresivas, retroalimentación de los juegos, deseo de competencia, contenidos fascinantes, destreza y dificultad, así mismo el autor hace hincapié en dos características más que a la par se van fortaleciendo: incremento de autoestima y sensación de dominio.

2.2.7.1. Criterios para la Dependencia de Videojuegos.

Cuando se realiza un proceso diagnóstico se entiende que esta tiene que cumplir una serie de criterios para poder denominarlo bajo una clasificación del manual diagnóstico, sin embargo el contexto acerca de la dependencia hacia los videojuegos viene hacer una adicción comportamental, lo cual no podría estudiarse mediante un estudio netamente orgánico, ya se biológico o químico, puesto que es considerado un problema psicológico, viéndose afectados la motivación, la afectividad, la percepción, memoria, entre otros, esto no hace que el problema sea menos grave, ya que este, guarda semejanza con la drogodependencia. (Cholíz y Marco, 2011, p. 420)

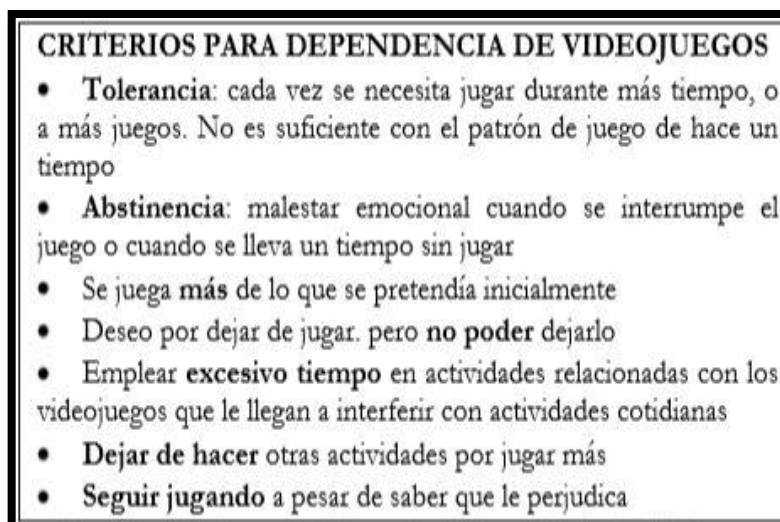


Figura 4. Criterios para la dependencia de videojuegos.

Fuente: Revista Anales de Psicología. (p. 420)

Los autores resaltan la importancia de considerar a la dependencia hacia los videojuegos como un problema psicológico que conlleva a la afectación de la motivación, la afectividad, la autonomía personal, la autoestima, las habilidades sociales, entre otros generando de esta forma problemas significativos en la persona, ya que la dependencia a los videojuegos no vendría hacer netamente problemas de origen orgánico sino más bien de comportamiento. Así también refieren que los criterios diagnósticos para dependencia a videojuegos serían similares a la dependencia de una sustancia.

2.3. Marco Conceptual

2.3.1. Funcionamiento familiar.

El funcionamiento familiar es la buena relación entre los integrantes de la familia, de los cuales considero dos dimensiones; la dimensión cohesión como el vínculo afectivo y a la dimensión de adaptabilidad como la capacidad de cambiar su organización para enfrentar los obstáculos, así también un adecuado funcionamiento familiar permite a la familia cumplir con sus objetivos y funciones. Olson (2006) encontrado en (Nogales, 2007, pp. 191-192)

Dimensiones

- **Cohesión Familiar:** Olson (1984) citado en Caycho (2018). Señala que “la cohesión es el lazo afectivo que existe dentro de una familia, cuyas características e intereses tiene afinidad en común, generando así espacios de confraternidad” (p. 17).

Por lo referenciado podríamos mencionar que la cohesión familiar se refiere a los vínculos emocionales y afectivos que los integrantes del sistema tienen entre sí, por lo tanto, la cohesión en la familia mide el grado en que los miembros están conectados o desprendidos, en este último la esfera familiar estaría evidenciando, cohesión desvinculada o desligada, puesto que la unión entre ellos se encuentra en déficit, presentando individualismo e intereses personales. En el caso de familias que muestran cierto nivel de unión afectivo, comprensión, toma de decisiones en conjunto en ocasiones que acontecen, serían considerados dentro de la dimensión de cohesión separada. Las familias que reflejan unión, empatía, confianza, así también toman decisiones en comunicación con los integrantes, serían considerados dentro de una cohesión conectada o unida, por otra parte, las familias que presentan un alto grado de honestidad, dependencia, dificultad para la toma de decisiones a nivel personal, reflejan un grado de dependencia entre sus integrantes, siendo consecuentes todos los integrantes por las reglas muy rígidas y límites en relación a la independencia.

- Adaptabilidad Familiar: Viene hacer la capacidad de la estructura familiar para liderar, organizar, definir roles e incorporar reglas, en su sistema, para de esta forma enfrentar adversidades amenazantes y ciclos cambiantes dentro del componente familiar. Por lo tanto, las familias que se encuentren en niveles céntricos de adaptabilidad, como también familias estructuradas o flexibles, presentaran un funcionamiento familiar saludable, así mismo este modelo presenta cuatro niveles de adaptabilidad: caótica, flexible, estructurada y rígida. Olson, Sprenkle y Russell (1979) citado en (Caycho, 2018, p. 18)

Por lo inferido, la adaptabilidad familiar viene hacer el soporte como capacidad para que la familia presente un equilibrio constante frente a los cambios que rigen la sociedad o se presentan imprevistamente, considerando al nivel caótico como muy alto, al nivel flexible como moderado alto, al nivel estructurado como bajo o moderado y al nivel rígido como muy bajo, en lo que concierne al funcionamiento familiar.

2.3.2. Dependencia de videojuegos.

Cholíz y Marco (2011) Afirman que “La dependencia a videojuegos en línea trata sobre la practica desmesurada y compulsivamente progresiva y constante que al sujeto le resulta difícil de abandonar, haciendo uso de ello cada vez con mucha frecuencia y perseverancia” (p. 419).

Asi mismo los autores hacen referencia a cuatro dimensiones:

Dimensiones

- **Abstinencia:** Abarca todo un proceso de malestar a nivel psicológico lo cual puede presentar alteraciones en la percepción, orientación, concentración y memoria, además de ello afecta a nivel emocional en donde se puede evidenciar cambios bruscos en el estado de ánimos, generando así emociones como la ira, en algunos casos desarrollar depresión y hasta conllevar al suicidio, a tal punto que puede conllevar a consecuencias físicas, generando somatizaciones y dolores, estos efectos desagradables se manifiestan una vez que el sujeto interrumpe o deja de manera brusca el uso del videojuego por un tiempo propicio, o también reducida de manera repentina, así también hace referencia a la utilización de los videojuegos para de esta forma conllevar a disminuir dicho malestar. (Cholíz y Marco, 2011, p. 420)

En síntesis, sobre las ideas expuestas, la abstinencia vendría hacer la presencia de síntomas a nivel físico y psicológico como consecuencia del bloqueo de uso del videojuego, así también se ven afectadas los procesos psicológicos, evidenciando afectación en la persona.

- **Abuso y Tolerancia:** Se refiere al aumento progresivo de horas de juego para que la persona pueda experimentar el mismo deseo de satisfacción, efectos de cambio y estado de ánimo que al inicio sentía por hacer uso de los videojuegos, ya que anteriormente el individuo necesitaba de menos tiempo de juego para poder concebir placer. (Cholíz y Marco, 2011, p. 420)

Al respecto podemos enfatizar que el incremento gradual del uso de videojuegos está vinculado a los efectos de satisfacción que se presentaba a un inicio, puesto que, en relación al tiempo, cada vez necesitará de mayor dedicación

para cubrir las necesidades de juego, e incremento de uso a pesar de las consecuencias negativas que se presenten en la persona.

- Problemas Asociados por los Videojuegos: “Vienen a ser las consecuencias adversas que traen consigo la dependencia a los videojuegos, estos pueden estar reflejados a nivel personal, afectivo, académico, laboral, etc., como: alteración del sueño, falta de aseo personal, pésima alimentación, problemas en el control de impulsos” (Cholíz y Marco, 2011, p. 420).

Sobre las bases de las ideas expuestas como complemento dentro de ese marco, argumentamos que los problemas asociados por los videojuegos, vienen hacer las consecuencias directas que influirán en el contexto de la persona de manera negativa, generando degradación de áreas que anteriormente solían ser funcionales, puesto que ahora la disfuncionalidad traerá consigo mayores factores de riesgo en la persona.

- Dificultad para el Control: Es la incapacidad del individuo por no saber controlar su conducta compulsiva por los videojuegos, pese a que no sea necesario ni oportuno en esa situación, continúa haciendo uso desmesurado de los videojuegos. Esta conducta parte a raíz de una emoción que está vinculada a un deseo intenso y obsesión a la misma vez, generando así malestar llamado síndrome de abstinencia, si se deja de ejecutar la conducta. Es por ello que la persona fascinada por el videojuego llega a perder interés por otras actividades que precedentemente al problema, le resultaban gratificantes y favorables. (Cholíz y Marco, 2011, p. 420)

Como complemento a estos elementos, las conclusiones derivadas que extraemos, son, que a medida que la persona va incrementando las conductas de juego, también se verá inmersa la incapacidad de tomar decisiones para el uso controlado de los videojuegos, trayendo consigo escases de importancia a actividades funcionales en su entorno personal y contexto social.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Ha. Existe relación significativa entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Ho. No existe relación significativa entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución Educativa de Huancayo, 2020.

3.2. Hipótesis Específicas

Ha1. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Ho1. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020

Ha2. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo,2020.

Ho2. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Ha3. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Ho3. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Ha4. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Ho4. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

3.3. Variables

- **V1. Funcionamiento Familiar**

Definición conceptual:

Es la interacción entre los integrantes de la familia, donde consideró dos dimensiones; la dimensión cohesión como el vínculo afectivo y a la dimensión adaptabilidad como la capacidad de cambiar su organización para enfrentar los obstáculos. También considera que un adecuado funcionamiento familiar es el que permite a la familia cumplir con sus objetivos y funciones. Olson, (2006) citado en (Nogales, 2007 pp. 191-192)

Definición Operacional:

La variable se midió, a través, de la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) de Olson, D; Gorall, D y Tiesel, J. Dicha escala presenta dos dimensiones: Cohesión familiar y adaptabilidad familiar, compuesta por 42 ítems, con categoría de calificación mala, regular, buena, muy buena.

- **V2. Dependencia de videojuegos**

Definición conceptual:

“La dependencia de videojuegos trata sobre la práctica desmesurada y compulsivamente progresiva de la práctica constante, que al sujeto le resulta difícil de

abandonar, haciendo uso de ello cada vez con mucha más constancia y perseverancia”
Cholíz y Marco (2011).

Definición operacional:

La variable se midió a través del Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco, el cual cuenta con 4 dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control. Este instrumento está compuesto de 25 ítems, con categoría de calificación: muy alto, nivel alto, medio y nivel bajo, las cuales valora el nivel de adicción que presenta un individuo con referencia al videojuego.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de Investigación

En esta investigación se empleó el método científico como método general que según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la definen como “un proceso estructurado y sistemático que se aplica al estudio de una investigación o fenómeno, con el fin de descubrir nuevos conocimientos”

A su vez se hizo uso del método específico hipotético - deductivo, ya que se planteó hipótesis a raíz de experiencias científicas o leyes generales (Bunge, 2010, p. 184).

4.2. Tipo de Investigación

El estudio fue de tipo básica, porque nos dirige a la búsqueda de nuevos conocimientos y a su vez enriquecer con los que ya se cuenta (Sánchez y Reytez, 2015).

4.3. Nivel de Investigación

Supo (2012) refiere “el nivel relacional, consta en demostrar la dependencia probabilista entre la relación de dos fenómenos de estudio el cual sirve para pruebas paramétricas y no paramétricas” (p. 2).

Es por ello que en esta investigación se utilizó el nivel relacional.

4.4. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación fue correlacional, con el objetivo de describir la relación que existe entre las variables funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos, de corte transversal, ya que se recolectaron los datos en un tiempo determinado. (Hernández, et al. 2014 p. 157)

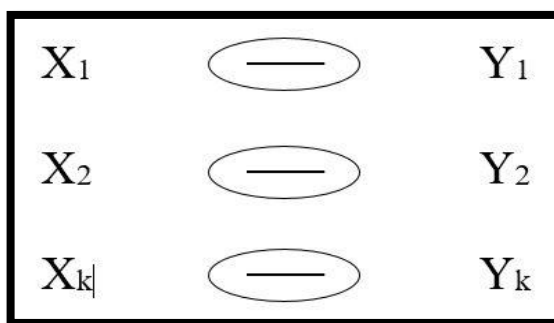


Figura 5. Diseño correlacional de corte transversal.

Fuente: Hernández, Fernández y Baptista (2014)

4.5. Población y Muestra

Población

Para (Hernández, et al. 2014), refieren “que es el conjunto total de sujetos que concuerden con las mismas características para la investigación” (p. 174).

La población estudiada estuvo constituida por 118 estudiantes del sexo masculino del 3er año de secundaria de la institución educativa Salesiano Técnico “Don Bosco” de Huancayo, distrito de El Tambo, que oscilan entre los 14 y 15 años de edad.

Muestra

Para la presente investigación la muestra estuvo conformada por 91 estudiantes de educación secundaria.

Para (Hernández, et al. 2014), “es un sub grupo de individuos tomados de la población, que servirán para la recolección de datos” (p. 175).

Así también en la presente investigación se utilizó el muestreo no probabilístico intencionado, ya que “la elección de la muestra no depende de la probabilidad, sino más bien de los criterios de los investigadores a causa de algunas limitaciones y/o restricciones presentadas en el contexto” (Hernández, et al. 2014, p. 189).

Criterios de Inclusión.

- Estudiantes matriculados en el año escolar 2020.
- Estudiantes del 3er año del nivel secundario de la Institución Educativa Salesiano Técnico Don Bosco Huancayo-El Tambo-2020.
- Se tomó en cuenta solo a los alumnos que contaron con la firma de sus padres en el consentimiento informado.

- Estudiantes de 14 y 15 años de edad.

Criterios de Exclusión.

- Estudiantes no matriculados en el año escolar 2020.
- Estudiantes que no pertenecieron al tercer grado.
- Estudiantes que no presentaron el consentimiento informado firmado por sus padres.
- Estudiantes que no se encontraron en las edades de 14 y 15 años.

4.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Técnicas

Se hizo uso de la encuesta, empleando instrumentos como medios de recopilación de información. (Sánchez y Reyez, 2015).

Instrumento

Según (Hernández, et al. 2014), refiere que un instrumento de medición, “es aquel que sirve para la recaudación de datos de las variables a investigar”. (p. 199).

Para la primera variable de funcionamiento familiar se administró la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) de Olson, Gorall y Tiesel.

FICHA TÉCNICA

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

Base Teórica	: Enfoque Sistémico Familiar. Modelo Circunflejo.
Autores	: Olson, D; Gorall, D y Tiesel, J (2003).
Institución	: Universidad de Minnesota (Estados Unidos).
Adaptado al Perú	: Br. Goicochea Rodríguez, Ana y Narváez Campos, Paola (2011).
Forma de aplicación	: Colectivo o individual.
Edad de aplicación	: Adolescentes (12 años a más) y adultos.
Duración	: 15 minutos aproximadamente.
Finalidad	: Evaluación del funcionamiento familiar (Cohesión y adaptabilidad).
Dimensiones	: Dos dimensiones. <ul style="list-style-type: none"> • Cohesión familiar. • Adaptabilidad familiar.

Breve descripción: Tiene como objetivo medir el funcionamiento familiar a través de dos dimensiones: cohesión familiar y adaptabilidad familiar, cada uno de ellos constituido por 21 ítems, formando así un total de 42 ítems, la escala valorativa es de tipo likert que va desde totalmente en desacuerdo (1) hasta totalmente de acuerdo (5), en donde el evaluado tendrá que marcar una respuesta según como refleja o describe mejor a su familia.

Validez

Para (Hernández et al, 2014), definen a la validez, como el nivel en el que un instrumento mide realmente lo que pretende medir (p. 200).

Para este proceso se utilizó la validez por juicio de expertos, el cual estuvo conformado por tres jurados (psicólogos) expertos en el tema, dos de ellos con grado de Magister y uno con grado de Doctor, solicitando que dieran su valoración, mediante un formato el cual evalúa las categorías de: DEFICIENTE, BUENO Y EXCELENTE.

Dos de los expertos, coincidieron en la misma opinión calificando al instrumento FACES IV como excelente, mientras que el tercer jurado lo considero como bueno (ver anexo N° 011). Dando así pase a poder ser utilizado dicho instrumento.

Confiabilidad

Según (Hernández et al, 2014), refiere que “un instrumento tiene confiabilidad, cuando este se aplica en varias oportunidades a una misma persona en un rango de tiempo y que los resultados no deben variar de forma exagerada” (p. 200).

Para este proceso se realizó la prueba piloto, el cual estaba constituido por el 30% (27 estudiantes) del número total de la muestra. Obteniendo un alfa de Cronbach de 0.720 (ver anexo N° 010), Este valor nos indica que el instrumento tiene una alta consistencia, y por lo tanto una confiabilidad buena para ser aplicada.

Tabla 1.

Nivel de coeficiente de confiabilidad.

Rango	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: Ruiz, Carlos (2013).

Para la evaluación de la segunda variable, se utilizó el Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) creado por Cholíz y Marco.

FICHA TÉCNICA

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)

Nombre de la prueba : Test de dependencia a videojuegos (TDV).

Autores : Marcos y Cholíz.

País de origen : España

Año : 2011.

Adaptado al Perú : Salas Edwin y Merino Cesar (2017).

Tipo de aplicación : Individual y colectiva.

Ámbito de aplicación : Entre 11 a 18 años.

Tiempo de duración : 15 a 20 minutos aproximadamente.

Dimensiones : Cuatro dimensiones.

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

Breve descripción: Tiene como objetivo medir la dependencia provocado por el abuso del videojuego a través de 4 dimensiones: Abstinencia (3,4,6,7,10,11,13,14,21,25), Abuso y tolerancia (1,5,8,9,12), la tercera dimensión denominada Problemas asociados a los videojuegos (16,17,19,23), y la última Dificultad de control (2,15,18,20,22,24), haciendo un total de 25 ítems, con una escala valorativa tipo likert que va en ascenso totalmente en desacuerdo (0), en desacuerdo (1), normal (2), de acuerdo (3) y totalmente de acuerdo (4).

Validez

El mismo procedimiento se consideró para el instrumento TDV, dos de los jurados dieron una valoración de excelente, mientras que uno de ellos lo considera dentro de la categoría buena (ver anexo N° 011), considerando así que dicho instrumento es apto para la evaluación.

Confiabilidad

Luego de haber realizado la prueba piloto, las respuestas fueron medidos mediante el coeficiente del alfa de Cronbach obteniendo como resultado 0,889 (ver anexo N° 010), un valor que permite afirmar una fiabilidad alta, por lo tanto, el instrumento es confiable.

Tabla 2.
Niveles de coeficiente de confiabilidad.

Rango	Magnitud
0,91 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,90	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

Fuente: (Ruiz, 2013).

La recolección de datos según (Hernández, et al. 2014), es “crear un plan minucioso de pasos para recolectar información verídica” (p. 198). La cual se realizó de manera virtual mediante la plataforma de Google Forms, editando cada una de las preguntas de los test, el cual genero un link de navegación, este fue enviado al director de la Institución Educativa, explicándole las instrucciones y objetivos de cada uno de ellos. Posteriormente por intermedio de los tutores encargados del tercer grado de secundaria, se envió aquel link a los alumnos pertenecientes aquel grado escolar. Esto debido a la emergencia sanitaria, previo consentimiento de la institución educativa como de los padres de familia, que de igual forma estos fueron informados por mensajería virtual.

4.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Los datos recolectados fueron ingresados en primer lugar a la hoja de cálculo de Microsoft Excel 2016 (ver anexo N°012), y posteriormente fueron analizados a través del programa Software IBM SPSS Statistics 23, el cual sirvió de ayuda para el proceso estadístico y nos brindó un análisis descriptivo de las variables, estos fueron plasmados en cuadros, tablas de frecuencia y figuras.

Para la prueba de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva, el cual tiene un nivel de significancia del 5% es decir $\alpha = 0.05$, para la estadística de prueba se hizo uso del coeficiente de Tau b de Kendall, debido a que las dos variables se encuentran dentro de la categoría ordinal, y son pruebas no paramétricas, algunos autores recomiendan hacer uso del coeficiente de Tau de Kendall, cuando las muestras son grandes. (Huamancaja, 2017) encontrado en (Copelo, 2020, p. 66)

En cuanto a los criterios de decisión, si $p < \alpha$ se rechazara la hipótesis nula (H_0) y se aceptará la hipótesis alterna (H_a), pero si $p > \alpha$ se negara la hipótesis alterna y se aceptara la hipótesis nula.

4.8. Aspectos Éticos de la Investigación

Se tuvo en cuenta los aspectos éticos de investigación determinados en los artículos 27 y 28 del reglamento general de investigación de la Universidad Peruana los Andes.

En primer lugar, se empezó por respetar los derechos de la integridad moral de los alumnos evaluados, respetando su privacidad y confidencialidad que amerita la investigación con relación a los participantes del estudio.

Se brindó información sobre las finalidades del estudio de investigación, se redactó un documento de asentimiento y consentimiento informado en donde los participantes y los padres y/o apoderados firmaron dando la autorización para que sus hijos participen del proyecto de investigación. Los instrumentos, que se administraron, fueron de forma anónima a fin de proteger la dignidad humana, la identidad, la libertad y diversidad de los participantes.

Durante todo el proceso de investigación, no se generó daño físico ni psicológico a los estudiantes, respetando los derechos humanos que nos atribuyen, más por el contrario los efectos de estudio son un beneficio hacia la población estudiantil. Se contó con la autorización por parte del director de la institución para realizar el estudio con los alumnos de su plantel.

Durante la redacción del proyecto e informe final se consideró a los autores de las definiciones, conceptos, instrumentos y teorías, con el fin de evitar plagios, así mismo los resultados que se alcanzaron no fueron manipulados ni alterados, por el contrario son originales para poder mantener coherencia con la línea de investigación institucional, los cuales fueron informados al director de dicho plantel de estudios.

CAPÍTULO V RESULTADOS

5.1. Descripción de Resultados

- **Resultados de los niveles de la variable Funcionamiento Familiar.**

Tabla 3.

Niveles de la variable Funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
Mala	0	0.0
Regular	24	26.4
Buena	66	72.5
Muy buena	1	1.1
Total	91	100.0

Fuente: Base de datos SPSS.

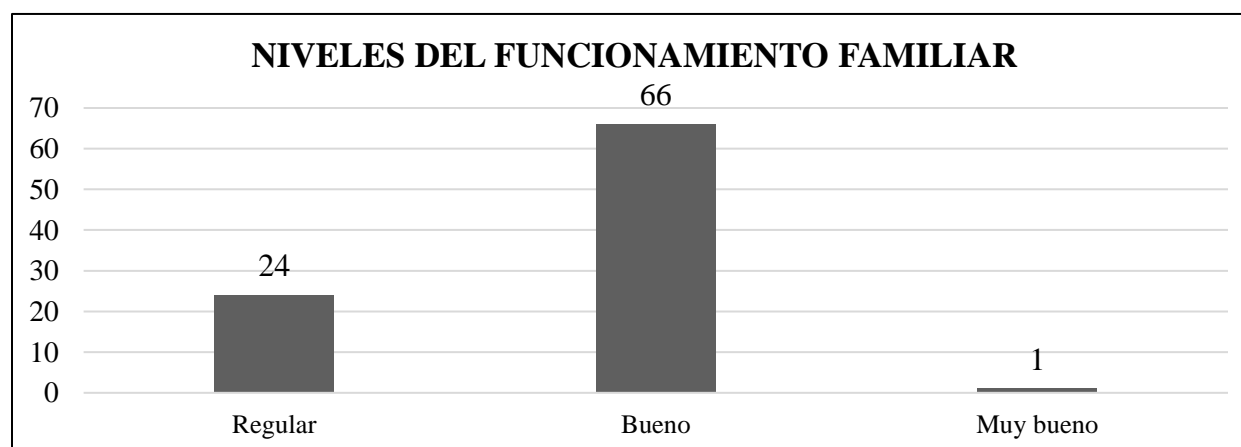


Figura 6. Niveles de la variable Funcionamiento Familiar en estudiante de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°3 y figura N°6, se observa que, del total de 91 alumnos, se obtuvo que, 24 estudiantes, es decir el 26,4% de la muestra, presentaron un funcionamiento familiar regular, mientras que 66 estudiantes referente al 72,5% tienen un buen funcionamiento familiar, y 1 de ellos equivalente al 1.1% manifiesta tener un nivel muy bueno. Cabe resaltar que ningún alumno de la muestra presenta un mal funcionamiento familiar.

Tabla 4.

Resultados de los tipos de familia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
Familias balanceadas	86	94,5
Familias de rango medio	2	2.2
Familias desbalanceadas o extremas	3	3.3
Total	91	100,00

Fuente: Base de datos SPSS

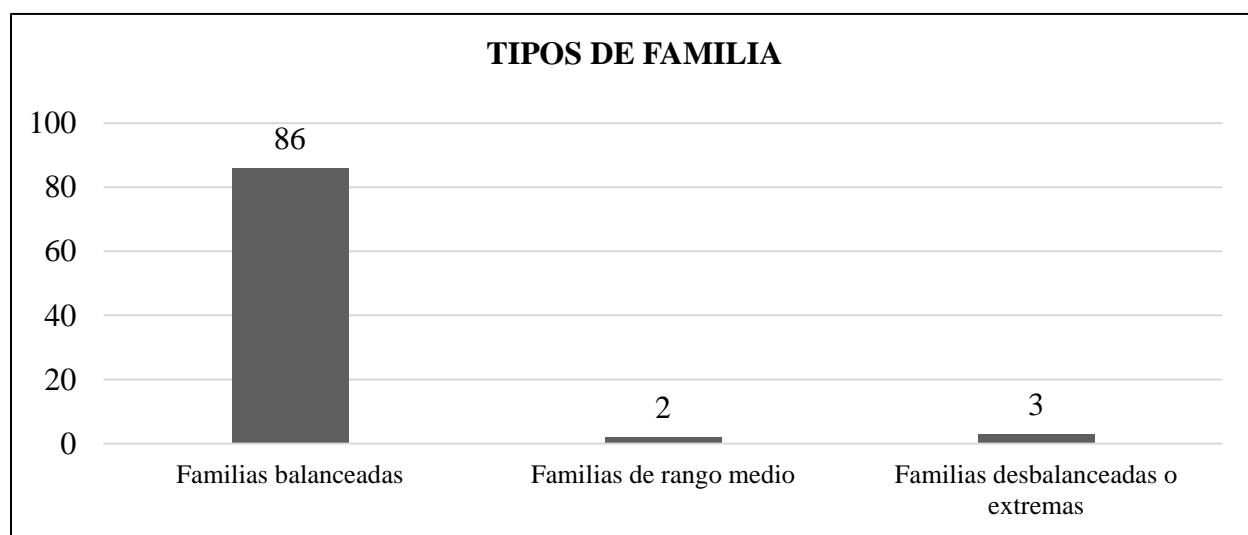


Figura 7. Resultados de los tipos de familia en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°4 y en la figura N°7 se observa que, del total de la muestra, el 94,5% es decir 86 estudiantes pertenecen a familias balanceadas, así también el 2,2% equivalente a 2 estudiantes se

encuentran dentro de las familias de rango medio, y por último el 3,3% correspondiente a 3 estudiantes, pertenecen a familias desbalanceadas o extremas.

Tabla 5.

Resultados de los tipos de cohesión familiar en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
Desvinculada	0	0,0
Separada	40	44,0
Conectada	50	54,9
Enredada	1	1,1
Total	91	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

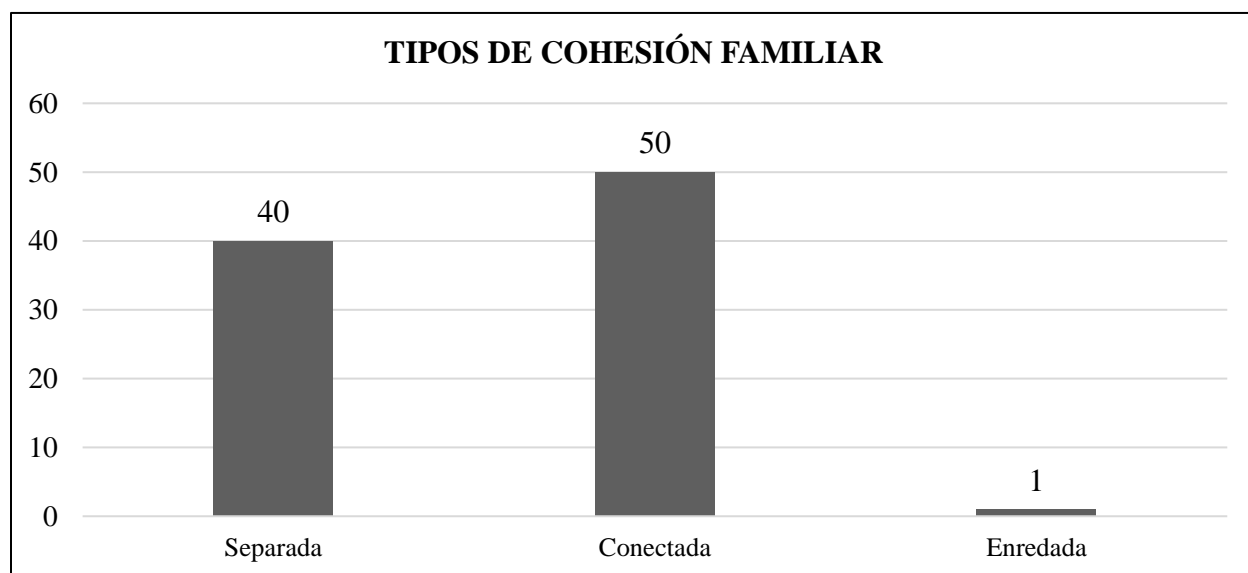


Figura 8. Resultados de los tipos de cohesión familiar en estudiante de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación:

En la tabla N° 5 y en la figura N°8 se observa que, del total de la muestra, 40 estudiantes o el 44% posee una cohesión separada, mientras que el 54.9% referido a 50 estudiantes, presentan un tipo de cohesión conectada y solo 1 de ellos manifiesta tener una cohesión enredada.

Tabla 6.

Resultados de los tipos de adaptabilidad familiar en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
Rígida	0	0,0
Estructurada	17	18,7
Flexible	73	80,2
Caótica	1	1,1
Total	91	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

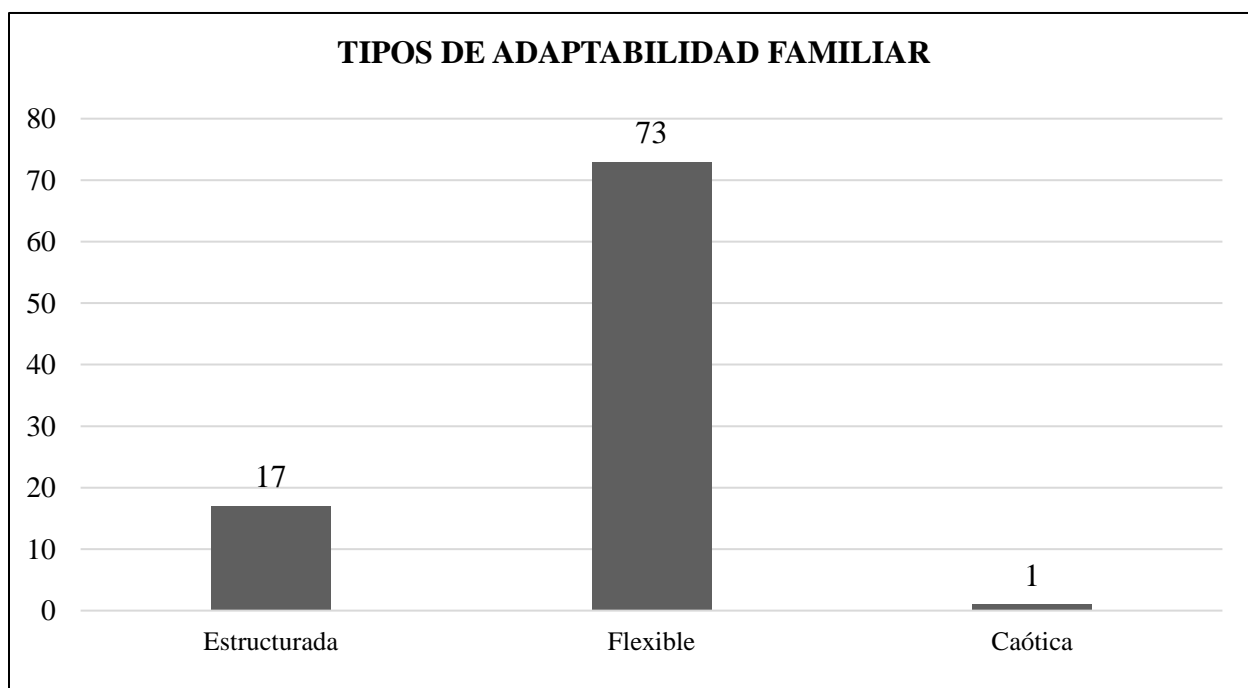


Figura 9. Resultados de los tipos de adaptabilidad familiar en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°6 y la figura N°9, se puede apreciar que, del total de 91 estudiantes, 17 de ellos decir el 18,7% presenta tener un tipo de adaptabilidad estructurada, por el contrario 73 alumnos equivalentes al 80.2% de la muestra posee una adaptabilidad flexible, y uno de ellos manifiesta tener un tipo caótico de adaptabilidad familiar.

- **Resultados de la variable Dependencia de Videojuegos**

Tabla 7.

Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
Sin dependencia	26	28,6
Baja dependencia	42	46,2
Dependencia moderada	19	20,9
Dependencia grave	4	4,4
Dependencia muy grave	0	0,0
Total	91	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

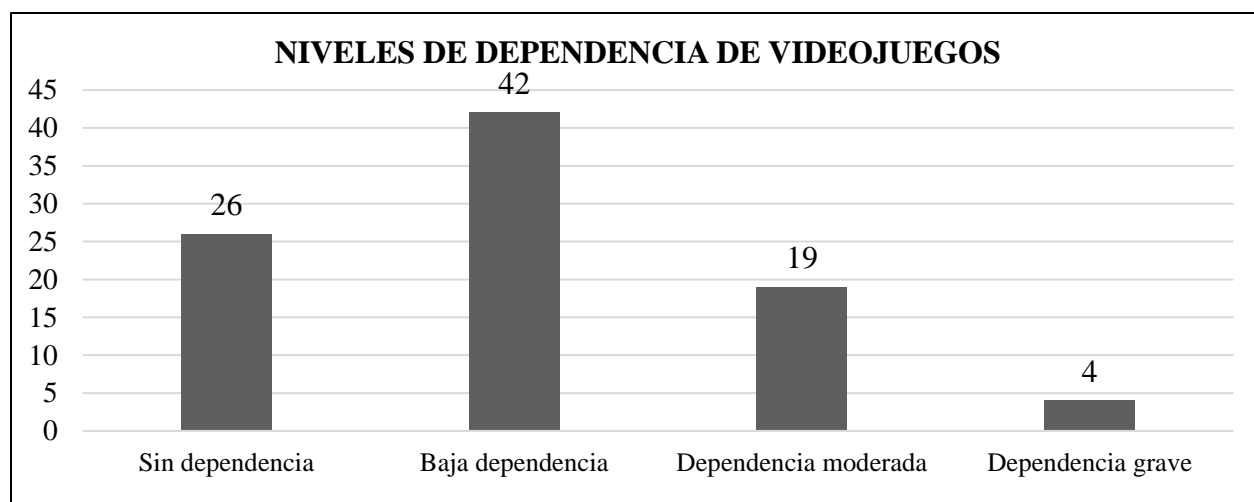


Figura 10. Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°7 y la figura N°10, se puede apreciar que, del total de 91 estudiantes, 26 de ellos es decir el 28.6%, no presentan niveles de dependencia a los videojuegos, mientras que 42 estudiantes que representa el 46.2%, poseen un nivel bajo dependencia, así también 19 estudiantes equivalente al 20.9%, evidencian tener dependencia moderada, y 4 estudiantes es decir el 4.4%, presentan dependencia grave hacia los videojuegos.

Tabla 8.

Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
No presenta abstinencia	28	30,8
Bajo	38	41,8
Moderado	17	18,7
Grave	8	8,8
Muy grave	0	0,0
Total	91	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

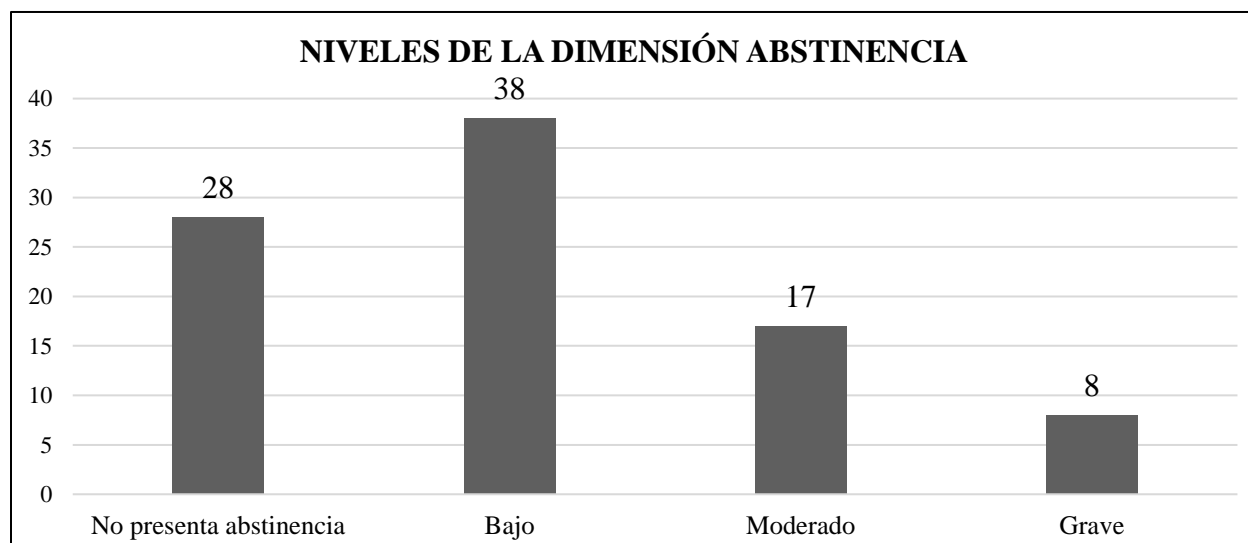


Figura 11. Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión abstinencia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°8 y la figura N°11, se observa que, del total de 91 alumnos, se obtuvo que, 28 estudiantes es decir un 30.8% de la muestra, no presentan niveles de abstinencia hacia los videojuegos, así mismo, 38 estudiantes o 41.8% presentan un nivel bajo, mientras que 17 estudiantes, referido al 18.7%, evidencian tener un nivel moderado de abstinencia, para concluir 8 estudiantes equivalente al 8.8%, presentan un nivel grave de abstinencia hacia el uso de los videojuegos.

Tabla 9.

Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
No presenta abuso y tolerancia	34	37,4
Bajo	35	38,5
Moderado	16	17,6
Grave	5	5,5
Muy grave	1	1,1
Total	91	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

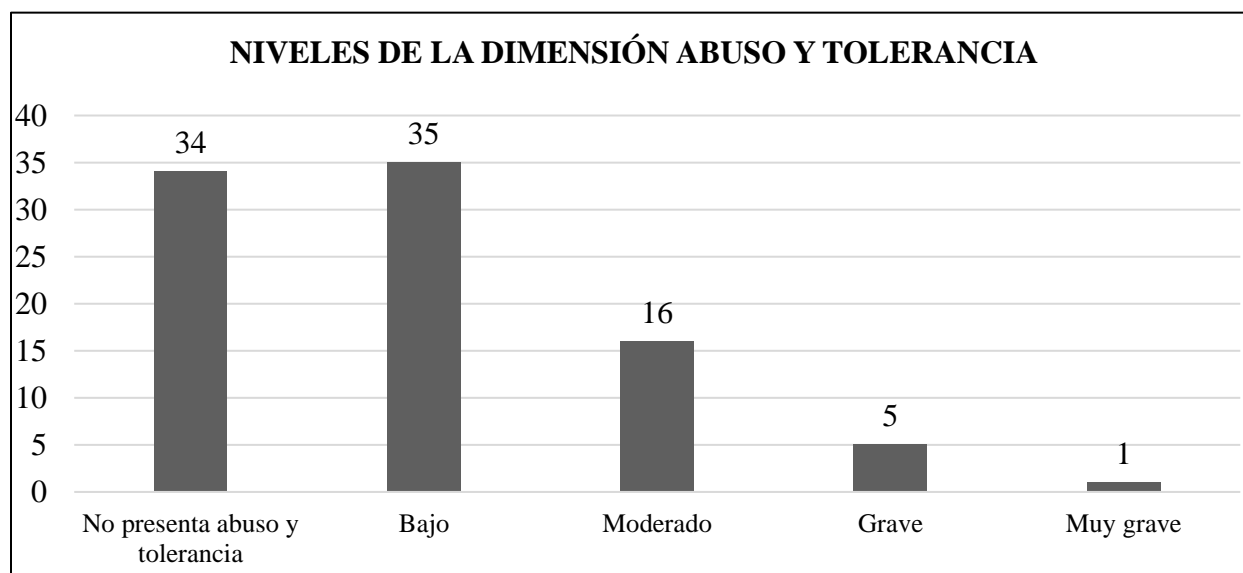


Figura 12. Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión abuso y tolerancia, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°9 y la figura N°12, se observa que del total de 91 alumnos, 34 de ellos es decir el 37.4% de la muestra, no presentan niveles de abuso y tolerancia hacia los videojuegos, así mismo, 35 estudiantes o un 38.5% presentan un nivel bajo, mientras que 16 estudiantes correspondiente al 17.6%, evidencian un nivel moderado, así también 5 estudiantes equivalente al 5.5%, presentan un nivel grave, por último 1 estudiante correspondiente al 1.1 % de la muestra, presenta un nivel muy grave en cuanto al abuso y tolerancia por el uso de los videojuegos.

Tabla 10.

Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
No presenta problemas asociados a los videojuegos	33	36,3
Bajo	42	46,2
Moderado	12	13,2
Grave	3	3,3
Muy grave	1	1,1
Total	91	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

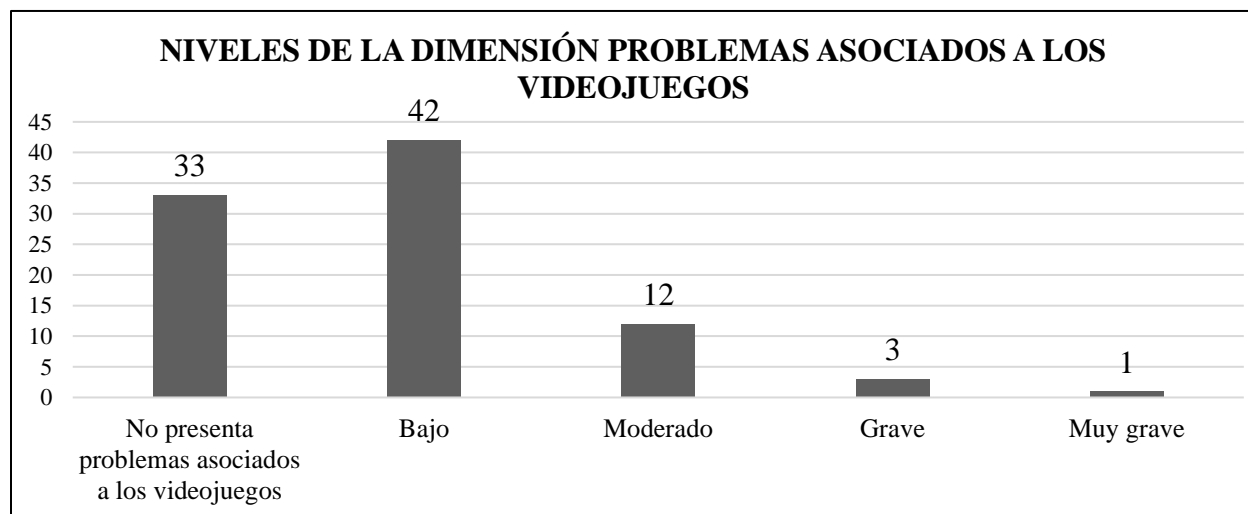


Figura 13. Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión problemas asociados a los videojuegos, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°10 y la figura N°13, se observa que del total de 91 alumnos, se encontró que, 33 estudiantes proporcional a un 36.3% de la muestra, no presentan problemas asociados a los videojuegos, mientras que 42 estudiantes o un 46.2% muestran un nivel bajo, así mismo 12 estudiantes es decir el 13.2%, evidencian niveles moderados, así también 3 estudiantes equivalente al 3.3%, poseen graves problemas, finalmente 1 estudiante correspondiente a 1.1%, presenta tener un nivel muy grave de problemas asociados a los videojuegos.

Tabla 11.

Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
No presenta dificultad de control	23	25,3
Bajo	47	51,6
Moderado	18	19,8
Grave	3	3,3
Muy grave	0	0,0
Total	91	100,0

Fuente: base de datos SPSS.

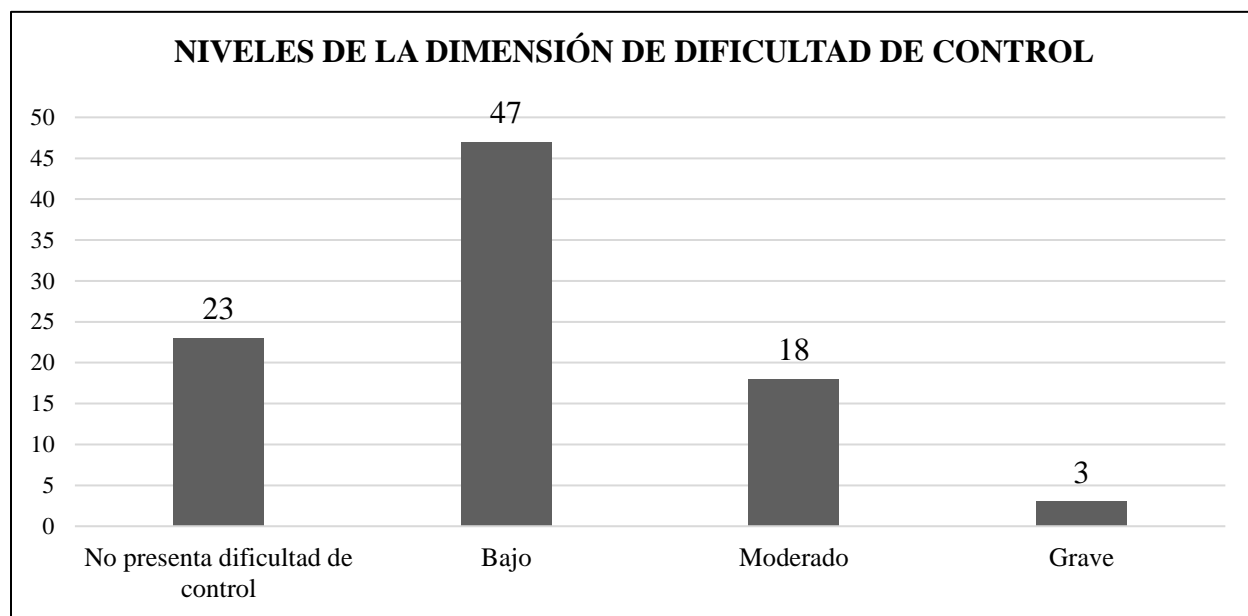


Figura 14. Resultados de los niveles de la variable dependencia de videojuegos en su dimensión dificultad de control, en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir del instrumento aplicado a la muestra.

Interpretación

En la tabla N°11 y la figura N°14, se observa que, del total de 91 alumno, se obtuvo que, 23 estudiantes de la muestra que hace referencia a un 25.3%, no presentan dificultades de control, mientras que, 47 estudiantes o el 51.6% presentan un nivel bajo, así mismo 18 estudiantes es decir el 19.8%, evidencian tener un nivel moderado, para concluir 3 estudiantes equivalente al 3.3%, manifiestan tener niveles graves de dificultad de control hacia el uso de los videojuegos.

Tabla 12.

Tabla cruzada entre el funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

		Dependencia de Videojuegos					Total
		Sin dependencia	Baja	Moderada	Grave		
Niveles del Funcionamiento Familiar	Mala	Recuento	0	0	0	0	0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	Regular	Recuento	5	14	4	1	24
		% del total	5,5%	15,4%	4,4%	1,1%	26,4%
	Bueno	Recuento	21	27	15	3	66
		% del total	23,1%	29,7%	16,5%	3,3%	72,5%
	Muy bueno	Recuento	0	1	0	0	1
		% del total	0,0%	1,1%	0,0%	0,0%	1,1%
	Total	Recuento	26	42	19	4	91
		% del total	28,6%	46,2%	20,9%	4,4%	100,0%

Fuente: Base de datos SPSS

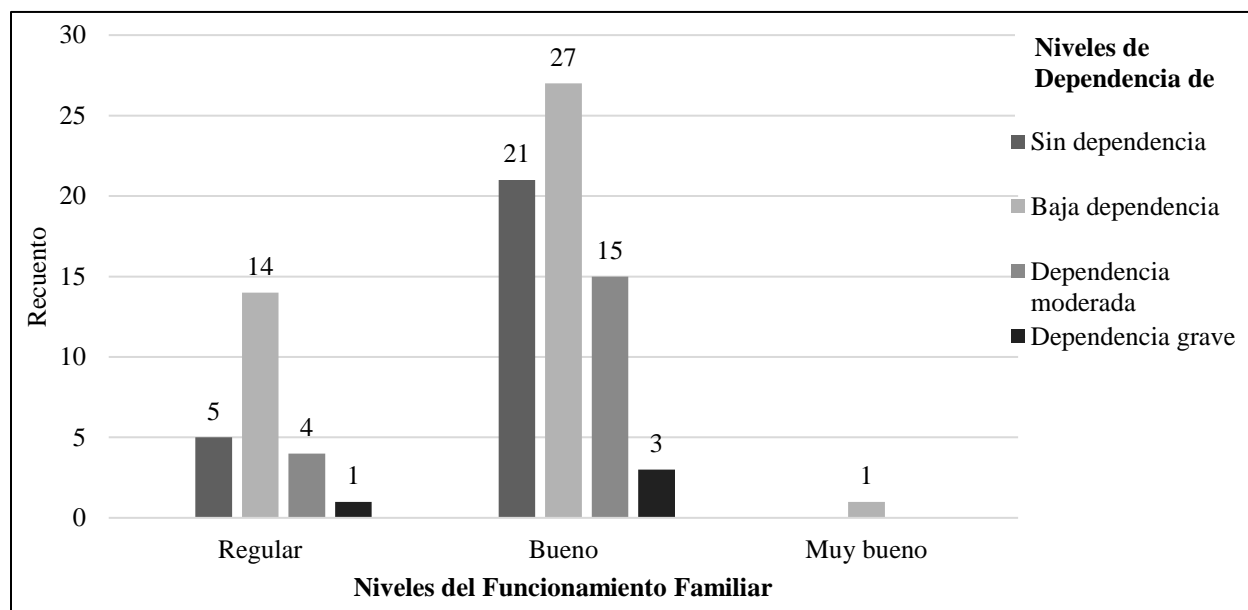


Figura 15. Relación entre el funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Fuente: Elaboración propia mediante el programa Excel, a partir de los instrumentos aplicados a la muestra

Interpretación:

En la tabla N°12 y la figura N°15, se observa la relación entre funcionamiento familiar y la dependencia de videojuegos, apreciando la cantidad de estudiantes que pertenecen a cada variable. En relación al nivel regular del funcionamiento familiar y sin dependencia a videojuegos son 5 estudiantes, es decir el 5,5%, mientras que relacionado con un nivel bajo de dependencia son 14 alumnos, lo cual corresponde al 15,4%, así también relacionado con un nivel moderado de dependencia son 4 estudiantes, representado por el 4,4%, de igual modo relacionado con un nivel grave de dependencia de videojuegos se aprecia a solo un estudiante, equivalente al 1,1% de la muestra. Con relación al buen nivel de funcionamiento familiar y sin dependencia a los videojuegos, son 21 estudiantes, es decir el 23,1%, mientras que relacionado con un nivel bajo de dependencia, se observa que son 27 alumnos referentes al 29,7%, ahora bien, relacionado con un nivel moderado de dependencia son 15 estudiantes, representado por el 16,5%, así mismo relacionado con un nivel grave de dependencia de videojuegos son 3 alumnos, equivalente al 3,3% de la muestra. En relación al nivel muy bueno de funcionamiento familiar y un nivel bajo de dependencia de videojuegos solo se aprecia a un estudiante, es decir al 1,1% de la muestra, con referencia a los demás niveles de dependencia de videojuegos no se observa a ningún estudiante.

5.2. Contrastación de Hipótesis

- **Contrastación de Hipótesis General**

- **Hipótesis alterna. H_a**

- Existe relación significativa entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

- **Hipótesis nula. H_0**

- No existe relación significativa entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Nivel de significancia o riesgo de la prueba: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Tau_b de Kendall (t)

Tabla 13.
 Tabla del nivel de coeficiente de correlación de Tau de Kendall.

Coeficiente de correlación	Nivel de Correlación
$\pm 1,00$	“Correlación perfecta”, positiva o negativa.
$\pm 0,90 - \pm 0,99$	“Correlación muy alta”, positiva o negativa.
$\pm 0,70 - \pm 0,89$	“Correlación alta”, positiva o negativa.
$\pm 0,40 - \pm 0,69$	“Correlación moderada”, positiva o negativa.
$\pm 0,20 - \pm 0,39$	“Correlación baja”, positiva o negativa.
$\pm 0,01 - \pm 0,19$	“Correlación muy baja”, positiva o negativa.
0	“Correlación nula”.

Fuente: Los autores.

Tabla 14.
 Prueba de correlación de Tau-b de Kendall funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos.

		Funcionamiento Familiar	Dependencia de Videojuegos
Tau_b de Kendall	Funcionamiento Familiar	1,000	,016
	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	.	,829
	N	91	91

Fuente: Base de datos SPSS.

Lectura del P. valor

Criterio para determinar la hipótesis:

- Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis **H₀**, y se acepta la hipótesis de investigación **H_a**. (significativo)
- Si $p > \alpha$; se aceptada la hipótesis nula **H₀**, y se rechaza la hipótesis de investigación **H_a**. (No significativo).
- Sig. (bilateral): 0,829 = P. valor $> \alpha$ (0,05) = la **H₀** se aprueba. No significativo.

a) Decisión estadística

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall fue de 0,016 obteniendo una correlación directa muy baja, puesto que ($p = 0,829 > 0,05$), en consecuencia, se

acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis de investigación (H_a), debido que no se cumple la probabilidad de ocurrencia ($p < 0,05$).

b) Conclusión estadística

A este respecto dado que el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

c) Interpretación

El objetivo general de la presente tesis fue: Determinar qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y la Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020, de acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que no existe relación significativa entre ambas variables, dando pie a nuestra hipótesis nula.

• **Contrastación de Hipótesis Específica N° 1**

➤ **Hipótesis alterna H_{a1} .**

Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

➤ **Hipótesis nula H_{01} .**

No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Nivel de significancia o riesgo de la prueba: $\alpha = 0.05$

Estadístico de prueba: Tau_b de Kendall (t).

Tabla 15.

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall funcionamiento familiar y la dimensión abstinencia.

		Funcionamiento	
		Familiar	Abstinencia
Tau_b de Kendall	Funcionamiento Familiar	1,000	,043
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,559
	N	91	91

Fuente: Base de datos SPSS.

Lectura del P. valor

Criterios para determinar la hipótesis:

- Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis **Ho**, y se acepta la hipótesis alterna **Ha**. (significativo)
- Si $p > \alpha$; se aceptada la hipótesis nula **Ho**, y se rechaza la hipótesis alterna **Ha**. (No significativo).
- Sig. (bilateral): $0,559 = P. \text{ valor} > \alpha (0,05) =$ la Ho se aprueba. No significativo

a) Decisión estadística

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación de Tau_b de Kendall con relación a la dimensión de abstinencia fue de 0,043 en donde se obtiene una correlación directa baja, puesto que ($p = 0,559 > 0,05$) por ende, se acepta la hipótesis nula (Ho) y se rechaza la hipótesis alterna (Ha), debido a que no se cumple la probabilidad de ocurrencia ($p < 0,05$).

b) Conclusión estadística

Dado que el p valor es mayor a α , se determina que: No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

c) Interpretación

El primer objetivo específico hace mención a: Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020. Como resultado final se hace referencia a que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en los estudiantes de la muestra, aceptando nuestra hipótesis nula y negando la hipótesis alterna.

• Contrastación de Hipótesis Específica N° 2

➤ Hipótesis alterna Ha2.

Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

➤ Hipótesis nula Ho2.

No existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Nivel de significancia o riesgo de la prueba: $\alpha = 0,05$

Estadístico de la prueba: Tau_b de Kendal (t).

Tabla 16.

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall funcionamiento familiar y la dimensión abuso y tolerancia.

			Funcionamiento Familiar	Abuso y Tolerancia
Tau_b de Kendall	Funcionamiento Familiar	Coefficiente de correlación	1,000	-,006
		Sig. (bilateral)	.	,931
		N	91	91

Fuente: Base de datos SPSS.

Lectura del P. valor

Criterios para determinar la hipótesis:

- Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis **H₀**, y se acepta la hipótesis alterna **H_a**. (significativo)
- Si $p > \alpha$; se aceptada la hipótesis nula **H₀**, y se rechaza la hipótesis alterna **H_a**. (No significativo).
- Sig. (bilateral): 0,931 = P. valor $> \alpha$ (0,05) = la **H₀** se aprueba. No significativo.

a) Decisión estadística

En relación a la tabla de coeficiente de correlación de Tau, fue de -0,006 obteniendo una correlación inversa muy baja, puesto que ($p = 0,931 > 0,05$), en consecuencia, se acepta la hipótesis nula (**H₀**) y se rechaza la hipótesis alterna (**H_a**), debido a que no se cumple la probabilidad de ocurrencia ($p < 0,05$).

b) Conclusión estadística

Por consiguiente, el p valor es mayor a α , por ende: No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

c) Interpretación

El segundo objetivo específico fue: Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020; según los resultados alcanzados se concluye que no existe relación

significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en la muestra de estudiantes, aceptando nuestra hipótesis nula y rechazando la alterna.

- **Contrastación de Hipótesis Especifica N° 3**

- **Hipótesis alterna Ha3.**

Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

- **Hipótesis nula Ho3.**

No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Nivel de significancia o riesgo de prueba: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Tau_b de Kendall (*t*).

Tabla 17.

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos.

			Funcionamiento Familiar	Problemas Asociados a los Videojuegos
Tau_b de Kendall	Funcionamiento Familiar	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000	-,023
		N	91	91

Fuente: Base de datos SPSS.

Lectura del P. valor

Criterios para determinar la hipótesis:

- Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis **Ho**, y se acepta la hipótesis alterna **Ha**. (significativo)
- Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula **Ho**, y se rechaza la hipótesis alterna **Ha**. (No significativo).
- Sig. (bilateral): $0,760 = P. \text{ valor} > \alpha (0,05) =$ la **Ho** se aprueba. No significativo.

a) Decisión estadística

Dado que el coeficiente de correlación que Tau de Kendal fue de -0,23, obteniendo así una correlación inversa baja, puesto que ($p = 0,931 > 0,05$), en consecuencia, se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a), debido que no se cumple la probabilidad de ocurrencia ($p < 0,05$).

b) Conclusión estadística

Debido a que el p es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

c) Interpretación

El tercer objetivo específico fue: Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020. Dado los resultados podemos concluir que no existe relación significativa entre las variables mencionadas, por ende, aceptamos nuestra hipótesis nula y rechazamos la alterna.

• **Contrastación de Hipótesis Especifica N° 4**

➤ **Hipótesis alterna H_{a4} .**

Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

➤ **Hipótesis nula H_{04} .**

No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Nivel de significancia o riesgo de la prueba: $\alpha = 0,05$

Estadístico de prueba: Tau_b de Kendall (t).

Tabla 18.

Prueba de correlación de Tau-b de Kendall funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control.

			Funcionamiento Familiar	Dificultad de Control
Tau_b de Kendall	Funcionamiento Familiar	Coefficiente de correlación	1,000	-,027
		Sig. (bilateral)	.	,717
		N	91	91

Fuente: Base de datos SPSS.

Lectura del P. valor

Criterios para determinar la hipótesis:

- Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis **H₀**, y se acepta la hipótesis alterna **H_a**. (significativo)
- Si $p > \alpha$; se aceptada la hipótesis nula **H₀**, y se rechaza la hipótesis alterna **H_a**. (No significativo).
- Sig. (bilateral): $0,717 = P. \text{ valor} > \alpha (0,05) =$ la **H₀** se aprueba. No significativo.

a) Decisión estadística

El coeficiente de correlación de Tau de Kendall fue de -0,27, obteniendo así una correlación inversa baja, puesto que ($p = 0,717 > 0,05$), en efecto se acepta la hipótesis nula (**H₀**) y se rechaza la hipótesis alterna (**H_a**), debido que no se cumple la probabilidad de ocurrencia ($p < 0,05$).

b) Conclusión estadística

Como se puede inferir en el p valor es mayor a α , se concluye que: No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

c) Interpretación

El objetivo específico número cuatro fue: Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020, debido a los resultados obtenidos, se concluye que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en la muestra de estudiantes, dando pase a nuestra hipótesis nula y rechazando la hipótesis alterna.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El funcionamiento familiar, según Olson (2006) es la buena relación entre los integrantes de la familia, que permite cumplir con sus objetivos y funciones de los cuales consideró dos dimensiones; la cohesión como el vínculo afectivo y la adaptabilidad como la capacidad de cambiar su organización para enfrentar los obstáculos. En cuanto a la dependencia de videojuegos “es la practica desmesurada, compulsivamente progresiva y constante, que a la persona le resulta difícil abandonar, haciendo uso de ello cada vez con mucha más frecuencia y perseverancia” (Cholíz y Marco 2010).

El objetivo principal del estudio fue: determinar qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.

Para lograr este propósito se aplicó los instrumentos FACES IV y TDV, seguidamente se realizó el procedimiento estadístico. Los resultados del primer instrumento en cuanto al funcionamiento familiar arrojan que: el 26,4% manifiesta tener un nivel regular, mientras que el 72,5% presenta un nivel bueno, y el 1,1% un nivel muy bueno de funcionamiento familiar. En cuanto a los resultados del segundo instrumento revelan que: el 4.4% de estudiantes presentaron una grave dependencia a los videojuegos, el 20.9% poseen un nivel moderado de dependencia hacia los videojuegos, el mayor porcentaje, es decir el 46,2% de la muestra tiene una dependencia baja (leve) con respecto a los videojuegos, y el 28.6% de estudiantes no presentan dependencia alguna a los videojuegos

Luego de realizar la recolección de datos y determinar los criterios para la contrastación de hipótesis, se concluye que no existe relación significativa entre Funcionamiento Familiar y la Dependencia de Videojuegos en los estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa Salesiano Técnico “Don Bosco”, dado que el p valor arrojó un resultado de 0,829 lo cual es mayor al nivel de significancia (0,05), por ende, aceptamos nuestra hipótesis nula. Por el contrario, se ha podido hallar mediante la prueba no paramétrica de Tau b de Kendall, que existe una relación directa muy baja ($t = 0.016$) en la muestra de estudiantes; en efecto podemos inferir que la familia no es el único componente determinante, puesto que podrían existir otros factores que estén inmersas al uso desmesurado de videojuegos.

En contraste con otras investigaciones, estos resultados son similares a las de Güere y Balbín (2019) en su investigación denominada “Funcionamiento familiar y depresión en

adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo”, ya que dichos investigadores encontraron que existe una relación positiva muy baja ($\rho = 0,136$) y que el p valor es mayor al alfa ($0,06 > 0,05$), con lo cual aceptaron su hipótesis nula y concluyen que no existe una relación significativa entre las variables de funcionamiento familiar y depresión en los adolescentes.

Así mismo Barrios y Pérez (2018) en su tesis: “Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del Distrito de José Luis Bustamante y Ribeiro de Arequipa”, concluyeron que no existe relación estadísticamente significativa entre ambas variables, puesto que $0,702 > 0,05$, sin embargo, el coeficiente de correlación de rho fue igual a $0,050$ demostrando una relación directa baja. Estos hallazgos guardan gran similitud a los resultados encontrados en la presente tesis.

De igual manera 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 podrá existir adicción a las redes sociales. Estos resultados obtenidos por Pinto son acordes con los descubrimientos del presente estudio de investigación.

Por otra parte, discrepan con la tesis de Caycho (2018) titulado “Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en instituciones educativas públicas de Lurín”, donde encontró que existe una correlación altamente significativa de tipo inversa ($\rho = -,187$), puesto que el p valor es menor a α ($0,00 < 0,05$), aceptando su hipótesis de investigación, lo cual les lleva a concluir que: a mayores niveles de funcionamiento familiar, menores niveles de dependencia emocional tendrán los adolescentes. Es así que los resultados obtenidos por Caycho en comparación al presente estudio no guardan relación alguna.

Según los resultados vertidos por Alave y Pampa (2018) en su estudio denominado “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este”, no se asemejan, puesto que encontraron una relación significativa ($0,01 < 0,05$) de tipo inversa baja ($\rho = -0,132$), concluyendo que mientras haya menores niveles de dependencia a videojuegos, el adolescente tendrá mayores recursos para relacionarse adecuadamente con su entorno social.

Ahora bien, de acuerdo al primer objetivo específico, la cual pretende determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia, luego de desarrollar el procesamiento estadístico, se obtuvo un p valor mayor a lo esperado ($0,559 > 0,05$), por ende

aceptamos nuestra hipótesis nula haciendo referencia a que: No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia de videojuegos en la muestra, sin embargo el coeficiente de correlación fue de $t = 0,043$ refiriendo que existe una relación directa baja, así mismo se encontró que el 30,8% no presenta niveles de abstinencia, mientras que 41,8% poseen niveles bajos y el 8.8 % de estudiantes de la muestra manifiestan tener un nivel grave de abstinencia.

Según Cholí y Marco (2011) refieren que la abstinencia es la “presencia de síntomas físicos y psicológicos desagradables, debido a que el individuo deja de manera brusca o repentina el uso del videojuego”, cuyo concepto es paralelo con la dimensión de obsesión por las redes sociales del cuestionario de adicción de redes sociales (ARS) de Escurra y Salas, (2014) que define “como la presencia de angustia al no tener acceso a las redes”. Partiendo de ello, los resultados del presente estudio, guardan cierta similitud con el estudio de Pinto (2018), en donde obtiene una relación directa baja significativa entre funcionamiento familiar y la obsesión por las redes sociales, puesto que el p valor no sobrepasa el nivel de significancia ($0,00 < 0,05$). Por consiguiente, podemos decir que este resultado está relacionado en la dirección, mas no en el nivel de significancia.

Así también los niveles de abstinencia de la dependencia de videojuegos son paralelos con el estudio de Alave y Pampa (2018) donde halló que, el 24,8% de estudiantes no presentan niveles de abstinencia, mientras que el 31% evidencian tener niveles bajos y el 8.7% de la muestra poseen niveles altos de abstinencia, similares porcentajes arrojan el presente trabajo, en donde el 30,8% de estudiantes no presentan niveles, el 41,8% muestran niveles bajos y el 8,8% presentan niveles altos o graves de abstinencia.

En cuanto al segundo objetivo específico, determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia, se ha encontrado que no existe relación significativa en la muestra, dado a que el p valor no fue el esperado ($0,931 > 0,05$) dando valor a nuestra hipótesis nula y rechazando la altera, así mismo se encontró que el 38,5% de la muestra de estudiantes presentan un nivel bajo, mientras que el 5,5% tienen niveles graves de abuso y tolerancia

Estos resultados guardan relación con el estudio de Sánchez y Silveira (2019) denominado “Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes” en donde obtuvo que un 35,8% de estudiantes poseen un nivel bajo y el 9,9% manifiesta tener un nivel alto de abuso

y tolerancia que según Cholíz y Marco (2011) describen como el incremento progresivo de horas de juego, para que la persona pueda experimentar la misma sensación de placer que sentía al principio.

Para el tercer objetivo específico el cual fue determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos, se concluyó que no existe relación significativa en la muestra, debido a que el p valor fue mayor al nivel de significancia ($0,760 > 0,05$), aceptando de esta forma nuestra hipótesis nula y rechazando la hipótesis alterna. Sin embargo, el coeficiente de correlación muestra un valor de $-0,023$ obteniendo así una relación inversa baja, esto quiere decir que, a mejores niveles de funcionamiento familiar, el adolescente evidenciará menores problemas debido al uso excesivo de los videojuegos. Así también se pudo constatar que el 36,3% de la muestra de estudiantes manifiestan no tener problemas debido al uso de los videojuegos, mientras que el 3,3% evidencian si tenerlos en un nivel grave (muy alto).

Cholíz y Marco (2011) hacen mención que los problemas que se deriven del uso desmesurado de videojuegos afectan el ámbito personal, familiar y académico, siendo estos consecuentes de alteraciones en la alimentación, falta de aseo personal, desordenes del sueño y problemas en el control de impulso; lo mencionado concuerda con la dimensión falta de control personal en el uso de las redes sociales del cuestionario ARS, en donde refiere que el sujeto tiende a descuidar actividades personales, familiares, laborales y/o académicos por estar inmerso en estos medios de comunicación. (Escrura y Salas, 2014)

Es así que los resultados encontrados por Pinto (2018) no guardan relación en la dirección ya que obtuvo un nivel de correlación de $\rho = 0.087$, lo cual quiere decir que a mejor funcionamiento familiar habrá mayor falta de control personal, pero esto en un nivel bajo. Concluyendo así que existe una relación significativa entre la variable funcionamiento familiar y la dimensión falta de control personal, ya que el p valor es menor al nivel de significancia ($0.00 < 0.05$).

En cuanto a los resultados del porcentaje encontrados en este trabajo respecto a los problemas asociados a los videojuegos, discrepan con el estudio de Córdor (2019) denominado “Dependencia de los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas” en donde se evidencia que más de la mitad (51,9%) de estudiantes del tercer grado presentan niveles altos de problemas debido al uso de videojuegos,

mientras que en el presente estudio el 3,3% evidenció niveles graves o altos de problemas asociados por los videojuegos, una cantidad baja a la diferencia del trabajo de Córdor.

Concerniente al cuarto y último objetivo específico: determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión dificultad de control. Concluimos que no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en los estudiantes del tercer año de la institución educativa Salesiano Técnico “Don Bosco” dado que el p valor fue mayor al esperado ($0.717 > 0.05$), por ende, aceptamos nuestra hipótesis nula y rechazamos nuestra hipótesis alterna. Por el contrario, los hallazgos encontrados en cuanto al nivel de correlación fueron de $t = -0,027$ afirmando así que existe una correlación inversa baja, lo cual denota que mientras mejor sea el funcionamiento familiar, menor será la dificultad de controlar el uso del videojuego.

Para Cholí y Marco (2011), “la dificultad de control viene hacer la incapacidad de la persona para no poder controlar su conducta frente al uso de los videojuegos”, esta definición concuerda con la dimensión del uso excesivo de las redes sociales del cuestionario ARS, “que hace referencia a la pérdida de control de la practica desmesurada de las redes sociales, incrementando cada vez más el tiempo de uso, y perdiendo la capacidad para autorregularse” (Ecurra y Salas, 2014).

Se vislumbra de estos resultados una semejanza con el estudio de Pinto (2018), en donde obtuvo una relación inversa baja ($\rho = -0.045$) entre funcionamiento familiar y el uso excesivo de las redes sociales, así mismo el p valor sobrepasa alfa ($0.14 > 0.05$), es así que concluye que no existe una relación significativa entre la variable funcionamiento familiar y la dimensión uso excesivo de las redes sociales.

CONCLUSIONES

Por lo expuesto en los resultados de la investigación, se detallan las conclusiones correspondientes:

1. Se evidencia que el 26,4% de la muestra presenta un funcionamiento familiar regular, mientras que el 72,5% un nivel bueno y el 1,1% un funcionamiento muy bueno. Por otro lado, el 4,4% de estudiantes de la muestra presenta un nivel grave de dependencia de videojuegos, el 20,9% evidencia un nivel moderado, mientras que el 46,2% un nivel bajo y el 28,6% no presenta niveles de dependencia de videojuegos.
2. Se determina que: No existe relación significativa entre el Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020, debido a que el p valor fue mayor a α ($0.829 > 0.05$), por ende, aceptamos nuestra hipótesis nula. Sin embargo, se ha evidenciado que existe una relación directa y muy baja ya que el coeficiente de correlación de Tau b de Kendall fue de 0.016.
3. Dado que el p valor fue mayor a lo esperado ($0.559 > 0.05$), se concluye que: No existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión abstinencia, dando pie a nuestra hipótesis nula. Por otra parte, se obtuvo un coeficiente de correlación = 0.043, lo cual indica que existe una relación directa y muy baja.
4. Se concluye que: No existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia, debido a que el p valor sobrepasa el 0.05 ($0.931 > \alpha$), por otro lado, se vislumbró que existe una relación inversa muy baja, ya que la correlación de t arrojó un valor de -0.006, por lo que podemos afirmar que, mientras mejores sean los niveles de funcionamiento familiar, el adolescente tendrá menores niveles de abuso y tolerancia hacia los videojuegos.
5. Al determinar la relación entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020. Se halló que no existe relación significativa, porque $p > \alpha$ ($0.760 > 0.05$), aceptando así nuestra hipótesis nula; sin embargo, mediante el proceso estadístico se ha encontrado que existe relación inversa muy baja, por ende, podemos referir que mientras en el hogar exista un buen funcionamiento familiar, menos serán las probabilidades de que un adolescente presente problemas debido al uso de los videojuegos.

6. Se concluye que: No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020; ya que el p valor es mayor al nivel de significancia ($0.717 > 0.05$), por ende, aceptamos nuestra hipótesis nula y rechazamos la alterna. Mediante la prueba de hipótesis se obtuvo un coeficiente de correlación de tau b de Kendall de -0.027 , indicando que existe una relación inversa muy baja. Debido al resultado que se encontró podemos inferir que los adolescentes que poseen un buen funcionamiento familiar, tendrán mayores niveles de control frente a los videojuegos.

RECOMENDACIONES

1. Se sugiere la publicación de resultados tanto al Director como a la Universidad Peruana los Andes, para promover conocimientos sobre las variables estudiadas, así mismo realizar réplicas de estudio, ya que no se ha podido hallar investigaciones que relacionen las variables de funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos, de igual manera incitando a mejorar los métodos de investigación, ya que la mayor parte de los estudios son de corte transversal, mas no utilizan datos longitudinales.
2. Se recomienda realizar investigaciones que determinen los factores que influyeron en los resultados, así mismo aplicar el estudio a todos los estudiantes de la Institución Educativa, pues aportara mayores resultados en cuanto al funcionamiento familiar y como este repercute en el uso desmesurado de los videojuegos por parte de los adolescentes.
3. Se sugiere al Director y al departamento psicopedagógico de la institución educativa Salesiano Técnico “Don Bosco” a monitorear permanentemente el funcionamiento familiar en los estudiantes de la institución educativa y en función a los resultados, continuar con los mismos métodos y/o estrategias, por el contrario, atender a otros factores que desencadenen una conducta inadecuada hacia el uso de los videojuegos.
4. Se sugiere al Director de la institución educativa juntamente con el departamento psicopedagógico, a diseñar programas de promoción y prevención frente al uso desmesurado de videojuegos, a fin que los estudiantes y los padres de familia puedan conocer las consecuencias de la practica excesiva del uso de los videojuegos y generar sus propias estrategias de afronte.
5. Por medio del departamento psicopedagógico se sugiere que los docentes puedan tener capacitaciones con respecto a la dependencia de videojuegos, a fin de que adopten herramientas y estén preparados para identificar los factores de riesgo que pueda conllevar al estudiante a generar dependencia a los videojuegos.
6. Focalizar a los estudiantes que presenten niveles bajos de dependencia de videojuegos, para fortalecer sus factores protectores mediante atenciones individuales como también grupales a fin de evitar altos niveles de dependencia. Por otra parte, se sugiere realizar seguimiento psicológico a los estudiantes que evidencien un nivel moderado o grave de dependencia de videojuegos, a fin de salvaguardar su salud mental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña Reyes, J. S. (12 de Enero de 2020). Más de tres mil casos por adicción a videojuegos. *Diario Perú 21*, pág. 6.
- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- Álvarez Delgado, S. K., & Maldonado Chávez, K. P. (2017). *Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes universitarios*. Arequipa-Perú: Universidad Nacional de San Agustín.
- Arteaga Hilario, T. E. (2018). *Dependencia a videojuegos y agresividad en adolescentes del distrito de Ate*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Barrios Concha, K., & Pérez Conza, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del Distrito de José Luis Bustamante y Ribeiro*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.
- Berrú Vásquez, K. (2019). *Funcionalidad familiar y personalidad en alumnos de secundaria de una institución educativa particular de Trujillo*. Trujillo: Universidad César Vallejo.
- Bunge, M. (2010). *Las pseudociencias*. Pamplona, España: Laetoli.
- Carlos, J., & Huayna, E. (2014). *Funcionamiento familiar y adicción al internet en adolescentes de 4° y 5° de secundaria de la I.E Politécnico Regional Santiago Loayza Guevara Arequipa - 2014*. Peru: Universidad Nacional de San Agustín.
- Caycho Ticona, D. K. (2018). *Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en instituciones educativas públicas de Lurín*. Lima: Universidad Autónoma de Perú.
- Cholíz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Cholíz, M., & Marcos, C. (11 de Junio de 2020). *Heraldo Saludable*. recuperado de Heraldo Saludable: <https://www.heraldo.es/noticias/salud/2020/06/11/el-2-5-de-los-jovenes-tiene-adiccion-al-juego-y-el-5-a-redes-sociales-1379910.html>
- Cóndor Valdivia, F. E. (2019). *Dependencia a los videojuegos y agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de Comas*. Lima: Universidad César Vallejo.

- Consejo General de Psicología de España. (2018). La OMS ha incluido el “trastorno por videojuegos” en el CIE-11. *Infocop Consejo General de Psicología de España*, 1.
- Copelo Cristobal, G. (2020). *Inteligencia Emocional y Procastinación en las estudiantes de secundaria de las Instituciones Públicas del distrito de Huancayo, 2019*. Huancayo: César Vallejo.
- Corrales Llerena, Y. P. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis - periodo 2019*. Lima: Universidad Inca Garcilazo de la Vega.
- De Europa, C. (1998). *Recomendación N° R (98) 9 del Comité de Ministros a los Estados Miembros relativa a la dependencia*. Madrid: Consejo de Europa.
- DSM-IV. (1995). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Milano.
- DSM-V. (2014). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Washington DC: Arlington VA.
- ENDES. (2019). *Encuesta Demográfica y de Salud Familiar*. Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informática. Recuperado de https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Endes2019/Libro.pdf
- Escurrea, M., & Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). *LIBERABIT*, 20(1), 73-91.
- Espinal, I., Gimeno, A., & Gonzáles, F. (2006). El enfoque sistémico en los estudios sobre la familia. *Revista Internacional de Sistemas*, 14(4), 21-34.
- EsSalud. (2018 de Octubre de 2018). *Seguro Social de Salud*. Obtenido de Seguro Social de Salud: <http://www.essalud.gob.pe/essalud-advierte-que-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-mental/>
- Europa, C. d. (1998). *Recomendación N° R (98) 9 del Comité de Ministros a los Estados Miembros relativa a la dependencia*. Madrid: Consejo de Europa.
- Forero, I., Siabato, E., & Salamanca, Y. (2017). Ideación suicida, funcionalidad familiar, y consumo de alcohol en adolescentes de Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales. Niñez, Juventud*, 15(1), 431-442.

- Gallegos, J., Ruvalcaba, N., Castillo, J., & Ayala, P. (2016). Funcionamiento familiar y su relación con la exposición a la violencia en adolescentes Mexicanos. *Acción Psicológica, 13*(2), 69-78.
- Güere Mansilla, J. A., & Balvín Navarro, S. Á. (2019). *Funcionalidad familiar y depresión en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo 2019*. Huancayo: Universidad Peruana los Andes.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw- hill.
- INEI. (2018). *Perú: Perfil Sociodemográfico*. Lima: Instituto Nacional de Estadística e Informática. Recuperado de https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1539/
- Martínez Peralta, J. (2015). *Funcionamiento familiar y apoyo social en el consumo de drogas y las conductas delictivas de los adolescentes*. España: Universidad de Málaga.
- Matassini, S., Duffoó, M., & Alvarez, V. (2020). Violencia de género/familiar en tiempos de cuarentena: revisión crítica de la literatura. *EsSalud, 1*(1), 1-15.
- Nogales, V. (2007). FACES IV. *Prensa Médica Latinoamericana Ciencias Psicológicas, 1*(1), 191-198.
- Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del Grupo Familiar*. (2018). Recuperado de Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del Grupo Familiar: <https://observatorioviolencia.pe/datos-2/datospnevfs/#:~:text=psicol%C3%B3gica%20o%20econ%C3%B3mica,-.2.3%20Casos%20atendidos%20en%20los%20CEM%2C%20seg%C3%BAAn%20regi%C3%B3n%20y%20a%C3%B1o,con%20el%204%2C4%25>
- Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del Grupo Familiar*. (13 de Junio de 2020). Recuperado de <https://observatorioviolencia.pe/12-feminicidios-ocurrieron-durante-la-emergencia-sanitaria-por-el-covid-19/>
- Pérez, Ó. (2011). Género de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicación: Revista de Recerca, 28*(1), 127-146.
- Pinto Benavente, A. J. (2018). *Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria*. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

- Quiroz Quesada, G. (2019). *Funcionalidad familiar y autoestima en estudiantes de secundaria de la institución educativa particular*. Perú: Universidad César Vallejo.
- RAE. (2019). *Real academia española*. España.
- Ruiz Bolívar, C. (2013). *Intrumentos y Técnicas de Investigación Educativa. Un Enfoque Cuantitativo y Cualitativo para la Recolección y análisis de Datos* (Tercera ed.). Houston: DANAGA Training and Consulting. Recuperado de https://www.academia.edu/37886948/Instrumentos_y_Tecnicas_de_Investigaci%C3%B3n_Educativa_Carlos_Ruiz_Bolivar_pdf
- Sánchez, H., & Reyez, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica: aplicados a la psicología educación y ciencias sociales*. Lima: Vision Universitaria.
- Sánchez, J., & Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescenens. *Revista electrónica sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 6(11), 1-16.
- Sigüenza Campoverde, W. G. (2015). *Funcionamiento familiar según el modelo circumplejo de Olson*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Solano Castillo, B. A. (2015). *Influencia de los video juegos en la conducta agresiva de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato paralelo "A" de la unidad educativa Pedro Vicente Maldonado*. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño. *Psicoespacios*, 12(20), 173-197.
- Supo, J. (2012). Seminarios de Investigación Científica: Metodología de la Investigación para Las Ciencias de la Salud. En J. Supo, *Seminarios de Investigación Científica: Metodología de la Investigación para Las Ciencias de la Salud* (págs. 1 - 30). Createspace Independent.
- Velásquez Amaya, D. V. (2018). *Clima social familiar y rendimiento académico en la institución educativa José Félix Black de Paiján*. La Libertad - Peru: Universidad Peruana Unión.

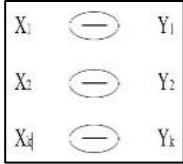
ANEXOS

Anexo N° 001

Matriz de Consistencia

Funcionamiento Familiar y Dependencia a Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS: ¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?</p> <p>¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?</p> <p>¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar qué relación existe entre Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de</p>	<p>ANTECEDENTES INTERNACIONALES: Sánchez y Silveira (2019). <i>“Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes”</i>. Universidad Autónoma del Carmen – México.</p> <p>Forero, Siabato, y Salamanca (2017). <i>“Ideación suicida, funcionalidad familiar y consumo de alcohol en adolescentes de Colombia”</i>. Universidad Pedagógica y Tecnológica- Colombia</p> <p>Gallegos, Ruvalcaba, Castillo, y Ayala (2016) <i>“Funcionamiento familiar y su relación con la exposición a la violencia en adolescentes Mexicanos”</i> Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid-España.</p> <p>Martínez (2015), en su tesis doctoral: <i>“Funcionamiento familiar y apoyo social en el consumo de drogas y las conductas delictivas de los adolescentes”</i>. Universidad de Málaga-España.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: Ha. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Ho. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS: Ha1. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020. Ho1. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020. Ha2. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la</p>	<p>VARIABLE 1: Funcionamiento familiar.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cohesión. • Adaptabilidad. <p>VARIABLE 2: Dependencia a videojuegos</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia. • Abuso y tolerancia. • Problemas asociados por los videojuegos. • Dificultad de control. 	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básica. (Sánchez y Reyes 2015).</p> <p>MÉTODO GENERAL: Método científico. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).</p> <p>MÉTODO ESPECÍFICO: Hipotético-deductivo. (Bunge 2010).</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Relacional (Supo, 2012).</p> <p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN: Cuantitativo.</p> <p>DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN: No experimental transversal, (Hernández, Fernández y Baptista. 2014).</p>	<p>POBLACIÓN: La población a investigar estará constituida por 120 estudiantes del sexo masculino del 3er año de secundaria de la institución educativa Salesiano Técnico “Don Bosco” de Huancayo, distrito de El Tambo, que oscilan entre los 14 y 15 años de edad.</p> <p>MUESTRA: La muestra es de 91 estudiantes de la institución educativa Salesiano Técnico Don Bosco de la ciudad de Huancayo, distrito de El Tambo.</p> <p>TIPO DE MUESTREO: Se utilizará la muestra no probabilística intencionada, ya que la elección de la muestra no depende de la probabilidad, sino más bien de criterios relacionados al contexto, como a las características de la fórmula de</p>	<p>TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación indirecta. • Encuesta (Sánchez y Reyes, 2015) <p>INSTRUMENTO: Instrumento N° 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escala de Evaluación de Cohesión. y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) de Olson, Gorall y Tiesel <p>Instrumento N° 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholí y Marco. <p>ESCALA DE MEDICIÓN: Escala ordinal tipo Likert.</p> <p>Instrumento N° 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy buena. • Buena. • Regular • Mala. <p>Instrumento N° 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muy Grave. • Grave • Moderada. • Baja • Sin dependencia

<p>por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?</p> <p>¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020?</p>	<p>problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Determinar qué relación existe entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p>	<p>ANTECEDENTES NACIONALES:</p> <p>Cóndor (2019) en su tesis “Dependencia a videojuegos y Agresividad en escolares de 3ro a 5to de secundaria de dos colegios nacionales del distrito de comas 2019”, en la Universidad César Vallejo.</p> <p>Güere y Balvín (2019) “<i>Funcionalidad familiar y depresión en adolescentes de una institución educativa estatal de Huancayo 2019</i>”. En la Universidad Peruana los Andes.</p> <p>Barrios y Pérez (2018) En su estudio “<i>Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del Distrito de José Luis Bustamante y Ribeyro-Arequipa</i>” de la Univesidad San Agustín.</p> <p>Pinto (2018) en su tesis “<i>Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria</i>”. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.</p> <p>Caycho (2018). En su tesis “<i>Funcionamiento familiar y dependencia emocional en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en instituciones educativas públicas de Lurin</i>”. En la Universidad Autónoma del Perú</p>	<p>dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Ho2. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abuso y tolerancia en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Ha3. Existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Ho3. No existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de problemas asociados por los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Ha4. Existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p> <p>Ho4. No existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de dificultad de control en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo, 2020.</p>		 <p>(Hernández, Fernández y Baptista. 2014).</p>	<p>probabilidad, para obtener los intereses establecidos para la recolección y procesamiento de datos.</p> <p>(Hernández, Fernández y Baptista, 2014).</p>	<p>MÉTODO DE ANALISIS DE DATOS:</p> <p>Coefficiente de correlación de Tau b de Kendall.</p>
--	--	---	---	--	---	--	--

Fuente: Los autores.

Anexo N° 002
Operacionalización de las Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable n°1 FUNCIONAMIENTO FAMILIAR	Es la interacción entre los integrantes de la familia, donde consideró dos dimensiones; la dimensión cohesión como el vínculo afectivo y a la dimensión adaptabilidad como la capacidad de cambiar su organización para enfrentar los obstáculos. También considera que un adecuado funcionamiento familiar es el que permite a la familia cumplir con sus objetivos y funciones. (Olson, 2006).	La variable será medida por medio de la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) de Olson, D; Gorall, D y Tiesel, J. Dicha escala presenta dos dimensiones: Cohesión familiar y adaptabilidad familiar, compuesta por 42 ítems, con categoría de calificación mala, regular, buena y muy buena.	Cohesión Familiar.	1,3,4,7,9,10,13,15,16,19,21 22,25,27,28,31,33,34,37,39,40	Escala ordinal
			Adaptabilidad Familiar	2,5,6,8,11,12,14,17,18,20, 23,24,26,29,30,32,35,36,38,41,42	
Variable n°2 DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS	La dependencia de videojuegos trata sobre la práctica desmesurada y compulsivamente progresiva de la práctica constante, que al sujeto le resulta difícil de abandonar, haciendo uso de ello cada vez con mucha más constancia y perseverancia. Cholíz y Marco (2011)	La variable se medirá a través del Test de Dependencia a Videojuegos de Cholíz y Marco, el cual cuenta con 4 dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados por los videojuegos y dificultad de control. este instrumento está compuesto de 25 ítems, con categoría de calificación: muy alto, nivel alto, medio y nivel bajo, las cuales valora el nivel de adicción que presenta un individuo con referencia al videojuego.	Abstinencia	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Escala ordinal
			Abuso y Tolerancia	1, 5, 8, 9 y 12	
			Problemas asociados por los videojuegos	16, 17, 19 y 23	
			Dificultad de control	2, 15, 18, 20, 22, 24	

Fuente: Los autores.

Anexo N° 003

Operacionalización del Instrumento N° 1

Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES		ESCALA VALORATIVA (Escala Likert)				
					Totalmente en desacuerdo	Generalmente en desacuerdo	Indeciso	Generalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Funcionamiento Familiar	Cohesión Familiar	Los integrantes de la familia presentan unión familiar en toda circunstancia	1. Los miembros de nuestra familia están involucrados, se interesan y participan en la vida de los demás. 7. Los miembros de la familia se sienten bastante cercanos los unos a los otros. 13. Los miembros de la familia se apoyan mutuamente unos a otros durante los periodos difíciles. 19. En nuestra familia las cosas que nos proponemos no se hacen. 25. A los miembros de la familia les gusta pasar parte de su tiempo libre juntos. 31. A pesar que los miembros de la familia tienen intereses personales, siguen participando en actividades familiares. 37. Nuestra familia tiene un buen balance entre la distancia y la cercanía de los miembros.	Muy alto (muy buena)	1	2	3	4	5
		Muestran desunión y poco acercamiento entre sus integrantes contantemente.	3. Los miembros de nuestra familia se sienten más cercanos a personas externas a la familia, que a los propios miembros de la familia. 9. Los miembros de la familia parecen evitar el contacto cuando están en casa. 15. Los miembros de la familia conocen o saben muy poco acerca de los amigos de los demás miembros de la familia. 21. Los miembros de la familia siempre actúan por su cuenta cuando hay un problema por resolver. 27. Nuestra familia raras veces hacen cosas juntas. 33. Los miembros de la familia rara vez se apoyan unos a otros. 39. Los miembros de la familia actúan principalmente por su cuenta, sin consultarse entre ellos.	Alto (buena) Medio (regular) Bajo (mala)	1	2	3	4	5
		Muestran incomodidad cuando los integrantes se alejan del sistema familiar en diversas circunstancias.	4. Pasamos demasiado tiempo juntos. 10. Existen consecuencias claras cuando un miembro de la familia hace algo malo. 16. Los miembros de la familia dependen demasiado unos a otros. 22. Los miembros de la familia tienen poco interés o necesidad de tener amigos fuera de la familia. 28. Nos sentimos demasiado unidos y vinculados unos a otros. 34. Nos molesta que los miembros de la familia tengan actividades fuera de la familia.		1	2	3	4	5

			40. Los miembros de la familia se sienten mal (culpables, tristes o con miedo) si quieren pasar tiempo lejos de la familia.						
Adaptabilidad Familiar	Se adaptan a los cambios de manera positiva, en todas las circunstancias.	<p>2. Nuestra familia prueba nuevas maneras de afrontar los problemas.</p> <p>8. Los padres comparten la autoridad de manera equitativa en nuestra familia.</p> <p>14. La disciplina es justa en nuestra familia.</p> <p>20. Mi familia es capaz de ajustarse a los cambios cuando es necesario.</p> <p>26. Nos turnamos las tareas del hogar entre nosotros.</p> <p>32. Tenemos reglas y funciones claras en nuestra familia.</p> <p>38. Cuando surgen problemas nos comprometemos.</p>	Muy alto (muy buena)	1	2	3	4	5	
	Generalmente se establecen reglas dentro de la familia y se asumen las consecuencias si no se cumplen.	<p>5. Hay graves consecuencias por romper las reglas en nuestra familia.</p> <p>11. Existen consecuencias claras cuando un miembro de la familia hace algo malo.</p> <p>17. Nuestra familia tiene una regla para casi todas las situaciones posibles.</p> <p>23. Mi familia suele ser muy rígida y estricta.</p> <p>29. Nuestra familia se frustra cuando hay un cambio de planes o en la rutina.</p> <p>35. En nuestra familia es muy importante seguir las reglas.</p> <p>41. Una vez que se toma una decisión es muy difícil cambiarla.</p>	Alto (buena)	1	2	3	4	5	
	Por lo general presentan dificultades para la definición de roles.	<p>6. En nuestra familia parecería que nunca nos organizaríamos.</p> <p>12. Es difícil saber quién manda en nuestra familia.</p> <p>18. En nuestra familia las cosas que nos proponemos no se hacen.</p> <p>24. No está claro quién es responsable de las cosas (tareas, actividades) en nuestra familia.</p> <p>30. No hay autoridad en nuestra familia.</p> <p>36. Nuestra familia tiene dificultades para mantener un registro de quien hace diversas actividades del hogar.</p> <p>42. Nuestra familia se siente agitada y desorganizada.</p>	Bajo (mala)	1	2	3	4	5	

Fuente: Los autores.

Anexo N° 004
Operacionalización del Instrumento N° 2

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES	NIVEL	ESCALA VALORATIVA (Escala Likert)				
					Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Dependencia de videojuegos	Abstinencia	Se muestra irresponsable en cuanto a sus roles en muchas circunstancias debido a los videojuegos.	4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos. 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. 13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llama mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio. 21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo. 25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	Muy alto (muy grave)	0	1	2	3	4
			3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego. 6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer. 7. Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC. 14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	Alto (grave)	0	1	2	3	4
	Abuso y tolerancia	Juega excesivamente más que al principio y de manera excesiva.	1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé. 5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revista, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.). 8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, que cuando comencé. 9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato. 12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.	Bajo (baja)	0	1	2	3	4
	Problemas asociados a los videojuegos.	Consecuencias negativas por el abuso de los videojuegos.	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. 19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos. 23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado	Muy bajo (sin dependencia)	0	1	2	3	4

			jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).						
	Dificultad de control.	Presenta dificultades para dejar de jugar, aprovechando cualquier momento o situación.	<p>2. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.</p> <p>15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.</p> <p>18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.</p> <p>20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento.</p> <p>22. Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos.</p> <p>24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).</p>		0	1	2	3	4

Fuente: Los autores.

Anexo N° 005

Protocolo de la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar de Olson, Gorall y Tiesel (FACES IV)

Respuestas del instrumento aplicado mediante la plataforma de Google Forms.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeae8UC_mmN8zFEIM3mTgOrAhLtgREk31M8IFBNmGFt7r1oaA/viewform.

No se pueden editar las respuestas

Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)

Le pedimos leer con detenimiento cada una de las preguntas y contestar a ellas sinceramente, recuerde que no hay respuestas buenas ni malas. Elija la alternativa QUE SEGÚN USTED REFLEJA COMO VIVE O DESCRIBE MEJOR A SU FAMILIA.

Una vez terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

Jhosmar Edú

Edad *

14

Grado y sección *

3ro C

16) Los miembros de la familia dependen demasiado unos a otros. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

17) Nuestra familia tiene una regla para casi todas las situaciones posibles. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

18) En nuestra familia las cosas que nos proponemos no se hacen. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo

32) Tenemos reglas y funciones claras en nuestra familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

33) Los miembros de la familia rara vez se apoyan unos a otros. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

34) Nos molesta que los miembros de la familia tengan actividades fuera de la familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo

41) Una vez que se toma una decisión es muy difícil cambiarla. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

42) Nuestra familia se siente agitada y desorganizada. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

No se pueden editar las respuestas

Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)

Le pedimos leer con detenimiento cada una de las preguntas y contestar a ellas sinceramente, recuerde que no hay respuestas buenas ni malas. Elija la alternativa QUE SEGÚN USTED REFLEJA COMO VIVE O DESCRIBE MEJOR A SU FAMILIA.

Una vez terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

Alonso

Edad *

14

Grado y sección *

3° "C"

1) Los miembros de nuestra familia están involucrados, se interesan y participan en la vida de los demás. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

2) Nuestra familia prueba nuevas maneras de afrontar los problemas. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

3) Los miembros de nuestra familia se sienten más cercanos a personas externas a la familia, que a los propios miembros de la familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso

28) Nos sentimos demasiado unidos y vinculados unos a otros. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo
-

29) Nuestra familia se frustra cuando hay un cambio de planes o en la rutina. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo
-

30) No hay autoridad en nuestra familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo

41) Una vez que se toma una decisión es muy difícil cambiarla. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo
-

42) Nuestra familia se siente agitada y desorganizada. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo
-

Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)

Le pedimos leer con detenimiento cada una de las preguntas y contestar a ellas sinceramente, recuerde que no hay respuestas buenas ni malas. Elija la alternativa QUE SEGÚN USTED REFLEJA COMO VIVE O DESCRIBE MEJOR A SU FAMILIA.

Una vez terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

████████ Alexander Hector

Edad *

14

Grado y sección *

3° A

Numero de Celular del Padre de Familia o Apoderado

96████████807

1) Los miembros de nuestra familia están involucrados, se interesan y participan en la vida de los demás. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

2) Nuestra familia prueba nuevas maneras de afrontar los problemas. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

3) Los miembros de nuestra familia se sienten más cercanos a personas externas a la familia, que a los propios miembros de la familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

28) Nos sentimos demasiado unidos y vinculados unos a otros. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

29) Nuestra familia se frustra cuando hay un cambio de planes o en la rutina. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

30) No hay autoridad en nuestra familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo

40) Los miembros de la familia se sienten mal (culpables, tristes o con miedo) si quieren pasar tiempo lejos de la familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

41) Una vez que se toma una decisión es muy difícil cambiarla. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

42) Nuestra familia se siente agitada y desorganizada. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

No se pueden editar las respuestas

Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)

Le pedimos leer con detenimiento cada una de las preguntas y contestar a ellas sinceramente, recuerde que no hay respuestas buenas ni malas. Elija la alternativa QUE SEGÚN USTED REFLEJA COMO VIVE O DESCRIBE MEJOR A SU FAMILIA.

Una vez terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

Sebastian

Edad *

14

Grado y sección *

3 C

1) Los miembros de nuestra familia están involucrados, se interesan y participan en la vida de los demás. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

2) Nuestra familia prueba nuevas maneras de afrontar los problemas. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

3) Los miembros de nuestra familia se sienten más cercanos a personas externas a la familia, que a los propios miembros de la familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

32) Tenemos reglas y funciones claras en nuestra familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

33) Los miembros de la familia rara vez se apoyan unos a otros. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

34) Nos molesta que los miembros de la familia tengan actividades fuera de la familia. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo

41) Una vez que se toma una decisión es muy difícil cambiarla. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

42) Nuestra familia se siente agitada y desorganizada. *

- 1 Totalmente en desacuerdo
- 2 Generalmente en desacuerdo
- 3 Indeciso
- 4 Generalmente de acuerdo
- 5 Totalmente de acuerdo

Anexo N° 006

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) de Cholíz y Marco

Respuestas del instrumento aplicado mediante la plataforma Google Forms.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdLOMzUyU-lz5zcSU_U4OjlAvt77XY6cYo2WyB0I52oDPIYBA/viewform

No se pueden editar las respuestas

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Lee con detenimiento cada una de las preguntas e 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 o como de PC o celular). Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas, te pedimos por favor ser lo mas sincero posible. Una ves terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

██████████ Jesús

Edad *

14

Grado y sección *

3º "D"

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

3) Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo

10) Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

11) Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

12) Creo que juego demasiado a los videojuegos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo

24) Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.). *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

25) Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme. *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

No se pueden editar las respuestas

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Lee con detenimiento cada una de las preguntas e 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 o como de PC o celular). Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas, te pedimos por favor ser lo más sincero posible.

Una vez terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

████████ Omar André

Edad *

15

Grado y sección *

3 "B"

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

3) Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

4) Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo

13) Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

14) Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

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

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces

24) Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.). *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

25) Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme. *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

No se pueden editar las respuestas

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Lee con detenimiento cada una de las preguntas e 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 o como de PC o celular). Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas, te pedimos por favor ser lo mas sincero posible. Una ves terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

██████████ Jhosmar Edú

Edad *

14

Grado y sección *

3ro C

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

3) Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo

11) Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

12) Creo que juego demasiado a los videojuegos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

13) Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal

23) He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo). *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

24) Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.). *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

25) Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme. *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez

No se pueden editar las respuestas

Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)

Lee con detenimiento cada una de las preguntas e 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 o como de PC o celular). Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas, te pedimos por favor ser lo mas sincero posible. Una vez terminado de contestar, asegúrate que hallas respondido todas las interrogantes, ya que es importante e indispensable que respondas a todas ellas.

*Obligatorio

Escribe tus Apellidos y Nombres *

Alonso

Edad *

14

Grado y sección *

3° "C"

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

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

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo

3) Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o videojuego. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo

12) Creo que juego demasiado a los videojuegos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

13) Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal
- 3 De acuerdo
- 4 Totalmente de acuerdo
-

14) Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos. *

- 0 Totalmente en desacuerdo
- 1 En desacuerdo
- 2 Normal

24) Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.). *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

25) Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme. *

- 0 Nunca
- 1 Rara vez
- 2 A veces
- 3 con frecuencia
- 4 Muchas veces
-

Anexo N° 007

Solicitud Pidiendo Autorización para Realizar Proyecto de Investigación

"Año de la Universalización de la Salud"

COLEGIO SALESIANO TÉCNICO	
"DON BOSCO"	
MESA DE PARTES	
Exp. N°	368
Fecha:	16 / 07 / 2020
Hora:	11:03
Firma:	

Huancayo, 16 de Julio de 2020

SOLICITO: Autorización para realizar proyecto de investigación.

Mg.

Percy Iván Barreto Lizárraga

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SALESIANO TÉCNICO DON BOSCO

De nuestras consideraciones:

Es grato dirigirnos a usted para expresarle nuestro saludo cordial, y a la vez presentarnos, quienes suscriben, bachilleres en psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana los Andes. Bach. Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Bach. Meza Camargo, Bily Randy.

La presente es para solicitar a su despacho la autorización para poder realizar la investigación denominada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, tesis para optar el título profesional en Psicología. Así también las facilidades para evaluar al alumnado del 3er año de secundaria de su recinto educativo para el proceso de recolección de datos.

Por otra parte, nos comprometemos a cumplir con las buenas prácticas de investigación, como también a brindarle los resultados del estudio.

Agradecidos por la atención y a la presente para su aprobación, nos despedimos de usted reiterándole nuestra especial consideración.

Atte.



Bach. Sandro Arturo Lizárraga Callupe
DNI: 47752359



Bach. Bily Randy Meza Camargo
DNI: 70274163

Anexo N° 008

Carta de Autorización para Realizar el Proyecto de Investigación



“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

AUTORIZACIÓN

EL Mg. PERCY IVÁN BARRETO LIZÁRRAGA IDENTIFICADO CON DNI N° 20087407 DIRECTOR DE LA I.E. SALESIANO TÉCNICO “DON BOSCO” SECUNDARIA DE MENORES DE EL TAMBO – HUANCAYO.

AUTORIZA:

Que los estudiantes del **TERCER GRADO**, participen en el proyecto de investigación denominado: “Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020”. conducido por el Bach. **LIZÁRRAGA CALLUPE, Sandro Arturo** y el Bach. **MEZA CAMARGO, Bily Randy**, de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana los Andes.

La participación de los estudiantes de mi representada consistirá en dar respuestas a las pruebas psicológicas administradas, correspondiente al tema de investigación. Previo a ello los estudiantes recibirán una explicación clara, por parte de los investigadores, sobre los propósitos de la evaluación y fines de estudio.

Por otra parte, los investigadores se comprometen a cumplir con las buenas prácticas de investigación, como también a brindarnos los resultados del estudio a realizar.

Por lo inferido, de nuestra consideración institucional, brindaremos las facilidades a los investigadores para tal propósito.

Se expide la presente a petición de los interesados, para los fines que estime por conveniente.

Huancayo, 16 de Julio de 2020

Atentamente.

Mg. Percy I. Barreto Lizarraga
DIRECTOR

Anexo N° 009

Constancia de Aplicación



“AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD”

CONSTANCIA

EL Mg. PERCY IVÁN BARRETO LIZÁRRAGA IDENTIFICADO CON DNI N° 20087407 DIRECTOR DE LA I.E. SALESIANO TÉCNICO “DON BOSCO” SECUNDARIA DE MENORES DE EL TAMBO – HUANCAYO.

HACE CONSTAR:

Que el Bach. LIZÁRRAGA CALLUPE, Sandro Arturo y el Bach. MEZA CAMARGO, Bily Randy, han ejecutado satisfactoriamente el proyecto de investigación denominado: “Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020” en los estudiantes del TERCER GRADO de secundaria, durante la ejecución demostraron puntualidad, responsabilidad y profesionalismo.

Se expide la presente a petición de los interesados, para los fines que estime por conveniente.

Huancayo, 21 de Agosto de 2020

Atentamente.



Mg. Percy I. Barreto Lizarraga
DIRECTOR

Anexo N° 010

Confiabilidad del Instrumento

Para dicho procedimiento se realizó la prueba piloto, el cual estaba constituido por 27 personas que oscilaban entre las edades de 14 y 15 años de edad, y se verificó la fiabilidad mediante el estadístico de alfa de Cronbach.

- **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	27	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	27	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,702	,720	42

Fuente: Base de datos SPSS.

Validez Discriminante

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	128,2963	132,217	-,285	,723
VAR00002	127,8519	123,977	,147	,700
VAR00003	129,8148	130,311	-,180	,723
VAR00004	128,0370	121,499	,256	,694
VAR00005	128,7778	119,410	,302	,691
VAR00006	129,6667	130,538	-,202	,721
VAR00007	127,6667	126,846	-,027	,705
VAR00008	128,0370	126,652	-,035	,710
VAR00009	129,7778	119,718	,218	,696
VAR00010	129,3333	119,846	,189	,698
VAR00011	128,2222	114,718	,456	,680
VAR00012	129,2963	118,217	,278	,692

VAR00013	127,3704	125,627	,064	,702
VAR00014	127,7037	123,678	,120	,701
VAR00015	128,6667	123,308	,084	,705
VAR00016	129,4444	121,872	,263	,694
VAR00017	128,5926	114,251	,500	,678
VAR00018	129,8889	124,641	,064	,704
VAR00019	127,4815	123,490	,205	,697
VAR00020	127,7778	121,718	,298	,693
VAR00021	129,3704	124,550	,054	,705
VAR00022	129,2222	122,026	,193	,697
VAR00023	128,8889	120,487	,270	,693
VAR00024	129,5185	125,490	-,001	,710
VAR00025	127,8148	119,311	,403	,688
VAR00026	127,9259	116,610	,367	,686
VAR00027	129,2963	121,678	,157	,700
VAR00028	128,1481	119,670	,340	,690
VAR00029	129,2222	116,641	,424	,683
VAR00030	130,0741	117,764	,299	,690
VAR00031	127,8519	118,593	,462	,685
VAR00032	127,9259	118,071	,406	,686
VAR00033	130,0000	121,692	,235	,695
VAR00034	129,7778	118,718	,320	,690
VAR00035	127,8519	120,516	,296	,692
VAR00036	129,2593	124,046	,056	,706
VAR00037	128,2963	125,755	,008	,707
VAR00038	127,8889	119,256	,353	,689
VAR00039	129,9630	123,191	,110	,702
VAR00040	128,9630	114,806	,370	,684
VAR00041	128,4815	118,644	,405	,687
VAR00042	130,0000	121,615	,197	,697

Fuente: Base de datos SPSS.

- **Test de Dependencia a Videojuegos**

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	27	100,0
	Excluido^a	0	,0
	Total	27	100,0

Fuente: Base de datos SPSS.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,889	,895	25

Fuente: Base de datos SPSS.

Validez Discriminante

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	52,5926	150,866	,651	,880
VAR00002	54,1852	163,387	,333	,888
VAR00003	53,3704	147,858	,709	,878
VAR00004	52,9259	154,379	,541	,883
VAR00005	53,4815	148,952	,708	,879
VAR00006	53,3704	154,242	,470	,885
VAR00007	53,1111	146,718	,747	,877
VAR00008	53,5185	154,336	,658	,882
VAR00009	53,6296	156,627	,463	,885
VAR00010	53,0741	155,610	,423	,886
VAR00011	53,5926	157,097	,480	,885
VAR00012	53,1111	146,487	,682	,879
VAR00013	53,1111	153,564	,422	,886
VAR00014	53,2222	155,026	,332	,889
VAR00015	53,0000	157,077	,304	,889
VAR00016	53,0000	155,154	,437	,885
VAR00017	53,4815	153,644	,589	,882
VAR00018	52,1481	151,131	,573	,882
VAR00019	53,3704	158,242	,382	,887
VAR00020	52,1111	163,179	,093	,895
VAR00021	52,8519	158,823	,241	,891
VAR00022	53,5556	156,795	,399	,886
VAR00023	53,5185	155,721	,508	,884
VAR00024	53,4815	156,413	,520	,884
VAR00025	52,9630	158,191	,274	,890

Fuente: Base de datos SPSS.

Anexo N° 011

Validez del Instrumento

Informes y constancias de validez de la Escala de Evaluación de cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV) y del Test de Dependencia a Videojuegos (TDV) por criterio de jueces.

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : Karina Rosario Rafael Pucuhuaranga.
 Formación académica : Magister en psicología educativa.
 Áreas de experiencia laboral : Docente universitario y psicóloga forense.
 Tiempo : 13 años
 Cargo actual : Psicóloga forense.
 Institución : Unidad médico legal- Yauli La Oroya.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado: **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)**, que forma parte de la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X

Karina Rosario Rafael Pucuhuaranga
 PSICÓLOGA FORENSE
 U.M.L. - YAULI LA OROYA
 Nº 12392

Firma y sello del experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : Karina Rosario Rafael Pucuhuaranga.
 Formación académica : Magister en psicología educativa.
 Áreas de experiencia laboral : Docente universitario y psicóloga forense.
 Tiempo : 13 años
 Cargo actual : Psicóloga forense.
 Institución : Unidad médico legal- Yauli La Oroya.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado: **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, que forma parte de la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).		X	



Karina Rosario Rafael Pucuhuaranga
 PSICÓLOGA FORENSE
 U.M.L. - YAULI LA OROYA
 C.P.S. Nº 12342

Firma y sello del experto

CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo, Karina Rosario Rafael Pucuhuaranga, con Documento Nacional de Identidad N° 41359796, certifico que, realicé el juicio de experto a los instrumentos: **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)** y **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, presentados por los bachilleres: Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy. En la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**

Huancayo, 12 de Julio del 2020.



Rafael Pucuhuaranga
PSICOLOGA ECUENSE
C.A.M. - I - YAUQUOROTA
C.R.P. N° 12392

Sello y firma del Experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : Washington Neuman Abregu Jaucha.
 Formación académica : Dr. Psicología.
 Áreas de experiencia laboral : Psicología Educativa y de la Salud.
 Tiempo : 10 años.
 Cargo actual : Coordinador del servicio Psicopedagógico FI-UPLA.
 Institución : Universidad Peruana los Andes (UPLA).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado: **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)**, que forma parte de la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X



 Dr. Washington Neuman Abregu Jaucha
 C. Pe. P. N.º 12584

Firma y sello del experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : Washington Neuman Abregu Jaucha.
 Formación académica : Dr. Psicología.
 Áreas de experiencia laboral : Psicología Educativa y de la Salud.
 Tiempo : 10 años.
 Cargo actual : Coordinador del servicio Psicopedagógico FI-UPLA.
 Institución : Universidad Peruana los Andes (UPLA).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado: **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, que forma parte de la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).			X
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).			X
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).			X
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).			X



 Dr. Washington Neuman Abregu Jaucha
 C. Pe. P. N° 12584

Firma y sello del experto

CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo, Washington Neuman Abregu Jaucha, con Documento Nacional de Identidad N° 80152067, certifico que, realicé el juicio de experto a los instrumentos: **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)** y **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, presentados por los bachilleres: Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy. En la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Huancayo, 10 de Julio del 2020.



Dr. Washington Neuman Abregu Jaucha
C.P. P.N. 13584

Sello y firma del Experto

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : Miriam Jacqueline Doza Damian.
 Formación académica : Magister en Gerencia Social – Psicóloga.
 Áreas de experiencia laboral : Social Comunitaria/Educativa.
 Tiempo : 16 años.
 Cargo actual : Psicóloga.
 Institución : Centro Emergencia Mujer (CEM).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado: **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)**, que forma parte de la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).		X	
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).		X	
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).		X	
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).		X	

Firma y sello del experto
 Psic. Miriam Doza Damian
 C.Ps.P. 09381

INFORME DE VALIDACIÓN

Nombre y apellidos del Juez : Miriam Jacqueline Doza Damian.
 Formación académica : Magister en Gerencia Social – Psicóloga.
 Áreas de experiencia laboral : Social Comunitaria/Educativa.
 Tiempo : 16 años.
 Cargo actual : Psicóloga.
 Institución : Centro Emergencia Mujer (CEM).

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento de evaluación denominado: **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, que forma parte de la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DEFICIENTE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los Ítems (Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta).		X	
Relevancia (El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido).		X	
Coherencia (El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo).		X	
Claridad de los ítems (El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas).		X	

Psic. Miriam Doza Damian

C.P.S. 00381

Firma y sello del experto

CONSTANCIA

Juicio de experto

Yo, Miriam Jacqueline Doza Damian, con Documento Nacional de Identidad N° 21139134, certifico que, realicé el juicio de experto a los instrumentos: **Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES IV)** y **Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**, presentados por los bachilleres: Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy. En la investigación titulada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**

Huancayo, 13 de Julio del 2020.



Psic. **Miriam Doza Damian**
C.Ps.P. 09381
Sello y firma del Experto

Anexo N° 012

Data de Procesamiento de Datos

ESCALA DE EVALUACIÓN DE COHESIÓN Y ADAPTABILIDAD FAMILIAR (FACES IV)																																													
N°	Dimensión 1 - COHESIÓN FAMILIAR																Dimensión 2 - ADAPTABILIDAD FAMILIAR																D1	D2	TOTAL										
	N° Preguntas																N° Preguntas																												
	1	3	4	7	9	10	13	15	16	19	21	22	25	27	28	31	33	34	37	39	40	2	5	6	8	11	12	14	17	18	20	23				24	26	29	30	32	35	36	38	41	42
1	4	4	3	4	1	1	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	4	2	2	4	2	3	4	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	1	2	64	65	129
2	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	1	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	71	69	140		
3	4	2	4	4	3	3	4	2	2	3	1	2	3	3	3	4	2	2	4	3	3	4	2	3	4	3	1	4	3	3	4	3	1	4	4	2	4	3	2	61	63	124			
4	3	4	5	4	1	5	5	5	2	5	2	1	5	3	2	5	1	1	3	1	2	4	5	1	2	5	4	1	5	1	5	3	1	5	3	1	5	5	5	5	1	65	72	137	
5	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	2	5	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	64	65	129	
6	5	4	4	5	3	3	5	2	4	5	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	5	4	2	5	3	3	4	3	2	4	4	2	3	4	2	74	71	145
7	3	1	5	5	2	3	5	3	4	5	1	3	4	2	5	4	4	3	3	1	3	5	3	2	3	4	1	5	3	2	4	2	3	5	4	1	5	4	4	5	4	1	69	70	139
8	2	1	2	4	1	1	4	1	2	4	1	1	4	2	3	3	1	2	2	1	3	4	2	1	4	4	3	2	1	2	5	2	2	5	4	1	4	4	3	5	3	4	45	65	110
9	2	1	5	4	3	2	5	3	3	4	2	2	3	2	5	4	2	4	4	2	3	2	4	3	3	4	1	4	2	3	4	3	2	5	3	3	4	4	4	5	5	3	65	71	136
10	5	4	4	4	2	2	5	1	4	5	2	2	4	2	4	5	1	2	5	2	2	4	4	1	4	5	4	5	4	1	5	2	1	5	1	1	5	5	1	5	2	1	67	66	133
11	4	3	3	4	2	2	4	4	4	5	2	3	4	2	4	4	2	2	4	1	4	4	3	1	4	4	3	4	4	1	5	2	2	4	4	1	4	4	2	4	4	1	67	65	132
12	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	4	3	4	1	4	4	2	2	4	2	3	5	2	1	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	1	66	66	132
13	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	2	3	5	4	5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	74	75	149
14	4	4	2	4	3	4	4	3	2	5	2	3	2	3	2	4	3	4	2	3	3	4	3	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	3	3	1	4	3	4	3	4	2	66	59	125
15	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	2	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	2	4	2	2	4	3	2	4	3	2	70	64	134
16	3	1	4	5	1	1	5	3	4	4	2	4	5	1	4	4	1	1	4	1	5	1	1	3	3	3	2	4	2	2	5	1	2	2	4	1	5	3	2	5	4	1	63	56	119
17	4	1	4	3	1	1	4	2	3	5	3	2	4	2	4	3	1	1	4	2	1	2	4	1	4	5	2	4	3	2	5	2	1	4	3	1	4	4	2	4	2	2	55	61	116
18	4	3	1	3	1	2	2	5	2	3	1	3	4	4	1	4	2	3	2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	3	3	4	2	3	2	2	1	1	4	4	2	1	1	52	45	97
19	1	2	4	3	3	4	5	4	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	2	4	3	3	2	4	4	2	3	4	2	4	3	4	2	4	4	2	2	3	4	2	4	63	66	129	
20	4	2	1	3	2	4	5	5	1	2	3	3	4	4	5	2	2	3	3	1	3	5	4	1	2	4	1	5	5	3	2	4	2	2	1	5	3	2	5	5	2	3	62	66	128
21	4	2	5	4	1	1	5	3	3	4	2	2	4	3	4	3	2	1	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	1	4	1	2	2	4	3	1	4	3	1	60	58	118
22	4	2	4	4	1	1	5	3	2	4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	5	3	3	5	4	3	3	2	3	4	1	3	4	2	1	3	3	4	4	3	2	62	65	127
23	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	3	4	4	3	4	2	3	2	4	2	2	4	4	2	3	2	4	2	4	4	4	70	64	134

24	4	1	3	3	3	3	4	4	2	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	4	2	3	4	2	2	3	4	4	3	4	3	60	66	126							
25	4	3	5	5	5	5	5	4	3	5	2	3	5	2	5	5	1	2	4	2	2	4	4	1	4	4	3	5	4	1	4	2	1	5	2	1	4	5	2	5	3	1	77	65	142		
26	5	5	3	5	1	4	4	2	2	4	2	2	3	2	2	4	2	2	4	3	2	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	63	52	115		
27	1	3	4	4	1	1	4	3	4	2	1	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	3	4	1	1	61	69	130		
28	3	1	4	5	1	1	5	5	1	1	5	1	3	3	4	3	1	1	3	5	3	2	4	5	1	3	5	1	1	3	3	1	3	3	4	5	3	3	5	3	1	5	59	64	123		
29	2	3	3	4	4	4	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	5	1	3	4	2	2	4	4	1	3	3	3	5	4	1	3	3	1	4	3	1	57	60	117	
30	1	1	1	5	1	2	5	3	2	3	4	3	3	3	4	3	2	1	4	4	3	1	2	1	4	2	4	3	1	1	4	2	4	4	2	3	4	3	3	4	3	2	58	57	115		
31	4	2	4	4	2	2	2	3	2	4	2	2	4	2	3	2	2	2	4	2	2	4	3	1	5	3	1	4	3	2	4	2	1	4	2	1	2	4	2	4	3	1	56	56	112		
32	5	4	4	5	3	3	5	2	4	5	2	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	5	4	2	5	3	3	4	3	2	4	4	2	3	4	2	74	71	145	
33	3	2	1	1	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	2	3	4	3	3	2	3	3	2	5	2	4	4	3	4	4	4	2	4	2	4	4	2	3	4	3	4	4	58	71	129		
34	3	1	4	5	1	1	5	5	1	1	5	1	3	3	4	3	1	1	3	5	3	2	4	5	1	3	5	1	1	3	3	1	3	3	4	5	3	3	5	3	1	5	59	64	123		
35	1	3	4	4	1	1	4	3	4	2	1	2	3	3	4	3	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	3	4	1	1	61	69	130			
36	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	79	79	158		
37	4	2	4	5	2	4	4	3	1	1	3	4	5	1	4	2	1	4	1	4	2	5	5	2	2	4	4	4	4	2	1	4	5	4	4	1	4	2	4	3	2	4	61	70	131		
38	5	3	1	5	3	3	1	3	3	2	5	2	4	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	1	3	3	2	3	1	2	3	5	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	65	64	129	
39	2	1	4	4	1	2	5	3	3	5	2	2	4	2	4	4	2	2	4	1	4	5	4	2	5	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	1	4	4	3	4	4	2	61	74	135		
40	2	1	5	4	2	2	4	5	4	2	2	3	1	4	5	3	3	2	1	3	4	3	1	2	4	3	5	3	1	3	5	3	1	2	2	4	1	4	5	3	4	5	62	64	126		
41	4	1	4	5	1	2	5	2	2	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	4	5	5	3	4	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	2	62	76	138		
42	4	4	4	4	1	5	4	4	4	4	2	2	4	2	5	5	3	3	3	2	1	5	2	4	4	3	4	5	4	2	4	2	3	5	4	1	5	4	4	4	3	1	70	73	143		
43	2	1	4	5	2	1	5	3	2	4	2	3	3	2	3	4	2	2	4	4	3	4	3	1	1	3	1	4	3	2	5	3	2	4	2	2	3	3	2	4	3	1	61	56	117		
44	2	1	5	4	2	3	5	3	2	5	3	4	3	5	4	5	4	1	3	2	2	5	2	1	4	4	1	5	4	2	5	3	3	4	3	1	5	5	3	3	3	1	68	67	135		
45	4	3	3	5	3	2	4	3	1	5	3	2	5	2	4	4	1	1	4	1	4	4	3	3	5	3	1	5	3	1	4	4	1	5	2	1	5	5	2	3	4	1	64	65	129		
46	4	2	4	3	1	4	4	4	2	4	1	1	2	3	2	4	1	4	3	4	3	4	2	2	3	4	2	4	3	2	4	2	4	2	2	2	2	3	4	4	4	2	4	60	63	123	
47	3	1	5	5	1	2	5	4	4	5	4	2	2	2	5	5	1	2	4	4	5	4	2	4	5	5	1	5	4	4	5	2	4	2	2	1	1	5	4	5	2	4	71	71	142		
48	4	1	4	4	1	1	5	3	3	5	3	3	5	1	5	5	1	3	4	1	4	5	2	1	5	2	1	5	4	1	4	4	1	5	3	1	5	5	2	5	4	1	66	66	132		
49	2	2	5	5	2	2	5	2	5	5	2	3	5	1	4	5	1	3	3	1	4	4	1	1	4	3	4	5	4	1	5	3	1	5	1	1	5	5	1	5	5	1	67	65	132		
50	3	2	4	4	1	1	4	2	4	4	2	3	4	2	1	3	2	2	4	3	3	5	3	1	4	1	1	4	3	3	5	2	2	5	2	2	4	4	2	4	4	3	58	64	122		
51	4	1	4	4	3	3	4	5	2	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	1	1	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	2	2	1	4	1	4	3	2	4	4	1	71	66	137		
52	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	79	79	158

53	4	2	3	4	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	2	2	2	3	3	3	2	4	4	2	2	3	2	2	4	2	4	3	2	2	2	4	4	2	2	3	64	58	122				
54	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	2	4	2	3	2	4	2	2	2	4	4	2	3	2	4	4	2	3	2	4	2	4	4	70	64	134					
55	4	4	4	4	1	1	5	4	1	4	1	4	5	1	4	5	1	1	4	1	1	4	1	4	1	1	5	4	1	4	1	1	5	1	1	5	4	4	4	4	1	60	60	120					
56	2	2	4	4	2	2	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	2	2	4	1	4	4	2	2	4	3	4	4	3	2	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	2	63	69	132					
57	5	1	5	5	1	3	5	3	4	5	1	1	4	2	5	3	1	2	4	2	3	5	4	4	5	5	1	5	4	1	5	2	1	4	2	1	5	4	4	3	3	2	65	70	135				
58	2	1	4	4	3	1	5	5	2	5	1	3	4	1	4	4	1	1	5	1	1	3	4	1	4	5	3	4	3	1	5	4	3	5	3	5	5	5	1	5	3	1	58	73	131				
59	4	1	3	4	4	2	3	1	4	5	1	3	4	1	4	4	1	3	5	1	5	4	4	3	5	5	1	4	4	1	4	4	1	4	3	1	4	4	4	4	2	63	70	133					
60	4	2	4	4	1	1	5	3	2	4	2	2	4	2	4	4	4	2	4	2	2	5	3	3	5	4	3	3	2	3	4	1	3	4	2	1	3	3	4	4	3	2	62	65	127				
61	4	2	4	5	2	4	4	3	1	1	3	4	5	1	4	2	1	4	1	4	2	5	5	2	2	4	4	4	4	2	1	4	5	4	4	1	4	2	4	3	2	4	61	70	131				
62	5	1	4	5	1	2	5	1	3	5	1	4	5	1	5	5	1	2	4	1	5	5	2	1	5	5	1	5	5	1	5	4	1	5	2	1	5	5	1	5	4	1	66	69	135				
63	4	3	1	3	1	2	2	5	2	3	1	3	4	4	1	4	2	3	2	1	1	2	3	1	1	1	3	1	3	3	4	2	3	2	2	1	1	4	4	2	1	1	52	45	97				
64	4	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	2	4	3	1	1	3	4	1	4	2	2	3	3	2	4	3	1	2	3	3	4	2	1	4	4	3	4	2	2	60	58	118				
65	2	3	4	4	1	2	4	3	2	4	2	1	5	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	1	5	4	1	4	2	1	4	4	1	5	4	1	3	3	2	4	4	2	67	61	128				
66	1	2	4	3	3	4	5	4	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	2	4	3	3	2	4	4	4	2	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	2	4	4	2	2	3	4	2	4	63	66	129
67	3	2	4	4	1	4	5	4	2	4	4	2	4	4	2	3	2	2	2	1	2	3	2	5	4	1	2	4	2	3	4	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2	61	58	119		
68	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	86	86	172		
69	4	1	4	5	1	1	5	4	2	5	2	4	4	2	5	5	1	3	4	1	4	5	1	1	5	4	1	5	4	2	4	3	4	4	4	1	4	3	2	5	3	1	67	66	133				
70	4	2	1	3	2	4	5	5	1	2	3	3	4	4	5	2	2	3	3	1	3	5	4	1	2	4	1	5	5	3	2	4	2	2	1	5	3	2	5	5	2	3	62	66	128				
71	4	2	4	4	2	2	5	1	2	5	2	2	4	2	4	5	2	2	4	2	2	5	2	2	5	3	2	4	4	2	5	2	2	5	2	2	5	4	2	5	2	2	62	67	129				
72	3	1	4	4	1	3	5	4	2	5	4	2	5	3	5	5	2	3	2	2	5	5	2	2	3	5	3	5	5	2	5	3	2	5	5	5	5	5	5	2	2	4	2	70	77	147			
73	5	3	4	4	1	1	5	4	3	5	2	1	4	2	3	4	2	3	4	2	3	5	3	2	1	3	4	5	5	1	5	2	1	4	2	1	4	5	2	5	4	2	65	66	131				
74	2	1	5	4	2	2	4	5	4	2	2	3	1	4	5	3	3	2	1	3	4	3	1	2	4	3	5	3	1	3	5	3	1	2	2	4	1	4	5	3	4	5	62	64	126				
75	2	2	4	4	2	2	5	2	3	5	2	3	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	4	2	4	4	2	5	4	2	4	4	2	4	2	2	4	4	2	4	4	2	62	69	131				
76	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	2	2	2	4	4	4	5	4	4	3	2	4	5	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	2	3	3	5	78	72	150				
77	1	3	1	1	3	4	4	5	1	2	5	1	1	5	1	2	4	1	3	5	3	4	5	3	4	5	1	4	5	1	4	4	1	1	3	1	4	5	3	4	2	1	56	65	121				
78	4	1	4	5	1	1	5	2	3	5	2	3	5	1	5	5	1	1	5	1	1	5	3	1	5	4	1	5	3	1	5	2	1	5	2	1	5	5	2	5	1	1	61	63	124				
79	4	1	5	4	1	2	5	3	2	3	3	3	4	2	4	4	2	1	3	3	1	5	3	2	4	5	3	4	2	2	3	4	3	5	3	2	3	3	3	4	3	1	60	67	127				
80	3	1	3	5	2	1	4	3	2	4	2	3	5	2	4	4	2	1	4	2	3	4	3	2	4	3	1	4	3	2	4	4	2	4	2	1	4	4	2	4	4	2	60	63	123				
81	4	3	2	4	2	2	2	2	3	3	4	2	5	4	3	5	4	1	2	4	4	4	4	1	3	4	3	5	2	5	1	2	4	5	2	2	1	3	5	3	3	2	65	64	129				

82	1	1	5	4	4	3	5	5	1	5	2	1	5	1	4	3	1	2	4	1	3	4	3	3	4	4	1	5	5	1	3	4	5	5	5	1	4	5	3	5	4	1	61	75	136
83	5	2	4	4	3	3	5	3	3	4	1	1	4	1	4	4	1	1	3	1	1	5	3	1	5	4	1	5	3	1	5	4	3	5	3	1	4	4	3	4	3	1	58	68	126
84	4	2	3	4	2	2	5	4	3	4	3	2	4	2	2	3	2	3	4	2	4	4	2	3	5	1	3	2	4	1	5	2	2	4	3	2	4	3	4	4	2	2	64	62	126
85	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	5	3	4	2	3	5	4	5	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	74	75	149
86	4	3	5	4	3	3	4	3	3	4	2	2	4	2	4	4	2	3	4	2	4	5	3	1	4	3	2	5	3	2	4	4	2	4	3	2	4	4	2	5	3	1	69	66	135
87	4	2	4	4	3	2	4	2	2	4	2	3	4	1	5	4	1	1	5	1	5	4	4	1	4	4	2	4	4	2	4	4	2	5	5	1	5	5	2	5	5	1	63	73	136
88	5	1	5	5	1	1	5	2	5	5	1	2	5	1	5	5	1	1	5	1	4	5	2	1	5	5	1	5	5	2	4	1	1	5	1	1	5	5	2	5	2	1	66	64	130
89	4	4	3	4	1	1	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	4	2	2	4	2	3	4	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	1	2	64	65	129
90	4	3	3	4	2	3	4	3	2	5	3	3	3	3	4	2	2	3	4	2	2	4	4	1	4	4	2	4	4	2	5	3	3	5	3	2	4	3	5	4	2	2	64	70	134
91	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	4	3	4	1	4	4	2	2	4	2	3	5	2	1	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	4	2	4	4	2	4	2	1	66	66	132

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS (TDV)																														
Nº	D1 – Abstinencia										D2 - Abuso y Tolerancia					D3 - Problemas Asociados por los Videojuegos				D4 - Dificultad de Control						D1	D2	D3	D4	TOTAL
	3	4	6	7	10	11	13	14	21	25	1	5	8	9	12	16	17	19	23	2	15	18	20	22	24					
1	1	0	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	3	1	1	9	4	4	8	25
2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	0	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	17	8	6	12	43
3	1	0	0	0	1	1	1	2	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	3	1	1	9	4	4	8	25
4	0	0	1	0	1	0	4	4	0	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	14	1	0	2	17
5	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	0	1	1	2	1	1	1	1	1	14	8	3	7	32
6	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	11	7	2	7	27
7	0	0	0	0	3	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	2	1	1	0	0	3	1	3	0	1	6	2	4	8	20
8	1	0	1	2	3	0	1	2	2	3	2	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	2	2	0	15	4	2	7	28
9	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	0	0	0	2	1	0	1	2	0	0	1	3	0	0	2	5	4	4	15
10	3	1	1	3	3	2	2	0	0	1	3	0	0	1	2	3	1	1	1	0	1	4	0	1	2	16	6	6	8	36
11	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	3	2	1	2	3	1	1	1	1	0	1	1	2	0	1	17	11	4	5	37
12	4	3	1	4	2	1	1	4	3	4	1	1	3	2	1	1	4	2	3	2	1	3	1	1	3	27	8	10	11	56
13	0	0	1	0	1	0	4	4	0	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	14	1	0	2	17
14	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	1	1	3	3	2	2	19	14	9	12	54
15	2	1	2	2	1	1	1	3	3	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	4	4	4	1	1	17	6	3	15	41
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	4
17	2	2	0	1	2	1	0	3	3	2	2	0	2	3	1	3	1	3	0	0	1	3	3	1	2	16	8	7	10	41
18	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	0	1	1	3	1	1	1	1	1	14	8	3	8	33
19	0	0	0	0	3	0	0	0	1	2	1	0	0	0	1	2	1	1	0	0	3	1	3	0	1	6	2	4	8	20
20	1	0	1	2	3	0	1	2	2	3	2	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	3	2	0	15	4	2	8	29
21	1	1	1	2	2	0	1	0	2	2	0	0	0	0	0	2	1	1	1	0	2	3	2	3	1	12	0	5	11	28
22	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	0	0	0	2	1	0	1	2	0	0	1	3	0	0	2	5	4	4	15
23	3	1	1	3	3	2	2	0	0	1	3	0	0	1	2	3	1	1	1	0	1	4	4	1	2	16	6	6	12	40

24	1	3	1	2	0	2	1	0	2	2	3	1	1	0	1	2	2	2	0	0	0	2	2	1	0	14	6	6	5	31
25	0	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	0	2	2	2	1	1	10	7	4	8	29
26	1	3	3	1	1	1	3	1	3	1	3	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	18	9	6	14	47
27	0	0	2	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	0	0	5	0	0	5	10
28	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	3	2	1	2	3	1	1	1	1	0	1	1	2	0	1	17	11	4	5	37
29	3	4	2	3	4	1	1	3	4	1	3	2	2	1	1	2	0	2	3	3	3	3	2	4	1	26	9	7	16	58
30	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	4	0	0	1	2	2	4	9
31	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	3	1	1	3	0	1	3	3	3	9	18
32	2	1	2	2	1	1	1	3	3	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	4	4	4	1	1	17	6	3	15	41
33	3	2	4	4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	0	2	4	1	3	3	32	15	12	13	72
34	2	2	1	2	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	0	3	1	27	20	14	14	75
35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	4	4
36	2	1	0	1	2	1	0	3	3	2	2	0	2	3	1	3	1	3	0	0	1	3	3	1	2	15	8	7	10	40
37	1	3	1	2	0	2	1	0	2	2	3	1	1	0	1	2	2	2	0	0	0	3	2	1	0	14	6	6	6	32
38	1	2	1	1	0	1	2	3	1	2	2	2	3	1	2	1	0	1	0	1	2	1	2	2	0	14	10	2	8	34
39	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	2	0	1	3	1	4	3	11
40	0	1	0	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	0	2	2	2	1	1	10	7	4	8	29
41	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	1	0	0	2	1	1	1	1	0	1	1	3	1	0	2	5	4	6	17
42	3	2	2	2	3	1	3	2	1	3	3	3	1	2	3	3	2	1	2	0	2	2	3	0	1	22	12	8	8	50
43	0	0	1	0	1	0	1	3	2	3	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1	11	8	5	7	31
44	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	3	1	2	1	2	1	3	2	1	1	17	7	7	10	41
45	0	1	1	0	0	0	0	0	4	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	1	0	0	7	1	2	5	15
46	1	3	1	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18	10	7	12	47
47	0	1	0	0	0	0	0	0	3	0	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	0	2	3	0	1	4	3	2	6	15
48	0	2	0	0	0	0	0	2	0	1	2	1	0	0	1	0	0	1	0	0	2	2	3	1	0	5	4	1	8	18
49	0	0	0	1	2	1	1	0	1	1	2	0	0	1	2	2	0	1	1	0	2	1	2	0	0	7	5	4	5	21
50	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	0	1	0	2	2	2	2	1	8	6	5	9	28
51	0	2	3	1	2	1	2	1	1	0	2	0	1	0	3	0	1	2	0	0	4	2	4	0	3	13	6	3	13	35
52	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	29	11	10	16	66
53	1	1	1	2	0	2	1	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	0	1	0	2	3	2	2	1	15	10	5	10	40

54	3	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	2	2	3	25	15	9	13	62		
55	0	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	3	0	2	2	1	1	0	2	0	0	1	2	2	2	6	9	4	7	26	
56	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	0	1	2	2	1	1	0	0	0	2	1	3	1	1	12	7	2	8	29	
57	1	0	0	1	1	0	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3	1	1	9	5	4	7	25	
58	0	1	0	0	0	1	0	1	2	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	3	0	0	5	3	1	3	12	
59	0	1	1	0	2	1	1	3	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	2	3	1	1	11	4	3	9	27	
60	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	0	0	1	0	1	3	5	
61	2	4	4	1	2	2	3	3	1	3	3	0	4	4	3	1	2	1	3	0	0	3	1	3	0	25	14	7	7	53	
62	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	1	1	3	4	1	7	15	
63	0	1	1	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	8	2	4	10	24	
64	1	2	0	0	0	0	1	0	0	1	2	1	1	0	2	2	0	1	0	0	1	2	3	1	1	5	6	3	8	22	
65	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4	0	0	1	0	0	6	7	
66	0	2	1	1	1	0	1	4	4	4	3	1	3	1	0	4	0	4	0	0	1	4	2	2	0	18	8	8	9	43	
67	1	3	1	1	3	1	0	1	3	2	3	1	1	2	1	1	2	2	1	0	1	3	1	0	0	16	8	6	5	35	
68	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	10	6	4	8	28	
69	0	1	3	2	1	0	0	2	3	3	1	1	1	0	0	1	0	2	3	0	3	3	2	2	2	15	3	6	12	36	
70	3	3	4	2	1	3	2	3	1	1	4	1	1	3	1	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	23	10	6	12	51	
71	2	3	0	1	2	2	0	1	1	1	2	1	2	0	1	3	2	1	1	3	3	4	2	2	2	13	6	7	16	42	
72	0	2	0	2	1	1	3	0	1	0	2	1	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	1	0	1	10	3	4	4	21	
73	2	2	1	3	1	3	2	4	1	4	2	1	2	1	3	1	3	0	2	1	1	3	1	2	2	23	9	6	10	48	
74	1	2	1	0	3	2	4	3	2	1	2	2	1	1	2	1	0	4	1	1	2	3	2	0	0	19	8	6	8	41	
75	2	1	3	3	2	1	2	0	1	0	2	2	2	2	2	2	1	1	0	0	2	3	2	1	1	15	10	4	9	38	
76	1	2	3	1	1	2	1	3	2	3	1	3	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	19	10	6	8	43	
77	2	1	2	3	0	0	3	0	0	0	2	2	0	0	2	1	2	0	2	0	2	3	2	2	1	11	6	5	10	32	
78	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	4	4	
79	3	3	0	3	3	0	2	2	3	1	3	2	2	0	2	4	1	3	1	0	0	3	4	0	1	20	9	9	8	46	
80	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	2	1	0	2	2	1	6	11	
81	2	0	1	3	2	1	0	3	1	0	1	0	1	0	0	1	1	2	2	0	2	2	3	1	2	13	2	6	10	31	
82	0	1	1	1	0	0	1	3	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	2	0	2	9	3	1	5	18	
83	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	1	0	4	5

84	0	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	0	2	2	3	1	1	13	7	6	9	35
85	1	1	0	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	14	7	6	7	34
86	0	2	2	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	0	2	3	2	1	2	15	6	5	10	36
87	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4	0	0	1	6	0	5	12
88	4	4	0	4	2	0	2	0	1	2	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	4	4	2	0	0	19	1	3	10	33
89	3	2	1	1	3	1	2	3	1	1	3	3	1	2	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	18	11	6	14	49
90	1	0	1	0	3	0	1	4	0	2	2	1	0	0	1	2	1	0	1	0	2	2	4	1	1	12	4	4	10	30
91	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3	3	1	1	3	3	2	2	19	14	9	12	54

Anexo N° 013

Asentimiento y Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020

Escuela profesional : Psicología

Asesor(a)(es) : Mg. Copelo Cristóbal, Giannina - Mg. Sapaico Vargas, Osmar


Duración del estudio : Febrero de 2020 - Setiembre de 2020.

Institución : Universidad Peruana los Andes

Departamento: Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito:** Huancayo

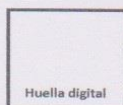
- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

MANIFIESTA


Yo,  *Jhosmar* identificado con D.N.I. N° *73886250* de *14* años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, llevado a cabo por los investigadores: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y otro en el de los investigadores responsables del estudio.

Huancayo, *18* de *Julio* del 2020.



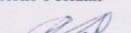
Huella digital

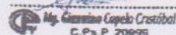
Jhosmar 
Huella y/o nombre:

1° Responsable de investigación

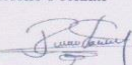
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com
Firma 

1° Asesor (a) de investigación

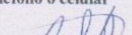
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com
Firma 


Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C.P.S.P. 20996

2° Responsable de investigación

Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com
Firma 

2° Asesor (a) de investigación

Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com
Firma 


Mg. Osmar Sapaico Vargas
Psicólogo
C.P.S.P. 1112



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN


CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

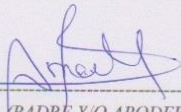
Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo rehusarme a responder cualquiera de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serían absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas/os en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo, 18 de Julio del 2020.



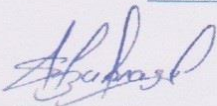
(PARTICIPANTE)
Apellidos y nombres: [REDACTED]
Jhosmar
DNI: 73886250



(PADRE Y/O APODERADO)
Apellidos y nombres: ANGELO MARITZA
REGUENO ARIAS
DNI: 21289475

1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com

Firma



1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com

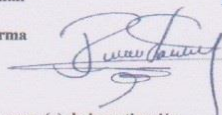
Firma



 Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C.Ps.P 20993

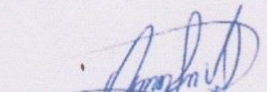
2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com


Firma



2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com

Firma



 Mg. Osmar I. Sapaico Vargas
PSICÓLOGO
C.Ps.P. N° 21234



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020

Escuela profesional : Psicología

Asesor(a)(es) : Mg. Copelo Cristóbal, Giannina - Mg. Sapaico Vargas, Osmar

Duración del estudio : Febrero de 2020 - Setiembre de 2020.

Institución : Universidad Peruana los Andes

Departamento: Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito:** Huancayo

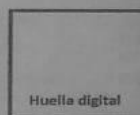
- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

MANIFIESTA

Yo, [Redacted] Alonso identificado con D.N.I. N° 76.221.1885 de 14 años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, llevado a cabo por los investigadores: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y otro en el de los investigadores responsables del estudio.

Huancayo, 17 de Julio del 2020.



[Signature]
Huella y/o nombre:

1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I. N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com
Firma [Signature]

2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I. N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com
Firma [Signature]

1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I. N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com
Firma [Signature]

2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I. N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com
Firma [Signature]

Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C.P. P. 20696

Mg. Osmar J. Sapaico Vargas
C.P. P. P. 21234



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

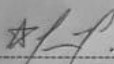
CONSENTIMIENTO INFORMADO


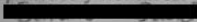
Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

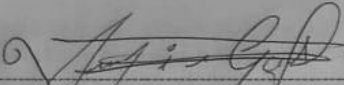
Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo rehusarme a responder cualquiera de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serían absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas/os en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo, 17 de Julio, del 2020.



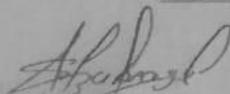
(PARTICIPANTE)
Apellidos y nombres: 
 Alonso
DNI: 76227885



(PADRE Y/O APODERADO)
Apellidos y nombres: Vargas Cinthia Josenia
DNI: 4355447

1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com

Firma



1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com

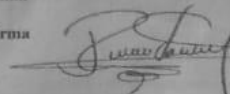
Firma




Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C.P.S.P. 20999

2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com

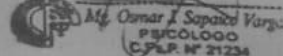
Firma



2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapnico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com

Firma




Mg. Osmar J. Sapnico Vargas
PSICOLOGO
C.P.S.P. N° 21234



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020
Escuela profesional : Psicología
Asesor(a)(es) : Mg. Copelo Cristóbal, Giannina - Mg. Sapaico Vargas, Osmar
Duración del estudio : Febrero de 2020 - Setiembre de 2020.
Institución : Universidad Peruana los Andes
Departamento: Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito:** Huancayo

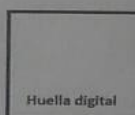
- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

MANIFIESTA

Yo, [Redacted] Alexander, identificado con D.N.I. N° 75734263 de 14 años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, llevado a cabo por los investigadores: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y otro en el de los investigadores responsables del estudio.

Huancayo, 16 de Julio del 2020.



Huella digital

[Handwritten Signature]
Huella y/o nombre:

1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I. N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com
Firma [Handwritten Signature]

1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I. N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com
Firma [Handwritten Signature]

Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C.P. P. 20996

2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I. N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com
Firma [Handwritten Signature]

2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I. N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com
Firma [Handwritten Signature]

Mg. Osmar J. Sapaico Vargas
Psicólogo, Oso
C.P. P. P. 2124



UNIVERSIDAD PERUNA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

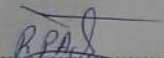
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy.

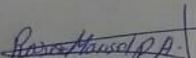
Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo rehusarme a responder cualquiera de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serían absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas/os en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo, 16 de Julio del 2020.



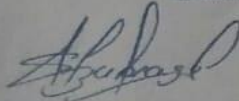
(PARTICIPANTE)
Apellidos y nombres: [REDACTED]
Alexander
DNI: 75734263



(PADRE Y/O APODERADO)
Apellidos y nombres: Rosa Marisol Poma
Huanay
DNI: 79938150


1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com

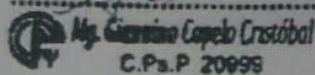
Firma



1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com

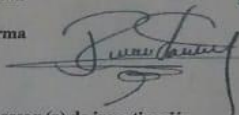
Firma




Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C.Ps.P 20095

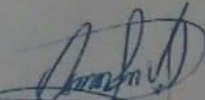
2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com

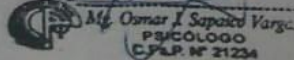
Firma



2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com

Firma




Mg. Osmar J. Sapaico Vargas
PSICÓLOGO
C.Ps.P. N° 21234



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020
Escuela profesional : Psicología
Asesor(a)(es) : Mg. Copelo Cristóbal, Giannina - Mg. Sapaico Vargas, Osmar
Duración del estudio : Febrero de 2020 - Setiembre de 2020.
Institución : Universidad Peruana los Andes
Departamento: Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito:** Huancayo

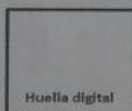
- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

MANIFIESTA

Yo, [Redacted] Jesús identificado con D.N.I. N° 71986386 de 14 años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, llevado a cabo por los investigadores: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y otro en el de los investigadores responsables del estudio.

Huancayo, 16 de Julio del 2020.



Jesús

Huella y/o nombre:

1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com
Firma

2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com
Firma

1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com
Firma

2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com
Firma

Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C. Pa. P. 20999

Mg. Osmar Sapaico Vargas
C. Pa. P. 21254



UNIVERSIDAD PERUNA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

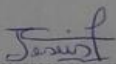
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

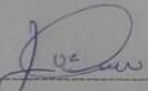
Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo rehusarme a responder cualquiera de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serian absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas/os en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo, 16 de Julio, del 2020.



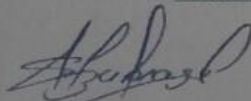
 (PARTICIPANTE)
 Apellidos y nombres: _____
 DNI: 71986386



 (PADRE Y/O APODERADO)
 Apellidos y nombres: _____
 DNI: 20100340

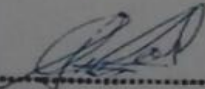
1° Responsable de investigación
 Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
 D.N.I.N° 47752359
 N° de teléfono o celular 962 975 281
 Email sandrolizarragacallupe@gmail.com

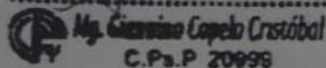
Firma



1° Asesor (a) de investigación
 Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
 D.N.I.N° 41430115
 N° de teléfono o celular 920 791 720
 Email gianmi_4142@hotmail.com

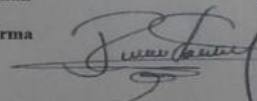
Firma




 Mg. Giannina Copelo Cristóbal
 C.P.s.P 20996

2° Responsable de investigación
 Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
 D.N.I.N° 70274163
 N° de teléfono o celular 940 708 635
 Email bily_randy@hotmail.com

Firma



2° Asesor (a) de investigación
 Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Omar
 D.N.I.N° 46411147
 N° de teléfono o celular 943 131 312
 Email omsapsap@gmail.com

Firma




 Mg. Omar J. Sapaico Vargas
 PSICÓLOGO
 C.P.s.P. N° 21234



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

ASENTIMIENTO INFORMADO

I. DATOS GENERALES

Título del proyecto : Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videjuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020
Escuela profesional : Psicología
Asesor(a)(es) : Mg. Copelo Cristóbal, Giannina - Mg. Sapaico Vargas, Osmar
Duración del estudio : Febrero de 2020 - Setiembre de 2020.
Institución : Universidad Peruana los Andes
Departamento: Junín **Provincia:** Huancayo **Distrito:** Huancayo

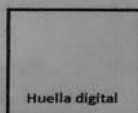
- Estimado menor, en estricto respeto a su opinión y de sus derechos de libre elección, usted tiene derecho a negarse a participar de esta investigación o a retirarse del estudio en cualquier momento. De todas maneras, agradecemos el tiempo dedicado a conocer este estudio.
- Si crees conveniente recibir información durante el proceso de la investigación sobre los resultados del estudio, no dudes en consultar y solicitar a los investigadores, cuyos datos se encuentran al final del documento, asimismo, se consigna los datos del(a) asesor(a).

MANIFIESTA

Yo, Omar [redacted] identificado con D.N.I. N° 74054239 de 19 años de edad, doy mi consentimiento para la participación en el proyecto de investigación titulado: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videjuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, llevado a cabo por los investigadores: Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy.

Pongo mi nombre y huella digital en señal de aceptación, dos ejemplares; uno de los cuales queda en mi poder y otro en el de los investigadores responsables del estudio.

Huancayo, 19 de Julio del 2020.



Huella digital

Omar [redacted]
Huella y/o nombre:

1° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com
Firma

2° Responsable de investigación
Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com
Firma

1° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com
Firma

2° Asesor (a) de investigación
Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com
Firma

Mg. Giannina Copelo Cristóbal
C. P. P. 20696

Mg. Osmar Sapaico Vargas
Psicólogo
E.P. N° 2024



UNIVERSIDAD PERUNA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Luego de haber sido debidamente informado de los objetivos, procedimientos y riesgos hacia mi persona como parte de la investigación denominada: **Funcionamiento Familiar y Dependencia de Videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo-2020**, mediante la firma de este documento acepto participar voluntariamente en el trabajo que se está llevando a cabo conducido por los investigadores responsables: **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo y Meza Camargo, Bily Randy**.

Se me ha notificado que mi participación es totalmente libre y voluntaria y que aun después de iniciada puedo rehusarme a responder cualquiera de las preguntas o decidir suspender mi participación en cualquier momento, sin que ello me ocasione ningún perjuicio. Asimismo, se me ha dicho que mis respuestas a las preguntas y aportes serian absolutamente confidenciales y que las conocerá solo el equipo de profesionales involucradas/os en la investigación; y se me ha informado que se resguardará mi identidad en la obtención, elaboración y divulgación del material producido.

Entiendo que los resultados de la investigación me serán proporcionados si los solicito y que todas las preguntas acerca del estudio o sobre los derechos a participar en el mismo me serán respondidas.

Huancayo, 19 de Julio del 2020.

Handwritten signature of participant

(PARTICIPANTE)

Apellidos y nombres: Omar

DNI: 74054239

Handwritten signature of parent/guardian

(PADRE Y/O APODERADO)

Apellidos y nombres:

Medina Quintanilla Eduardo

DNI: 20031465

1° Responsable de investigación

Apellidos y nombres Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
D.N.I N° 47752359
N° de teléfono o celular 962 975 281
Email sandrolizarragacallupe@gmail.com

Firma


Handwritten signature of 1st responsible

1° Asesor (a) de investigación

Apellidos y nombres Mg. Copelo Cristóbal, Giannina
D.N.I N° 41430115
N° de teléfono o celular 920 791 720
Email gianni_4142@hotmail.com

Firma

Handwritten signature of 1st advisor

 **Mg. Giannina Copelo Cristóbal**
C.Pa.P 20996

2° Responsable de investigación

Apellidos y nombres Meza Camargo, Bily Randy
D.N.I N° 70274163
N° de teléfono o celular 940 708 635
Email bily_randy@hotmail.com

Firma


Handwritten signature of 2nd responsible

2° Asesor (a) de investigación

Apellidos y nombres Mg. Sapaico Vargas, Osmar
D.N.I N° 46411147
N° de teléfono o celular 943 131 312
Email osmarsap@gmail.com

Firma

Handwritten signature of 2nd advisor

 **Mg. Osmar I Sapaico Varga.**
PSICÓLOGO
C.Pa.P. N° 21234

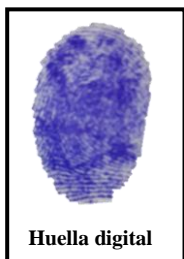
Anexo N° 014**Declaración de Confidencialidad**

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD

Yo, **Lizárraga Callupe, Sandro Arturo** identificado con DNI N° **47752359**, estudiante egresado de la escuela profesional de psicología, vengo implementando el proyecto de tesis titulado: **FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2020**, en ese contexto declaro bajo juramento que los datos que se generen como producto de la investigación de acuerdo a lo especificado en los artículos 27 y 28 del Reglamento General de Investigación y en los artículos 4 y 5 del Código de Ética para la investigación Científica de la Universidad Peruana los Andes, salvo con autorización expresa y documentada de alguno de ellos.

Huancayo, 27 de octubre del 2020.



A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Sandro Arturo Lizárraga Callupe", is written over a horizontal dashed line.

Lizárraga Callupe, Sandro Arturo
Responsable de investigación



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DECLARACIÓN DE CONFIDENCIALIDAD

Yo, **Meza Camargo, Bily Randy** identificado con DNI N° **70274163**, estudiante egresado de la escuela profesional de psicología, vengo implementando el proyecto de tesis titulado: **FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO, 2020**, en ese contexto declaro bajo juramento que los datos que se generen como producto de la investigación de acuerdo a lo especificado en los artículos 27 y 28 del Reglamento General de Investigación y en los artículos 4 y 5 del Código de Ética para la investigación Científica de la Universidad Peruana los Andes, salvo con autorización expresa y documentada de alguno de ellos.

Huancayo, 27 de octubre del 2020.



Huella digital

Meza Camargo, Bily Randy
Responsable de investigación