TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE:

PSICÓLOGO

JULIACA – PERÚ

2026

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA

PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE PSICÓLOGO

APROBADO POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE : _____
M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ

PRIMER MIEMBRO : _____
Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA

SEGUNDO MIEMBRO : _____
Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA

ASESOR DE TESIS : _____
Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN : SALUD PÚBLICA P 13

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor

http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N°889 -2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 09 de octubre del 2025

VISTOS: Expediente. 2025-CU-9232 presentada por e l(la) Bachiller **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ** quien solicita el cambio del asesor de la propuesta de investigación de tesis para optar el título profesional de PSICOLOGÍA

CONSIDERANDO: Que, según Resolución Decanal N° 012 -2025-D-FCS-UANCV, se aprueba de la propuesta de Tesis: **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024** teniendo como jurados y asesor designados por la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, a los siguientes Docentes:

- **Presidente** : **M.Sc MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ**
- **1er. Miembro** : **Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**
- **2do. Miembro** : **Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA**

- **Asesor** : **Dra, MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento de la Unidad de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud, la Unidad de Investigación ha emitido el **Oficio N° 012-2025-UI-FCS-UANCV-J** solicitando la emisión de la resolución de cambio del asesor por motivos ya no tiene vínculo con la UANCV; y,

Estando con la opinión favorable de la Dirección de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92 N° 739 y el estatuto modificado 2020 de la UANCV, aprobado con resolución N°0018 -2020 –UANCV –AU- R-

SE RESUELVE:

PRIMERO: APROBAR EL CAMBIO del **ASESOR (A)** designados a él (la) Bachiller: **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ** del tema Titulado **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024** para optar al Título Profesional de PSICÓLOGO Debiendo quedar a partir de fecha, de la siguiente manera:

- **Presidente** : **M.Sc MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ**
- **1er. Miembro** : **Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**
- **2do. Miembro** : **Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA**

- **Asesor** : **Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

- **SEGUNDO:** Disponer que los miembros del Jurado designados den continuidad al trámite de evaluación y calificación de la propuesta de investigación, borrador de tesis o sustentación de tesis, según sea el caso que se presente en cada expediente. Quedando válido en sus demás disposiciones la Resolución Decanal de aprobación de proyecto de tesis, que se menciona en el considerando.

TERCERO: La Facultad de Ciencias de la Salud, la Unidad de Grados y Títulos, la Dirección de la Escuela Profesional de Psicología y la Secretaría Académica de la Facultad, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
DECANATO
Dra. Gabriela Betty Arias Luque
DECANA (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

DISTRIBUCIÓN
Jurados,
EP. Obstetricia

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 1273 -2025-D-FCS-UANCV

Juliaca, 02 de Diciembre del 2025

VISTOS:

El Expediente **N° 2025 – 10742** en el cual solicita fecha y hora para Sustentación de Tesis y el Dictamen de Aprobación, emitido por el Jurado Evaluador del trabajo de investigación titulado: **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024**

CONSIDERANDO:

Que, es necesario dar cumplimiento a la Ley 30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Salud, para la fijación de fecha y hora para la sustentación de tesis.

En uso de las atribuciones conferidas a la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud y, estando al informe de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad.

SE RESUELVE

PRIMERO: Ratificar a los jurados para la Sustentación de Tesis para optar el Título Profesional de: PSICÓLOGO del bachiller: **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ** habiéndose designado por sorteo a los siguientes docentes;

- **Presidente** : **M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ**
- **1er. Miembro** : **Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**
- **2do. Miembro** : **Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VICA**

- **Asesor (a)** : **Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

SEGUNDO: Fijar la programación de Sustentación de Tesis para el:

DIA	:	**JUEVES 04 DE DICIEMBRE DEL 2025**
HORA	:	**16:00 HORAS**
LOCAL	:	**Salón de Grados de la Facultad de Ciencias de la Salud**

TERCERO: Realizado la Sustentación, el Jurado levantará el Acta en el libro respectivo, donde indicará el resultado obtenido por el bachiller sustentante.

CUARTO: La Dirección de la Escuela Profesional de Psicología y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud y el jurado, quedan encargados de dar cumplimiento a la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase.

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DECANATO
Dra. Gabriela Betty Arias Luque
DECANA (e)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

DISTRIBUCIÓN:
- Jurados (3)
- Interesado (1)
- Asesor de Tesis (1)
-Archivo FCS 2025(1)

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN N° 012-2025-UI-FCS-UANCV-J

Juliaca, 18 de agosto del 2025

Visto: el Expediente **N° 6257 de fecha 04 de agosto del 2025**, Presentado Por el Bach. **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ,** quien solicita Revisión de Informe Final de la Investigación (Borrador de Tesis) titulado: **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024,** por los jurados de la Facultad de Ciencias de la Salud Escuela Profesional de **PSICOLOGÍA**

CONSIDERANDO:

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, y con la aprobación del informe final por los siguientes miembros de jurado y asesor:

- **Presidente : M.Sc. MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ**
- **1er. Miembro : Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**
- **2do. Miembro : Dra. MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA**
- **Asesor : Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA**

Estando, la opinión favorable de los miembros del jurado, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud; asimismo fue aprobado para su ejecución de informe final con RESOLUCIÓN **N° 10109-2024-D-FCS-UANCV-J**, conducente para optar el Título profesional de **PSICÓLOGO**

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024,** presentado por el (la) Bach **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ,** para optar el Título profesional de **PSICÓLOGO**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO: **RATIFICAR** como ASESOR(a) a la **Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA**

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y secretaria académica de la Facultad de ciencias de la Salud, quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:
- *Interesados (1)*
- *Archivo (1)*

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CACERES VELASQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 10109-2024-D-FCS-UANCV

Juliaca, 03 de setiembre del 2024

VISTOS:

El Informe N° 076-2024-UI-FCS-UANCV-J emitido por la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud, y la copia del acta de Registro de la Propuesta de Investigación de fecha 28 de agosto de la E.P. de Psicología, folio 0000047;

CONSIDERANDO:

Que, el (la) egresado (a) **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ** presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación titulado: **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024** correspondiente a la línea de investigación: **SALUD PUBLICA**

Que, la Dirección de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento a la Resolución N° 102-2023-CF-FCS-UANCV comunico que el **Comité de Investigación** para la evaluación de la propuesta de Investigación está conformado por los siguientes docentes:

- **Presidente** : **M.Sc. MARÍA ANTONIETA LOAYZA LÓPEZ**
- **1er. Miembro** : **Dra. SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA**
- **2do. Miembro** : **Dra. INGRID LIZ QUISPE TICONA**

Que, la Directora de la Unidad de Investigación ha emitido la Opinión Técnica N° 335 2024-UANCV-FCS-UI-CI sobre la evaluación de la propuesta de investigación, emitiendo opinión favorable para que se emita la resolución de aprobación de la propuesta de investigación;

Estando opinión técnica favorable de la Unidad de Investigación, en concordancia con el Reglamento de la Unidad de Investigación de Ciencias de la Salud y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria, Resolución de Institucionalización 1287-92- el estatuto de la UANCV, la Decana de la Facultad de Ciencias de la Salud.

SE RESUELVE:

APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, presentado por el (la) egresado (a) **CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ** para optar el título profesional de: **PSICÓLOGO** titulado: **DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024**

La propuesta de Investigación deberá **ejecutarse** de acuerdo a lo establecido en el Reglamento de la Unidad de Investigación con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales, y el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Salud.

ARTICULO SEGUNDO - **RECONOCER**, como **ASESOR(A)** de la **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** al(la) Docente Ordinario(a) de la Facultad de Ciencias de la Salud **Dra. MARIA AMPARO DEL PILAR CHAMBI CATACORA**

ARTICULO TERCERO - **DISPONER** que, La Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud y la Directora de la Escuela profesional de Psicología , quedan encargados del cumplimiento de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese, Archívese.

Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Dr. [illegible] ONOFRE
COP 27234
DECANA

Distribución: Decanato, EP. Psicología Archivo.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor

http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA

DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUI...

Trabajos de tesis para ingreso a repositorio

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::13016:598619516

Fecha de entrega
8 jun 2026, 22:39 GMT-5

Fecha de descarga
9 jun 2026, 9:51 GMT-5

Nombre del archivo
T036_75706509_T.docx

Tamaño del archivo
19.9 MB

134 páginas

18.816 palabras

108.494 caracteres

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

12%	Fuentes de Internet
2%	Publicaciones
16%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

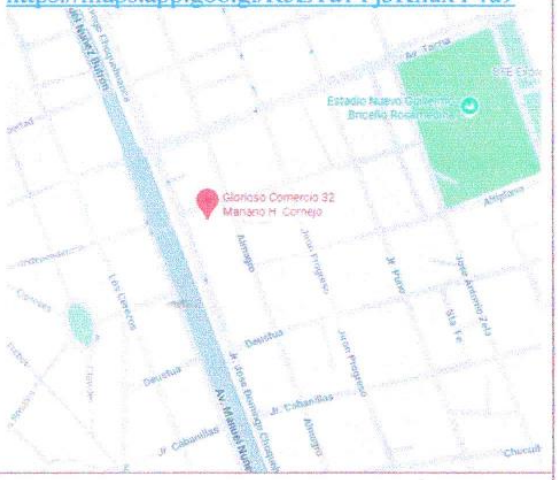
Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

Metadatos Complementarios

DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	75706509
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-5527-4457
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	29344129
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-4559-141X
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	MARIA ANTONIETA LOAYZA LOPEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02064784
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	SONIA BENITA FERNANDEZ TAPIA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01297921
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	MARIA CONCEPCION FIGUEROA VILCA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02401506

Datos de investigación	
Línea de investigación	SALUD PÚBLICA - P13
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Latitud: -15.50390 Longitud: -70.12731 https://maps.app.goo.gl/R5ZTa1Yj3KnuxY4u9 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Setiembre 2024 - Agosto 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html	**Psicología** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.01 **Psicología** https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.01.00

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
Dra. María Concepción Figueroa Vilca
DIRECTORA
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FCS

TESIS UANCV
TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo **KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA**, identificado con DNI Nro. **75706509**, en mi condición de egresado de:

☒ **Escuela Profesional**
☐ **Programa de Segunda Especialidad,**
☐ **Programa de Maestría o Doctorado**

PSICOLOGÍA,

informo que he elaborado el/la ☒ **Tesis** o ☐ **Trabajo de Investigación,** ☐ **Trabajo Académico** denominada:

DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024

Asesorado por: **Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como suyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca__15__de abril del 2026

Firma del Asesor (obligatoria)	Firma del Estudiante (obligatoria)	Huella

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

DEDICATORIA

A Dios, por concederme sabiduría, fortaleza y guía a lo largo de mis estudios.

A mis queridos padres, Sixto y Carmen, por brindarme amor incondicional, paciencia y por enseñarme los valores y hábitos que me han permitido superar los momentos más difíciles.

A mi hermano Frank y a toda mi familia, quienes son mi mayor tesoro y fuente de inspiración constante

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, Escuela Profesional de Psicología, por compartir sus conocimientos y brindarme la formación que me permite crecer como profesional.

A mi asesora, Dra. Gabriela Betty Arias Luque, y a los miembros del jurado, por permitirme recurrir a su experiencia, conocimientos científicos y paciencia durante el desarrollo de este proyecto.

A la Institución Educativa Comercio 32, por autorizar la evaluación de mi proyecto de tesis y facilitar su realización.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA iii

AGRADECIMIENTO iv

ÍNDICE GENERAL v

ÍNDICE DE TABLAS viii

ÍNDICE DE FIGURAS x

RESUMEN xii

ABSTRACT xiii

INTRODUCCIÓN xiv

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 1

1.1.1. Problema principal 3

1.1.2. Problemas específicos 3

1.2. JUSTIFICACIÓN 3

1.2.1. Justificación Teórica 3

1.2.2. Justificación practica 4

1.2.3. Justificación metodológica 5

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 6

1.3.1. Objetivo general 6

1.3.2. Objetivos específicos 6

1.4. HIPÓTESIS 6

1.4.1. Hipótesis general 6

1.4.2. Hipótesis específicas 7

1.5. VARIABLES 7

1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 8

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 9

2.1.1. A Nivel Internacional 9

2.1.2. A nivel nacional 14

2.1.3. A nivel local 18

2.2. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA EL TRABAJO 22

2.2.1. Disfunción familiar 22

2.2.2. Características familiares 27

2.2.3. Comunicación familiar 33

2.2.2. Dependencia a videojuegos 38

2.3. MARCO CONCEPTUAL. 42

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN 43

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN 43

3.3. MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN 43

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA 44

3.4.1. Población 44

3.4.2. Muestra 44

3.5. TÉCNICAS, FUENTES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN. 45

3.5.1. Técnicas 45

3.5.2. Instrumentos 45

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS 46

3.7. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS 47

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO 47

3.8.1. Validez 47

3.8.2. Confiabilidad 48

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

CONCLUSIONES 81

RECOMENDACIONES 82

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 83

ANEXOS…… 93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Edad relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 49

Tabla 2. Género relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 52

Tabla 3. Nivel educativo de los padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 55

Tabla 4. Convivencia familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024..... 58

Tabla 5. Tipo de familia relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 61

Tabla 6. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 64

Tabla 7. Tipo de adaptabilidad y cohesión familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 67

Tabla 8. Escala de comunicación relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 70

Tabla 9. Comunicación grupal relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 73

Tabla 10. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 76

Tabla 11. Nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024..... 79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edad relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 50

Figura 2. Género relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 53

Figura 4. Convivencia familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 59

Figura 5. Tipo de familia relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 62

Figura 6. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 65

Figura 7. Tipo de adaptabilidad y cohesión familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 68

Figura 8. Escala de comunicación relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 71

Figura 9. Comunicación grupal relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 74

Figura 10. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 77

Figura 11. Nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024. 79

RESUMEN

Objetivo: Determinar la disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024. **Material y métodos**: Estudio con enfoque cuantitativo y prospectivo de diseño no experimental y transversal. Usó la técnica encuesta y como instrumento cuestionario, la población estuvo conformada por 114 estudiantes, muestra de 114 estudiantes. **Resultados:** las características demográficas relacionadas a la dependencia a los videojuegos, donde el 58.7% fueron estudiantes de 17 años (P=0.000), el 71.1% fueron en mayor frecuencia los del género femenino (P=0.000) y el 51.8% indicaron que sus padres cuentan con nivel secundario (P=0.000). en las características familiares relacionadas a la dependencia a los videojuegos, donde el 71.8% refiere que viven con ambos padres (P=0.000), el 30.7% refiere que tienen padres permisivos (P=0.000) y el 45.7% refiere que en su familia tiene una cohesión alta (P=0.000). En la comunicación familiar relacionadas a la dependencia a los videojuegos, donde el 83.4% refiere que tienen una comunicación adecuada (P=0.000), el 85.1% refiere que tienen comunicación grupal en su familia (P=0.000) y el 43.9% refiere que en su familia comparten sentimientos de aprecio (P=0.000). El 79.8% mostro un nivel de dependencia leve a los videojuegos en celulares. **Conclusiones:** Se determinó que existe una relación significativa entre la disfunción familiar y la dependencia a videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

Palabras clave: Disfunción familiar, dependencia a videojuegos, celulares y estudiantes.

ABSTRACT

Objective: To determine the family dysfunction related to the dependence on video games on cell phones of fifth cycle students, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024. **Material and methods:** A quantitative and prospective study was conducted with a non-experimental and cross-sectional design. The survey technique and questionnaire were used as the instrument. The sample consisted of 114 students. **Results:** the demographic characteristics related to video game dependence, where 58.7% were 17-year-old students (P = 0.000), 71.1% were more frequently female (P = 0.000) and 51.8% indicated that their parents have a secondary level (P = 0.000). in family characteristics related to video game addiction, where 71.8% report that they live with both parents (P = 0.000), 30.7% report that they have permissive parents (P = 0.000) and 45.7% report that their family has high cohesion (P = 0.000). In family communication related to video game addiction, where 83.4% report that they have adequate communication (P = 0.000), 85.1% report that they have group communication in their family (P = 0.000) and 43.9% report that their family shares feelings of appreciation (P = 0.000). 79.8% showed a mild level of dependence on cell phone video games. **Conclusions:** It was determined that there is a significant relationship between family dysfunction and cell phone video game addiction of fifth cycle students, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

Keywords: Family dysfunction, video game addiction, cell phones and students.

INTRODUCCIÓN

La familia tiene un papel fundamental en el desarrollo de los adolescentes, ya que es un factor clave en su crecimiento y aprendizaje dentro de los diversos contextos sociales. Este núcleo proporciona un espacio donde los jóvenes aprenden a formar sus propios valores y a interactuar con su entorno. Los adolescentes enfrentan problemas relacionados con su adaptación y comportamiento, y si las relaciones familiares no son armoniosas, esto puede afectar negativamente la funcionalidad del hogar, afectando tanto a los individuos como a la dinámica familiar en genera (1).

La familia, como base de la sociedad, es crucial para la formación de relaciones, valores y responsabilidades. A través de la educación y el apoyo emocional, los adolescentes aprenden a ser parte activa de la sociedad. No obstante, actualmente se ve afectada por la falta de presencia de los padres, lo que tiene un impacto perjudicial en el desarrollo integral de muchos jóvenes. La ausencia de los padres o su involucramiento limitado en la vida diaria de sus hijos genera una sensación de vacío y desorientación en los adolescentes, quienes también experimentan carencias en el apoyo académico, lo que agrava aún más su situación (2).

La presente investigación está conformada por los siguientes capítulos: Capítulo I: presenta los elementos principales de la investigación, incluyendo la problemática, los objetivos y las hipótesis de trabajo. Capítulo II: desarrolla el marco teórico y conceptual que sustenta la investigación, proporcionando las bases científicas para el análisis. Capítulo III: describe la metodología utilizada, indicando el enfoque, tipo de investigación, población y muestra seleccionada. Capítulo IV: muestra los resultados obtenidos y su análisis correspondiente.

CAPITULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel internacional

La OMS, en 2021, informó sobre numerosos casos de violencia familiar que afectan a muchas familias en todo el mundo. El grupo más numeroso de afectadas está constituido por mujeres en condición de madres, quienes suelen asumir roles de cuidado y responsabilidad dentro del hogar, lo que las hace especialmente vulnerables. Aproximadamente tres de cada diez personas a nivel mundial enfrentan estas problemáticas, las cuales no solo generan impactos físicos y psicológicos en las víctimas, sino que también afectan la dinámica familiar y el desarrollo integral de los hijos. Este tipo de violencia perpetúa ciclos de desigualdad y limita el acceso a oportunidades educativas, sociales y económicas, afectando de manera significativa la cohesión social y el bienestar (6).

Según la OMS, esta dependencia constituye una conducta de utilización de entretenimiento digital constante o repetitiva que se intensifica al punto de anteponerse a otras ocupaciones vitales. La organización considera que del 2

al 3% de quienes participan en estos juegos mantienen un comportamiento compulsivo (9).

A nivel nacional

En las circunstancias actuales de nuestro territorio, los alumnos de un establecimiento oficial del distrito de San Juan de Lurigancho presentaron una en contextos familiares críticamente alterados se dio un 65%, así como capacidades de interacción social reducidas con un 54.1% (6).

Durante el primer trimestre de 2024, el 72,0% de la población infantil y juvenil entre 6 y 17 años accedió a servicios de conectividad digital, lo que representa un incremento de 5,1 puntos porcentuales respecto al mismo periodo de 2023, cuando la proporción era del 66,9%. Este comportamiento estadístico fue reportado oficialmente por el INEI, entidad encargada de medir y sistematizar los indicadores sociales a nivel nacional. (7).

A nivel local

La interdependencia entre la disfuncionalidad del núcleo familiar y la conducta de dependencia hacia los videojuegos móviles en la población estudiantil constituye una problemática multifactorial que demanda un abordaje holístico. Resulta imprescindible considerar, de manera paralela, tanto la carencia de mecanismos de supervisión y de interacción comunicativa en el ámbito doméstico, como las consecuencias psico–conductuales originadas por la adicción lúdico-digital, a fin de optimizar no solo el estado de bienestar del discente, sino también la operatividad y equilibrio sistémico de la estructura familiar en su conjunto.

1.1.1. Problema principal

PG. ¿Cuál es la disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024?

1.1.2. Problemas específicos

PE 1. ¿Qué relación existe entre las características demográficas y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca?

PE 2. ¿Qué relación existe entre las características familiares y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca?

PE 3. ¿Qué relación existe entre la comunicación familiar y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca?

PE 4. ¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca?

1.2. JUSTIFICACIÓN

1.2.1. Justificación Teórica

La fundamentación teórica de esta indagación se apoyó en el análisis de dos constructos clave en la psicología y la pedagogía: las habilidades afectivas hacia uno mismo y las conductas de sujeción hacia los videojuegos. La primera, entendida como la capacidad de identificar, autorregular y modular las propias emociones, se reconoció como un elemento esencial para mantener el equilibrio psíquico y afectivo de los individuos. En el ámbito educativo, una gestión adecuada de la esfera emocional impactó de manera

significativa en la conducta y el rendimiento del alumnado, particularmente en situaciones de estrés académico o episodios de ansiedad. Estos fenómenos suelen estar estrechamente relacionados con el uso excesivo de dispositivos tecnológicos. Por otro lado, la dependencia a los videojuegos, un fenómeno en creciente expansión entre los jóvenes, se asoció con alteraciones en la conducta, dificultades en la interacción social y una disminución de la autoestima. El fácil acceso a los videojuegos a través de dispositivos móviles constituyó un riesgo particular para el desarrollo emocional y académico. Esta investigación se centró en la necesidad de analizar cómo la inteligencia emocional intrapersonal y la conducta de dependencia hacia los videojuegos se entrelazaron, afectando tanto el rendimiento académico como el equilibrio psicosocial del alumnado. Abordar estos constructos de manera conjunta permitió la posibilidad de implementar estrategias pedagógicas y psicoeducativas orientadas a fomentar la autorregulación afectiva y el uso responsable de los entornos digitales, con el fin de promover el desarrollo integral de los jóvenes.

1.2.2. Justificación practica

La investigación se llevó a cabo en el centro escolar Comercio 32, con el objetivo de obtener antecedentes diagnósticos sobre el contexto integral de las unidades familiares con características disfuncionales, cuyos hijos cursaban el quinto grado de educación secundaria. Se reconoció que el proceso de enseñanza-aprendizaje está condicionado por el contexto socioafectivo y doméstico en el que se desarrollan tanto los niños como los adolescentes. Este análisis permitió una aproximación holística a la prevalencia de la disfunción familiar asociada con la dependencia

tecnológica de los videojuegos, facilitando la identificación de una relación directa entre las alteraciones del entorno familiar y fenómenos como los trastornos derivados de la adicción a los videojuegos, el aumento de la tolerancia y el abuso en el consumo recreativo, así como las dificultades en el mantenimiento del autocontrol conductual. Esta comprensión contribuyó a visibilizar los efectos negativos que la disfunción familiar y la adicción digital tienen sobre el desarrollo de los jóvenes.

1.2.3. Justificación metodológica

La fundamentación metodológica de este estudio surgió con el objetivo de establecer el vínculo entre los conflictos familiares y la adicción a las plataformas de juegos virtuales. Este estudio buscó proporcionar a los padres las herramientas y criterios necesarios para intervenir de manera más eficaz en los problemas de aprendizaje y la dependencia excesiva de los videojuegos. Se propuso que los padres desarrollaran habilidades de reacción y la capacidad de construir vínculos armónicos con sus hijos, lo que les permitiría guiarlos, fomentar sus competencias interpersonales y solucionar las dificultades dentro del hogar. Al incrementar el compromiso de los padres con los educadores, se les animó a mantenerse informados sobre el desempeño académico de sus hijos y a desarrollar una comprensión más profunda de las bases científicas que explican cómo el contexto familiar influye en las barreras del aprendizaje. Esta metodología proporcionó un enfoque integral para abordar los problemas relacionados con la dependencia de los videojuegos y mejorar el desarrollo académico y emocional de los adolescentes

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo general

OG. Determinar la disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

1.3.2. Objetivos específicos

OE 1. Identificar la relación que existe entre las características demográficas y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca

OE 2. Evaluar la relación que existe entre las características familiares y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca

OE 3. Identificar la relación que existe entre la comunicación familiar y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca

OE 4. Estimar el nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general

HG. Existe una relación altamente significativa de la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, colegio comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024.

1.4.2. Hipótesis específicas

HE1. Existe relación entre las características demográficas y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, siendo: la edad, género, el nivel educativo de los padres.

HE2. Existe relación entre las características familiares y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, convivencia familiar, tipo de familia, tipo de padres y tipo de adaptabilidad y Cohesión familiar.

HE3. Existe relación entre la comunicación familiar y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, como: Escala de comunicación, comunicación grupal y comunicación emocional.

HE4. El nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca es de nivel Leve.

1.5. VARIABLES

Variable 1: Disfunción familiar

Variable 2: Dependencia a videojuegos

1.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICES
V1 Disfunción familiar	1.1 Características Demográficas	1.1.1. Edad	a) 15 años b) 16 años b) 17 años c) >=18 años
		1.1.2. Género	a) Femenino b) Masculino
		1.1.3. Nivel educativo de los padres	a) Primaria b) Secundaria c) Superior incompleto d) Superior Completo
	1.2. Características Familiares	1.2.1. Convivencia familiar	a) Mamá y papá b) Con mamá c) Con papá d) Con hermanos e) Con otros familiares f) Solo
		1.2.2. Tipo de familia	a) Nuclear b) Familia extendida c) Familia monoparental
		1.2.3. Tipo de padres	a) Padres autoritarios b) Padres permisivos c) Padres Negligentes (desaparecidos) d) Padres sobreprotectores e) padres democráticos
		1.2.4. Tipo de adaptabilidad y Cohesión familiar	a) Cohesión alta (Familia que se siente muy unida) b) Cohesión moderada (familia relativamente unida) c) Cohesión familiar baja (familia distante)
	1.3. Comunicación familiar	1.3.1. Escala de comunicación	a) Adecuada (Empatía, escucha activa, respeto mutuo entre la familia) b) Inadecuada (Criticas excesivas o ofensivas)
		1.3.2. Comunicación grupal	a) Reuniones familiares (para discutir temas importantes, planificar) b) Nunca se reúne la familia
		1.3.3. Comunicación emocional	a) Expresión de aprecio (agradecer, los te quiero) b) Compartir sentimientos c) Abrazos d) Otros gestos físicos afecto e) Todas las anteriores f) Ninguna
V2 Dependencia a videojuegos	Nivel de dependencia a los videojuegos		a) Sin dependencia (0-31) b) Leve (32-66) c) Moderada (67-100)

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A Nivel Internacional

Cortaza, et al. (11) Uso de Internet, Consumo de Alcohol y Funcionalidad Familiar en Adolescentes Mexicanos en México, 2019". El objetivo: indagar cual es el grado de influencia entre estos tres componentes en alumnos que cursan en un centro educativo oficial del territorio veracruzano. Procedimiento metodológico: La presente muestra un estilo descriptivo con una estructuración que se orienta en lo cuantitativo sin usar las manipular las variantes causales con una unidad muestral de 252 féminas que atraviesan por un embarazo adolescente. Resultados: Los resultados evidenciados señalaron que dentro del colectivo adolescente se registró una prevalencia más elevada de utilización problemática de la red digital (39.8%) en contraposición al patrón estrictamente adictivo (5.8%). En lo que respecta al consumo etílico, se identificó que un 4.4% de los encuestados manifestó un esquema de ingesta riesgosa, mientras que un 1.2% alcanzó la categoría de consumo nocivo. A su vez, un 15.4% de los individuos evaluados presentó indicadores de disfuncionalidad familiar reducida. Asimismo, esta indagación arrojó como hallazgo complementario que el género femenino exhibió mayor

recurrencia tanto en el uso intensivo de Internet como en la ingesta alcohólica, sumado a una proporción incrementada de deterioro en la funcionalidad familiar en comparación con la población masculina, confirmando una tendencia diferencial entre ambos sexos

Rodríguez y Padilla. (12) El uso de videojuegos en adolescentes" en España, 2020. Objetivos: Revisar los descubrimientos académicos relacionados con el juego digital compulsivo y sus efectos dependientes en menores. Metodología: la indagación mostrada refleja trabajar con un estilo descriptivo sin la manipulación de las variables causales empleado la recolección de trabajos previos. Resultados: Existen discrepancias en los resultados atribuibles al carácter observacional de gran parte de las investigaciones, al reducido tamaño muestral, a la carencia de grupos clínicos o seleccionados aleatoriamente, a la recolección de información mediante cuestionarios auto aplicados, a su aplicación en instituciones educativas sin considerar a los jóvenes hospitalizados en unidades psiquiátricas o centros hospitalarios, a la escasez de investigación en población femenina y a la ausencia de criterios diagnósticos uniformes. El aspecto menos explorado corresponde a la intervención terapéutica y las medidas preventivas, siendo este el más relevante para nuestra disciplina profesional, constituyendo así la principal dirección investigativa futura en este campo.

Castaño y Páez. (13) Funcionalidad familiar y tendencias adictivas a internet y a sustancias psicoactivas en estudiantes universitarios" en Colombia, 2019. Objetivo: Examinar las variantes del entorno doméstico y comportamientos de dependencia de vicios sociales en alumnos de carreras universitarias de una institución educativa superior de Manizales.

procedimiento metodológico: el siguiente estudio muestra haber ejecutado con una sola medición atemporal de un carácter de formulado de manera analico, teniendo una unidad muestral de 318 discernientes. Resultados: la percepción de satisfacción intrafamiliar a través del cuestionario de Olson, así como diversos patrones de conducta adictiva evaluados por instrumentos estandarizados: el consumo etílico mediante el cuestionario AUDIT, el uso problemático de sustancias psicoactivas a través del DAST, y la dependencia hacia la red digital con el cuestionario de Lima. Los hallazgos de esta indagación reflejaron que la configuración más prevalente correspondió a la familia nuclear (40,3 %), mientras que la proporción mayoritaria en términos de disfunción familiar leve alcanzó el 38,7 %. El índice de satisfacción familiar evidenció un promedio de 71,27 sobre un máximo teórico de 100. Con referencia a la utilización de sustancias alcohólicas, se identificó que el 80,3 % de los participantes reportaron ingesta, de los cuales un 42,6 % manifestó un patrón de consumo catalogado como riesgoso. A su vez, un 21,5 % admitió la utilización de sustancias psicoactivas, dentro del cual un 1,6 % mostró un comportamiento de consumo de carácter problemático. Finalmente, respecto a la adicción a internet, se determinó una media de 39,85 puntos en una escala cuyo límite superior es de 100, denotando la presencia de conductas de uso intensivo. conclusión: Únicamente se identifican asociaciones estadísticamente relevantes entre el uso de estupefacientes y bebidas alcohólicas con la cohabitación fraternal, y respecto a la dependencia digital con la estructura del núcleo familiar. Estos hallazgos indican que durante esta fase del desarrollo evolutivo correspondiente a la adolescencia tardía y adultez emergente, caracterizada por el proceso de autonomización y

distanciamiento de las figuras de autoridad parental, intervienen elementos distintos al entorno doméstico, tales como las redes interpersonales, los círculos de pares, la subcultura generacional y los aspectos personales intrínsecos.

Rodríguez y García. (14) El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública" en España, 2021. Objetivos: Examinar los estudios académicos relativos al juego compulsivo y la adicción lúdica virtual en adolescentes. Procedimiento metodológico: En la siguiente indagación refleja tener una estructuración de un estilo retrospectivo con un carácter de dirección cuantitativa. Resultados: Han sido delimitados los elementos predictores, los índices de prevalencia y las particularidades clínicas, junto con la utilización de instrumentos validados de evaluación. Asimismo, se ha explorado la interconexión con otras formas de adicción, así como la asociación con trastornos del neurodesarrollo tales como el TEA (Trastorno del Espectro Autista) y el TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad). De igual modo, se han planteado estrategias de prevención orientadas a mitigar el uso disfuncional y la dependencia hacia los videojuegos, aspecto que constituye un eje central en el abordaje de esta problemática. Conclusiones: Del mismo modo, influye la recolección de información mediante cuestionarios de autoinforme, habitualmente aplicados en entornos escolares, lo que deja de lado a adolescentes institucionalizados en servicios de salud mental o unidades hospitalarias. A ello se suma la escasez de indagaciones focalizadas en población femenina y la ausencia de uniformidad en los criterios diagnósticos empleados, factores que incrementan la heterogeneidad de los resultados. Cabe resaltar que el aspecto menos

profundizado corresponde a las estrategias terapéuticas y preventivas, justamente el de mayor relevancia para la praxis profesional; en consecuencia, la principal línea de indagación prospectiva debería orientarse hacia este campo prioritario.

Merchán. (15) Hogares disfuncionales y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Ecuador País Amazónico, Ecuador, 2020". en Ecuador, 2020. Objetivo: examinar la relación entre dinámicas hogareñas conflictivas y su consecuencia en el éxito escolar de los educandos. procedimiento metodológico: El estudio que se muestra posee una estructuración de estilo correlacional, sin la necesidad de la manipulación de la variante causal; se empleó sobre una unidad muestral de 40 educandos jóvenes. Resultados: Se constató que un 82,5 % del alumnado se ubicó en un nivel intermedio de disfuncionalidad en el hogar, mientras que el 17,5 % restante manifestó un grado elevado de disfunción familiar. En lo concerniente a la cohesión intrafamiliar, los registros señalaron donde el 67,5 % de los educandos presentaron, en tanto que un 32,5 % declaró poseer una cohesión elevada dentro de su núcleo familiar. De igual manera, respecto a la capacidad de adaptación familiar, se determinó que el 55 % exhibió un nivel alto de adaptabilidad, frente a un 45 % que únicamente alcanzó un grado medio de adaptación, evidenciándose así una distribución diferenciada en cada una de las dimensiones exploradas. conclusión: Los hallazgos mostraron que no existe asociación entre contextos familiares disfuncionales y resultados académicos.

2.1.2. A nivel nacional

Pareja y Ramírez. (16) Disfunción familiar y los síntomas de depresión infantil en estudiantes de 4to, 5to de la I.E. Antonio José de Sucre, Arequipa" 2019. Objetivo: Medir la asociación entre ambientes familiares problemáticos y síntomas de melancolía en menores escolares. Procedimiento metodológico: La presente indagación muestra poseer una estructura correlacional, donde a su vez se empleó la técnica previamente estandarizada de los test psicológicos y con una herramienta de para la extracción y ´posterior procesamiento de investigación el APGAR familiar, donde se trabajó con una unidad muestral de 176 niños. Resultados: obtenidos por los investigadores evidenciaron que el 43,8 % del estudiantado presentó un grado de disfuncionalidad familiar de carácter moderado. En contraste, un 34,1 % reveló una funcionalidad considerada normativa, mientras que únicamente el 22,2 % alcanzó la categoría de disfunción severa. Asimismo, al realizar un análisis diferenciado por sexo, se constató que un 25 % de los varones manifestó disfunción moderada, en tanto que dentro del grupo femenino un 18,8 % reflejó esa misma condición, lo cual permite apreciar los géneros en la manifestación del fenómeno. Conclusión: Los hallazgos permiten concluir que existe conexión entre entornos familiares conflictivos y depresión estudiantil.

Arias. (17) Disfunción familiar es un factor asociado a la adicción a internet en estudiantes de secundaria de colegios privados del distrito de Trujillo" 2020. Objetivo: Evaluar si la disfuncionalidad del entorno doméstico se considera un componente que se vinculan con la dependencia del manejo del wifi en educandos en instituciones particulares. Procedimiento

metodológico: la presente indagación empleo una técnica observacional para la extracción de la información, con una estructura que se orienta a un analítico de corte de una sola medición atemporal donde la unidad muestral fue de 512 discernientes. Resultado: Se puede inferir que un 22,5 % del alumnado presentó algún grado de disfunción en la dinámica familiar, mientras que el 77,5 % restante evidenció una funcionalidad conservada. En lo relativo al uso compulsivo de internet, se constató que un 8,8 % de los estudiantes manifestó indicadores compatibles con adicción tecnológica, frente a un 91,2 % que no mostró dicha condición. A partir de estos resultados, el autor concluyó que, dentro del subconjunto de jóvenes con patrones compulsivos de navegación, la cuota de problemáticas del núcleo doméstico tocó el 35,56%, lo cual pone de relieve una correspondencia significativa entre ambas variables.

Obando. (18) Disfunción familiar en el aprendizaje de los alumnos de la I.E. Nº 20820 "Nuestra Señora de Fátima"- Huacho, durante el año escolar 2020". Objetivo: Medir la repercusión de los contextos familiares alterados en el desarrollo académico de los educandos Procedimiento metodológico: La presente indagación posee carácter que tiene una dirección descriptiva sin necesidad de manipular las variantes causales empleando como unidad muestral de 100 educandos. Resultados: evidenciaron que un 46 % del estudiantado manifestó que en su núcleo familiar existe una preocupación recíproca entre sus integrantes. Paralelamente, un 34 % indicó que de manera constante realizan actividades conjuntas con parientes cercanos, mientras que un 47 % señaló que dedica su tiempo de esparcimiento a compartir con la familia. De forma adicional, se registró que un 56 % de los encuestados

reconoció la presencia de una cohesión intrafamiliar permanente, lo que denota un fuerte sentido de unión en el hogar. No obstante, se constató también que un 47 % de los alumnos refirió que la confianza depositada en los progenitores no siempre es plena, sino que se manifiesta de manera intermitente. Conclusión: Estableció que la disfuncionalidad doméstica influye en el desarrollo académico de los educandos, también que los nexos emocionales del grupo familiar impactan en la formación de los alumnos.

Ávila. (19) Nivel de estrés y la presencia de Internet Gaming Disorder (IGD) en adolescentes de la ciudad de Piura en el año 2022". Objetivo: consistió en determinar si hay relación entre la intensidad del estrés y la presencia de Adicción a Videojuegos en Línea (AVL) en menores. procedimiento metodológico: El estudio presentado empleo una sola medición atemporal usando las mediciones obtenidas en conjuntos para ser comparado, teniendo una unidad muestral de 163 de individuos que atraviesan de por la adolescencia. Resultados: muestran que el 28.8% tienen un trastorno presente por juegos de internet, y un 71.2% tienen un trastorno ausente, por otro lado el 36.2% tienen una severamente disfuncional, 34.9% tienen un moderadamente disfuncional, finalmente el 28.8% es funcional su familia, por otro lado tenemos que el 42.4% tienen una severa disfuncionalidad. Conclusión: se puede inferir que el agobio emocional se configuró como variable determinante estrechamente correlacionada con el síndrome de dependencia hacia los videojuegos virtuales, representando un factor precipitante de considerable relevancia en la génesis de esta alteración conductual.

Ramos. (20) Disfunción familiar y evaluación formativa en estudiantes de tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Lambayeque" 2023. Objetivo: Establecer la correlación presente entre la alteración del núcleo familiar y la valoración procesual en educandos que atraviesan por el tercer año. Procedimiento metodológico: el estudio mostrado posee una estructura que poseía un enfoque de dirección cuantitativa, y donde se vio empleando un estilo de investigativa de modo básico y sin necesidad de manipular la variante causal; donde la unidad muestral en de 53 educandos. Resultados: Los hallazgos arrojados evidenciaron que un 52 % del estudiantado presentó una disfuncionalidad familiar de carácter intermedio, mientras que un 42 % manifestó un grado elevado de disfunción en el núcleo familiar. De manera menos frecuente, únicamente un 6 % de los participantes reportó un nivel bajo de disfuncionalidad. A partir de estos hallazgos, el investigador estableció como conclusión que se evidencia una relación estadísticamente relevante entre las alteraciones del núcleo familiar y el proceso formativo evaluativo, con un índice de asociación de RS igual a 0.802, lo que denota una relación de alta magnitud entre ambas variantes.

Valdiviezo. (21) Disfunción familiar y habilidades sociales en las y los estudiantes de sexto grado de primaria de la I.E. "América"– Sullana, 2020". Objetivo: Establecer cuál es la correlación entre las problemáticas del sistema familiar y las destrezas sociales en alumnos y alumnas del sexto nivel de educación básica. procedimiento metodológico: La presenta indagación posee una estructura de carácter correlacional y que tiene una formulación que emplea una sola medición atemporal, con una unidad muestral de 74 estudiantes. Resultados: El examen de los datos permitió advertir que un 58,7

% del conjunto estudiantil presentó una disfuncionalidad familiar clasificada como moderada, mientras que un 37,3 % fue catalogado dentro del rango severo, quedando únicamente un 4 % en el nivel leve de disfunción. En cuanto a la dimensión de cohesión intrafamiliar, se registró que el 52 % de los participantes manifestó un grado severo, seguido de un 46,7 % en la categoría moderada y un reducido 1,3 % en el nivel leve. Respecto a la comunicación dentro del núcleo familiar, predominó el nivel moderado con un 66,7 %, en tanto que un 29,3 % refirió una condición severa y un 4 % se situó en el grado leve. Finalmente, en lo concerniente a la adaptabilidad familiar, se determinó que el 48 % de los encuestados evidenció un nivel severo, mientras que un 46,7 % se concentró en el nivel moderado, reflejando así una marcada tendencia hacia categorías intermedias y críticas en las distintas dimensiones valoradas. Conclusiones: En definitiva, se observa un 5.3% de intensidad menor dando a establecer que existe una correlación significativa entre hogares problemáticos.

2.1.3. A nivel local

Corimanya y Quispe. (22) Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019". Objetivo: Examinar la conexión entre familias conflictivas y la adicción a juegos digitales en jóvenes. Procedimiento metodología: la presente indagación posee una estructura de estilo correlacional, sin la necesidad de manipular las variantes causales poseyendo una unidad poblacional 230 individuos que atraviesan por la adolescencia. Resultados: en base a la información recolectada se puede inferir que se tiene

una vinculación directa y considerable entre las variantes principales que proporcionan a un R igual a 0.740; y con un p igual a 0.000. De manera específica, se identificaron asociaciones relevantes en la dimensión de síntomas de abstinencia R igual a 0.1;P igual a 0.000, en los indicadores de abuso y tolerancia R igual a 0.749; P igual a 0.000, así como en los problemas derivados del uso de videojuegos R igual a 0.705;Pigual a 0.000. Del mismo modo, la dificultad para ejercer control mostró la correlación de mayor magnitud R igual a 0.763; P igual 0.000. "Para finalizar, los datos permiten determinar que mientras se agudiza la problemática hogareña, aumenta de forma correlativa la predisposición a generar ludopatía digital, validando la existencia de una asociación lineal y sostenida entre ambos constructos.

Apaza y Vivar. (23) Funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar José Antonio Encinas, Juliaca 2021". Objetivos: Hallar los funcionamientos del entorno familiar y adicción a juegos digitales en escolares. Resultados: En la caracterización sociodemográfica de la muestra, se identificó que el 53,7 % correspondió al sexo femenino, mientras que el 73 % se encontraba en el rango etario de 11 a 13 años. Asimismo, el 76 % de los encuestados residía con ambos progenitores, de los cuales el 44,5 % manifestó convivir más de siete horas diarias con ellos. En lo relativo a la funcionalidad familiar, se evidenció que el 29,7 % registró una categoría inferior, el 43,2 % una categoría intermedia y el 27,1 % una categoría superior. Con respecto a la dependencia hacia los videojuegos, los resultados reflejaron que el 6,6 % se situó en un nivel bajo, el 33,2 % en un nivel medio y el 60,3 % en un nivel elevado que mediante el estudio de los componentes específicos

de dicha adicción, se registró que el 42,4 % presentó un rango regular de privación; en la variable de consumo problemático y adaptación, el 39,3 % alcanzó el estrato medio; en lo referente a los problemas asociados al uso de videojuegos, el 37,1 % correspondió al nivel bajo; y finalmente, en cuanto a la dificultad de control, el 39,3 % presentó un nivel medio, lo que evidencia una distribución heterogénea en cada una de las subescalas exploradas. Conclusión: Se evidenció que se manifiesta una relación contraria y con un ROH igual a 0.261 entre la operatividad del hogar y la dependencia hacia el gaming en estudiantes.

Calla y Mango. (24) Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno". Objetivo: Medir la relación entre la ludopatía virtual y la hostilidad en alumnos de educación secundaria. procedimiento metodológico: la presente indagación muestra tener una estructura de carácter descriptivo, en base a una formulación de naturaleza correlacional, de un modo básico, con una sola medición atemporal. Resultados: Los datos obtenidos confirmaron que la compulsión hacia los entretenimientos digitales mantiene una correspondencia sustancial con las manifestaciones hostiles ($p = 0.000$, $\rho = .674$), evidenciando asimismo una dimensión del efecto notable. Esto indica que, al elevarse el índice de adicción a plataformas de juego, los adolescentes manifiestan incrementos en patrones de agresividad. En consecuencia, se determina que la interrelación entre dichos factores es proporcional, inmediata y estadísticamente válida. Dado este panorama, se propone la creación de medidas institucionales y proyectos profilácticos en establecimientos educacionales, enfocados en aminorar el efecto de la dependencia hacia

videojuegos y, simultáneamente, reducir las conductas hostiles en la comunidad juvenil.

Calla. (25) Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa publica, Juliaca Perú" 2025. Objetivo: Medir la relación entre la adicción a entretenimientos virtuales y el éxito escolar en período pandémico en educandos del sexto curso primario. Procedimiento metodológico: el estudio no vio necesario la manipulación de la variante causal con una sola medición atemporal y de una estructural de estilo correlacional, y con una unidad muestral de 100 discernientes. Resultado: se ausenta correlación estadísticamente sustancial entre la adicción a plataformas de entretenimiento y el progreso educativo de escolares del sexto grado donde se puedo obtener un RHO =.005 y un p=.961, en relación a las variables específicas se carece de asociación estadísticamente robusta entre los seis factores de la dependencia hacia videojuegos (Concentración compulsiva, Transformación del humor, Resistencia creciente, Signos de carencia, Disputas relacionales, Reiteraciones) y el éxito académico. Conclusión: No se manifiesta vinculación entre el trastorno de juego digital y el rendimiento formativo.

Zegarra y Torres. (26) Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno". Objetivo, Establecer la manera en que los entretenimientos virtuales inciden en las conexiones sociales estudiantiles. procedimiento metodológico: El estudio muestra una estructura de orientación de naturaleza básica, con una sola medición atemporal, con una formulación de estilo de carácter explicativa causal, con

un modo que emplea una naturaleza cuantitativa, la unidad muestral de 60 discernientes. El tratamiento estadístico de la información fue efectuado mediante el software SPSS, herramienta que posibilitó la organización y análisis sistemático de los datos. A partir de dicho procesamiento se corroboró empíricamente la existencia de una incidencia directa y verificable entre la práctica de videojuegos y la dinámica de las relaciones interpersonales en la población estudiantil. En otros términos, los resultados ponen en evidencia que la exposición lúdico-digital guarda una influencia significativa en el estilo mediante el cual los estudiantes construyen relaciones sociales, generando implicancias relevantes en el ámbito de la convivencia escolar.

2.2. MARCO TEÓRICO QUE SUSTENTA EL TRABAJO

2.2.1. Disfunción familiar

Una unidad doméstica disfuncional representa un entorno hogareño en el cual las disputas, las conductas desadaptativas y en ciertos casos la violencia perpetrada por determinados miembros acontece constante y habitualmente, generando que el resto de la familia se ajuste a estas manifestaciones destructivas (27).

Alteración en la operatividad o en el rol que le compete. Cuando esta denominación se emplea para el núcleo familiar, se refiere exactamente a lo mismo: un hogar que no desempeña las responsabilidades que le atañen, una unidad doméstica disfuncional. Un núcleo familiar trasciende la mera agregación de personas individuales, constituye una estructura flexible y evolutiva de conexiones entre sus elementos que se configuran para atender las demandas físicas, relacionales, tradicionales, trascendentales y afectivas

de sus miembros. En un núcleo doméstico saludable se hallan satisfechas todas estas exigencias Ante disputas o dificultades, sus miembros se colaboran y respaldan mutuamente para encontrar soluciones, lograr el crecimiento integral y, fundamentalmente, alcanzar la felicidad. En la familia alterada la circunstancia es completamente contraria. (28).

El núcleo familiar constituye el refugio donde nacemos, en el cual experimentamos protección y desde el que emprendemos nuestro vuelo. En circunstancias óptimas, el hogar debería proporcionar respaldo, afecto y resguardo de manera absoluta. Es en el ambiente doméstico donde desarrollamos una perspectiva particular del entorno y ciertos principios. De esta forma, todos desarrollamos una comprensión de nuestra identidad y las pautas conductuales apropiadas. Para beneficio o detrimento, los primeros lazos que establecemos en la existencia configuran el fundamento sobre el cual se edificarán los pilares de nuestra personalidad (29).

Características demográficas

La incidencia de elementos de índole institucional adquiere un rol determinante en la prevención y la regulación de patrones conductuales, del mismo modo que en la potenciación del bienestar integral dentro de un establecimiento sanitario. En este sentido, la detección oportuna y la intervención sistemática sobre dichos determinantes estructurales constituyen un eje fundamental, en la medida en que su tratamiento coadyuva de manera sustancial a la optimización de los indicadores vinculados al peso corporal de la colectividad beneficiaria de la entidad asistencial (30).

Edad:

a) Infancia Temprana (0-6 años):

Vulnerabilidad Temprana: Los niños que crecen en ambientes familiares disfuncionales pueden desarrollar problemas emocionales y conductuales que pueden contribuir a la dependencia de los videojuegos más adelante.

Estilo de Crianza: La falta de supervisión adecuada y límites inconsistentes sobre el tiempo frente a la pantalla pueden sentar las bases para problemas futuros (31).

b) Edad Escolar (7-12 años):

Reforzamiento Negativo: Los menores expuestos a dinámicas familiares conflictivas, tales como episodios de violencia intrafamiliar o procesos de disolución conyugal, tienden a emplear los videojuegos como un recurso sustitutivo y evasivo, funcionando estos como un mecanismo compensatorio de huida psicoemocional frente a la realidad adversa que experimentan en su entorno cotidiano.

Modelos a Seguir: El impacto de los progenitores y las figuras de referencia en este período resulta fundamental. La exposición a patrones de comportamiento adictivos en los adultos puede contribuir al desarrollo de la dependencia en los hijos.

c) Adolescencia (13-18 años): Búsqueda de Identidad: Los adolescentes en busca de identidad y aceptación pueden encontrar en los videojuegos un sentido de logro y pertenencia que les falta en su entorno familiar.

Conflictos Familiares: Las discrepancias intrafamiliares y la carencia de canales comunicativos efectivos dentro del hogar suelen constituirse en factores predisponentes que impulsan a los adolescentes a prolongar el tiempo invertido en actividades lúdico-digitales, en particular los videojuegos. Dicho comportamiento opera como una estrategia de evasión psicoemocional frente al estrés acumulado y las tensiones persistentes del núcleo familiar, convirtiéndose así en un recurso compensatorio de afrontamiento.

d) Jóvenes Adultos (19-24 años):

Autonomía y Responsabilidad: La transición a la adultez puede ser difícil para los jóvenes que han utilizado los videojuegos como una vía de escape durante la adolescencia. Esto puede llevar a una dependencia más pronunciada cuando enfrentan responsabilidades adultas.

Falta de Habilidades de Afrontamiento: Los jóvenes adultos que no han aprendido habilidades adecuadas de afrontamiento pueden recurrir a los videojuegos para manejar el estrés y la presión, exacerbando así la dependencia. (32).

Género

Plataformas Preferidas: Las preferencias de plataformas pueden variar entre géneros. Por ejemplo, se ha observado que las chicas adolescentes tienden a preferir plataformas visuales como Instagram y Pinterest, mientras que los chicos pueden inclinarse más hacia plataformas de mensajería y juegos en línea como WhatsApp o Discord.

El género de los estudiantes adolescentes influye en sus patrones de uso de redes sociales, desde las plataformas que prefieren hasta la manera en que interactúan en línea. Las disparidades observadas se configuran a partir de la interacción de condicionantes culturales, sociales y psíquicos, los cuales inciden en la manera en que los adolescentes establecen vínculos con las plataformas digitales de socialización y, a su vez, en la forma en que estas modulan su cotidianidad y repercuten en su equilibrio psicosocial (33).

Nivel educativo de los padres

La formación educativa de los progenitores que están a cargo del cuidado tienen capacidad de incidir sustancialmente en el modo en que sus descendientes adolescentes interactúan con los medios sociales virtuales. Los tutores que cuentan con un grado educativo elevado tienden a estar mejor documentados y comprometidos con la supervisión y la regulación del uso de redes sociales de sus hijos, lo que puede llevar a un uso más equilibrado y seguro de estas plataformas. Por otro lado, el nivel educativo también puede afectar cómo los padres modelan el comportamiento en línea y de qué forma manejan los riesgos y aspectos positivos asociados al uso de comunidades digitales (34).

La formación académica de los progenitores se constituye como un elemento fundamental en el bagaje cultural de los educandos, puesto que condiciona las competencias, principios y saberes de estos respecto a la enseñanza institucional y en sus dinámicas formativas, además de potenciar sus destrezas lingüísticas, intelectuales y perceptuales; esto mantiene una correlación directa con el desempeño escolar del alumno (34).

2.2.2. Características familiares

El hogar representa la estructura social más significativa para las personas: integrarse a una unidad de este tipo es esencial para el desarrollo emocional y social del ser humano. El concepto de hogar ha evolucionado conforme a las modificaciones societales según las prácticas, cultura, fe y legislación de cada territorio. Por largo tiempo, se entendía como hogar al grupo compuesto por una figura materna, una figura paterna y los descendientes nacidos de esta alianza. Sin embargo, esta definición ha perdido vigencia en la era actual, dado que hoy coexisten múltiples estructuras hogareñas. Actualmente el hogar se percibe de manera amplia como el ámbito donde la persona se siente resguardada, sin necesidad de mantener vínculos sanguíneos directos. Las conexiones familiares pueden darse en diversos niveles. Esto genera que no todos los miembros de un hogar posean la misma intimidad o clase de vínculo. Como ejemplo: el hogar nuclear es el conjunto formado por una pareja y su prole, en tanto que el hogar ampliado incorpora a los ancestros, hermanos de los padres y sus descendientes (34).

Convivencia familiar

Es pertinente destacar que el rol fundamental del núcleo familiar trasciende la mera provisión de sustento y el aseguramiento del crecimiento somático del infante, puesto que constituye igualmente el agente esencial en la configuración de su maduración socioemocional. Gracias a esta influencia, el ser humano logra transitar desde su condición primaria de organismo biológico al momento del nacimiento, hasta consolidarse como una entidad integral con dimensiones biológicas, psicológicas y sociales (35).

La estructura familiar de los adolescentes, ya sea que vivan con ambos padres, solo con uno de ellos, o con otros familiares, puede influir en su uso de redes sociales de diversas maneras. Tales influjos pueden reflejarse en el período de conexión online, el género de contenido que absorben y distribuyen, y sus patrones comportamentales en los medios sociales digitales (35).

La coexistencia doméstica trasciende el período en que el núcleo familiar permanece reunido; constituye la interacción armoniosa que se establece entre los integrantes de cada unidad, vinculada con los principios éticos, cohabitación pacífica, diálogo y consideración mutua. Esta coexistencia propicia las circunstancias para el ejercicio de los derechos individuales, especialmente de aquellos en situaciones de vulnerabilidad. La coexistencia doméstica representa un elemento fundamental en la existencia humana, dado que el hogar constituye el núcleo primordial de cada persona. Al mantener una coexistencia serena y equilibrada entre los miembros familiares, esta determina el logro de cada uno de los componentes tanto en el ámbito profesional, social, cultural, educativo, entre otros. El sostener una adecuada coexistencia hogareña está proporcionando a los descendientes protección, certeza, cariño, mejorando el estado psicológico y afectivo; dedicar momentos para relacionarse con la familia, postergando otras actividades, genera una transformación importante en los hijos, ya que se les transmiten valores y se fortalecen los vínculos familiares (36).

La conexión entre progenitores e hijos constituye un lazo que debe mantenerse en permanente refuerzo para que se consolide y se desarrolle

saludablemente. Esto puede conseguirse proporcionando momentos valiosos y contacto auténtico entre todos los componentes del núcleo familiar, demostrando participación e interés continuo. Las acciones que ejecuten conjuntamente los miembros del hogar, el comprometerse como tutores conscientes, y el reconocimiento de los sentimientos y requerimientos de los menores resulta esencial para la autorregulación emocional, la cual es relevante en el manejo de este período doméstico. Por tal motivo, a continuación, se presentan algunas técnicas, sugerencias y orientaciones, elaboradas desde la consideración y el afecto, que posibilitarán a los progenitores administrar el tiempo hogareño con sus descendientes de manera equilibrada, entretenida y formativa (37).

Tipo de familia

Las familias pueden tomar muchas formas diferentes, dependiendo de la estructura y las dinámicas que las definen. Aquí te presento algunos tipos comunes de familias: (38)

a) Familia Nuclear: El esquema familiar de carácter convencional se configura, en gran parte de las circunstancias, debido a la manifestación simultánea de dos figuras parentales tanto de manera materna y paterna junto con la descendencia, la cual puede ser tanto de vínculo consanguíneo como de filiación adoptiva. Este arquetipo constituye el patrón prevalente y más recurrente en una diversidad considerable de contextos socioculturales

b) Familia Extendida: Se trata de que los integrantes de la unidad nuclear conformado de padres e hijos se incorporan otros parientes consanguíneos o afines, como abuelos, tíos, tías y primos. Estas configuraciones domésticas

acostumbran a compartir la residencia en un mismo espacio físico o mantenerse en proximidad geográfica, lo que facilita la constitución de una red constante de sostén recíproco y cooperación intergeneracional.

c) Familia Monoparental: Se configura como una estructura monoparental, conformada exclusivamente por un progenitor ya sea materno o paterno junto con sus descendientes. Este entramado doméstico suele originarse a partir de procesos de disolución conyugal, rupturas de pareja o, en determinados casos, de la elección deliberada de asumir la crianza en solitario, circunstancia que redefine los roles tradicionales de la dinámica familiar

d) Familia Reconstituida o Blendida: Este tipo de configuración familiar emerge a partir de la unión conyugal o convivencial en la cual uno o ambos progenitores aportan descendencia procedente de vínculos previos, conformando así un núcleo doméstico reconstituido o ensamblado. En muchos casos, la nueva pareja también incorpora hijos originados en relaciones anteriores, generándose una dinámica compleja donde convergen trayectorias biográficas diversas y se reconfiguran los roles parentales y fraternales. (39).

Tipo de padres

a) Padres Autoritarios Los progenitores son rígidos, demandantes y estrictos al momento de regular la conducta. Establecen múltiples normas. Requieren sumisión y dominio. Favorecen la sanción como método para manejar el comportamiento de sus descendientes. Consecuentemente, los menores suelen manifestarse irritados, ansiosos, medrosos, volátiles,

desdichados, coléricos, malhumorados, susceptibles a la tensión y carentes de motivación para desarrollarse (40).

b) Padres con Autoridad Los progenitores son afectuosos y brindan respaldo al menor, pero simultáneamente establecen fronteras sólidas para sus descendientes. Procuran regular la conducta de su prole mediante normas, comunicación y argumentaciones con ellos. Atienden las perspectivas de sus hijos incluso sin coincidir. Consecuentemente, los menores suelen ser sociables, vigorosos, independientes, inquisitivos, disciplinados, colaborativos y más propensos al triunfo.

c) Padres Permisivos Los progenitores demuestran afecto, pero son permisivos y no fijan fronteras sólidas, no supervisan estrechamente las acciones de sus descendientes ni les demandan una conducta apropiada a las circunstancias. Consecuentemente, los menores tienden a ser espontáneos, insubordinados, desorientados, autoritarios, hostiles, con autoestima disminuida, escasa autorregulación y limitadas aspiraciones para desarrollarse exitosamente

d) Padres Pasivos Los progenitores se muestran desinteresados, escasamente disponibles y propensos al abandono emocional; ocasionalmente pueden estar físicamente ausentes. Consecuentemente, los menores tienden a desarrollar autoestima reducida, limitada confianza personal, escasas aspiraciones y buscan, en ocasiones, referentes inadecuados que imitar para reemplazar a los tutores negligentes (41).

Tipo de adaptabilidad y cohesión familiar

La unión y el diálogo familiar constituyen componentes que deben estar presentes en todo núcleo doméstico, además pueden ajustarse a diversas circunstancias, puesto que sin estos elementos fundamentales no existirá un desarrollo favorable y equilibrado dentro del hogar (42).

Cada núcleo doméstico debe funcionar colectivamente con sus integrantes para preservar criterios y pautas en su ambiente, pero estos preceptos no pueden ser dictaminados de forma autoritaria, deben ser regulaciones concebidas y configuradas por sus miembros para estimular la adhesión y la responsabilidad. En su exposición al grupo familiar, el Pontífice señaló que la convivencia entre familiares no debe desarrollarse de forma impositiva, sino a través de un diálogo genuino, donde la vida puede brindarse y transmitirse a quienes nos rodean (3).

La integración familiar se relaciona con el grado en que los componentes del grupo doméstico se perciben unidos y sostenidos mutuamente. La integración puede impactar en el estado emocional y en la solidez familiar.

a) **Alta Cohesión**: Se trata de agrupaciones domésticas caracterizadas por vínculos afectivos intensos y un elevado grado de sostén recíproco, donde cada integrante percibe cercanía emocional y acompañamiento constante. Esta solidez vincular favorece la construcción de un clima relacional armónico, cooperativo y propicio para el bienestar psicosocial colectivo.

b) **Moderada Cohesión**: Se alude a unidades familiares que exhiben vínculos afectivos adecuados y una interacción solidaria significativa, aunque en determinados momentos pueden manifestar episodios de alejamiento relacional o la aparición esporádica de tensiones internas.

c) **Baja Cohesión**: Se hace referencia a núcleos familiares caracterizados por una limitada vinculación afectiva y un escaso sostén recíproco, en los cuales los integrantes tienden a percibirse emocionalmente distantes. Esta carencia de proximidad puede propiciar fricciones interpersonales y obstaculizar los procesos de interacción comunicativa, generando un ambiente relacional frágil y poco cohesionado. (43)

2.2.3. Comunicación familiar

Se reconoce que el diálogo constituye uno de los elementos más relevantes en los vínculos interpersonales, siendo aún más crucial la interacción comunicativa dentro del núcleo familiar. El intercambio fluido entre todos los integrantes del hogar resulta de importancia vital para preservar una adecuada relación afectiva; puede afirmarse que sostener una óptima comunicación doméstica garantiza contar con una familia próspera ante cualquier circunstancia que pueda surgir. Los hogares que carecen de intercambio comunicativo efectivo siempre experimentan dificultades en ciertos aspectos, especialmente en la formación y vinculación con su descendencia; mantener el buen diálogo con los hijos asegura la existencia de consideración recíproca, confianza y mejora los lazos familiares. Aunque sostener una interacción fluida particularmente con hijos en etapa juvenil no representa una labor sencilla, ni se consigue inmediatamente, por tal motivo resulta fundamental que los progenitores inicien esta práctica desde la

infancia temprana de sus hijos, mejorando y manteniendo así una adecuada relación parental (44).

Se reconoce que el diálogo constituye uno de los elementos más relevantes en los vínculos interpersonales, siendo aún más crucial la interacción comunicativa dentro del núcleo familiar. El intercambio fluido entre todos los integrantes del hogar resulta de importancia vital para preservar una adecuada relación afectiva; puede afirmarse que sostener una óptima comunicación doméstica garantiza contar con una familia próspera ante cualquier circunstancia que pueda surgir. Los hogares que carecen de intercambio comunicativo efectivo siempre experimentan dificultades en ciertos aspectos, especialmente en la formación y vinculación con su descendencia; mantener el buen diálogo con los hijos asegura la existencia de consideración recíproca, confianza y mejora los lazos familiares. Aunque sostener una interacción fluida particularmente con hijos en etapa juvenil no representa una labor sencilla, ni se consigue inmediatamente, por tal motivo resulta fundamental que los progenitores inicien esta práctica desde la infancia temprana de sus hijos, mejorando y manteniendo así una adecuada relación parental.

Recae en cada progenitor la compleja responsabilidad de asistir, orientar y respaldar el alcance de un óptimo bienestar psicológico en su descendencia, comenzando por consolidar los vínculos emocionales y especialmente el excelente diálogo con todos los integrantes del núcleo doméstico (45).

Escala de comunicación

Una escala de comunicación se refiere a herramientas o instrumentos diseñados para evaluar y medir la calidad, efectividad y estilo de la comunicación dentro de una familia o entre individuos. Estas escalas suelen evaluar aspectos como la claridad, la apertura, el respaldo psicológico y la solución de disputas en la interacción comunicativa. Existen diversos instrumentos de medición y formularios que se emplean en la esfera de la ciencia psicológica y la intervención del grupo doméstico con esta meta (46).

a) **Claridad:** Examinar qué tan claro es el contenido y si los integrantes de la familia comprenden correctamente lo que se les comunica.

b) **Apertura y Honestidad:** Calcular el grado en que los miembros de la unidad doméstica se muestran directos y auténticos entre ellos

c) **Apoyo Emocional**: Determinar si la interacción brinda entendimiento y apoyo a nivel emocional.

d) **Resolución de Conflictos**: Analizar cómo se manejan los desacuerdos y conflictos a través de la comunicación.

e) **Frecuencia y Calidad**: Medir con qué frecuencia ocurre la comunicación y la calidad de las interacciones (46).

Comunicación grupal

Esta comunicación puede ocurrir en una variedad de contextos, desde equipos de trabajo y grupos de estudio hasta familias y grupos sociales. La

comunicación grupal es esencial para la cohesión, el funcionamiento y el éxito de cualquier grupo (47).

- **Fomentar la Participación:** Estimula a todos los componentes del hogar a colaborar. Cerciórate de que cada individuo posea la ocasión de exteriorizar sus puntos de vista y preocupaciones.
- **Escuchar Activamente:** Ejercita la audición participativa, que conlleva brindar completa concentración al interlocutor, formular interrogantes aclaratorias y reformular lo expresado para garantizar el entendimiento.
- **Comunicación Asertiva:** Emplea la comunicación directa para manifestar tus conceptos y emociones de forma transparente y considerada. Evita la comunicación sumisa o hostil
- **Mantener el Enfoque:** Sigue la agenda para mantener la reunión enfocada en los temas importantes. Si surgen desviaciones, redirige la conversación de vuelta al tema principal (48).

Comunicación emocional

La interacción afectiva alude al procedimiento de compartir y manifestar sentimientos y estados emocionales de forma eficaz y beneficiosa. Es un aspecto fundamental de las relaciones interpersonales y la salud emocional, ya que permite a las personas conectar, comprenderse y apoyarse mutuamente (49).

A) Expresión de Sentimientos:

Identificación de Emociones: Contar con la destreza para identificar y designar los estados afectivos propios constituye un elemento clave para comunicarlos efectivamente.

Expresión Abierta: Comunicar los sentimientos de manera clara y abierta, usando un lenguaje emocional que sea honesto pero respetuoso.

B) Escucha Activa:

Empatía: Escuchar de manera empática, que implica tratar de comprender y compartir los sentimientos del otro.

Reflejo: Repetir o parafrasear lo que el otro ha dicho para confirmar la comprensión y mostrar que se está prestando atención (25).

C) Validación de Emociones:

Reconocimiento: Aceptar y validar los sentimientos de los demás, independientemente de si uno está de acuerdo o no con ellos.

Apoyo: Ofrecer apoyo emocional, reconociendo la importancia de las emociones del otro y mostrándose disponible para ayudar.

D) Comunicación No Verbal:

Expresiones Faciales y Gestos: Emplear el componente kinésico de la comunicación, a través de manifestaciones como las expresiones faciales, la gestualidad y otros movimientos corporales, con el propósito de exteriorizar estados emocionales y complementar el intercambio verbal, reforzando así la eficacia del proceso interactivo

Tono de Voz: La modulación prosódica de la voz constituye un canal significativo de transmisión afectiva, dado que permite codificar y proyectar múltiples matices emocionales. En este sentido, su papel resulta fundamental dentro de los procesos de interacción socioemocional, al complementar y dar profundidad al contenido verbal (50).

2.2.2. Dependencia a videojuegos

El Catálogo CIE-11 difundida por la OMS en 2022 incluye el Trastorno de Juegos Digitales para denominar la adicción a entretenimientos virtuales o videojuegos, independientemente de su modalidad online u offline. La OMS lo describe como un patrón comportamental distinguido debido a la falta de regulación sobre el gaming. Esta deficiencia en el manejo se demuestra en la problemática para establecer jerarquías con otras labores ante los juegos electrónicos, posicionando estos por encima de otros deberes rutinarios. La duración dedicada al gaming se incrementa de manera gradual o se sostiene pese a las repercusiones adversas (51).

a) videojuegos offline. - Esta categoría de entretenimientos digitales está concebida para ser disfrutada por una sola persona, pueden experimentarse sin conectividad a la red y poseen un inicio y una conclusión definidos. Generalmente, estos juegos carecen de características adictivas relevantes, puesto que, tras participar, los usuarios perciben que su vivencia lúdica ha culminado. No obstante, algunos de estos entretenimientos, como los de planificación o actividades deportivas, pueden proporcionar diversidad en cada encuentro, incorporando un elemento valioso de rejugabilidad (53).

b) Videojuegos online. -Donde los participantes no se mantienen apartados, sino que disponen de la alternativa de competir frente a múltiples usuarios alrededor del globo. El entretenimiento proporciona infinitas alternativas y cada sesión resulta singular respecto a las previas. Conforme incrementes tu participación y tus destrezas se consoliden, tu posición mundial ascenderá y, consecuentemente, se ampliarán tus oportunidades de mantener tus logros. No obstante, mientras se invierte mayor tiempo en el

'perfeccionamiento', emergen dificultades como la habituación (la necesidad de participar en más sesiones para experimentar la misma gratificación) y la abstinencia (manifestada como inquietud, desasosiego y aflicción al verse imposibilitado de jugar, irritación al interrumpir) etc.). En este contexto, los videojuegos conectados tienden a generar mayor dependencia que aquellos que funcionan sin acceso a la red (52)

c) Videojuegos online con componente de azar. - Este tipo de videojuegos tienden a crear dependencia debido a que ofrecen partidas multijugador en internet y brindan la opción de adquirir cajas misteriosas o paquetes especiales. Dichos contenedores proporcionan de manera aleatoria cartas o potenciadores que pueden utilizarse durante las partidas, funcionando con sistemas parecidos a los de las máquinas de apuestas (53, 54).

Nivel de dependencia a los videojuegos

El grado de sujeción a los entretenimientos electrónicos hace referencia a la fuerza con la que el individuo se ve condicionado por la práctica lúdica digital, considerando la forma en que esta incide en su cotidianidad, en los vínculos interpersonales y en la esfera del bienestar integral. Tal dependencia puede oscilar desde un consumo meramente recreativo y funcional hasta un patrón de utilización disfuncional o problemático, capaz de generar interferencias notorias en el desempeño habitual y en el equilibrio psicosocial del sujeto (51).

a) Sin dependencia

- **Frecuencia de Juego**: El juego ocurre con cierta regularidad, pero no afecta de manera significativa otras actividades.
- **Impacto en la Vida Diaria**: El impacto es mínimo; el jugador mantiene sus responsabilidades laborales, académicas y sociales.
- **Control:** El jugador puede controlar el tiempo de juego sin problemas y establece límites con facilidad.
- **Reacciones a la Privación**: Mínimo malestar cuando no se puede jugar, y el jugador puede abstenerse sin dificultad.
- **Consecuencias:** Pocas o ninguna consecuencia negativa evidente en la salud física o mental. (55)

b) Dependencia leve:

- **Frecuencia de Juego**: El juego ocurre con cierta regularidad, pero no afecta de manera significativa otras actividades.
- **Impacto en la Vida Diaria**: El impacto es mínimo; el jugador mantiene sus responsabilidades laborales, académicas y sociales.
- **Control:** El jugador puede controlar el tiempo de juego sin problemas y establece límites con facilidad.
- **Reacciones a la Privación**: Mínimo malestar cuando no se puede jugar, y el jugador puede abstenerse sin dificultad.
- **Consecuencias:** Pocas o ninguna consecuencia negativa evidente en la salud física o mental. (56)

c) Dependencia moderada

- **Frecuencia de Juego**: El juego es más frecuente, con sesiones prolongadas que empiezan a mostrar interrupciones en base a los hábitos comunes y rutinarios de las usuarias ante de iniciar los juegos

- **Impacto en la Vida Diaria**: El juego comienza a interferir con las responsabilidades y relaciones. Puede haber retrasos en el trabajo, estudios, o descuido de tareas domésticas. (57)

- **Control:** Se manifiesta una incapacidad recurrente para autorregular la duración del tiempo destinado a la actividad lúdica digital, dado que, aunque el sujeto intente restringir o disminuir su dedicación al juego, en la práctica suele experimentar fracasos reiterados en dicho control voluntario.

- **Reacciones a la Privación**: El individuo presenta un malestar significativo caracterizado por sintomatología como irritabilidad, inquietud o ansiedad, el cual se hace evidente cuando se le imposibilita acceder a la práctica de los videojuegos o se interrumpe su continuidad en la actividad lúdica digital.

- **Consecuencias:** Aparecen consecuencias físicas, como fatiga ocular o problemas de postura, y/o consecuencias psicológicas, como estrés o problemas de concentración. (58).

2.3. MARCO CONCEPTUAL.

Adaptabilidad y cohesión familiar: la cohesión familiar es la capacidad de mantener unidos a los miembros mediante fuertes lazos afectivos, mientras que la adaptabilidad es la habilidad de la familia para ajustarse a cambios o crisis sin afectar su unidad emocional. (35)

Convivencia familiar: es la interacción equilibrada y afectuosa entre los miembros de la familia, basada en comunicación efectiva, respeto mutuo y vínculos de apego, que fortalece la cohesión y estabilidad del hogar. (23)

Comunicación familiar: es el procedimiento por el que los integrantes de una familia comparten pensamientos, emociones y demandas, lo cual propicia la resolución de disputas, el entendimiento mutuo y el refuerzo de las relaciones afectivas en el área del grupo. (41)

Comunicación emocional: Comprende la manifestación y legitimación de las emociones en el contexto familiar, fomentando la comprensión recíproca y el respaldo entre sus miembros. (35)

Disfunción familiar: es la presencia de patrones de interacción que afectan negativamente la comunicación, los vínculos afectivos y el desarrollo de los miembros de la familia. (21)

Dependencia a videojuegos: La adicción a los juegos de video puede definirse como un patrón de comportamiento que se distingue por el uso excesivo y persistente de los videojuegos, que afecta de manera significativa la vida diaria del individuo, interfiriendo con sus responsabilidades, relaciones sociales y bienestar personal. (34)

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación tiene un diseño no experimental, ya que no se realizó manipulación de las variables (59).

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El análisis es básica, de tipo relacional y transversal; busca analizar la conexión entre dos variables, se muestra transversal porque recoge información en una sola instante y orientada debido a que compila datos de sucesos en el presente (60).

3.3. MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN

Se utilizó el método hipotético-deductivo para establecer la hipótesis, fundamentada en una teoría preexistente o en un análisis. El análisis tiene un enfoque cuantitativo, ya que se centra en la recopilación y análisis de datos numéricos para obtener resultados (61)

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. Población

La totalidad de la población estudiada fue 114 estudiantes del quinto ciclo (correspondiente a 5.º grado de secundaria) del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo, ubicado en la ciudad de Juliaca, durante el año 2024.

3.4.2. Muestra

La muestra estuvo representada por la totalidad de la población, es decir, 114 estudiantes, seleccionados bajo un muestreo censal, debido a que el número de estudiantes era manejable y accesible en su totalidad para el investigador. Todos los estudiantes incluidos cumplieron con los criterios de inclusión establecidos y contaron con la aprobación de sus padres o tutor, así como su propio acuerdo escrito.

Sección	N° de estudiantes
A	30
B	28
C	29
D	27

Criterios de Inclusión

- Estudiantes matriculados en el quinto ciclo del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo – Juliaca durante el año 2024.
- Estudiantes que utilizan teléfonos celulares con acceso a videojuegos.
- Estudiantes que acepten participar voluntariamente en el estudio
- Estudiantes presentes al momento de la aplicación del instrumento.

Criterios de Exclusión

- Estudiantes que no usen videojuegos en celulares.
- Estudiantes con diagnóstico previo de trastornos neurológicos o psiquiátricos que afecten su conducta (según información institucional o familiar).
- Estudiantes ausentes durante la aplicación del instrumento.
- Estudiantes cuyos padres o tutores no otorguen el consentimiento informado.

Ámbito de estudio y de temporalidad

La encuesta se realizó en el Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca en los meses de junio a septiembre del presente año 2024.

3.5. TÉCNICAS, FUENTES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

3.5.1. Técnicas

VARIABLE 1: Encuesta

Se realizó una encuesta a los estudiantes del quinto ciclo del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo en Juliaca. El objetivo de la encuesta fue obtener información sobre el uso de los videojuegos en celulares.

VARIABLE 2: Encuesta

Se aplicó una segunda encuesta dirigida a los padres de los estudiantes, con el fin de explorar las dinámicas familiares relacionadas con la dependencia de los videojuegos.

3.5.2. Instrumentos

Variable 1: Cuestionario

Título de cuestionario: Disfunción familiar (10 Ítems)

Autor: creación propia

D1 Características Demográficas: 3 items.

D2 Características Familiares: 4 ítems

D3 Comunicación familiar: 3 ítems

Aplicada en: Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca

Tiempo de aplicación: Aproximadamente 20 minutos

Variable 2: Cuestionario,

Nombre: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Autores: Mariano Chóliz & Clara Marco (32).

Año de publicación: 2011

Número de ítems: 25 ítems.

Dimensiones: Nivel de dependencia a los videojuegos

- Sin dependencia (0 – 31)
- Dependencia baja (32 – 66)
- Dependencia moderada (67 – 100)

3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Se solicitó permiso al Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo para aplicar los cuestionarios a los estudiantes del V ciclo. Se informó a los participantes sobre la investigación y se obtuvo su consentimiento. Los cuestionarios fueron aplicados en clase, con tiempos de 20 minutos para el de disfunción familiar y 15 minutos para el de dependencia de videojuegos.

Recolección de Datos: Se aplicaron dos cuestionarios: uno sobre disfunción familiar (dimensiones demográficas, familiares y de comunicación) y otro sobre dependencia de videojuegos (medición de abstinencia, abuso, problemas y control del uso).

Procesamiento y Análisis: Los datos fueron ingresados y limpiados en una hoja de cálculo. Se llevaron a cabo estudios de carácter descriptivo, vinculativo y de comparación para evaluar las relaciones entre las variables de disfunción familiar y dependencia de videojuegos.

Almacenamiento y Resultados:

Los datos se almacenaron de forma segura, garantizando la confidencialidad. Se elaboró un informe con los resultados, concluyendo la relación entre la disfunción familiar y la dependencia de videojuegos, y se ofrecieron recomendaciones al colegio.

3.7. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Dado que eran factores numéricos, la prueba Chi^{2,} fue utilizada para organizar, interpretar y evaluar los datos recolectados.

$$\chi^2_{calc} = \sum \frac{(f_0 - f_e)^2}{f_e}$$

f_0 : *Frecuencia del valor observado.*

f_e : *Frecuencia del valor esperado.*

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

3.8.1. Validez

La validez del instrumento se determinó a través del análisis de expertos, con la colaboración de tres psicólogos especializados que analizaron de manera independiente la claridad, relevancia y consistencia de los ítems en relación con el constructo de estudio, alcanzándose un adecuado nivel de concordancia que respalda la validez de contenido del instrumento.

3.8.2. Confiabilidad

Para asegurar la solidez interna de las variables empleadas en el análisis, se empleó el indicador Alfa de Cronbach para evaluar la estabilida, como la disfunción familiar relacionado a la dependencia a videojuegos en celulares en los estudiantes del quinto ciclo del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo de Juliaca 2024.

Análisis de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,912	11

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 1. Edad relacionada a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

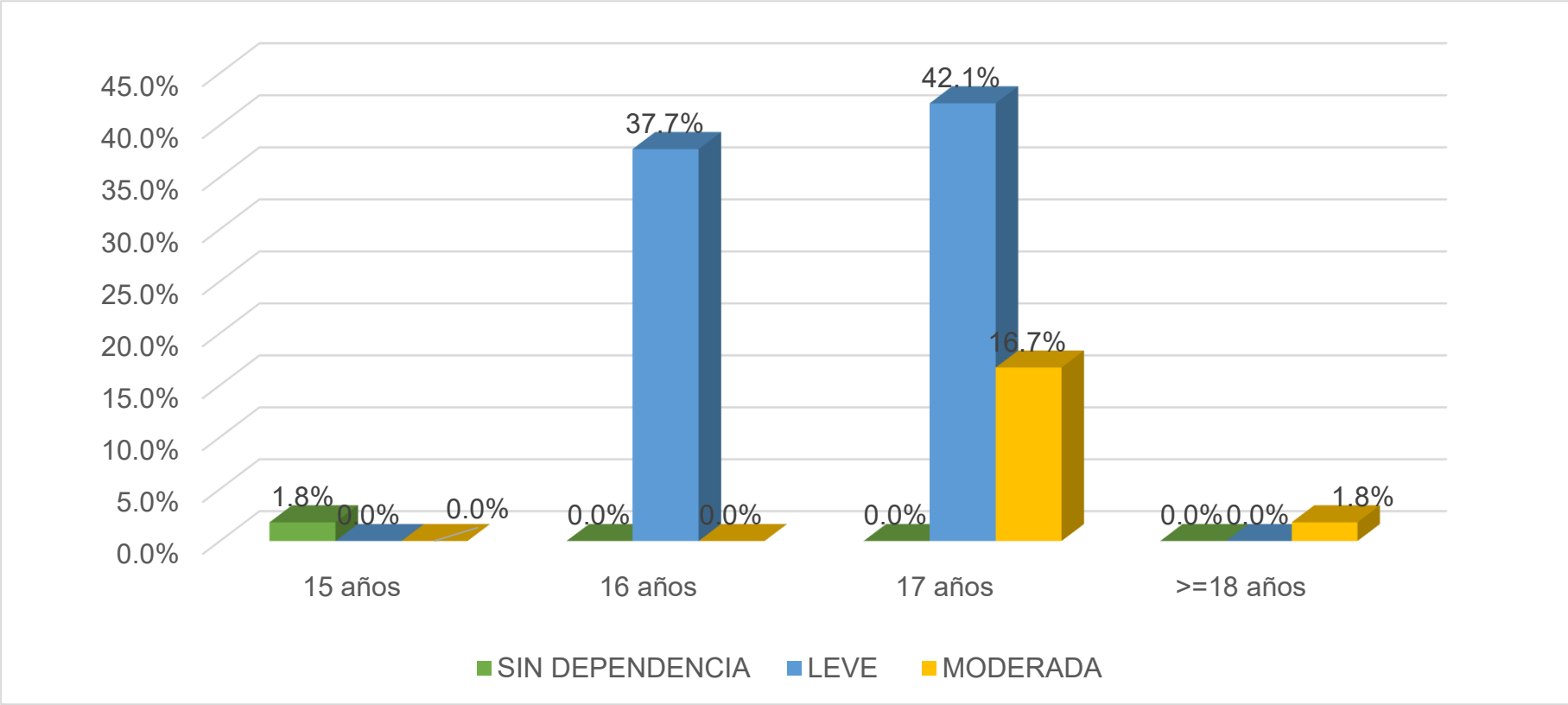
Edad	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
15 años	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8
16 años	0	0.0	43	37.7	0	0.0	43	37.7
17 años	0	0.0	48	42.1	19	16.7	67	58.7
>=18 años	0	0.0	0	0.0	2	1.8	2	1.8
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal =137.054 *GL = 6*

X^2Tab = 12.591 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 1. Edad relacionada a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 1.

En la tabla y figura N.º 1 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador edad donde el 58.7% fueron estudiantes del grupo etario de 17 años, el 37.7% de 16 años, el 1.8% de 15 años y el 1.8% fueron mayor o igual a 18 años.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 42.1% tuvo un nivel de dependencia leve, el 16.7% de nivel moderada y el 1.8% sin dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 137.054 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 12.591, para 6 grados de libertad y un P valor de 0.000

Discusión: Se muestra los resultados de los investigadores Apaza y Vivar (23) donde muestra que el 73% fueron estudiantes de 11 a 13 años de edad, con mayor dependencia a los videojuegos, siendo este resultado diferente al estudio actual ya que entes se muestra que en mayoría fueron adolescentes de 17 años.

Tabla 2. Género relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

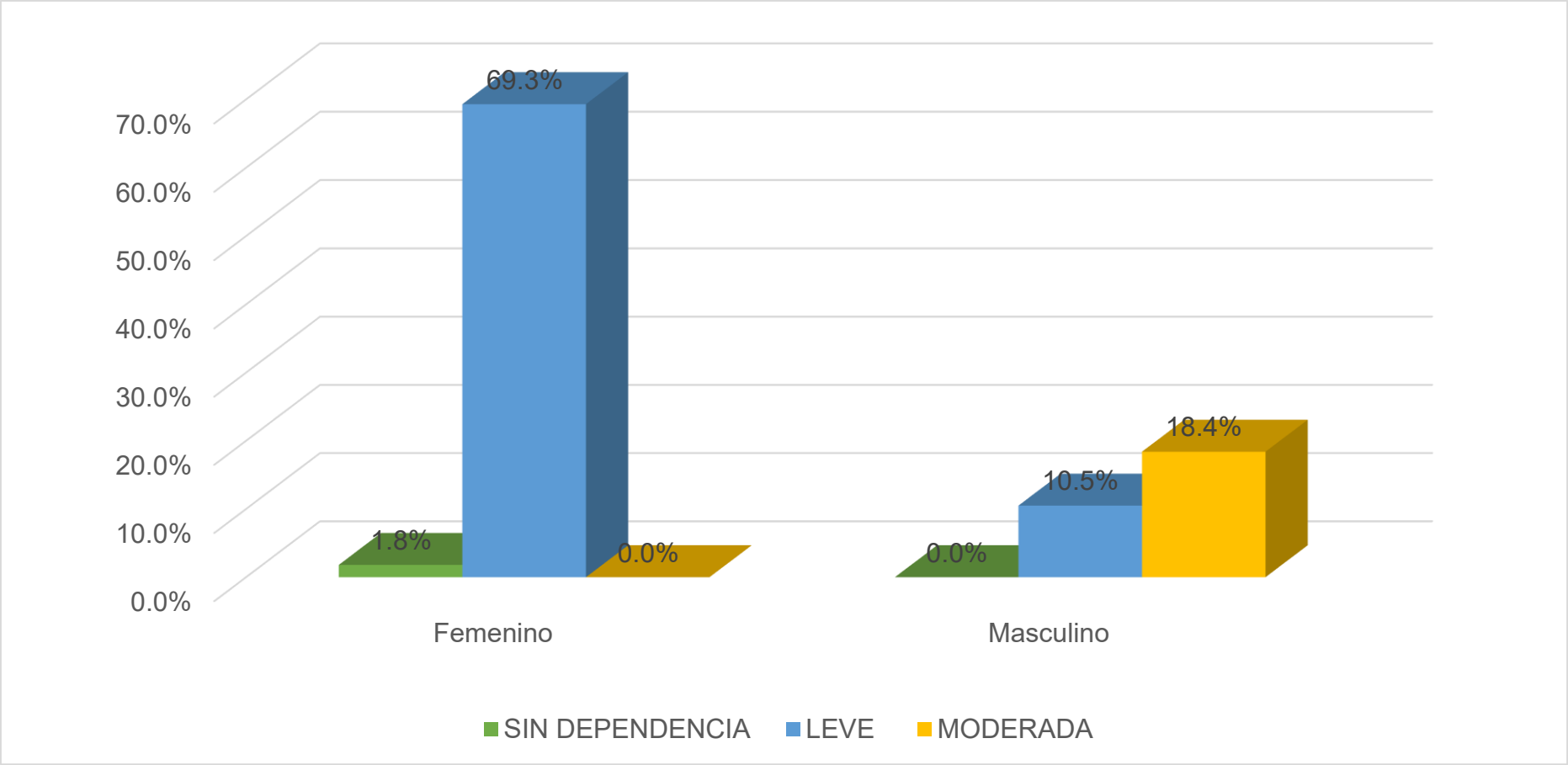
	Nivel de dependencia a los videojuegos							
Género	**Sin dependencia**		**Leve**		**Moderada**		**Total**	
	fi	**%**	**fi**	**%**	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Femenino	2	1.8	79	69.3	0	0.0	81	71.1
Masculino	0	0.0	12	10.5	21	18.4	33	48.9
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal = 63.750 *GL = 2*

X^2Tab = 5.991 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 2. Género relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 2

En la tabla y figura N.º 2 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador género donde el 71% fueron estudiantes del sexo femenino en mayor porcentaje y el 48.9% fueron del sexo masculino.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 69.3% tuvo un nivel de dependencia leve, el 18.4% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 63.750 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 5.991, para 2 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo, encontrando una relación entre las variables estudiadas.

Discusión: Se muestra los resultados del estudio de Apaza y Vivar, donde muestra que los estudiantes el 53.7% fueron de sexo femenino en mayor porcentaje (23). Resultado semejante a los hallazgos de la presente investigación donde se muestra que el 71.1% fueron en más número del género femenino.

Tabla 3. Nivel educativo de los padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

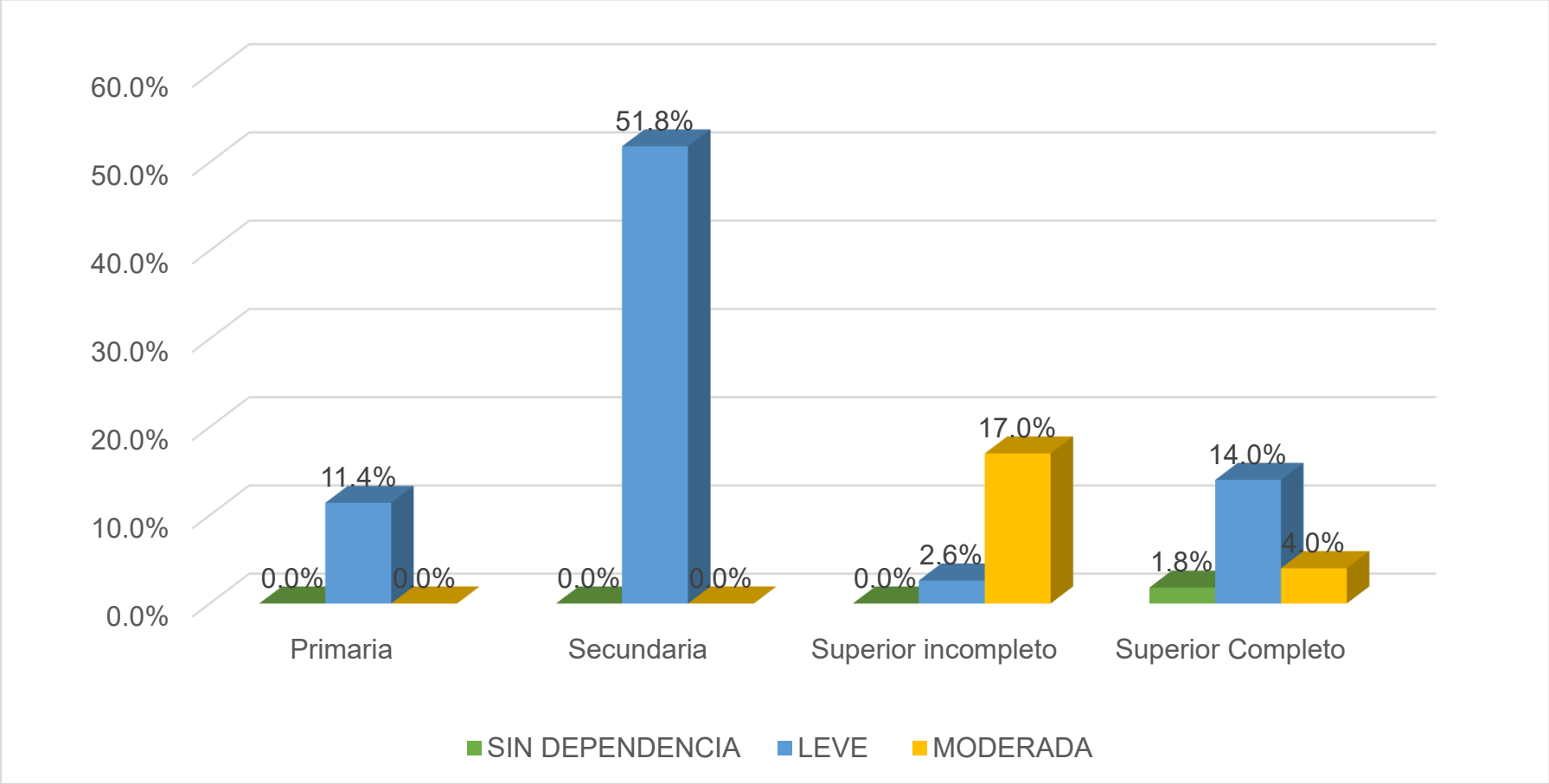
Nivel educativo de los padres	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Primaria	0	0.0	13	11.4	0	0.0	13	11.4
Secundaria	0	0.0	59	51.8	0	0.0	59	51.8
Superior incompleto	0	0.0	3	2.6	17	17.0	20	17.5
Superior Completo	2	1.8	16	14.0	4	4.0	22	19.3
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0%

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal =84.094 *GL = 6*

X^2Tab = 12.591 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 3. Nivel educativo de los padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 3

En la tabla y figura N.º 3 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador nivel educativo de los padres donde el 51.8% refiere que sus padres tuvieron un nivel educativo de secundaria, el 19.3% refiere que sus padres cuentan con nivel superior completo, el 17.5% refieren que serán de nivel incompleto y el 11.4% refiere que solo cuentan con nivel primario.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 51.8% tuvo un nivel de dependencia leve, el 17% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 84.094 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 12.591, para 6 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Un autor relevante en este campo es Anderson**,** quien ha investigado cómo el entorno familiar y educativo influye en el comportamiento de los jóvenes, incluyendo su relación con los videojuegos. Anderson han destacado que los padres con mayor nivel educativo están más informados sobre los efectos de los medios digitales, lo que les permite establecer límites más efectivos y promover un uso equilibrado de los videojuegos, resultado semejantes ya que el 51% de los estudiantes indicaron que sus padres cuentan con nivel secundario.

Tabla 4. Convivencia familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

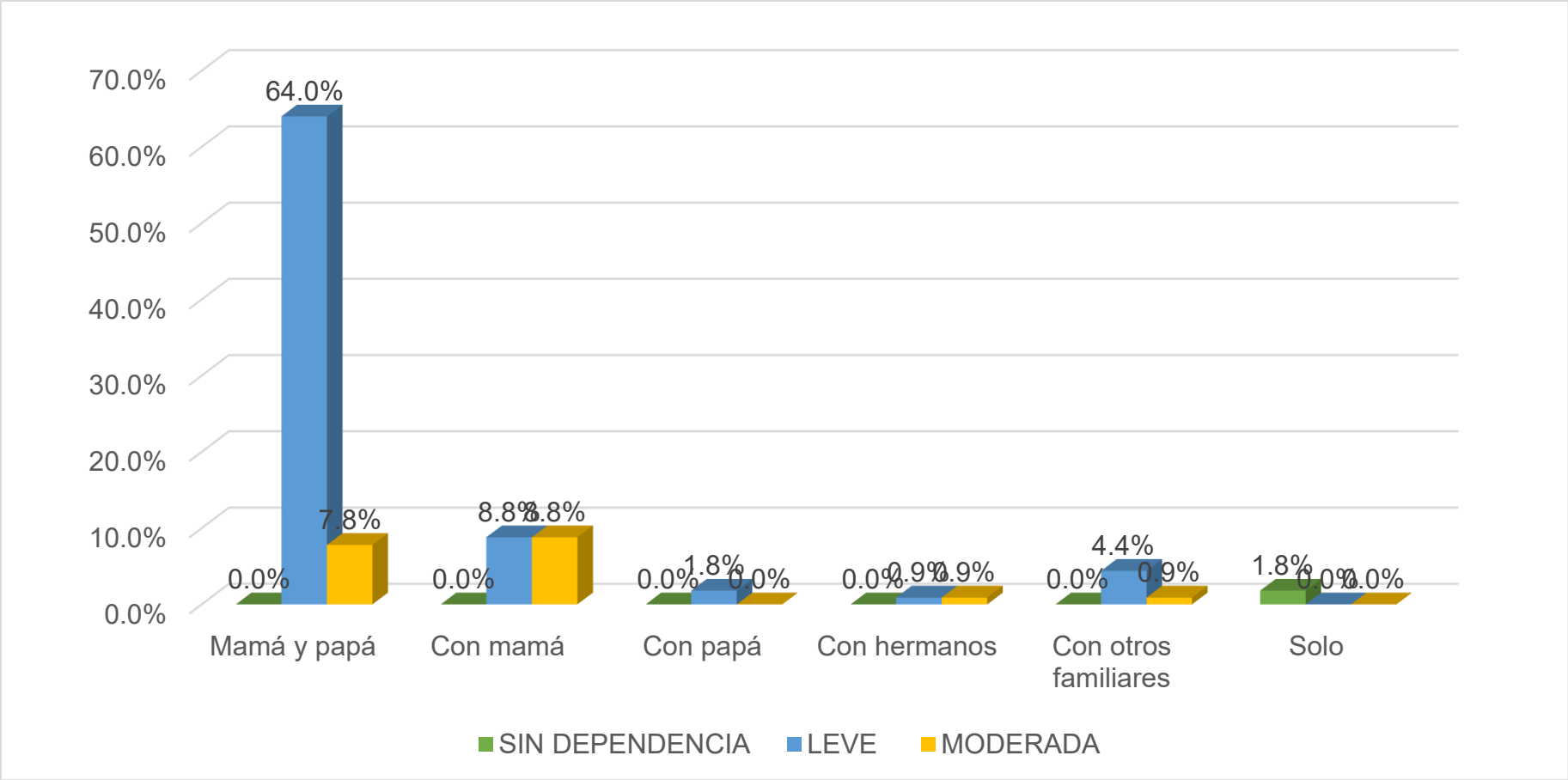
Convivencia familiar	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Mamá y papá	0	0.0	73	64.0	9	7.8	82	71.8
Con mamá	0	0.0	10	8.8	10	8.8	20	17.5
Con papá	0	0.0	2	1.8	0	0.0	2	1.8
Con hermanos	0	0.0	1	0.9	1	0.9	2	1.8
Con otros familiares	0	0.0	5	4.4	1	0.9	6	5.3
Solo	2	1.8	0	0.0	0	0.0	2	1.8
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal =132.153 *GL = 10*

X^2Tab = 18.307 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 4. Convivencia familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 4

En la tabla y figura N.º 4 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador convivencia familiar donde el 71.8% refiere que viven con mamá y papá, el 17.5% refiere con mamá, el 1.8% refiere que solo vive con papá, el 1.8% refiere que vive con sus hermanos, el 5.3% refiere que vive con otros familiares y el 1.8% refiere que vive solo.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 64% tuvo un nivel de dependencia leve, el 8.8% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 132.153 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 18.307, para 10 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Según los hallazgos de los investigadores Apaza y Vivar 76% muestran que la mayoría vive con ambos padres sin embargo esto también estuvo relacionado con la dependencia a los videojuegos (23), resultado semejante a los hallazgos del estudio actual ya que el 71.8% indico vivir con ambos padres.

Tabla 5. Tipo de familia relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

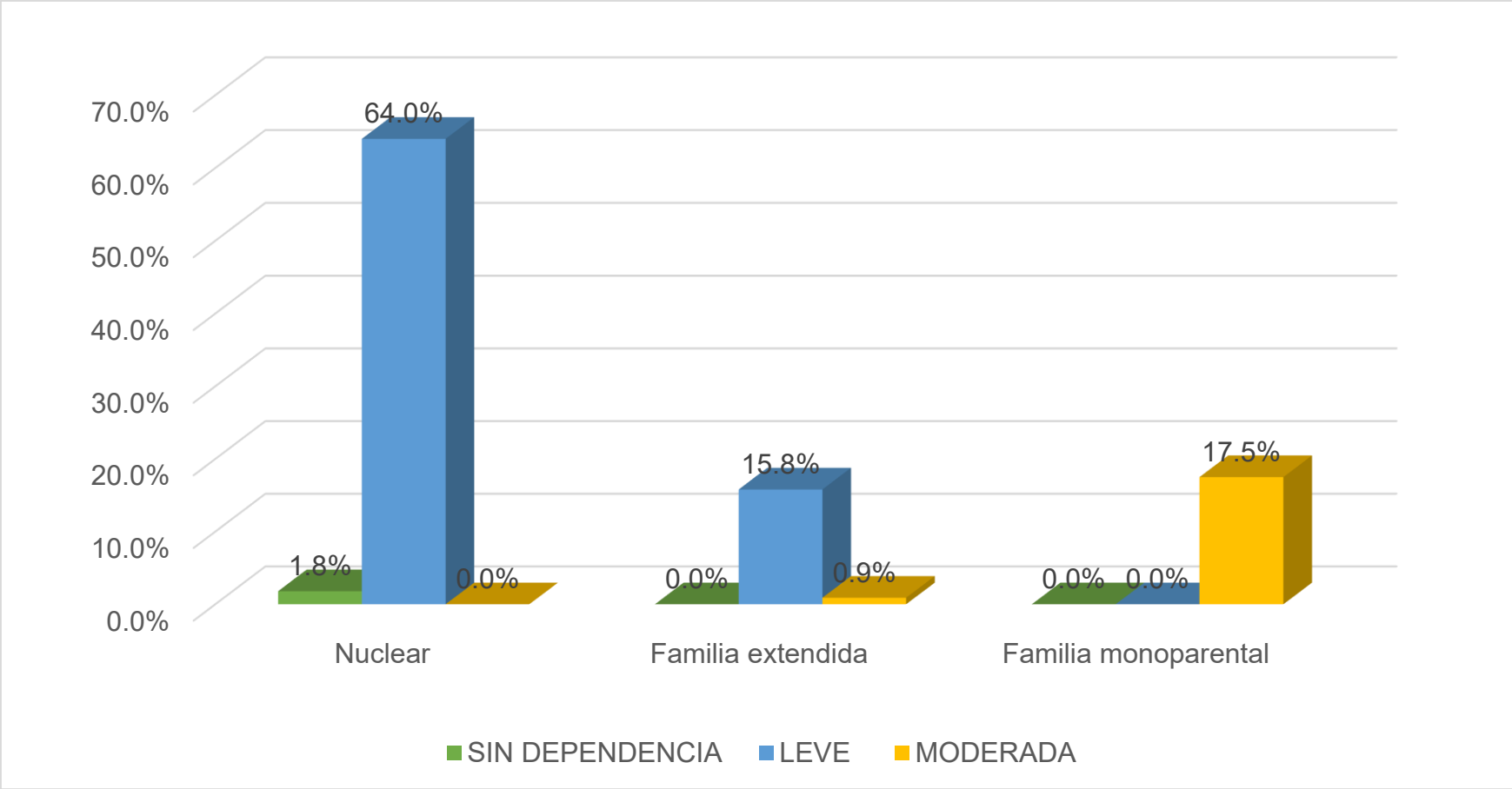
Tipo de familia	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Nuclear	2	1.8	73	64.0	0	0.0	75	65.8
Familia extendida	0	0.0	18	15.8	1	0.9	19	16.7
Familia monoparental	0	0.0	0	0.0	20	17.5	20	17.5
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 C = 108.272 *GL = 4*

X^2T = 9.487 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 5. Tipo de familia relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente. TABLA 5

En la tabla y figura N.º 5 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador género donde el 65.8% fueron estudiantes con familia nuclear, el 17.5% refiere que cuenta con familia monoparental y el 16.7% refiere que vive en una familia extendida

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 64% tuvo un nivel de dependencia leve, el 17.5% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 108.272 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 9.487, para 4 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Se muestra los resultados de los investigadores Castaño y Páez, donde señalan que predomina la familia nuclear en los estudiantes encuestados donde se muestra que el (40,3 %) con familia nuclear, sin embargo estos fueron los que tuvieron tendencias adictivas al internet y sustancias psicoactivas (13), ,respecto al estudio actual se muestra un resultado semejante donde el 65.8% tuvo una familia nuclear lo cual estuvo relacionado a niveles leves a la dependencia a los videojuegos.

Tabla 6. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

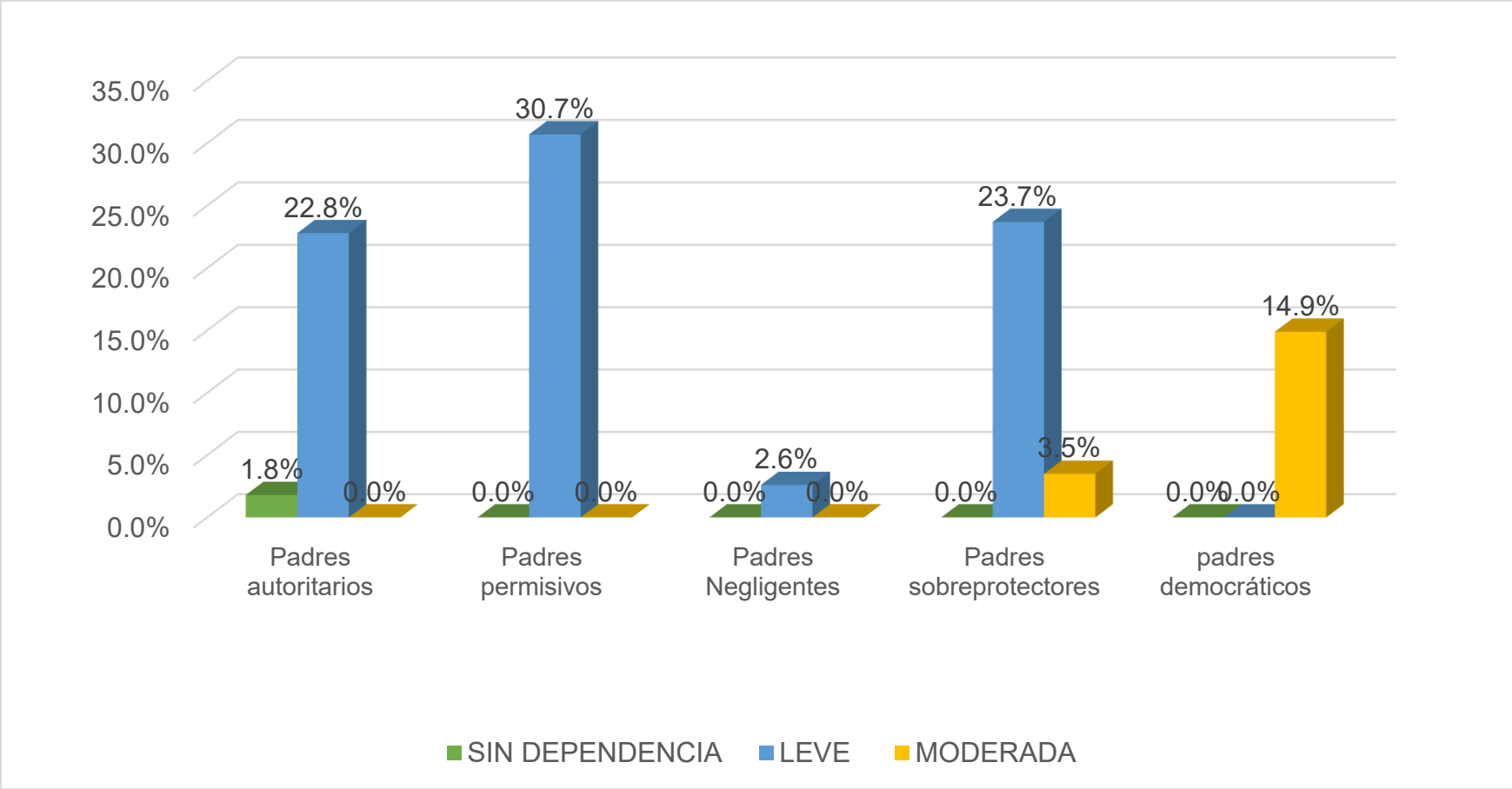
Tipo de padres	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Padres autoritarios	2	1.8	26	22.8	0	0.0	28	24.6
Padres permisivos	0	0.0	35	30.7	0	0.0	35	30.7
Padres Negligentes	0	0.0	3	2.6	0	0.0	3	2.6
Padres sobreprotectores	0	0.0	27	23.7	4	3.5	31	27.2
padres democráticos	0	0.0	0	0.0	17	14.9	17	14.9
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 C =96.539 *GL = 8*

X^2T = 15.507 *NS =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 6. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 6

En la tabla y figura N.º 6 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador tipo de padres donde el 30.7% refiere que tiene padres permisivos, el 27.2% refieren que tienen padres sobreprotectores, el 24.6% refiere que tiene padres autoritarios, el 14.9% padres democráticos y el 2.6% padres negligentes.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 30.7% tuvo un nivel de dependencia leve, el 14.9% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 96.539 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 15.507, para 8 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Según los hallazgos de los investigadores Castaño y Páez la disfunción familiar leve (38,7 %), promedio de 71,27 (máximo 100) de satisfacción familiar (13), siendo este resultado diferente al estudio actual donde el 30.7% indico tener padres permisivos.

Tabla 7. Tipo de adaptabilidad y cohesión familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

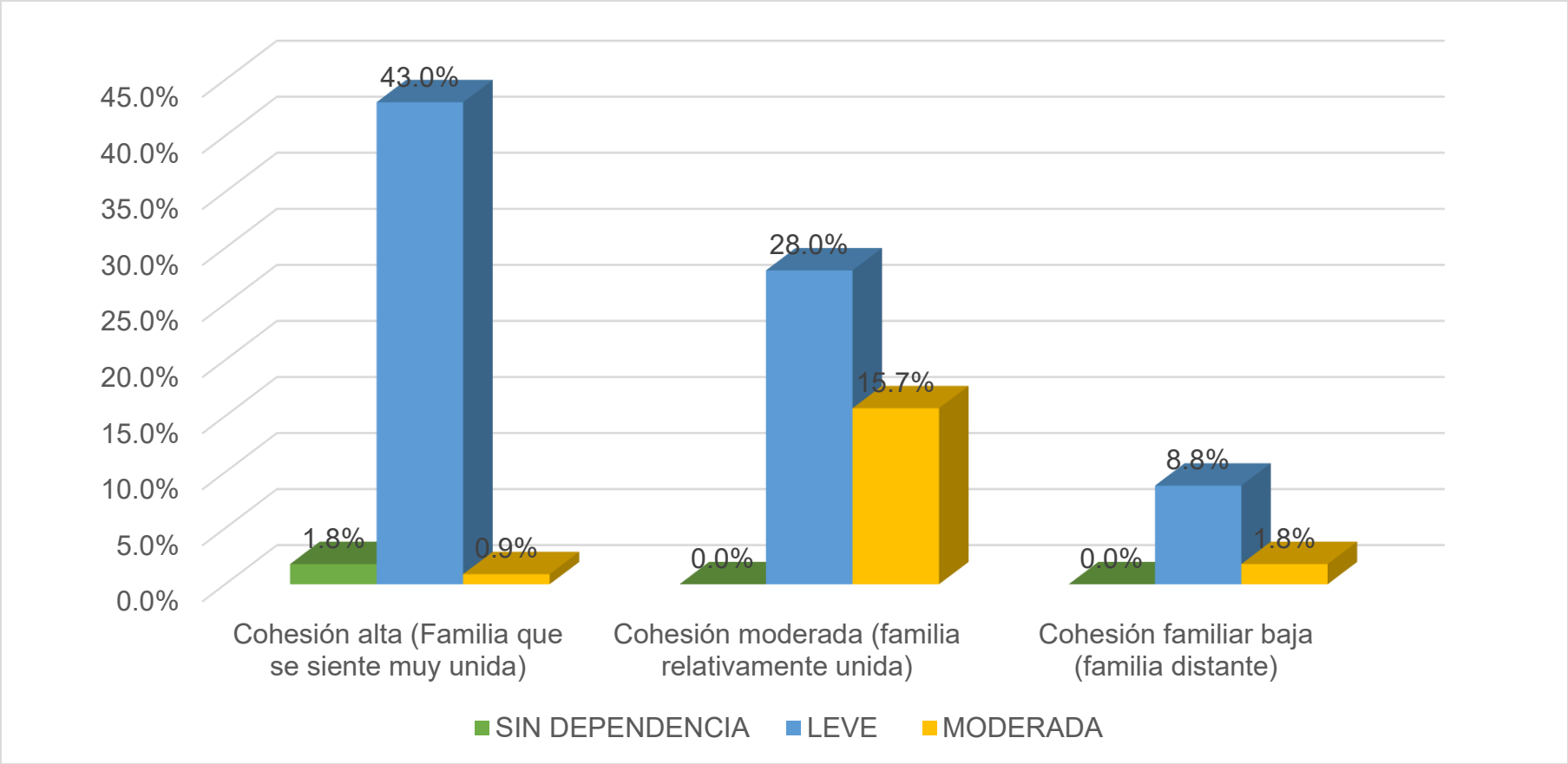
Tipo de adaptabilidad y cohesión familiar	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Cohesión alta	2	1.8	49	43.0	1	0.9	52	45.7
Cohesión moderada	0	0.0	32	28.0	18	15.7	50	43.7
Cohesión familiar baja	0	0.0	10	8.8	2	1.8	12	10.6
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal = 21.515 *GL = 4*

X^2Tab= 9.487 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 7. Tipo de adaptabilidad y cohesión familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 7

En la tabla y figura N.º 7 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador tipo de adaptabilidad y cohesión familiar donde el 45.7% fueron estudiantes con familia de cohesión alta, el 43.7% con una cohesión moderada y el 10.6% con una cohesión familiar baja.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 43% tuvo un nivel de dependencia leve, el 15.7% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 21.515 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 9.487, para 4 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Se muestra los resultados de los hallazgos del investigador Merchan donde muestra la cohesión familiar el 67.5% tuvieron un nivel medio en cohesión familiar y existe un 32.5% de alumnos que afirman que tienen una alta cohesión familiar, así mismo el 55% tienen una alta adaptación familiar y solo un 45% tienen un nivel medio de adaptación familiar. Se llegó a la conclusión que no existe relación entre hogares disfuncionales y rendimiento escolar (rs= -.82) (15). siendo este hallazgo que discrepa con el estudio actual ya que el 45.7% presento una cohesión familiar alta, sin embargo, los estudiantes mostraron una dependencia leve a los videojuegos.

Tabla 8. Escala de comunicación relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

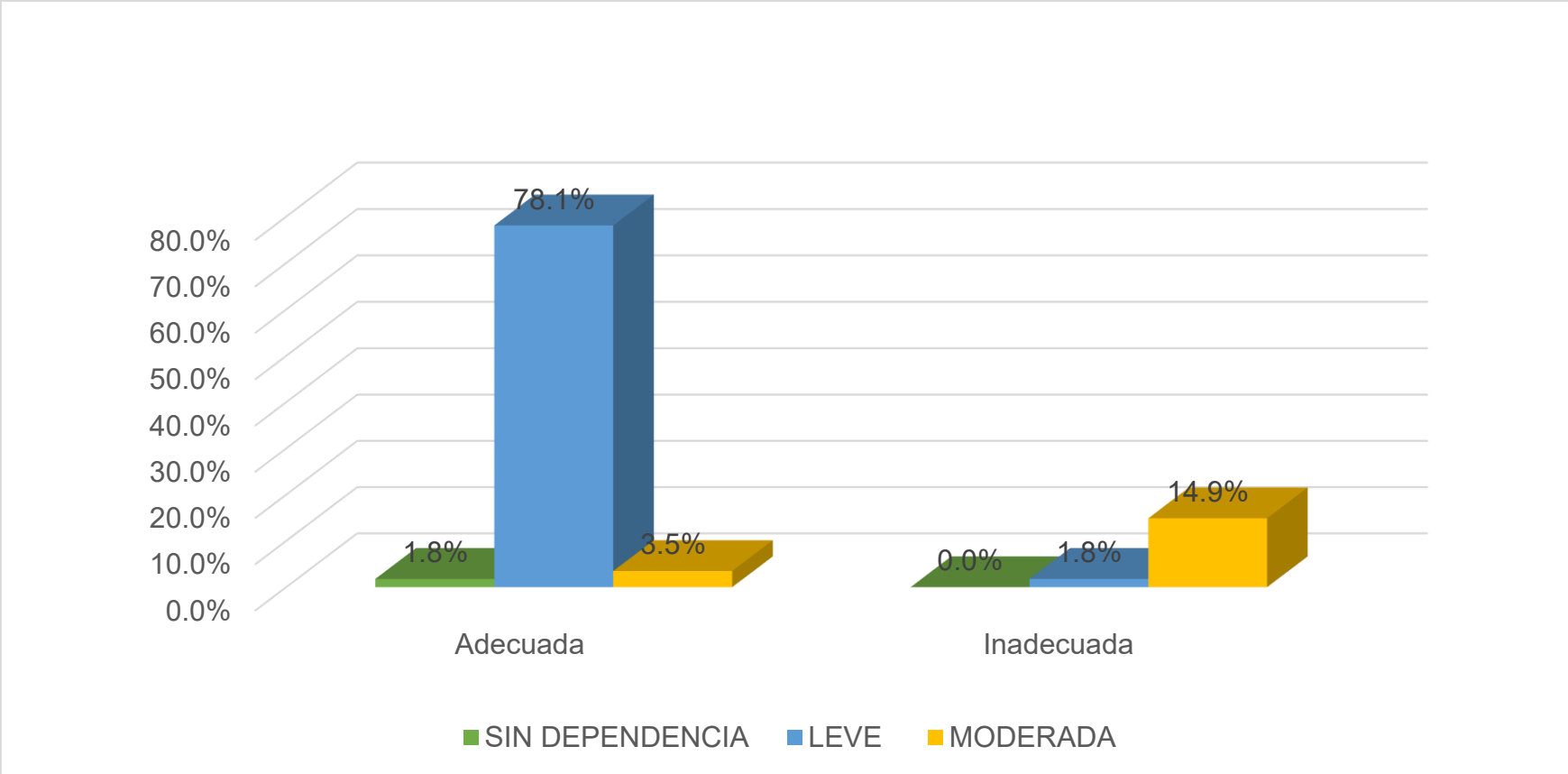
Escala de comunicación	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Adecuada	2	1.8	89	78.1	4	3.5	95	83.4
Inadecuada	0	0.0	2	1.8	17	14.9	19	16.7
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal = 73.602 *GL = 2*

X^2Tab = 5.991 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 8. Escala de comunicación relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 8

En la tabla y figura N.º 8 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador escala de comunicación donde el 71% fueron estudiantes refiere que tiene buena comunicación y el 16.7% refiere que no tienen una buena comunicación.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 78.1% tuvo un nivel de dependencia leve, el 14.9% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 73.602 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 5.991, para 2 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Se muestra los resultados de los hallazgos del investigador Valdiviezo donde muestra que un 66.7% tienen una comunicación familiar de nivel moderada, un 29.3% de nivel severo y tan solo un 4% de nivel leve, (21). El 83.4% indico tener una comunicación adecuada con sus padres, siendo este hecho que asi mismo se relaciono con el nivel de dependencia a los videojuegos.

Tabla 9. Comunicación grupal relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

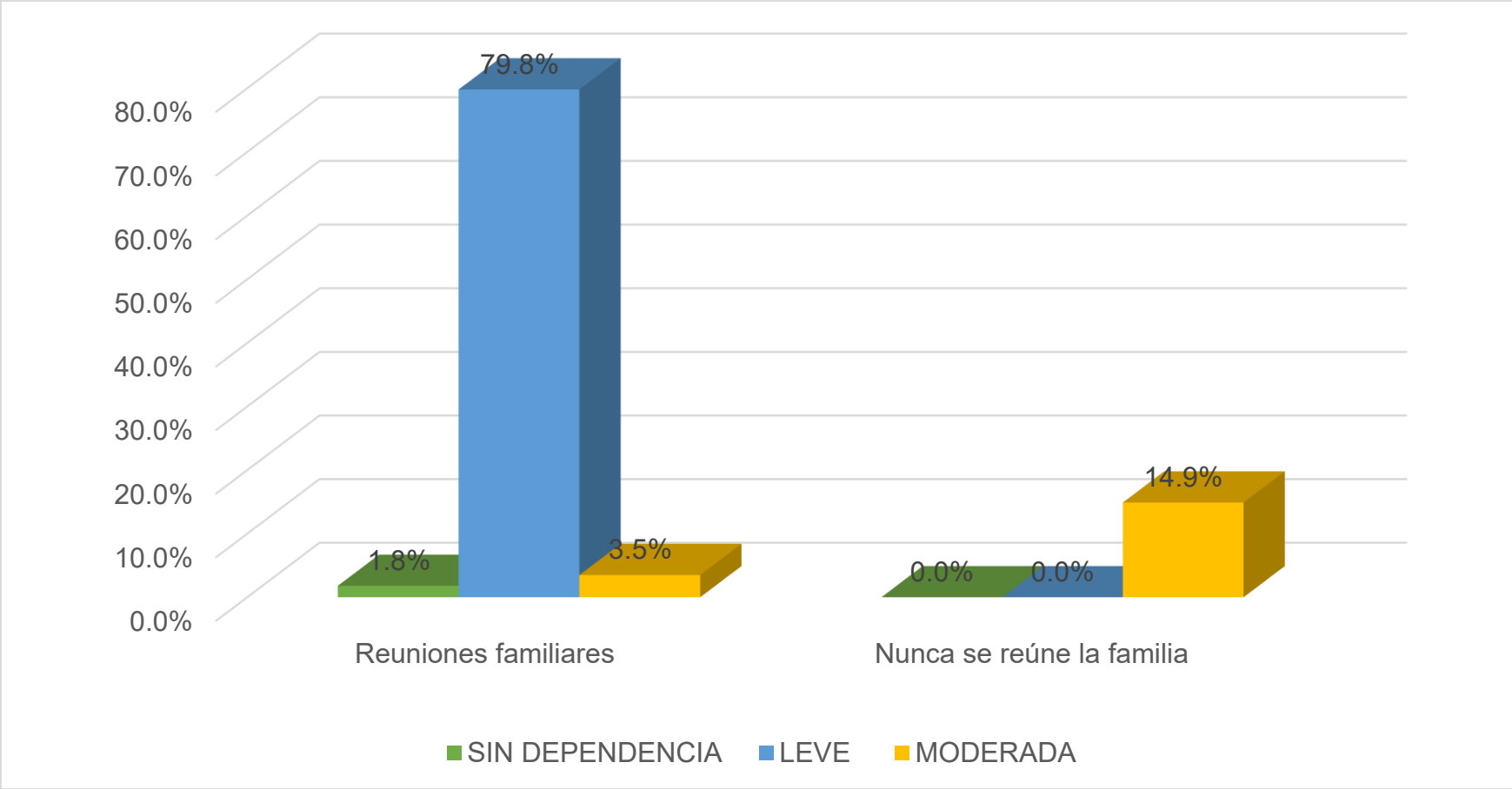
	Nivel de dependencia a los videojuegos							
Comunicación grupal	**Sin dependencia**		**Leve**		**Moderada**		**Total**	
	fi	**%**	**fi**	**%**	**fi**	**%**	**fi**	**%**
Reuniones familiares	2	1.8	91	79.8	4	3.5	97	85.1
Nunca se reúne la familia	0	0.0	0	0.0	17	14.9	17	14.9
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal = 88.480 *GL = 2*

X^2Tab = 5.991 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 9. Comunicación grupal relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 9

En la tabla y figura N.º 9 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador comunicación grupal donde el 85.1% refieren tener reuniones familiares y el 14.9% refiere nunca hacen reuniones familiares.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 79.8% tuvo un nivel de dependencia leve, el 14.9% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 88.480 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 5.991, para 2 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

Discusión: Se muestra los resultados de los hallazgos del investigador Valdiviezo donde muestra que un 66.7% tienen una comunicación familiar de nivel moderada, un 29.3% de nivel severo y tan solo un 4% de nivel leve, (21). El 85.1% indico tener una comunicación grupal adecuada en su familia, siendo este hecho que así mismo se relacionó con el nivel de dependencia a los videojuegos.

Tabla 10. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024

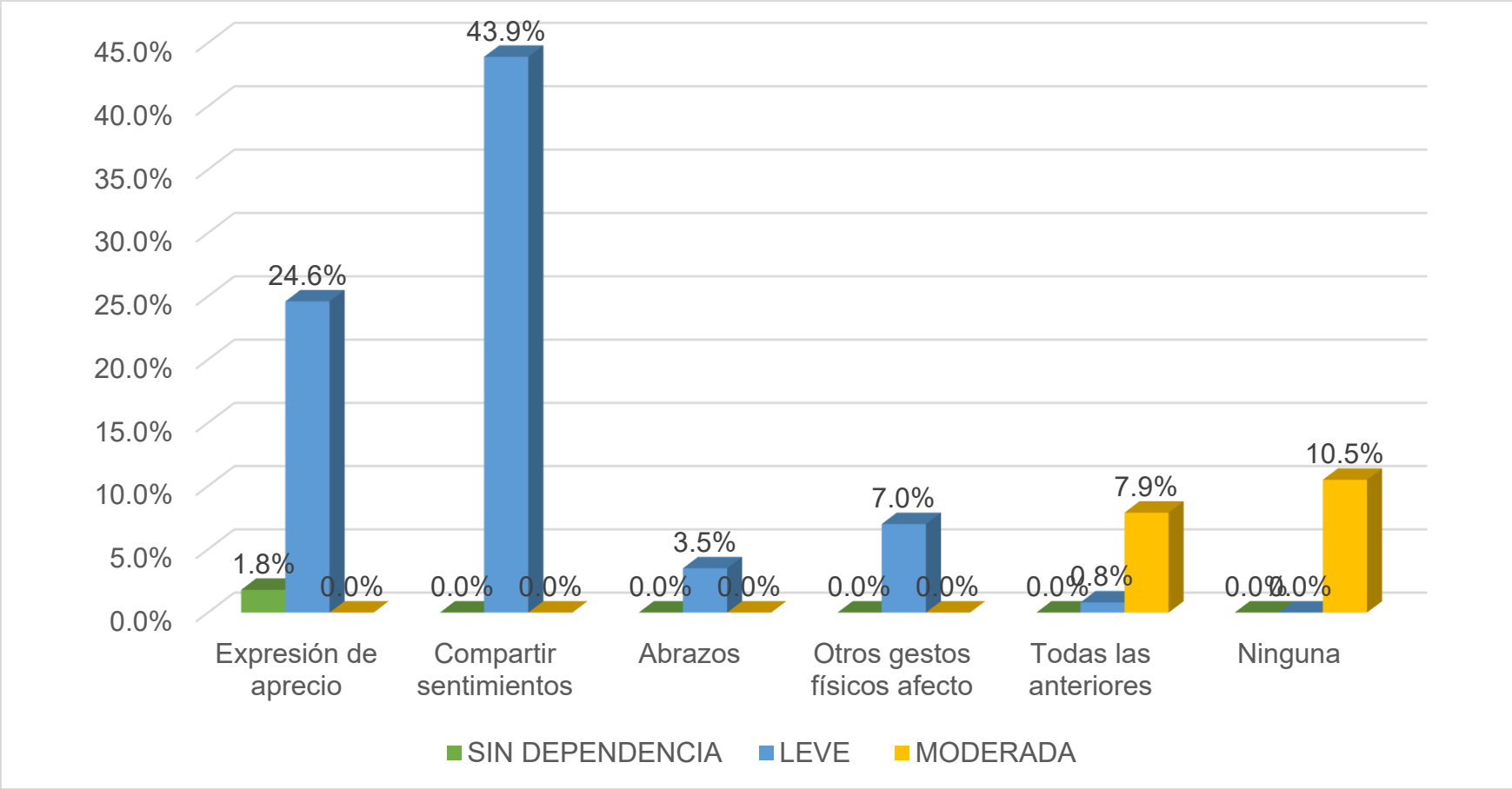
Tipo de comunicación emocional	Nivel de dependencia a los videojuegos							
	Sin dependencia		Leve		Moderada		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Expresión de aprecio	2	1.8	28	24.6	0	0.0	30	26.3
Compartir sentimientos	0	0.0	50	43.9	0	0.0	50	43.9
Abrazos	0	0.0	4	3.5	0	0.0	4	3.5
Otros gestos físicos afecto	0	0.0	8	7.0	0	0.0	8	7.0
Todas las anteriores	0	0.0	1	0.8	9	7.9	10	8.8
Ninguna	0	0.0	0	0.0	12	10.5	12	10.5
Total	2	1.8	91	79.8	21	18.4	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

X^2 Cal = 113.248 *GL = 10*

X^2Tab = 18.307 *P =0.000* *ES SIGNIFICATIVA*

Figura 10. Tipo de padres relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024



Fuente: TABLA 10.

En la tabla y figura N.º 10 Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes, se muestra el indicador tipo de padres donde el 43.9% refiere que comparten sentimientos, el 26.3% refieren que tienen expresiones de aprecio, el 10.5% refieren que no tienen ningún tipo de afecto de sus padres, el 8.8% refiere que expresan todas las anteriores, el 7% refiere que tiene otros tipos de muestras de afecto y el 3.5% refiere que tienen muestras de afecto.

En el grupo nivel de dependencia a los video juegos el 43.9% tuvo un nivel de dependencia leve, el 10.5% de nivel moderada y el 1.8% no tuvo un ningún nivel de dependencia.

Después de que los hallazgos fueron sometidos a análisis estadísticos, se consiguió unChi^2 Calculado de 113.248 el cual es superior al valor critico de Chi^2 tabulado de 18.307, para 10 grados de libertad y un P valor de 0.000 el cual es significativo.

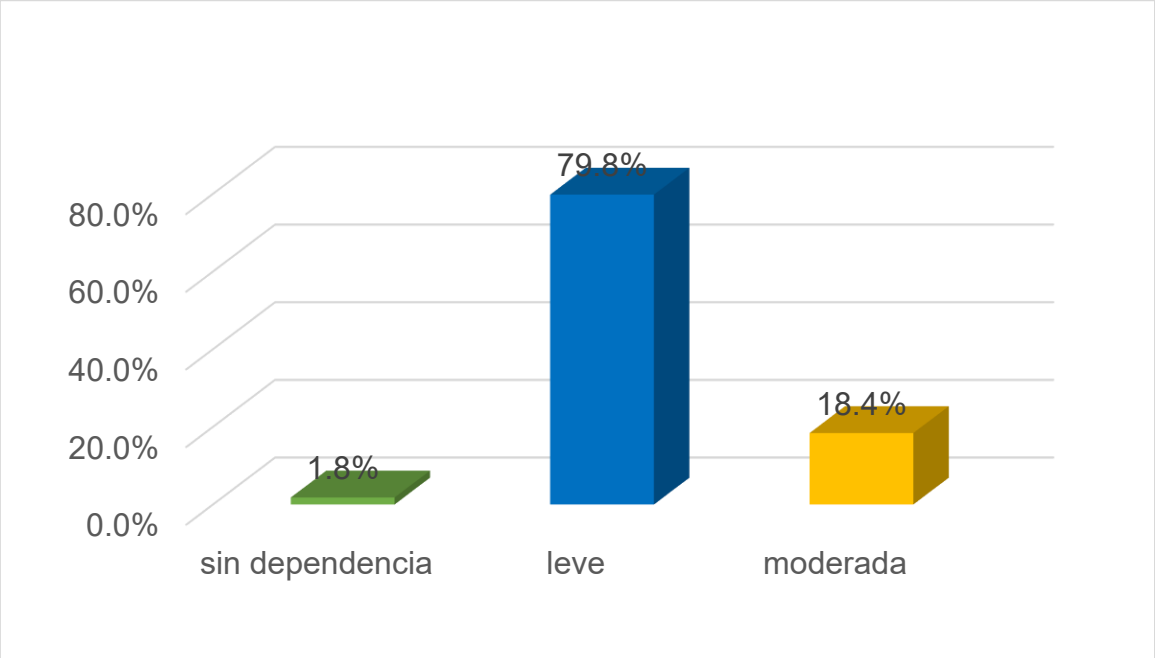
Discusión: según los hallazgos del investigador Scolari En sus investigaciones, subraya que la comunicación emocional en los entornos familiares se ve profundamente afectada por el uso excesivo de dispositivos y videojuegos, especialmente cuando los jóvenes se sumergen en mundos virtuales. Sin embargo, los resultados actuales muestran que 43.9% comparte sentimientos lo cual también estuvo asociado a la dependencia a los videojuegos.

Tabla 11. Nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024.

Nivel de dependencia a los videojuegos en celulares	Total	
	fi	%
Sin Dependencia	2	1.8
Leve	91	79.8
Moderada	21	18.4
Total	114	100.0

Fuente: Cuestionario.

Figura 11. Nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024.



Fuente: TABLA 11

En la tabla y figura N.º 11 nos muestra el cuarto objetivo específico el cual es estimar el nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca.

Del 100% de los casos de estudio los cuales son 114 estudiantes del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo de Juliaca el 79.8% presento un nivel leve de dependencia a los videojuegos, el 18.4% mostro un nivel moderado y el 1.8% no mostro dependencia a los videojuegos.

Discusión: Según los hallazgos de los investigadores Corimanya y Quispe muestra que, en conclusión, a mayores niveles de disfunción familiar existe la tendencia a poseer mayor nivel de dependencia a los videojuegos (22), resultado que discrepa con el estudio actual ya que se mostró que el el 79.8% tuvo una dependencia leve a los videojuegos, siendo esto diferente a los resultados anteriores.

CONCLUSIONES

Primera: Se determinó que existe una relación significativa entre la disfunción familiar y la dependencia a videojuegos en celulares de estudiantes del quinto ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024. Aceptando la hipótesis planteada.

Segunda: Se identificó las características demográficas relacionadas a la dependencia a los videojuegos, donde el 58.7% fueron estudiantes de 17 años (P=0.000), el 71.1% fueron en mayor frecuencia los del género femenino (P=0.000) y el 51.8% indicaron que sus padres cuentan con nivel secundario (P=0.000).

Tercera: Se evaluó las características familiares relacionadas a la dependencia a los videojuegos, donde el 71.8% refiere que viven con ambos padres (P=0.000), el 30.7% refiere que tienen padres permisivos (P=0.000) y el 45.7% refiere que en su familia tiene una cohesión alta (P=0.000).

Cuarta: Se identificó la comunicación familiar relacionadas a la dependencia a los videojuegos, donde el 83.4% refiere que tienen una comunicación adecuada (P=0.000), el 85.1% refiere que tienen comunicación grupal en su familia (P=0.000) y el 43.9% refiere que en su familia comparten sentimientos de aprecio (P=0.000).

Quinta: Se estimó el nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, donde se muestra que el 79.8% mostro un nivel de dependencia leve a los videojuegos en celulares.

RECOMENDACIONES

Primera: Al director del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca coordinar con los psicólogos de la institución para implementar programas de orientación y apoyo psicológico, para abordar los problemas relacionados con la disfunción familiar y la dependencia a los videojuegos, con el fin de promover un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología y el bienestar emocional de los estudiantes.

Segunda: Al departamento de psicología del colegio Comercio 32 llevar a cabo programas educativos y de concientización sobre el uso responsable de los videojuegos, así como fomentar la participación de los padres en actividades de orientación sobre los efectos de la tecnología.

Tercera: Al departamento de psicología y docentes promover una mayor participación de los padres en la supervisión y regulación del uso de videojuegos, especialmente en familias con una alta cohesión y en aquellas con padres permisivos, para fomentar un entorno familiar equilibrado y prevenir la dependencia a los videojuegos.

Cuarta: Al departamento de psicología y docentes continuar promoviendo una comunicación adecuada y grupal en las familias, y fortalecer la expresión de sentimientos de aprecio, para mantener un ambiente familiar saludable que prevenga la dependencia a los videojuegos.

Quinta: Al departamento de psicología implementar estrategias de prevención y concientización sobre el uso excesivo de los videojuegos en celulares, enfocadas en estudiantes con niveles de dependencia leve, para promover hábitos de uso saludable y equilibrado de la tecnología.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Altamirano G. La funcionalidad familiar y las relaciones interpersonales en la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, carrera de Derecho. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnicas de Ambato. Ambato, Ecuador.
2. Camacho Y. Disfunción familiar y rendimiento académico en estudiantes del tercero de secundaria – Colegio José Faustino Sánchez Carrión el Tambo – Huancayo. [tesis de licenciatura en trabajo social]. Huancayo: Universidad Nacional del Centro Del Perú; 2019.
3. Instituto Nacional de Salud Honorio Delgado – Hideyo Noguchi. (2018). Dirección de adicciones. Recuperado de https://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2018/003.html
4. Organización Mundial de la Salud. (OMS 2019). Reconoce la adicción a los videojuegos como un desorden de salud mental. Consultado el 25 abril de 2019.
5. Mamani, A. Funcionamiento Familiar y Afrontamiento al Estrés en pacientes con cáncer de mama. (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú, 2019.
6. Instituto Nacional de Estadística (2017). Indicadores de Violencia Familia y Sexual, 2000 – 2017. Lima, Perú. Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib146 5/libro.pdf
7. Instituto Nacional de Estadística e Informática. Se incrementa uso de internet en niños y adolescentes [Internet]. Lima: INEI; publicado 10 de junio 2024

[consultado el 12 de julio del año 2024]. Disponible en: URL https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/969162-se-incrementa-uso-de-internet-en-ninos-y-adolescentes

8. Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI 2019). Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en Hogares. Recuperado https://www.inei.gob.pe/biblioteca-virtual/boletines/tecnologias-de-la-informaciontic/1/
9. Organización Mundial de la Salud. Trastorno por videojuegos [Internet]. 2018 [citado 2024 Aug 12]. Disponible en: https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/
10. Villanueva, V. (2010). Manual de Adicciones para Psicólogos Especialistas en Psicología Clínica en Formación.SOCIDROGALCOHOL. http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublic
11. Cortaza L., Blanco-Enríquez, F., Hernández-Cortaza, B., LugoRamírez, L., Beverido, P., Betzaida, S., & De San Jorge, X. (2019). Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en adolescentes mexicanos. Disponible en: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038456
12. Rodríguez M, & Padilla F. (25 de 09 de 2020). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. revista electrónica trimestral de enfermería.
13. Castaño J. Paez M. Funcionalidad familiar y tendencias adictivas a internet y a sustancias psicoactivas en estudiantes universitarios. [tesis de licenciatura]. Colombia; 2019
14. Rodríguez Rodríguez Mónica, García Padilla Francisca María. El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enferm.

glob. [Internet]. 2021 [citado 2024 Ago 13] ; 20(62): 557-591. Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412021000200017&lng=es. Epub 18-Mayo-2021. https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641.

15. Merchán, J. T. (2020). Hogares disfuncionales y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa Ecuador País Amazónico, 2020. [Tesis de maestría], Ecuador: Universidad César Vallejo. 2020.
16. Pareja, O. E., & Ramírez, D. J. (2019). Disfunción familiar y sintomatología depresiva infantil en estudiantes de educación primaria. [Tesis de pre grado]: Arequipa; Universidad Católica Santa María. 2019
17. Arias, C. Disfunción familiar como factor asociado a adicción a internet en estudiantes de primaria. [Tesis de grado], Universidad Privada Antenor Orrego; 2020.
18. Obando, D. J. Disfunción familiar en el aprendizaje de los alumnos de la i.e. nº 20820 “nuestra señora de fatima”-huacho, durante el año escolar 2020. [tesis de grado]., Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión; 2021.
19. Ávila R. Estrés como factor asociado al Trastorno de Juegos en Internet en adolescentes de la ciudad de Piura en el año 2022. [tesis de grado]: Piura; Universidad César Vallejo, 2023.
20. Ramos M. D. Disfunción familiar y evaluación formativa en estudiantes de tercer grado de una institución educativa del nivel secundario, Lambayeque. [tesis de maestría]: Lambayeque; Universidad César Vallejo, 2023.

21. Valdiviezo, T. M. Disfunción familiar y habilidades sociales en las y los alumnos de 6° grado del nivel primario en la I.E "América" Sullana, 2020. [Tesis de maestría]: Sullana; Universidad César Vallejo, 2020.
22. Ccorimanya, G., & Quispe, M. (2019). Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019.
23. Apaza Y. y Vivar R. Funcionalidad familiar y Dependencia a los videojuegos en estudiantes de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar José Antonio Encinas, Juliaca 2021. [tesis de licenciatura]: Ica; Universidad Autónoma de Ica, 2021.
24. Calla B. y Mango N. Dependencia a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Juliaca, Puno. [tesis de licenciatura]: Callao- Lima; Universidad Cesar Vallejo, 2022.
25. Calla A. Adicción a los videojuegos y rendimiento académico en tiempos de pandemia en alumnos del sexto grado del nivel primario de una institución educativa publica, Juliaca Perú. [tesis de licenciatura]: Juliaca, Universidad Peruana Unión, 2023.
26. Zegarra S. y Torres E. Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP.Nº45-Puno. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación Https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.185 Abril - junio 2021 Volumen 5 / No. 18
27. Wikipedia. Familia disfuncional [en línea]. Wikipedia, La enciclopedia libre, 2024 [fecha de consulta: 13 de agosto del 2024]. Disponible en

<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Familia_disfuncional&oldid=161836359>.

28. Peña B. ¿Qué es una familia disfuncional y cómo puede afectar a los hijos? [Internet]. Mejor con Salud. 2018 [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://mejorconsalud.as.com/familia-disfuncional-como-afecta-a-los-hijos/
29. Martínez N. Familias Disfuncionales: ¿qué son y cómo afectan a los hijos? [Internet]. pymOrganization. 2023 [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://psicologiaymente.com/psicologia/familias-disfuncionales-que-son-y-como-afectan-a-los-hijos
30. Características Demográficas [Internet]. Gob.pa. [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.inec.gob.pa/redpan/sid/meta/META/Caracter_sticas_Demogr_ficas.htm
31. Gentile D, et al. Uso patológico de videojuegos entre jóvenes de 8 a 18 años: un estudio longitudinal. Psicología de las conductas adictivas. 2011;25(4):560-565.
32. Kim J. Funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes. Revista de adicciones conductuales. 2018;7(2):529-537.
33. Géneros de videojuegos [Internet]. Wikijuegos. Fandom, Inc.; [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/G%C3%A9neros_de_videojuegos
34. García M, Jiménez M. Nivel educativo y ocupación de los padres: Su influencia en el rendimiento académico de estudiantes universitarios. RIDE Rev Iberoam Para Investig Desarro Educ [Internet]. 2019 [citado el 13 de

agosto de 2024];10(19). Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200026

35. Beltrán G. La convivencia familiar. Importancia. Factores que dificultan la convivencia. Valores que se aprenden en la familia [Internet]. ABC Color. 2019 [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/la-convivencia-familiar-1801057.html
36. Convivencia entre padres e hijos [Internet]. Edu.ec. [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://ilfam.utpl.edu.ec/node/93
37. Aldeas infantiles. La importancia de crecer en familia: claves para una convivencia sana entre padres, madres e hijos/as [Internet]. Aldeas Infantiles SOS de España. [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.aldeasinfantiles.es/blog/claves-para-una-convivencia-sana-entre-padres-e-hijos
38. Carmen Marketing. Los 10 tipos de familia más común [Internet]. Olmitos. [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://olmitos.com/es/blog/post/114-los-10-tipos-de-familia-mas-comun
39. Corbin J. Los 8 tipos de familias (y sus características) [Internet]. pymOrganization. 2016 [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://psicologiaymente.com/social/tipos-de-familias
40. Apa.org. [citado 2024 agosto 11]. Available from: https://www.apa.org/act/resources/espanol/crianza
41. Diferentes tipos de padres según la relación con sus hijos [Internet]. Nutrición y bienestar - Puleva. [citado el 14 de agosto de 2024]. Disponible en:

https://www.lechepuleva.es/nutricion-y-bienestar/diferentes-tipos-de-padres

42. Ramos M. (2023). Disfunción familiar y evaluación formativa en estudiantes de tercer grado de una institución educativa del nivel primaria, Lambayeque. [tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
43. Villarreal z, David P, Jesús A. (2017). Cohesión, adaptabilidad y composición familiar en adolescentes del Callao, Perú. Propósitos y Representaciones, 5(2), 21-64. https://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.158
44. Medina M. La comunicación familiar y la salud mental del adolescente [Internet]. Edu.gt. [citado el 14 de agosto de 2024]. Disponible en: https://glifos.upana.edu.gt/library/images/b/bc/Final_Alejandra_Zamora-2.pdf
45. Bottino S, Bottino C, Regina CG, Correia AVL, Ribeiro WS. Ciberacoso y salud mental en adolescentes: revisión sistemática. Cadernos de Saúde Pública. 2019;31(3):463-75. Disponible en
46. Researchgate.net. [citado el 15 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/318745991_Escala_de_Comunicacion_Familiar_validacion_en_poblacion_adulta_chilena
47. Juan P. Fortalece tu Familia: Claves para Mejorar la Comunicación Familiar [Internet]. Expresa Salud Emocional. 2024 [citado el 16 de agosto de 2024]. Disponible en: https://expresasalud.com/tecnicas-para-mejorar-la-comunicacion-familiar/
48. La comunicación familiar P de IPM. Mejorando la comunicación familiar, disminuyendo los conflictos [Internet]. Uma.es. [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12698/D%C3%ADaz%2

0Barbero_TFG_Educaci%C3%B3n%20Social.pdf

49. E-Universitas E. Comunicación Emocional: 4 claves para mejorar tu relación [Internet]. Neurociencia Empresarial ESCO E-Universitas. ESCO E-Universitas; 2019 [citado el 13 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.escoeuniversitas.com/comunicacion-emocional-4-claves/
50. Wikipedia contributors. Adicción a los videojuegos [Internet]. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponible en: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Adicci%C3%B3n_a_los_videojuegos&oldid=161354442
51. Marco C, Cholis, M. (2010) Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Anales de Psicología, 27, 418-426. 13/02/2015, De Google Scholar Base de datos.
52. ABC. Adicción a los videojuegos | menteAmente». Dr. David López - menteAmente, Psicoterapia y Psiquiatra Madrid. 14 de junio de 2022. Consultado el 7 de noviembre de 2023.
53. Wikipedia contributors. Juegos de azar [Internet]. Wikipedia, The Free Encyclopedia. Disponible en: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Juegos_de_azar&oldid=160804040
54. OMS. Reconoce la adicción a los videojuegos como un desorden de salud mental». Archivado desde el original el 20 de junio de 2018. Consultado el 20 de junio de 2018.
55. Redalyc.org. [citado el 20 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.redalyc.org/journal/647/64753569026/html/
56. Tixi Lucio N, García R. Hostilidad y dependencia a videojuegos en

adolescentes. Pentaciencias [Internet]. 2024 [citado el 20 de agosto de 2024];6(4):210–20. Disponible en: https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1130

57. Vista de Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes [Internet]. Ciencialatina.org. [citado el 21 de agosto de 2024]. Disponible en: https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4151/6349
58. llum L. Adicción a los Videojuegos: Causas, Consecuencias y Tratamiento [Internet]. Centro desintoxicación Valencia. Llaurant La Llum Tratamiento de adicciones. Llaurant La Llum; 2023 [citado el 14 de agosto de 2024]. Disponible en: https://www.llaurantlallum.com/informacion-adicciones/adiccion-a-los-videojuegos-causas-consecuencias-
59. Hernández R, Mendoza C. Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. 7.ª ed. México: McGraw-Hill; 2021 [citado 26 jun 2025]. Disponible en: https://www.mheducation.com.mx/metodologia-de-la-investigacion-las-rutas-cuantitativa-cualitativa-y-mixta-7a-ed.html
60. Manterola C, Hernández M, Otzen T. Espinosa, M. & Grande, L. (2023). Estudios de corte transversal. Un diseño de investigación a considerar en ciencias morfológicas. International Journal of Morphology, 41(1), 146-155. https://doi.org/10.4067/S0717-95022023000100146
61. Sampieri R, Collado C, Lucio M. Metodología de la investigación. 6.ª ed. México: McGraw-Hill; 2014 [citado 26 jun 2025]. Disponible en: https://www.elsotano.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-6-ed_10170247

62. Salas E, Merino C, Chóliz M, Marco C. Análisis psicométrico del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*. 2017;16(4):1-13.

ANEXOS

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

ANEXO 1: MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE DATOS.

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

5 :

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	V2
1	1	1	4	6	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	4	6	1	1	1	1	1	1	1
3	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
4	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
5	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
6	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
7	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
8	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
9	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
10	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
11	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
12	2	1	4	2	1	1	1	2	1	1	2
13	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2
14	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2
15	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2
16	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2
17	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2
18	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	2
19	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
20	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
21	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
22	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
23	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
24	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
25	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
26	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
27	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	V2
27	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
28	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
29	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
30	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
31	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
32	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
33	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
34	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
35	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
36	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
37	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
38	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
39	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
40	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
41	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
42	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
43	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
44	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
45	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
46	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
47	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
48	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
49	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
50	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
51	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2
52	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	V2
53	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
54	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
55	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
56	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
57	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
58	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
59	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
60	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
61	3	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
62	3	1	2	1	1	2	3	1	1	2	2
63	3	1	2	1	1	2	3	1	1	2	2
64	3	1	2	1	1	3	3	1	1	2	2
65	3	1	2	1	1	3	3	1	1	2	2
66	3	1	2	1	1	3	3	1	1	2	2
67	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	2
68	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	2
69	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	2
70	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	2
71	3	1	2	1	1	4	3	1	1	2	2
72	3	1	2	1	1	4	2	1	1	2	2
73	3	1	2	1	1	4	2	1	1	2	2
74	3	1	2	1	1	4	2	1	1	2	2
75	3	1	2	1	1	4	2	1	1	2	2
76	3	1	2	1	2	4	2	1	1	2	2
77	3	1	2	1	2	4	2	1	1	2	2
78	3	1	1	5	2	4	2	1	1	2	2

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	V2
79	3	1	1	1	2	4	2	1	1	2	2
80	3	1	1	1	2	4	2	1	1	2	2
81	3	1	1	5	2	4	2	1	1	3	2
82	3	2	1	1	2	4	2	1	1	3	2
83	3	2	1	1	2	4	2	1	1	3	2
84	3	2	1	1	2	4	2	1	1	3	2
85	3	2	1	5	2	4	2	1	1	4	2
86	3	2	1	1	2	4	2	1	1	4	2
87	3	2	1	3	2	4	2	1	1	4	2
88	3	2	1	1	2	4	2	1	1	4	2
89	3	2	1	3	2	4	2	1	1	4	2
90	3	2	1	5	2	4	2	1	1	4	2
91	3	2	3	1	2	4	2	1	1	4	2
92	3	2	3	5	2	4	2	1	1	4	2
93	3	2	3	4	2	4	2	2	1	5	2
94	3	2	3	2	2	4	2	2	1	5	3
95	3	2	3	4	3	4	3	2	1	5	3
96	3	2	3	2	3	4	3	2	2	5	3
97	3	2	3	2	3	4	1	2	2	5	3
98	3	2	3	2	3	5	2	2	2	5	3
99	3	2	3	2	3	5	2	2	2	5	3
100	3	2	3	2	3	5	2	2	2	5	3
101	3	2	3	2	3	5	2	2	2	5	3
102	3	2	3	2	3	5	2	2	2	5	3
103	3	2	3	5	3	5	2	2	2	6	3
104	3	2	3	2	3	5	2	2	2	6	3

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	V2
105	3	2	3	2	3	5	2	2	2	6	3
106	3	2	3	1	3	5	2	2	2	6	3
107	3	2	3	1	3	5	2	2	2	6	3
108	3	2	3	1	3	5	2	2	2	6	3
109	3	2	3	1	3	5	2	2	2	6	3
110	3	2	3	1	3	5	2	2	2	6	3
111	3	2	4	1	3	5	2	1	1	6	3
112	3	2	4	1	3	5	2	1	1	6	3
113	4	2	4	1	3	5	2	1	2	6	3
114	4	2	4	1	3	5	2	1	2	6	3

ANEXO 2. MATRIZ DE CONSISTENCIA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORES	METODOLOGÍA
PG: ¿Cuál es la disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024? **PROBLEMA ESPECIFICO** PE 1.- ¿Qué relación existe entre las características demográficos y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca? PE 2.- ¿Qué relación existe entre las características familiares y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca? PE 3.- ¿Qué relación existe entre la comunicación familiar y la dependencia a los videojuegos en celulares	OG. Determinar la disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024 **OBJETIVO ESPECIFICO** OE1.- Identificar la relación que existe entre las características demográficos y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca OE2.- Evaluar la relación que existe entre las características familiares y la dependencia a los videojuegos en celulares de	Existe una relación altamente significativa de la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del v ciclo, colegio comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024. **HIPÓTESIS ESPECIFICO** HE 1. Existe relación entre las características demográficos y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, siendo: la edad, género, el nivel educativo de los padres. HE 2. Existe relación entre las características familiares y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, convivencia familiar, tipo de familia, tipo de padres y tipo de adaptabilidad y Cohesión familiar. HE 3.- Existe relación entre la comunicación familiar y la dependencia a los videojuegos en celulares de	V1. Disfunción familiar	1.1. Características Demográficos	- Edad - Género. - Nivel educativo de los padres	a) 15 años b) 16 años b) 17 años c) >=18 años a) Femenino b) Masculino a) Primaria b) Secundaria c) Superior incompleto d) Superior Completo a) Mamá y papá b) Con mamá c) Con papá d) Con hermanos e) Con otros familiares f) Solo	**DISEÑO DE INVESTIGACIÓN** no experimental **TIPO DE INVESTIGACIÓN** Tipo básica de nivel correlacional **MÉTODO**: Hipotético-deductivo, cuantitativo **POBLACIÓN** 114 estudiantes **MUESTRA** El 100% **TÉCNICA**: Encuesta **INSTRUMENTO**: Cuestionario
				1.2. Características Familiares	-Convivencia familiar -Tipo de familia	a) Nuclear b) Familia extendida c) Familia monoparental a) Padres autoritarios b) Padres permisivos c) Padres Negligentes d) Padres sobreprotectores e) padres democráticos a) Cohesión alta	

de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca? PE4.- ¿Cuál es el nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca?	estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca OE 3.- Identificar la relación que existe entre la comunicación familiar y la dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca OE 4.- Estimar el nivel de dependencia a los videojuegos en celulares de estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca.	estudiantes del V ciclo del Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca, como: Escala de comunicación, comunicación grupal y comunicación emocional. HE 4.- El nivel de dependencia a los videojuegos de los estudiantes del V ciclo, Colegio Comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca es el nivel Leve.			-Tipo de adaptabilidad y Cohesión familiar	b) Cohesión moderada c) Cohesión familiar baja	
				1.3. Comunicación familiar	-Escala de comunicación -Comunicación grupal -Comunicación emocional	a) Adecuada b) Inadecuada a) Reuniones familiares b) Nunca se reúne la familia a) Expresión de aprecio b) Compartir sentimientos c) Abrazos d) Otros gestos físicos afecto e) Todas las anteriores f) Ninguna	
			V2. Dependencia a videojuegos	2.1. Nivel de dependencia a los videojuegos	a) Sin dependencia b) Leve c) Moderada e) Grave		

ANEXO 3. ASENTIMIENTO INFORMADO

ASENTIMIENTO INFORMADO

Por el presente manifiesto haber sido informado y al mismo tiempo mi deseo de participar voluntariamente en el trabajo de investigación denominado **"Disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del v ciclo del colegio comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024"** que es realizado por la bachillera de la Escuela Profesional de Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez:

En esta actividad no se necesitarán ningún desembolso o beneficio económico para mi persona.

Se me informa, además, que ninguna de estas actividades pondrá en riesgo mi salud, y la información proporcionada será utilizada únicamente para fines científicos y académicos, en caso de desistir podré retirarme del estudio, en caso de duda consultar a la Investigadora Responsable, al celular

Nombre del participante ……

FIRMA……

Juliaca…….. / …… / 2024

ANEXO 4. INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Disfunción familiar relacionado a la dependencia de videojuegos en celulares de estudiantes del v ciclo, colegio comercio 32 Mariano Hilario Cornejo Juliaca 2024"

cuestionario

1. Lea cuidadosamente las preguntas que se formulan.
2. Marcar la alternativa que más le convenga.
3. Escoja solo una alternativa para cada pregunta.

I. DISFUNCIÓN FAMILIAR

1.1. Características Demográficos

- **¿Cuál es su edad actual?**
  N°……..
- **¿Cuál es su género?**
  a) Femenino
  b) Masculino
- **¿Hasta qué nivel estudio su padre, con el que usted conviva más tiempo?**
  a) Primaria
  b) Secundaria
  c) Superior incompleta
  d) Superior completa

1.2. Características Familiares

- **¿Usted con que integrante de la familia convive en su casa?**
  a) Mamá y papá
  b) Solo con mamá
  c) Solo con papá
  d) solo con sus hermanos
  e) Con otro familiar, mencione…….
- **¿Qué tipo de familia Ud. presenta?**

a) Nuclear (conformado papá y mamá)
b) Familia extendida (conformado mama y papá y otros parientes como tíos, primos y abuelos)
c) Familia monoparental (compuesta por solo un padre o bien una madre)
d) Familia reconstituida (se conforma por padres que retoman la relación y vuelven a estar juntos otra vez)

- **¿cómo crees que son tus padres?**

a) Padres autoritarios
b) Padres permisivos
c) Padres Negligentes (desaparecidos)
d) Padres sobreprotectores
e) padres democráticos

- **¿Tipo de adaptabilidad y Cohesión familiar?**

a) Cohesión alta (Familia que se siente muy unida)
b) Cohesión moderada (familia relativamente unida)
c) Cohesión familiar baja (familia distante)

1.3. Comunicación familiar

- **¿Cómo crees que es la comunicación con tus padres?**

a) Adecuada (Empatía, escucha activa, respeto mutuo entre la familia)

b) Inadecuada (Criticas excesivas u ofensivas)

- **¿En su familia hacen reuniones familiares?**

a) Reuniones familiares (para discutir temas importantes, planificar o resolver)

b) Nunca se reúne la familia

- **¿En su familia existe la comunicación emocional?**

a) Expresión de aprecio (tienen palabras de agradecer, palabras expresivas de te quiero, eres muy bueno entre otros)

b) Compartir sentimientos (cuando tienen problemas sus familiares están ahí para escucharlos y apoyarlos emocional mente)

c) Abrazos

d) Otros gestos físicos afecto

e) todas las anteriores

e) Ninguna

- **¿Qué tipo de familia Ud. presenta?**

  a) Nuclear (conformado papá y mamá)
  b) Familia extendida (conformado mama y papá y otros parientes como tíos, primos y abuelos)
  c) Familia monoparental (compuesta por solo un padre o bien una madre)
  d) Familia reconstituida (se conforma por padres que retoman la relación y vuelven a estar juntos otra vez)

- **¿cómo crees que son tus padres?**

  a) Padres autoritarios
  b) Padres permisivos
  c) Padres Negligentes (desaparecidos)
  d) Padres sobreprotectores
  e) padres democráticos

- **¿Tipo de adaptabilidad y Cohesión familiar?**

  a) Cohesión alta (Familia que se siente muy unida)
  b) Cohesión moderada (familia relativamente unida)
  c) Cohesión familiar baja (familia distante)

1.3. Comunicación familiar

- **¿Cómo crees que es la comunicación con tus padres?**

  a) Adecuada (Empatía, escucha activa, respeto mutuo entre la familia)

  b) Inadecuada (Criticas excesivas u ofensivas)

- **¿En su familia hacen reuniones familiares?**

  a) Reuniones familiares (para discutir temas importantes, planificar o resolver)

  b) Nunca se reúne la familia

- **¿En su familia existe la comunicación emocional?**

  a) Expresión de aprecio (tienen palabras de agradecer, palabras expresivas de te quiero, eres muy bueno entre otros)

  b) Compartir sentimientos (cuando tienen problemas sus familiares están ahí para escucharlos y apoyarlos emocional mente)

  c) Abrazos

  d) Otros gestos físicos afecto

  e) todas las anteriores

  e) Ninguna

CUESTIONARIO 2.

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOS EN CELULARES

Instrucciones: A continuación, recibirá un cuestionario anónimo para que podamos saber la dependencia de los video juegos, así que lea atentamente cada declaración y marque solo una respuesta.

1	2	3	4	5
NUNCA	RARA VEZ	A VECES	C/FRECUENCIA	MUCHAS VECES

ITEMS	1	2	3	4	5
1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.					
2. Si no me funciona el video juego le pido prestada una a parientes o amigos.					
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona el videojuego.					
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas)					
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7. Me irita cuando no funciona bien el videojuego por culpa del celular.					
8. Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10. Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio,					

11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar					
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos					
13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio					
14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos					
15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola.					
18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego					
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento					
21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos					
23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme					

BAREMO DEL TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGOS EN CELULARES

Total, de ítems: 25

Valoración por ítem:

- Nunca = 0 punto
- Rara vez = 1 puntos
- A veces = 2 puntos
- Con frecuencia = 3 puntos
- Muchas veces = 4 puntos

Rangos de interpretación del puntaje total

Nivel de dependencia	Rango de puntaje
Sin dependencia	0 – 31
Dependencia baja	32 – 66
Dependencia moderada	67 – 100

ANEXO 5: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Anexo 3: Validación del instrumento

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL PSICOLOGÍA

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la Tesis. DISFUNCION FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024.

Nombre del juez. MARITZA RODRIGUEZ PINEDA

Especialidad. PSICOLOGA

Colegiatura. 11865 **Fecha.** 16-10-24

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1- 20	Regular 21 - 40	Buena 41 - 60	Muy buena 61 - 80	Excelente 81 - 100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				80	
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				78	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre variables y los indicadores.					85
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en Cantidad y Calidad.				80	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los MA. rechazados.				75	
7.CONSISTENCIA	Consistencia entre la formulación del problema, objetivos y las hipótesis.					85
8 COHERENCIA	Entre los indicadores y las dimensiones.				72	
9.METODOLOGOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				80	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: .....

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....

FECHA: 16-10-24 DNI: 02433258

Ps. Maritza Rodríguez Pineda
PSICOLOGA
CPsP 11865

FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Anexo 3: Validación del instrumento

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL PSICOLOGÍA

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la Tesis...DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024.

Nombre del juez.....PAUL IVAN GONZALES LIMA AVENDAÑO

Especialidad.....PSICÓLOGO

Colegiatura.....8382.....**Fecha**.....21 - 10 - 24.....

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1- 20	Regular 21 - 40	Buena 41 - 60	Muy buena 61 - 80	Excelente 81 - 100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				80	
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				75	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre variables y los indicadores.					90
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en Cantidad y Calidad.				80	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los MA. rechazados.				70	
7.CONSISTENCIA	Consistencia entre la formulación del problema, objetivos y las hipótesis.					88
8 COHERENCIA	Entre los indicadores y las dimensiones.				75	
9.METODOLOGOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				80	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: .....

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....

FECHA: ....21-10-24..... DNI: ....29614239.....

Paul Ivan Gonzales Lima Avendaño
PSICÓLOGO
C.Ps.P. 8382

FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL PSICOLOGÍA

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Título de la Tesis. DISFUNCION FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024.

Nombre del juez Dr. MARCO EDUARDO DEZA GUZMAN

Especialidad PSICÓLOGO

Colegiatura 0662 **Fecha** 02-01-25

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1-20	Regular 21-40	Buena 41-60	Muy buena 61-80	Excelente 81-100
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				80	
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				74	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				80	
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre variables y los indicadores.					88
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en Cantidad y Calidad.				74	
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los MA. rechazados.				72	
7.CONSISTENCIA	Consistencia entre la formulación del problema, objetivos y las hipótesis.					90
8 COHERENCIA	Entre los indicadores y las dimensiones.				76	
9.METODOLOGOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación.				80	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: .....

PROMEDIO DE VALORACIÓN: .....

FECHA: 02-01-25 DNI: 02406446

Lic. Marco E. Deza Guzman
PSICÓLOGO
C.P.P. 0662

FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO

ANEXO 6: AUTORIZACIÓN DONDE SE REALIZARÁ LA INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VÉLASQUEZ"
"Año del Bicentenario, de la Consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho"

SOLICITO:

Permiso para realizar trabajo de investigación

SEÑOR:

DIRECTOR DE LA I.E.S. COMERCIO 32 "MARIANO H. CORNEJO"

LIC. MARCELO QUISPE GUTIÉRREZ

I.E.S. GLORIOSO COMERCIO 32 "MHC" JULIACA
MESA DE PARTES
Fecha: 15 OCT 2024
Registro N°: 3236
Hora:

Yo, CHOQUE CCAMA KARLA BEATRIZ, Identificada con DNI N°75706509, con domicilio, Jr. Selva Alegre N°256 Urb. Santa Cruz; ante usted con el debido respeto me presento y me expongo:

Que, habiendo culminado la carrera profesional de PSICOLOGIA en la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" – Juliaca, solicito a usted permiso para realizar trabajo de investigación de manera presencial en su Institución Educativa, sobre **"DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024"**, así para optar el título profesional de Psicóloga.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted señor director, le agradeceré acceder a mi petición por ser de mucha urgencia y justicia que espero alcanzar.

Juliaca 15 de octubre del 2024.

Choque Ccama, Karla Beatriz
DNI N°75706509

Ministerio de Educación MINEDU
DRE - PUNO
San Román
I.E.S. 32 "MC"DE JULIACA

CREADO POR R.M. N°0249-95-ED Y CON CODIGO MODULAR N°0239806

****

Juliaca, 30 de octubre de 2024.

OFICIO N° 049-2024-DREP/DUGEL/DIES-/32"MHC" J.

SEÑORITA : KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA
Egresada de Psicología
Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez

ASUNTO : AUTORIZO APLICACIÓN DE CUESTIONARIO

Es grato dirigirme a usted y saludarla cordialmente, en calidad de director de la Institución Educativa Pública Comercio 32 Mariano H. Cornejo Juliaca; expresarle que a su solicitud se autoriza la aplicación de cuestionario en mérito a la ejecución de su proyecto de investigación "DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024".

Para la aplicación de su instrumento de investigación, deberá coordinar con el comité de tutoría.

Sin otro particular, es propicia la oportunidad para expresarle mi consideración y estima.

Atentamente,

MINISTERIO DE EDUCACIÓN I.E.S. COMERCIO 32 "MHC" DIRECCIÓN JULIACA UGEL SAN ROMÁN

Prof. Fredy Ordoñez Yana
DIRECTOR

"Cuando un Cornejino se decide... no hay quien lo detenga"
IES-C 32" MHC" – Jr. Independencia 242 Juliaca Cerro Colorado Teléfono 051-321781

ANEXO 7: EVIDENCIAS

FOTO Nº 1: Ingresando a la Institución educativa Comercio 32, para realizar las encuestas en los estudiantes

FOTO Nº 2: Explicando a los estudiantes acerca del tema y el correcto llenado del cuestionario

FOTO. Nº 3: Recogiendo los cuestionarios ya llenados por los estudiantes del V ciclo de la institución educativa Comercio 32 de Juliaca

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN
JULIACA - PUNO

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X] Fecha de entrega: **15/04/2026**

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: **KARLA BEATRIZ CHOQUE CCAMA**
Dirección: **Jr. Selva Alegre**
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: **75706509**
Teléfono: **904440231** email: **karls.choque.c0119@gmail.com**
Nombres y Apellidos:
Dirección:
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:
Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: **CIENCIAS DE LA SALUD**
Escuela Profesional o Mención: **PSICOLOGÍA**
Título o Grado Académico a optar: **PSICÓLOGO**
Asesor: **Dra. GABRIELA BETTY ARIAS LUQUE**

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [ ] Tesis [X] Trabajo de Suficiencia Profesional [ ] Trabajo Académico [ ]

DISFUNCIÓN FAMILIAR RELACIONADO A LA DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN CELULARES DE ESTUDIANTES DEL QUINTO CICLO, COLEGIO COMERCIO 32 MARIANO HILARIO CORNEJO JULIACA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Disfunción familiar, dependencia a videojuegos, celulares y estudiantes.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV [1, 2]?

1

[1] Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.
[2] Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN
JULIACA

2. Referencia de tesis:

[ ] Bachiller [X] Titulo [ ] 2da Especialidad [ ] Maestría [ ] Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o autor (es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

[X] Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

[ ] Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a):_____

[ ] No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comérciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

[X] Sí autorizo

[ ] No autorizo

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/

TESIS UANCV
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"

Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral**. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

[X] Internacional Nacional

[ ] Nacional

Línea de investigación: **SALUD PÚBLICA - P13**

		15 de abril del 2026
Firma de Autor	huella digital	Fecha

OFICINA DE INVESTIGACIÓN
http://repositorio.uancv.edu.pe/
OFICINA DE INVESTIGACIÓN
Tesis Publicada con autorización del autor
http://repositorio.uancv.edu.pe/