TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CARRERA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

“Dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19”

Tesis para optar el título profesional de:

LICENCIADA EN PSICOLOGÍA

Presentado por:

Marjori Velasquez Pingus (0000-0003-0931-3583)

Asesor:

Jesús Manuel Guerrero Alcedo: (0000-0001-7429-1515)

Lima – Perú

2023

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Lima, 09 de noviembre de 2023.

Los integrantes del Jurado de tesis:

Presidente:	Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez	☐
Miembro:	Mg. John Omar Espinoza Quiroz	
Miembro:	Mg. Libia Esther Marimón Lambertinez	

Se reúnen para evaluar la tesis titulada:

"Dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del Distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19"

Presentada por la bachillera:

- **Marjori Velasquez Pingus**

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Psicología.

Asesorada por: Dr. Jesús Manuel Guerrero Alcedo

Luego de haber evaluado el informe final de tesis y evaluado el desempeño de la estudiante de la carrera de Psicología en la sustentación, concluyen de manera unánime (X) por mayoría simple ( ) calificar a:

Tesista: **Marjori Velasquez Pingus**			Nota (en letras): **18 (dieciocho)**
Aprobado ( )	Aprobado - Muy buena (18)	Aprobado - Sobresaliente ( )	Desaprobado ( )

Los miembros del jurado firman en señal de conformidad.

Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez
Presidente (a) del Jurado

Dr. Jesús Manuel Guerrero Alcedo
Asesor(a)

Mg. John Omar Espinoza Quiroz
Miembro 1

Mg. Libia Esther Marimón Lambertinez
Miembro 2

T // (511) 610 6738
informes@cientifica.edu.pe
cientifica.edu.pe

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO 21: DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE INFORME FINAL DE TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE CONTENIDO DE INFORME FINAL DE TESIS / TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Lima, 27 de octubre del 2023

Señor,
Carlos Zavalaga Reyes

Director General de Investigación, Desarrollo e Innovación
Universidad Científica del Sur
Presente. –

De nuestra consideración,

Yo: Marjori Velasquez Pingus; egresada de la carrera de Psicología de la Universidad Científica del Sur, en conjunto con el asesor Jesús Manuel Guerrero Alcedo, declaramos que este informe final de tesis de investigación titulado: Dependencia a los Videojuegos y Relación Intrafamiliar en estudiantes de secundaria del distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19, sustentado para obtener el Título Profesional de Licenciada en Psicología es original.

Es decir, no contiene plagio parcial ni total, cuando se utilizó información de fuentes externas se reconoció la autoría mediante la adecuada citación y los resultados obtenidos son producto entero de mi investigación y no han sido falseados ni fabricados. Todo esto en cumplimiento del Código de ética en la investigación, Reglamento del Comité de Integridad Científica, Reglamento de Propiedad Intelectual, Normas y procedimientos de los trabajos de investigación para la obtención de títulos profesionales y grados académicos[14], que afirmamos conocer en su totalidad.

Por ello, en caso de identificarse alguna situación de plagio, falsificación o fabricación de resultados, nos allanamos al proceso de investigación que establezca la Universidad y las posibles sanciones que pudieran surgir.

Firmamos en conformidad con lo declarado,

Firma tesista
DNI: 73742071

Firma del asesor de tesis
CE: 002554886

13 En conformidad con la Resolución del Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD
14 Los documentos están en: https://investigacion.cientifica.edu.pe/reglamentos/

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

INFORME DE REVISIÓN DE ORIGINALIDAD

Título del documento evaluado. Dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19

Autores. Marjori Velasquez Pingus.

Mecanismo de revisión de originalidad. Evaluación con Turnitin (ID 2243619623).

Resultado de la evaluación. 7%

Revisado por. Magaly Kelly Guerrero Huaracallo.

Comentarios sobre la revisión. Filtros usados: excluir fuentes de menos de 12 palabras.



Dependencia a los videojuegos

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%	7%	0%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Dedicatoria:

A Dios por guiar e iluminar mi camino, con fortaleza para no rendirme.

A mis padres Elizabeth y Segundo que me ayudaron y sostuvieron en todo momento. Agradezco su enseñanza a lo largo del tiempo para afrontar las dificultades, pero sobre todo que de lo malo se puede aprender.

A mi hermana Yamilett, por su cariño y apoyo incondicional.

A mi compañero de vida Alex, que estuvo conmigo desde que inicié esta travesía, apoyándome en momentos buenos pero sobre todo en los malos. Este proyecto no fue fácil, pero me motivaste y ayudaste haciendo lo imposible posible.

Finalmente, dedico mi tesis a familiares y amigas, que me apoyaron con oraciones, consejos y palabras, pero sobre todo por acompañar mis sueños y metas.

Agradecimiento:

En primer lugar, doy gracias a Dios por darme la oportunidad de llevarme momentos maravillosos de mi universidad, gracias a mis profesores por hacer de cada ciclo un proceso formativo enriquecedor en todo sentido, asimismo a mi universidad por permitir lograr la meta de ser profesional en lo que me apasiona. Finalmente, a todas las personas que desde su tribuna apoyaron en el proceso de culminar mi proyecto.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y RELACIÓN INTRAFAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES EN TIEMPOS DE LA COVID-19”

“DEPENDENCE ON VIDEO GAMES AND INTRAFAMILY RELATIONSHIP IN HIGH SCHOOL STUDENTS IN THE DISTRICT OF SAN JUAN DE MIRAFLORES IN TIMES OF COVID-19”

Marjori Velasquez Pingus

Carrera de Psicología. Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Científica del Sur, Lima, Perú.

1800000923@cientifica.edu.pe

ORCID: https://orcid.org/0000-0003-0931-3583

Jesús Manuel Guerrero Alcedo

Carrera de Psicología. Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Científica del Sur, Lima, Perú.

jguerreroo@cientifica.edu.pe

ORCID: https://orcid.org/0000-0001-7429-1515

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Resumen

En la actualidad niños y adolescentes están envueltos en un mundo tecnológico, causado por el fácil acceso, sin embargo es el desconocimiento de los progenitores sobre el uso correcto los expone a diversos riesgos psicosociales, asimismo las familias disfuncionales. Ante ello, el estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en alumnos de nivel secundario de instituciones educativas privadas en San Juan de Miraflores durante la pandemia. El método fue de enfoque cuantitativo, de tipo básico, de diseño correlacional, y transversal. El muestreo fue tipo intencional con un total de 417 estudiantes de nivel secundario. Los instrumentos de aplicación fueron la "Escala de Relación Intrafamiliar", por Rivera & Andrade, y el "Test de Dependencia a los videojuegos", por Chóliz & Marco. Los resultados demuestran que la relación intrafamiliar no evidencia relación con la dependencia a los videojuegos (Rho: -0.026). Por otro lado, se encontró que los hombres muestran mayor dependencia (U=154444; p<.001); asimismo, el celular es el dispositivo más utilizado (U= 18330; P<0.009). A modo de conclusión, se recalcó la importancia de brindar un clima familiar funcional para los adolescentes y niños para evitar que se refugien en los videojuegos.

Palabras clave

Dependencia a los videojuegos; relación intrafamiliar; unión; apoyo; estudiantes.

Abstract

Currently, children and adolescents are involved in a technological world, caused by easy access, however, parents' lack of knowledge about correct use exposes them to various psychosocial risks, as well as dysfunctional families. Given this, the study aimed to determine the relationship between dependence on video games and intra-family relationship in secondary level students from private educational institutions in San Juan de Miraflores during the pandemic. The method was a quantitative approach, basic type, correlational design, and transversal. The sampling was intentional with a total of 417 secondary school students. The application instruments were the "Intrafamily Relationship Scale", by Rivera & Andrade, and the "Video Game Dependency Test", by Chóliz & Marco. The results show that the intrafamilial relationship does not show a relationship with dependence on video games (Rho: -0.026). On the other hand, it was found that men show greater dependence (U=154444; p<.001); Likewise, the cell phone is the most used device (U= 18330; P<0.009). In conclusion, the importance of providing a functional family climate for adolescents and children was emphasized to prevent them from taking refuge in video games.

Key Words

Dependence on video games; intrafamilial relationship; Union; support; students.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Introducción

Actualmente, adolescentes y niños se están desarrollando en un mundo permeado por la tecnología, representado por la facilidad que estos tienen para acceder al universo tecnológico mediante un celular, una tableta, una laptop u otro dispositivo. En consecuencia, el incremento acelerado de la tecnología ha implicado que los niños y adolescentes tengan la necesidad de instruir a sus progenitores sobre el tema, de tal manera que esto ocasionan una desorganización de jerarquía en la familia. En efecto, en esta situación, involucra a los menores de edad volviéndolos vulnerables, a casusa del desconocimiento de sus padres para brindar seguimiento y este problema se acrecienta, ya que adolescentes se encuentran expuestos por la autonomía de sus progenitores ante las nuevas tecnologías (Águila et al., 2018).

Sin embargo, es relevante destacar que, debido a la pandemia por COVID-19, la sociedad a nivel global percibió cambios intensos, originando que los individuos inviertan mayor tiempo en actividades que los ayuden a sobrellevar el escenario; entre ellos, utilizar su tiempo libre en la tecnología, lo que implicó un incremento de horas invertidas en la virtualidad como herramienta de trabajo. En este sentido, el contexto actual ocasionado por la COVID-19 dejó apreciar el aumento del uso desmedido de los videojuegos por niños, adolescentes y jóvenes derivado de la carencia de intercambio con el medio externo (aislamiento obligatorio) (MINSA, 2021). Igualmente, la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales (ENAPRES, 2021) detalló que durante el 2021 un total de 64.0 % de la población entre 14 y más años accedió a algún videojuego, música, película, entre otros. Esto también pudo ser ocasionado por el aislamiento social forzoso.

Por otro lado, es relevante señalar que el uso inadecuado y desmedido afecta arduamente al mismo individuo como a los que los rodean (núcleo familiar), ante ello, el Instituto Nacional de estadística e Informática (INEI, 2020) indica que un 93,0 % de las personas, entre los seis y veinticuatro años, para entretenerse hace uso del internet, como jugar videojuegos, escuchar música y ver películas. Sumado a esto, a nivel general, el 81.2 % de la población usa diariamente la internet evidenciando un crecimiento de 2.2 a diferencia del 2019. De igual manera, el Ministerio de Cultura (MINCUL, 2020)

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

refirió que en el 2020 un 19.1 % de la población de nivel secundario en el Perú accedió a algún tipo de videojuegos mediante un dispositivo móvil además, manifiesta que, durante el 2020, un 20.2 % de la población masculina y un 10.4 % de la población femenina accedió a algún tipo de videojuego; a diferencia del 2019 donde el 17.8 % de la población masculina y 8.3 % de la población femenina accedió o descargó algún tipo de videojuegos en línea. De lo expuesto, se analiza las cifras preocupantes que aquejan la situación de vulnerabilidad de los adolescentes debido al uso desmedido de los videojuegos.

Para profundizar sobre esta problemática, es importante conocer la definición de dependencia a los videojuegos. En esa medida, Chóliz & Marcos (2011) describieron que el uso desmedido de videojuegos genera adicción, además suele afectar el ámbito familiar y social que lo rodea. Asimismo, la dependencia a los videojuegos, como las otras adicciones, produce cambios a nivel físico, síntomas asociados al síndrome de abstinencia (depresión, ira, ansiedad, entre otros), dificultad para controlar impulsos, y el aumento de horas de uso sin importar las consecuencias, así como el descuido en su vida personal, familiar, amorosa, educativa, entre otras ; asimismo, es relevante mencionar que se presentan cambios a nivel emocional, cognitivo y comportamental debido a la liberación bioquímica que ocurre en el cerebro, tal como ocurre con las personas que consumen algún tipo de droga (Grüsser et al., 2007).

Por su parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) originó una iniciativa con el fin de investigar cómo se involucran los videojuegos en nuestro bienestar psicoemocional y con ello concretar los orígenes posibles del trastorno del juego patológico, para luego ser publicada y derivada en la undécima edición de la CIE-11. Por su parte, Humphreys (2019) refiere que de acuerdo con la Clasificación Internacional de Enfermedades edición 11.ª (CIE-11), que para diagnosticar de manera conveniente a una persona debe demostrar dificultades para controlar sus horarios de juegos, priorizar el juego antes que sus actividades cotidianas, por un lapso no menor a doce meses. Por otro lado, de acuerdo con Sotés & Mesa (2022), la orientación propuesta por la OMS resalta dos pilares en primer lugar, destacó las consecuencias interpersonales (relacionado a los problemas familiares, laborales, académicos, entre otros); en segundo lugar, la dependencia psicológica (caracterizada por uso prolongado de los videojuegos,

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

descuido personal, falta de control de impulsos, estado de ánimo cambiante, entre otros).

Asimismo, resulta importante mencionar que facilita la dependencia en los videojuegos, entre sus particularidades destacan porque suelen ser fáciles de entender, proyectan una realidad entretenida para los jugadores, otorgan recompensas (ganar dinero para mejorar tu personaje o comprar accesorios) que funcionan como reforzadores positivos; es decir, crean dependencia a raíz de los sistemas cerebrales de recompensa y motivación intrínseca que dirige a los jugadores a cumplir una determinada acción (pasar de nivel o generar mayor ganancia dentro del juego) (Ledo et al., 2016).

Además, según Sedeño (2010, como se citó en Rivera & Torres, 2018), los videojuegos, al igual que todo lo que se dirige a un público de diferentes características, se clasifican según la edad, la complicación, entre otros factores también, se clasifican en diferentes tipos: en primer lugar, los juegos de acción presentan actividades que requieren presión y gran rapidez; pero, sobre todo, se caracteriza porque requiere acciones fáciles, tales como golpear o disparar en segundo lugar, para los juegos arcade, los jugadores requieren gran agilidad, memoria y atención focalizada en tercer lugar, en los juegos de estrategia lo principal es planificar, desarrollar mecanismos de avance y concentración para ganar a los rivales, esto refuerza la concentración espacial y mental de los jugadores en cuarto lugar, los juegos de aventura requieren la constante toma de decisiones. Igualmente, están los juegos que se diferencian porque los contrincantes son reales y los grupos son de diferentes equipos del mundo en consecuencia, para desarrollarse dentro de los juegos se necesita presión y rapidez finalmente, los juegos RPG o "juego de roles", donde los jugadores tienen que representar un personaje dentro del juego (avatar) que los caracterizan a su preferencia; por lo general, estos juegos se desarrollan de manera grupal, los cuales se encuentran en una misión y en el transcurso del juego obtienen recompensas (Orejudo, 2012).

Ahora bien, este tipo de dependencia genera diversas sintomatologías. En ese sentido, se evidencian conductas y sentimientos agresivos; es decir, según Seok et al. (2018), a consecuencia de las conductas de dependencia, la actitud que muestran y experimentan los jóvenes suele ser más compulsivo y agresivo. Así, por ejemplo, en el área académica se ve afectado sus calificaciones debido al desinterés para iniciar o culminar sus tareas,

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

de igual modo, presentan sintomatologías a nivel fisiológico, dado que muestran descuido personal que se traduce en insomnio y problemas alimenticios (Buiza et al., 2017). Finalmente, Park et al. (2017) encontraron que el uso desmedido de los videojuegos acrecienta la transmisión de la sustancia blanca en el cerebro ocasionando que los jugadores estén activos (mayor movimiento, mejor audición, pensamiento y vista) debido que aumenta las señales cerebrales en las células nerviosas.

En concordancia con esto, Kim et al. (2016) manifestaron que el uso prolongado de los videojuegos incrementa la segregación de neurotransmisores como la dopamina, incrementando la predisposición a sufrir de estrés. En este sentido, el uso excesivo de los videojuegos es una de las nuevas problemáticas que involucra a niños, adolescentes y jóvenes afectándolos en diferentes aspectos de su vida, pero sobre todo a nivel psicoemocional.

A condición de la problemática, generó en diversos investigadores el interés de diagnosticar y tratar la dependencia a los videojuegos para ello al diseñar la prueba de dependencia a los videojuegos, sus autores adaptaron los juicios de diagnóstico por dependencia de sustancias vigentes en el DSM-IV-TR y el CIE-10 tales como el síndrome de abstinencia, dificultad de control de uso de los videojuegos, entre otros, dado que se puede entender que el uso prolongado puede producir un trastorno mental, no tanto de control de impulsos, sino un trastorno de dependencia (Marcos & Chóliz, 2017); sin embargo, en la actualidad, el DSM – V formulado por American Psychiatric Association (APA) continúa refiriendo que no existen las suficientes evidencias para ser incluido a diferencia del CIE-11 que, postulado por la OMS, los signos son reconocibles y significativos (Sotés & Mesa,2022). Habría que decir también, que esta patología se clasifica dentro los trastornos causados por comportamientos adictivos (BlockL2-6C5) por resultado de conductas repetitivas al buscar algún tipo de recompensa que no poseen relación con sustancias que generen dependencia (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2019).

A lo largo de los años, se vienen desarrollando diversas investigaciones sobre la dependencia a los videojuegos, en el ámbito internacional, Toaza & Salazar (2022) investigaron en Ecuador la relación entre las habilidades sociales y la dependencia a los videojuegos. Este estudio se planteó a través de un diseño experimental, transversal y

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

cuantitativo. La muestra constó de 120 jóvenes entre mujeres y hombres. Los instrumentos que se aplicaron se basaron en el "Test de Dependencia de videojuegos" y la "Escala de Habilidades sociales". Los resultados demostraron que hay un nivel moderado y bajo de dependencia a los videojuegos; asimismo, se evidenció que los hombres son más dependientes a diferencia de las mujeres. Finalmente, se demostró que no existe relación significativamente en ambas variables (Rho= -0.147; p> 0.050).

De la misma manera, a nivel nacional se han reportado diversos estudios que analizan la variable, tal es el caso, de Peralta & Torres (2020) quiénes buscaron establecer relación entre conducta antisocial delictiva y dependencia a los videojuegos. La investigación fue de diseño transversal y referente a la muestra que constó de 196 estudiantes de colegios estatales de Lima Metropolitana. Los instrumentos que se utilizaron fueron el "Test de Dependencia a los videojuegos" (TDV) y el "Cuestionario de Conductas Antisociales- Delictivas" (A-D) para conductas antisociales adictivas. En ese sentido, los resultados mostraron que la dependencia a los videojuegos no muestra relación con la conducta antisocial-delictiva (p=0.791), sin embargo si presenta relación directa entre dependencia a los videojuegos y tiempo dedicado a los videojuegos representó por (p=0.001) y el tipo de videojuego de esta (p=0.029). Finalmente, concluyen que no existe relación entre las variables de estudio debido a que los participantes no presentan niveles que podrían indicar dependencia a los videojuegos.

En las bases teóricas, se delimitará la conceptualización de la relación intrafamiliar, de acuerdo a las autoras de la prueba (ERI), en este sentido Rivera & Andrade (2010), definen la relación intrafamiliar con aquellos vínculos que se forman entre los miembros de cada familia, esto es, nivel de unión, afronte de problemas, manifestación de emociones, normas de convivencia y adaptabilidad a circunstancias adversas además se debe agregar, que es relevante estudiar esta variable debido a que nos permite conocer si la familia es funcional o disfuncional y mediante ello obtener posibles consecuencias para cada uno de sus miembros.

Por otro lado, al considerar los componentes de la prueba de relación intrafamiliar (ERI) Rivera & Andrade (2010) diferenciaron tres dimensiones: en primer lugar, la unión y apoyo que hace referencia al compromiso que tiene cada participante de la familia al realizar alguna actividad; en segundo lugar, dificultades se relaciona a todas aquellas

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

situaciones negativas consideradas por cada miembro familiar o la sociedad que los rodea; y finalmente, expresión concerniente al tipo de comunicación verbal entre el núcleo familiar (ideas, emociones, sentimientos).

De acuerdo con el enfoque sistémico, Pinho et al. (2017) sostienen que todos los integrantes de la familia, interactuar y poseen influencia que se generan de manera recíproca por tal motivo, la simple alteración sobre un miembro implica una afección significativa en todo el sistema, puesto que buscan regresar al equilibrio además, es indispensable tener en cuenta a todos los miembros en su conjunto y no de manera aislada.

Por tal razón, la familia juega un rol relevante en la formación de los niños y los adolescentes; no obstante, es relevante mencionar que, a lo largo del tiempo, las familias se han ido modificando y, por consiguiente, se han generado diferentes tipos de familia por lo tanto, para este estudio se desarrollaron 3 tipos, en primer lugar, se encuentran las familias nucleares, caracterizadas por un papá, una mamá y sus hijos que se desenvuelven bajo el mismo techo, en segundo lugar, están las familias monoparentales, a diferencia de las familias nucleares, solo están presente uno de los padres y puede deberse a la separación o fallecimiento de uno de los progenitores; finalmente, se encuentran las familias extensas que no solo involucran a los progenitores, sino que incluye tíos, primos, abuelos, entre otros miembros (Plazarte et al., 2022).

Al igual que tipos de videojuegos, la interacción de los miembros de cada familia los puede clasificar como disfuncional o funcional. Ante ello, Valdiviezo & Lara (2021) manifiesta que las familias funcionales, se caracterizan por mostrar armonía, reglas claras, roles claros, además de evidenciar límites que se caracterizan por satisfacer las necesidades de sus miembros. Adicionalmente, y de acuerdo con Fajardo et al. (2017), refiere que las familias disfuncionales suelen caracterizarse por la falta de armonía en su clima familiar, además por la carencia de afecto entre sus miembros, lo que origina experiencias negativas que desencadenan actitudes negativas, sobre todo en los niños, adolescentes y otros miembros dependientes de los adultos. Así mismo, que la dependencia a los videojuegos el tema de relación intrafamiliar causo interés en beneficio de la población.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Del mismo modo, que la dependencia a los videojuegos el tema de relación intrafamiliar genero interés, a nivel internacional Javier et al. (2021) efectuaron una investigación para establecer el vínculo entre relación intrafamiliar y abuso del internet en la pareja con alumnos de nacionalidad mexicana. En cuanto al grupo de estudio, la muestra se conformó por 394 adolescentes entre 15 y 18 años, siendo el 64.40 % mujeres y el 35% hombres. Los instrumentos utilizados consistieron en la "Escala de Relación Intrafamiliar", el "Cuestionario de abuso cibernético en la pareja", el "Cuestionario de identificación de trastornos por consumo de alcohol" y "el Inventario de violencia en las relaciones de pareja". En efecto, con su investigación demostraron una relación negativa, de tamaño pequeño y estadísticamente significativa entre las variables (β= -0,18; p< 0,01), además se evidenció nivel intermedio de relación intrafamiliar; es decir, niveles bajos de relación intrafamiliar presentan niveles altos de abuso cibernético a diferencia de los jóvenes que si presentan niveles altos de relación intrafamiliar. A modo de conclusión, se puede interpretar que la relación baja puede deberse a que existe presencia de otros factores que pueden desencadenar la adicción cibernética, por ejemplo el maltrato directo en el noviazgo.

Continuando, a nivel nacional se desarrollaron estudios sobre relación intrafamiliar, tal es la investigación, de Palomares (2017) quien buscó determinar la relación entre la adición a internet y relación intrafamiliar. La muestra se conformó por 322 alumnos de nivel secundario y sus edades oscilan entre 12 y 16 años. El instrumento utilizado fue la "Escala de Relación intrafamiliar", propuesta por Andrade & Rivera el "Test de Adicción de Internet" por Young. Evidenciando que un 23.4 % de los participantes presentan nivel alto de relación intrafamiliar, además que el 52.5% de los participantes no mantiene adecuada relación intrafamiliar. Finalmente, se halló que no existe correlación significativa entre ambas variables (Rho= -.117; p<0.037). A modo de conclusión, destacan que la familia es indispensable y fundamental para prevenir la dependencia al internet.

Considerando el arduo trabajo que se vienen realizando en favor de los niños, adolescentes y jóvenes, es indiscutiblemente importante recalcar el aporte del actual estudio, habiendo limitadas investigaciones acerca de las variables tratadas con poblaciones vulnerables y en riesgo psicosocial.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

De lo anterior, el presente estudio propuso como objetivo principal determinar la relación entre la dependencia a los videojuegos y la relación intrafamiliar. Además de la dependencia a los videojuegos y su vínculo con la dimensión de relación intrafamiliar, luego, determinar la relación entre las variables sexo y tipo de dispositivo con la dependencia a los videojuegos y la relación intrafamiliar. En cuanto a la hipótesis se planteó la existencia de relación significativa entre la dependencia a los videojuegos y la relación intrafamiliar entre los estudiantes de secundaria de colegios privados del distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19.

Método

Tipo de estudio

En esta investigación se planteó un tipo de estudio básico, de diseño no experimental descriptivo, correlacional y transversal (Hernández - Sampieri & Mendoza, 2018).

Participantes

En el estudio la población fueron 11.642 estudiantes de nivel secundario del distrito de San Juan de Miraflores en la ciudad de Lima y la muestra comprendió 417 estudiantes y para ello se consideró el modo no probabilístico de tipo intencional. Asimismo, se consideraron como criterios de inclusión, tener entre 12 a 17 años, que jueguen videojuegos y que acepten participar en el estudio. Para los criterios de exclusión se tuvo en cuenta lo siguiente: dejar los cuestionarios incompletos y no estar matriculados en el año 2021.

Instrumentos

En primer lugar, se elaboró una ficha sociodemográfica para recaudar datos relevantes como la edad, sexo, grado y colegio de procedencia. A su vez, esta funcionó para determinar el tiempo de uso de los videojuegos, el tipo de videojuego, el porcentaje de tiempo dedicado a los videojuegos, el aparato tecnológico más utilizado, con quienes viven en casa y el tipo de comunicación.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

En segundo lugar, el "Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV)", elaborado por Chóliz & Marco (2011) el cual busca medir el grado de dependencia a los videojuegos como un factor general, además constan de 25 ítems tipo escala Likert, pero adaptada psicométricamente a la población peruana por Salas et al. (2017) demostrando una estructura unidimensional. Considerando lo mencionado, la evaluación interna de la prueba de dependencia a los videojuegos se efectuó mediante el modelo estructural de ecuaciones. Para ello, crearon tres hipótesis de modelo en primer lugar, el modelo unidimensional el cual menciona que con un solo factor se puede explicar la varianza de los ítems; en segundo lugar, el modelo que considera a las cuatro variables que encontraron los creadores de la prueba y finalmente; en tercer lugar, el modelo denominado bifactorial que une los dos modelos anteriores. La identificación de los ítems de cada escala se determinó desde el número 1, las variaciones para determinar el error de cada ítem son igual a cero y debe contener un solo factor. Después, precisaron el modelo adecuado, para luego verificar la estructura de la prueba de dependencia a los videojuegos, a través de su consistencia interna, siendo la validez de constructo y contenido. Por otro lado, su baremo consta de tres niveles: baja, moderada y alta. Además, demostraron su confiabilidad considerando su consistencia interna mediante Alfa de Cronbach en la primera muestra (0.96) y en la segunda muestra (0.94); para establecer la confiabilidad en la muestra local se realizó una aplicación piloto en estudiantes de Lima Metropolitana obteniéndose un valor de Alfa de Cronbach de (0.94), demostrándose una alta confiabilidad psicométrica, a través de la sumatoria de todos los ítems.

Finalmente, la "Escala de Evaluación de las Relaciones Intrafamiliares (ERI)" diseñada por Andrade & Rivera (2010), pero adaptada a la población peruana por Gonzales (2021). La prueba busca medir las interacciones en el núcleo familiar, está establecida por 56 ítems, aunque también existen la adaptación intermedia de 37 ítems y la adaptación corta de 12 ítems en tipo Likert fraccionada en tres dimensiones: "Unión y apoyo" con 11 ítems, "dificultades" con 23 ítems y "expresión" con 22 ítems, además su baremo consta de cinco niveles: alto, medio alto, medio, medio bajo y bajo. Continuando, la validez fue de contenido, convergente y constructo, también referente a la confiabilidad, se basaron en el Omega de Mc Donald puntuando (0.933). Finalmente,

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

la confiabilidad en el estudio desarrollado proyectó valores altos de Alfa de Cronbach a nivel general (0.860) y en las dimensiones Unión y apoyo (0.860), dificultades (0.913) y expresión (0.840).

Procedimiento

En principio, se solicitó las autorizaciones a los autores para la utilización del instrumento. Paralelamente, se elaboraron las autorizaciones convenientes con apoyo de las autoridades de la carrera de Psicología para que los colegios condesciendan el acceso a su población educativa. Aunado a esto, con soporte de sus tutores, se aplicó de manera colectiva durante treinta minutos. Concerniente a la aplicación, se efectuó así: aprobación de consentimiento informado por parte de los progenitores o tutores; asimismo, la aprobación de asentimiento informado por parte de los alumnos (Anexo N°3). Acto seguido, se procedió con la diligencia de la ficha sociodemográfica. Por último, se brindaron las instrucciones concernientes sobre cada prueba. Continuando con ello, las pruebas psicológicas aplicadas se corrigieron y se valoraron de acuerdo con las normativas de los autores. Igualmente, se examinaron los resultados considerando la literatura exhibida.

Análisis de datos

Los puntajes de las pruebas se procesaron en el programa matemático Microsoft Excel; luego se analizaron en el Software Jamovi 2.3.21.

En primer lugar, se ejecutó el análisis descriptivo de las variables sociodemográficas para esto se hizo uso del análisis de frecuencia y porcentaje, además para las variables métricas las medidas de tendencia central y dispersión. En segundo lugar, se realizó el análisis de supuestos estadísticos específicamente la normalidad mediante prueba de normalidad Kolmogorov-*Smimov* para muestras mayores a 50 (Hernández - Sampierei & Mendoza, 2018), consignando valores mayores a 0.05, lo anterior indicó que los datos muestran una distribución no normal, además se requirió el coeficiente de correlación Rho de Spearman para establecer la relación entre las variables de la investigación. En tercer lugar, se analizó los datos de las variables de acuerdo con los objetivos propuestos contrastándose, con un nivel de significancia al 0.05. En cuanto a las diferenciar en

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

función al sexo y dispositivo tecnológico con las variables de estudio, se utilizó el estadístico U de Mann-Whitney con su respectivo tamaño de efecto (Rbis).

Consideraciones éticas

El actual estudio se basó en las normas del código deontológico y ético del Colegio de Psicólogos Peruanos (Colegio de Psicólogos del Perú,2018); conjuntamente tuvo en cuenta los principios éticos de la Universidad Científica del Sur. Sobre cualquier asunto, está el compromiso de respetar la autoría de los trabajos cumpliendo con el principio de honestidad, así mismo se cumplieron con los principios de confidencialidad debido a que la aplicación de las pruebas serán completamente anónimo, beneficencia al compartir los resultados con las instituciones para que efectúen programas de promoción y prevención sobre la dependencia a los videojuegos y respeto en la autonomía de rechazar formar parte del estudio (Hoyos, 2000) debido a que podrán, considerando que los resultados serán utilizados para bienes educativos y en favor de la población estudiantil. Además la aplicación de estos se reflejó en la elaboración de consentimientos y asentimientos informados que a su vez fueron aprobados por el comité de ética de la propia universidad (Constancia N° 067- CIE-CIENTÍFICA-2022).

Resultados

En este apartado se desarrollaron los hallazgos que provienen del análisis estadístico Jamovi.

En cuanto a las particularidades sociodemográficas de la muestra, la Tabla 1 mostró que el 53.2 % (n=222) son de sexo masculino; mientras que un 46.8 % (n=195) son de sexo femenino. Referente a la edad que prevalece, esta es de doce años con 24.2 %, seguida de 13 años con 23.7 %. Considerando los grados de estudio, el 28.3 % cursan mayoritariamente el primer grado de secundaria y el grado segundo de secundaria con 21.1 %. En relación con el tiempo de uso empleado a los videojuegos, un 41.0 % juega de uno a dos días, y un 24.7 % toda la semana. Concerniente al inicio del uso de videojuegos, el 36.9 % iniciaron hace más de cuatro años; mientras que durante la pandemia solo un 24.7 %. En cuanto al tipo de videojuego, un 32.8 % optaron por juegos de acción y un 24.7 % por juegos de estrategia. El aparato tecnológico más utilizado

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

entre los participantes es el celular, con 63.8 %, seguido de PC con 21.3 %. Por otro lado, el tipo de familia que destacó fue el nuclear con un 51.8 %, continuando con la familia monoparental con 33.1 %; finalmente, el tipo percepción familiar que mayor porcentaje obtuvo fue el de tipo "relación buena" con 75.8 %, a diferencia de un 20.1 % que indica el tipo de "relación regular".

Tabla 1. *Características sociodemográficas*

Variable	Características	fi	%
Sexo	Masculino	222	53.20 %
	Femenino	195	46.80 %
Edad	12 a 14 años	276	66.10 %
	15 a 17 años	141	33.80 %
Grado de estudio	1ero de secundaria	118	28.30 %
	2do de secundaria	88	21.10 %
	3ero de secundaria	78	18.70 %
	4to de secundaria	67	16.10 %
	5to de secundaria	66	15.80 %
Frecuencia de juego	Uno a cuatro días	256	61.80 %
	cinco a siete días	159	38.10 %
Inicio de uso de videojuegos	Hace dos o tres años	154	36.50 %
	Meses antes de la	75	18.00 %
	pandemia	85	20.30 %
	Desde la pandemia	103	24.70 %
Tipos de videojuegos	Acción	137	32.80 %
	Estrategia	103	24.70 %
	Deportivos	57	13.70 %
	RPG	56	13.40 %
	Arcade	56	13.40 %
	Aventura	7	1.70%
	Runner	1	0.20 %
Dispositivo tecnológico utilizado	Celular	266	63.80 %
	Otros dispositivos	151	36.20 %

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Tipo de familia	Familia nuclear	216	51.80 %
	Familia monoparental	138	33.10 %
	Familia extensa	63	15.10 %
Percepción de relación familiar	Buena	316	75.80 %
	Regular	84	20.10 %
	Mala	17	4.10 %
Total		417	100 %

Nota: RPG: Rol Playing Game

En la tabla 2 se evidencia los estadísticos descriptivos de las variables implicadas en la investigación. En la primera variable dependencia a los video juegos se encontró un valor de media X=29.73 que ubica a los participantes en un nivel bajo, en tanto la DS= 21.51, la asimetría positiva 0.60 y curtosis -0.08 siendo la distribución normal con tendencia platicurtica; en la segunda variable de relación intrafamiliar se evidenció un valor de media X=161.49 que ubica a los participantes en un nivel alto, en tanto la DS=25.78, con una asimetría positiva 0.36 y curtosis 0.32 indicando una distribución normal. Los coeficientes de asimetría y curtosis se encuentran dentro de los valores aceptables (+-1.5) (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Por otro lado, la prueba de normalidad presentó calificaciones menores a 0.05, lo que confirma la distribución no normal; por lo tanto, se decidió por manejar estadísticos no paramétricos.

Tabla 2

Estadísticos descriptivos de la dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar

Variables	Mín	Máx	Media	DE	Asimetría	Curtosis	K-S	p
DV total	0	96	29.73	21.51	0.60	-0.08	0,131	<0,001

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Unión	11	55	36.00	9.63	-0.03	-0.89	,100	<0,001
Dificultades	22	110	66.72	19.71	0.23	-0.84	,074	<,001
Expresión	23	106	58.77	14.20	0.41	0.23	,081	<,001
RI total	91	268	161.49	25.78	0.36	0.32	,061	,015

Nota: DV: dependencia a los videojuegos; RI: relación intrafamiliar; Mín: mínimo; Máx: máximo; Z: desviación estandar; KS Kolmogorov-Smimov

En la Tabla 3, referente a la variable de dependencia a los videojuegos y la variable de relación intrafamiliar, se evidenció que no existe correlación entre éstas. Además, no se encontró significancia estadística (Rho: -0.026). Al considerar el vínculo entre dependencia a los videojuegos y la expresión de la dimensión de relación intrafamiliar, se encontró que esta presenta una correlación directa y baja, encontrándose significancia (Rho: 0.152). Por el contrario, se observó que no existe correlación y significancia entre las dimensiones de relación intrafamiliar: dificultades (Rho: -0.083) y unión (Rho: -0.065) con relación a la variable dependencia a los videojuegos.

Tabla 3

Matriz de correlación de variables de Relación intrafamiliar y Dependencia a los videojuegos

	Total DV	Unión	Dificultad	Expresión	Total RI
Total DV					
Unión	-0.065				
Dificultad	-0.083	0.851***			
Expresión	0.152**	-0.386***	-0.401***		
Total RI	-0.026	0.824***	0.873***	0.014	

Nota: ***p < 0.001; **p<.0.01; Total DV: total de dependencia a los videojuegos; Total RI: Total de relación intrafamiliar

En la Tabla 4 se exhibió la comparación entre la dimensión dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en función al sexo. De esta se puede notar diferencias significativas entre ambos sexos. Así mismo, se evidencia que los hombres presentan nivel moderado de dependencia a los videojuegos a diferencia de las mujeres

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

que se ubican en nivele bajo, tales diferencias fueron significativas (U=15444; p<.001) con puntuaciones 177,20 para las mujeres y 236,93 para los hombres, con un tamaño de efecto pequeño (r=0.29). Por el contrario, en la dimensión de relación intrafamiliar, los hombres se sitúan en nivel alto y significativo (U=16785; p<.001) con puntuación 184.07 para las mujeres y 230.89 para los hombres, considerado por la unión familiar (U=15656; P<.001) y de tamaño de efecto pequeño (r=0.28), en la dimensión dificultad (U=15618; p<.001) y tamaño de efecto pequeño (r=0.28) y la dimensión expresión (U=17600; P<.001) con tamaño pequeño (r=0.19).

Tabla 4

Análisis comparativo de las variables según el sexo

	Sexo	N	Me	RX	U	Z	p	(Rbis)
DV total	Femenino	195	21.00	177.20	15444	-5.05	<.001	0.29
	Masculino	222	32.00	236.93				
Unión y apoyo	Femenino	195	32.00	178.28	15656	-4.88	<.001	0.28
	Masculino	222	40.00	235.98				
Dificultad	Femenino	195	57.00	178.09	15618	-4.91	<.001	0.28
	Masculino	222	70.00	236.15				
Expresión	Femenino	195	60.00	229.74	17600	-3.21	<.001	0.19
	Masculino	222	56.00	190.78				
RI total	Femenino	195	154.00	184.07	16785	.3.96	<.001	0.23
	Masculino	222	168.00	230.89				

Nota: DV: dependencia a los videojuegos; RI: relación intrafamiliar; N: muestra, Me: mediana; RX: rango promedio; Z: valor z; U: U de Mann Whitney; p: significancia y Rbis: Tamaño de efecto - correlación biserial.

Para finalizar, en la Tabla 5 se muestra la comparación entre dependencia a los videojuegos y dispositivos utilizados. En esta medida, se observa indicadores más altos para el celular a diferencia de otros dispositivos. Esta comparación es significativa, U= 18330; P<0.009, con puntuaciones de 111,23 para el dispositivo celular y 26,22 para el grupo de otros tipos de dispositivos. El efecto fue pequeño, r=0.15.

Tabla 5

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Análisis comparativos de las variables según el dispositivo tecnológico

	Dispositivo	N	Me	RX	Z	U	p	(Rbis)
DV total	Celular	229	29.00	111.23	-8.55	18330	0.009	0.15
	Otro dispositivo	188	24.50	26.22				

Nota: DV: dependencia a los videojuegos; N: muestra, Me: mediana; RX: rango promedio; Z: valor z; U: U de Mann Whitney; p: significancia y Rbis: tamaño de efecto - correlación biserial.

Discusión

El actual estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en alumnos de nivel secundario en el distrito de San Juan de Miraflores durante la pandemia. Asimismo, se planteó determinar las diferencias de la dependencia a los videojuegos y la relación intrafamiliar, para ello se consideraron las variables sociodemográficas como sexo y uso dispositivo tecnológico.

Con relación a la dependencia a los videojuegos, es importante mencionar que existen diferentes factores desencadenantes. Ante ello, Bonnaire & Phan (2017) demostraron, en su estudio sobre jóvenes franceses, que los participantes masculinos consideran como causantes de dependencia a los videojuegos las horas de juego y el nivel educativo. Considerando, que la muestra pertenece a Instituciones Educativas Privadas, Hasan & Dildar (2022), en su estudio, plantearon que las familias con economía media alta tienen menor posibilidad de que sus hijos sean dependientes a los videojuegos. Además, al considerar la temática de las clases, Colder et al. (2017) en su estudio sobre adolescentes, revelaron que los adolescentes con clases más interactivas muestran menor probabilidad de presentar dependencia a los videojuegos a diferencia de los adolescentes con clases sin interacción social. De igual modo, que las Instituciones Educativas se relacionan con el uso desmedido de los videojuegos, las familias cumplen un rol importante para desencadenar problemas de dependencia en los adolescentes.

En vista, de la relevancia con la que cuenta la familia para facilitar o disminuir diversos problemas psicoemocionales en sus miembros. Además, por ser el primer vínculo que posibilita la realización de todo individuo, asimismo de proporcionar costumbres, valores, creencias, afecto y toda herramienta que garantice el bienestar en cada uno de

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

sus miembros. Por tal motivo, es significativo recalcar que la familia es primordial, debido a que gran parte de las conductas inadecuadas se instauran desde edades tempranas, las cuales pueden agravan y perdurar desde la adolescencia hasta etapa adulta. Por tal razón, Cortaza et al. (2019) expresaron que la familia es la encargada de generar conductas de riesgo, así como de facilitar y generar un ambiente íntegro para el desarrollo óptimo de cada uno de sus miembros. Asimismo, Delgado & Barcia (2020) concluyeron que la disfunción en las familias desencadena conductas peligrosas en los adolescentes, niños y jóvenes, las cuales empeoran según el rendimiento, la ocupación, la edad, entre otros. Ante lo mencionado, surgió el interés por conocer más sobre el ambiente familiar de la población peruana para saber si incrementa o disminuye el uso desmedido de videojuegos en su población adolescente.

El objetivo general en el presente estudio buscó establecer relación entre la dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar. Los resultados evidenciaron que no existe relación significativa; esto demuestra que ambas variables son independientes. Dicho resultado confirma lo expuesto por Spilková et al. (2017), quienes concluyeron que no hay relación significativa entre el núcleo familiar y la predisposición a la dependencia a los videojuegos. Por el contrario, Cuevas et al. (2022) evidencia discordancia con el estudio, debido a que en su resultado los participantes de su investigación culpan a la familia como responsables principales de los índices altos de dependencia a los videojuegos. En concordancia con esto, Anaya et al. (2018) concluyeron que las discusiones, las triangulaciones, la desunión, el evitar problemas y no mostrar jerarquías dentro de las familias muestran relación directa con la dependencia a los videojuegos. De las investigaciones mencionadas ayudan a evidenciar que el vínculo funcional en las familias evita que los adolescentes se vuelvan dependientes a los videojuegos, mostrando relación con los niveles altos de relación intrafamiliar en ambos sexos en el presente estudio, lo cual generó que los estudiantes no evidencien un nivel considerable de dependencia a los videojuegos. Asimismo, la investigación de Seok et al. (2018), considerando un *focus group* y, hallaron que el uso excesivo de los juegos en línea ocasiona vínculos conflictivos entre los padres de familia y el núcleo familiar. A modo de conclusión, se deduce que la muestra no presenta inconvenientes a nivel de relación intrafamiliar, y esto puede deberse a que manifiestan

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

interés por cuidar, apoyar y querer a cada miembro; además de que las familias se encargaron de crear un clima de armonía donde brindan sentido de pertenencia y seguridad sobre todo a los miembros más vulnerables (niños y adolescentes), permitiendo que se enfrenten a problemas en unión.

En lo que concierne a los objetivos específicos, estos se plantearon al considerar la dependencia a los videojuegos y las dimensiones de relación intrafamiliar. En ese orden de ideas, el primer objetivo buscó establecer la relación entre expresión y dependencias a los videojuegos, lo cual resultó en una relación directa y baja. Este resultado, se asemeja a Marín & García (2003) quienes refieren que la relación familia y la tecnología es compleja, debido a que intervenido de cualquier manera en el vínculo familiar (acercándolos o alejándolos) y sobre todo considerando que ahora también se ven involucrados los adultos (progenitores). En ese sentido, se puede deducir que el incremento de la tecnología (celular u otro dispositivo) ha ido transformando, de cierta manera, la relación familiar, debido a las nuevas formas de comunicación y expresión de emociones y sentimientos (comunicarse mediante mensajes de texto) a pesar de encontrarse en el mismo lugar. Por su parte, Il & Seyoung (2022) señalaron que la soledad, por parte de los padres, puede ser uno de los desencadenantes de la dependencia a los videojuegos en los adolescentes, a modo de conclusión, la presente investigación ha demostrado que longitudinalmente la soledad de los progenitores puede ser uno de los factores de riesgo para la dependencia a los videojuegos en línea en los adolescentes, asimismo el déficits de habilidades sociales pueden desempeñar un papel mediador en esta relación.

El segundo objetivo, buscó establecer relación entre la dependencia a los videojuegos y las dificultades en las relaciones intrafamiliares. En esa medida, se evidenció que no existe un vínculo entre estos. Este resultado rechaza lo manifestado por Malander (2019), informan que las variables que predisponen a la dependencia de los videojuegos consisten en el control patológico de progenitores y la autonomía extrema en estos, ambos extremos generan dificultades en todos los sentidos entre padres e hijos, por ejemplo la autonomía extrema implica que no tengan supervisión a sus actividades (exceso de horas expuestos a los videojuegos). Ante lo mencionado, se puede deducir que aquellas familias con climas negativos suelen motivar a los adolescentes a

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

introducirse en el tema de los videojuegos como modo de escape, llegando a convertirse en problemas de dependencia caso contario a nuestro estudio, que resuelven los problemas en unión y apoyo.

El tercer objetivo pretendió precisar la correspondencia entre la dependencia a los videojuegos y la unión familiar, donde se evidenció que no muestran relación significativa. Ante ello, Demirtas et al. (2015), evidencia similitud en su investigación relacionó el tiempo de uso de la computadora, relaciones familiares negativas y las relaciones familiares de apoyo, demostraron que no hay relación significativa entre relación familiar de apoyo y dependencia a los videojuegos en los estudiantes a diferencia de las otras dos variables que si muestran relación significativa. Por el contrario, Cui et al. (2018) no muestran relación cuando identificaron que la carencia de apoyo entre los miembros de la familia no predispone a ser dependiente a los videojuegos. De lo expuesto, se puede interpretar que, para el caso del presente estudio, las familias muestran niveles altos de relación intrafamiliar mostrando apoyo, práctica de actividades, entre otras, que generan integración entre los miembros; por tal motivo, no existe la presencia de nivel altos de dependencia a los videojuegos.

Al realizar las comparaciones sociodemográficas referente al sexo y las variables de estudio, se demostró que ambos sexos muestran índice alto de relación intrafamiliar; referente al grado de dependencia a los videojuegos los alumnos de sexo masculino se ubican en un nivel medio y las de sexo femenino en nivel bajo. Dicho resultado, se asemejan a los hallazgos de Peralta & Torres (2020) quienes demostraron una relación significativamente estadística entre el sexo y la dependencia a los videojuegos, al presentar un nivel medio los de sexo masculino con 64.3 % y las mujeres un nivel ligero con 32.7 %. De igual manera, Estrada et al. (2022) concluyeron que los participantes de sexo masculino muestran mayor dependencia a los videojuegos con 17.0 %, a diferencia de las mujeres con 10.7 %. Asimismo por su parte, André et al. (2020) hallaron que el sexo masculino presenta niveles más altos de dependencia a los videojuegos. El 1.6 % se caracterizan como jugadores adictivos, 6.4 % jugadores problemáticos y 3.9 % jugadores que presentan niveles altos de dependencia. Estos resultados, según Herrera (2008), se debe a que gran parte de los videojuegos son diseñados para la población de sexo masculino; es decir, tienen en cuenta sus intereses, ideales y gustos asimismo, recalcó

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

que los hombres suelen gozar de mayor tiempo libre, a diferencia de las mujeres ya que deben apoyar en actividades domésticas. De igual manera de acuerdo con Díaz (2023) los nombres dedican más tiempo a los videojuegos; por lo tanto, tienen conocimiento de más videojuegos, a diferencia de las mujeres.

En relación con los datos sociodemográficos, en primer lugar se buscó determinar la relación entre dependencia a los videojuegos y tipo de dispositivos al jugar videojuegos, comprobando que el celular es el dispositivo tecnológico con mayor acogida por los estudiantes. Dicho resultado presenta relación con lo expuesto por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020), debido a que en su informe técnico indican que un 53.4 % de la población peruana incrementó el uso de internet mediante el celular con 3.8 % a diferencia del año 2019. A modo de cierre, es importante recalcar que el contar con un celular, permite estar en contacto entre padres y adolescentes, pero incremento el riesgo de volverlos dependiente a los videojuegos, por ello es importante que los progenitores utilicen los videojuegos como herramienta motivacional para el aprendizaje, ya que diferentes investigaciones muestran el gran beneficio que genera el mezclar la enseñanza y la diversión.

Limitaciones y recomendaciones

Como cualquier estudio, esta investigación también presenta amenazas y debilidades. En primer lugar, por el diseño de muestreo utilizado en el presente estudio no se puede extrapolar a los resultados a otras poblaciones y en grupos vulnerables. En segundo lugar, el diseño transversal no permite conocer cómo se desarrollar las relaciones intrafamiliares en diferentes momentos. Finalmente, el tema de relación intrafamiliar y dependencia a los videojuegos puede generar temor en los adolescentes, ocasionando que la muestra brinde respuestas que pueden ser falsas para mejorarlas socialmente y ser aceptadas.

Referente a las recomendaciones; en primer lugar, se propone implementar estrategias de promoción que brinden herramientas de afronte a problemas familiares con relación

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

a signos de dependencia a los videojuegos, donde aprenderán estrategias de convivencia saludable; en segundo lugar, se sugiere brindar pautas informativas sobre las familias funcionales generando a los padres o apoderados, la cohesión y estabilidad con sus hijos, definiendo estilos de crianzas democráticos y participativos de manera saludable; en tercer lugar, se sugiere programar talleres vivenciales con los padres que involucren ejemplos o casuistas de la vida diaria orientadas a la prevención de problemas emocionales y conductuales en sus hijos. Finalmente, se recomienda estandarizar las pruebas psicológicas a la población estudiantil de nivel primario y secundario, con el fin de generalizar los resultados y poder intervenir de manera masiva con talleres que involucren a toda la familia para evitar que se ubiquen en niveles altos de dependencia a los videojuegos

Conclusiones

Se evidenció que no existe relación significativa entre relación intrafamiliar y dependencia a los videojuegos. En cuanto a los descriptivo, se encontró un nivel moderado en los hombres, mientras que las mujeres un nivel bajo. La relación intrafamiliar fue alta para ambos sexos, pero en los componentes de unión familiar y dificultades sobresalen los hombres, a diferencia de las mujeres que muestran mayor expresión familiar.

Cabe señalar que los participantes se caracterizaron por ser de ambos sexos, en edades de 12 a 17 años, cursaron de 1ero a 5to año, provenientes de colegios privados, de hogares constituidos por familias nucleares, monoparentales y reconstituidas, demostrando una percepción positiva de la familia, y en tanto en el uso de los videojuegos se evidencio que el celular fue el dispositivo más utilizado, además, que el tiempo de uso fluctuaron entre uno a dos días, y el inicio se dio de dos o tres años antes de la pandemia.

Con el propósito de finalizar, podemos lograr percibir el rol fundamental de cada familia como principal red de soporte, para que niños y adolescentes se enfrenten con herramientas al inmenso mundo de la tecnología, y así evitar ser parte del incremento de la tasa de dependencia a los videojuegos en el Perú, debido a factores, como la falta

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

de orientación de los progenitores y el uso desmedido a las horas de exposición a los videojuegos.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Referencias

Águila, G., Díaz, J., & Díaz, P. (2018). Adolescencia y tecnologías de la información y comunicaciones. Un reto para la sociedad cubana actual. *Revista Medisur, 16* (5), 711- 714. http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v16n5/ms13516.pdf

Anaya, A., Fajardo, E. C., Calleja, N., & Aldrete, E. (2018). La disfunción familiar como predictor de codependencia en adolescentes mexicanos. *Nova scientia, 10*(20), 465-480. https://doi.org/10.21640/ns.v10i20.1091

André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter, E. (2020) Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming - Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, *12*, 100324. https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100324

Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Représentations des risques associés à l'usage des jeux vidéo chez les jeunes adolescents: une étude exploratoire pour aider à penser la prévention. *Archives de Pédiatrie*, *24* (7), 607-617. https://doi.org/10.1016/j.arcped.2017.04.006

Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., Gonzáles, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiatras. *Psicología educativa, 23*(2), 129-136. http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001

Chóliz, M., & Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología, 27*(2),418-426. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16720051019

Colder, M., Van, A., Van, D., Musci, R., Li, Q., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, *68*, 472-479. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060

Cortaza, L., Francisca, B., Hernández, B., Lugo, L., Beverido, P., Betzaida, S., & De San Jorge, X. (2019). Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

adolescentes mexicanos. *Health and Addictions, 19*(2), 59-69. https://www.academia.edu/download/89938993/pdf.pdf

Colegio de Psicólogos del Perú. (2018). Código de Ética y Deontología del Colegio de Psicólogos del Perú. CPP. https://www.cpsp.pe/documentos/marco_legal/codigo_de_etica_y_deontologia.pdf

Cuevas, N., Gabarda, V., & Leonhardt. (2022). El uso responsable de videojuegos: ¿una cuestión familiar o escolar? *Revista Colombiana de Educación, 1*(84), 1-18. https://doi.org/10.17227/rce.num84-11981

Cui, J., Lee, C., & Bax, T. (2018). A comparison of 'psychosocially problematic gaming' among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior*, *85*, 86-94. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.03.040

Delgado, K., & Barcia, M. (2020). Familias disfuncionales y su impacto en el comportamiento de los estudiantes. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *5*(12), 419-433. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8042551

Demirtas, S., Ulaş, Ö., & Kizildag, S. (2015). Relation between Video Game Addiction and Interfamily Relationships on Primary School Students. *Educational Sciences: Theory & Practice, 15* (2),489-497. https://n9.cl/r1ku0

Díaz, J. (2023). Grado de correlación entre hábitos de consumo de los videojuegos relacionado con el género. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería, 11* (2)**,** 1-8**.** https://doi.org/10.15649/2346030X.2822

Encuesta Nacional de Programas Presupuestales [ENAPRES]. (2021). *Indicadores de resultados de los programas presupuestales 2020.* http://proyecto.inei.gob.pe/enapres/wp-content/uploads/2021/04/ENAPRES-Indicadores-de-Programas-Presupuestales-2020.pdf

Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., Lavilla, W., Puma, M., & Zuloaga, M. (2022). Dependencia a los videojuegos en estudiantes de

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

educación secundaria de la Amazonía peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 41*(4), 242-250. http://doi.org/10.5281/zenodo.6944985

Fajardo, F., Maestre, M., Felipe, E., León del Barco, B., & Polo del Río, M. (2017). Análisis del rendimiento académico de los alumnos de educación secundaria obligatoria según las variables familiares. *Educación XXI: revista de la Facultad de Educación*, *20*(1), 209-232. http://e-spacio.uned.es/fez/view/bibliuned:EducacionXXI-2017-20-1-5045

Grüsser, S., Thalemann, R., & Griffiths, M. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *Cyberpsychology & Behavior, (10)* 2, 290-292. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956

Gonzales Silupú, L. K. (2021). Análisis psicométrico de escala de evaluación de relaciones intrafamiliares en estudiantes del nivel secundario distrito de La Arena-Piura [Tesis de licenciatura]. Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/61796

Hasan, D., & Dildar, B. (2022). The socioeconomic and sociodemographic factors affecting digital gaming addiction among Generation Z. *Telematics and Informatics Reports, 8*, 100032. https://doi.org/10.1016/j.teler.2022.100032

Herreras, E. (2008). Reseña de "La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos" de EJ Díez Gutiérrez. *Indivisa. Boletin de Estudios e Investigación*, (9), 147-148.https://www.redalyc.org/pdf/771/77100910.pdf

Hernández-Sampierie, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana. https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf

Humphreys, G. (2019). Sharpening the focus on gaming disorder. *Bulletin of the World Health Organization, 97* (6), 382 - 383. http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Hoyos, J. G. O. (2000). Principios éticos de la investigación en seres humanos y en animales. *Medicina (B Aires)[Internet]*, *60*(2), 255-8. https://www.medicinabuenosaires.com/demo/revistas/vol60-00/2/v60_n2_255_258.pdf

Il, M., & Seyoung, L. (2022). A longitudinal study of the impact of parental loneliness on adolescents' online game addiction: The mediating roles of adolescents' social skill deficits and loneliness. *Computers in Human Behavior,* 136, 107375. https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107375.

Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2020). *Informe Técnico de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los hogares.* https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/boletin_tics.pdf

Javier, S., Hidalgo, C., Díaz, F., & Vizcarra, M. (2021). Abuso cibernético en el noviazgo y relación intrafamiliar en adolescentes estudiantes mexicanos. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, *29*(1), 127-143. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2021/04/07.Javier_29-1Es-1.pdf

Kim, N., Hughes, T., Park, C., Quinn, L., & Kong, I. (2016). Resting-state peripheral catecholamine and anxiety levels in Korean male adolescents with Internet game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *19*(3), 202-208. https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0411

Malander, N. (2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes: relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior, 4*(1), 25-45 https://doi.org/10.21501/24631779.2761

Marcos, C., & Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia Psicológica,35* (1), 57-69. http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082017000100006

Marín-Díaz, V., & García-Fernández, M. D. (2003). La familia e Internet, ¿un juego a tres bandas?. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, *11*(21), 123-126. https://doi.org/10.3916/C21-2003-18

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Ministerio de Cultura [MINCUL]. (2020). Análisis de los resultados de adquisición de bienes y servicios de videojuegos de la ENAPRES 2019. https://n9.cl/pb2sc

Ministerio de la Salud [MINSA]. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.* https://n9.cl/fr5co

Ledo, A., De la Gándara, J., García, M., & Gordo, R. (2016). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace*, (117), 72-83. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564733

Orejudo, J. (2012). Juegos de rol virtuales: concepto, características y tipología. 263-269. https://n9.cl/3kdut

Organización Mundial de la Salud. (2019). Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-11.OMS. https://www.who.int/es

Palomares, R. (2017). Relaciones intrafamiliares y adicción a internet en estudiantes de secundaria de una institución educativa de villa maría del triunfo. *Acta Psicológica Peruana, 2*(1), 52-65. https://core.ac.uk/download/pdf/236373631.pdf

Park, Ch., Chun, J., Cho, H., Jung, YC., & Jin, D. (2017). Is the internet gaming-addicted brain close to be in a pathological state? *Adicction Biology, 22* (1), 196-205. https://doi.org/10.1111/adb.12282

Peralta, L., & Torres, M. (2020). Adicción a videojuegos en relación con la conducta antisocial y delictiva en adolescentes de un colegio estatal de Lima. *Revista de investigación y casos en salud*, *5* (3), 118-130. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7770608

Pinho, L., Pereira, A., & Chaves, C. (2017). Influence of sociodemographic and clinical characteristics on the quality of life of patients with schizophrenia. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, *51*. https://doi.org/10.1590/S1980-220X2016031903244

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Plazarte, D., Moreira, J., & Cevallos, D. (2022). Tipos de familia y su incidencia en el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa (REFCalE)*, *10*(1), 91-105. https://refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/download/3523/2173

Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, *8*(16), 267-288. https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341

Rivera, M., & Andrade, P. (2010). Escala De Evaluación De Las Relaciones Intrafamiliares (E.R.I). *Uaricha Revista de psicología,* *7*(14), 12-29. http://www.revistauaricha.umich.mx/index.php/urp/article/view/444

Salas, E., Merino, C., Chóliz, M., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica*, *16*(4), 290-302. https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy16-4.aptd

Seok, H., Lee, J., Park, C., & Park, Y. (2018). Understanding internet gaming addiction among South Korean adolescents through photovoice. *Children and Youth Services Review*, *94*, 35-42. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009

Sotés, J., & Mesa, Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. *Acta Médica del Centro, 16*(3), 577-579. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2709-79272022000300577&lng=es&tlng=es.

Spilková, J., Chomynova, P., & Csemy, L. (2017). Predictors of excessive use of social media and excessive online gaming in Czech teenagers. *Journal of behavioral addictions*, *6*(4), 611-619. https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.064

Toaza, T., & Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(6), 10593-10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Valdiviezo, C., & Lara, J. (2021). Influencia del funcionamiento familiar y bienestar psicológico en padres de familia ecuatorianos. *Revista Médica Electrónica*, *43*(4),

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

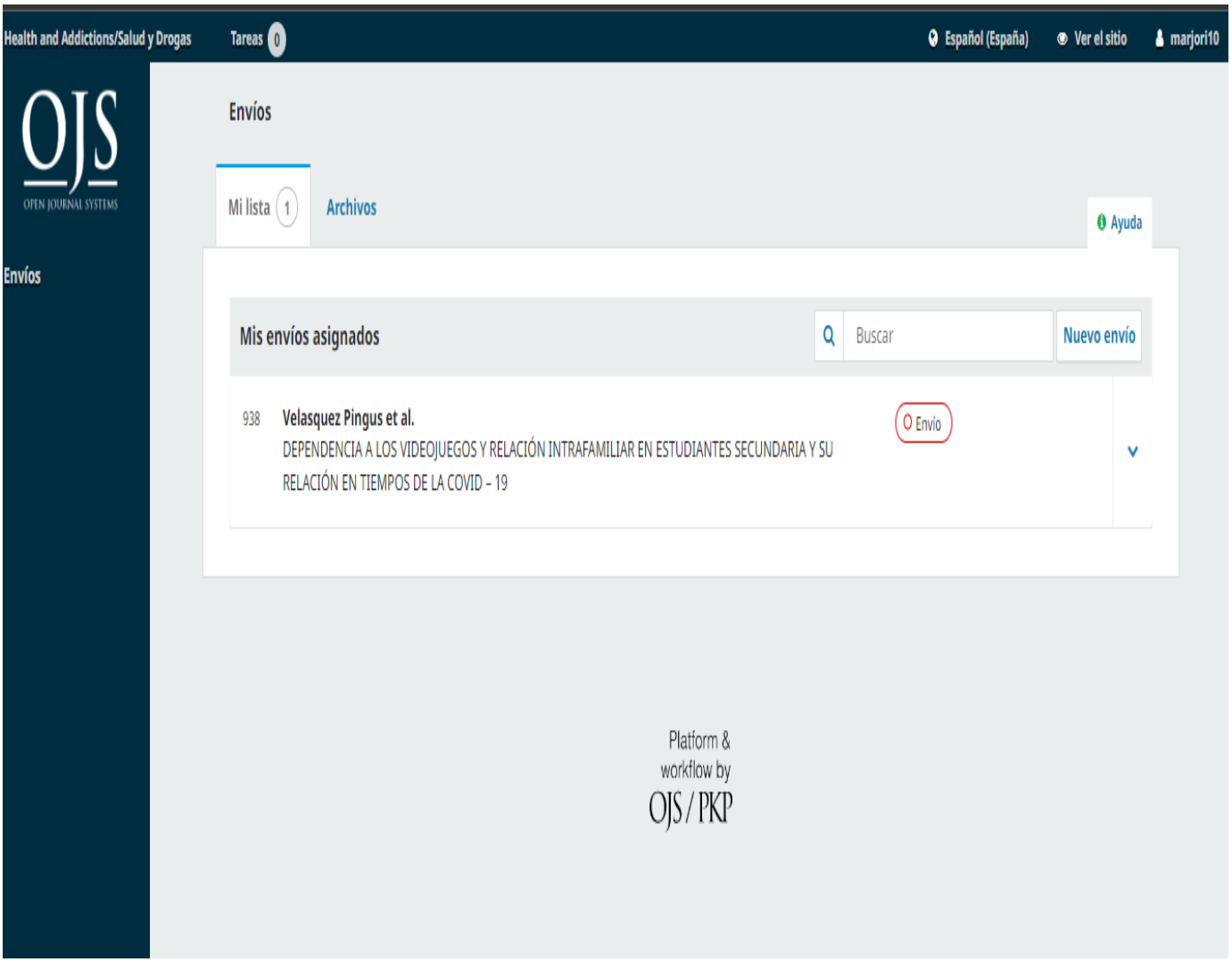
TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

987-1000. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18242021000400987&lng=es&tlng=es.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°1 CAPTURA DE ENVIO DE ARTÍCULO A REVISTA



Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°2 CONSTANCIA DE COMITÉ DE ÉTICA

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

CONSTANCIA N° 067-CIEI-CIENTÍFICA-2022

El presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Científica del Sur (CIEI-CIENTÍFICA) da constancia que el proyecto de investigación, cuyos datos se registran a continuación, ha sido **aprobado** por el CIEI-CIENTÍFICA.

Código de registro:	**652-2021-PRE18**
Título:	**Dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del distrito de san juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19**
Investigador(a):	**Marjori Velasquez Pingus**

La aprobación del proyecto de investigación implica que el documento presentado a evaluación cumple con los lineamientos de Universidad en materia de investigación y ética, los cuales se sustentan en la normativa internacional vigente. Adicionalmente, en el contexto de la pandemia de enfermedad por COVID-19, le recomendamos cumplir con las normas publicadas por el estado peruano (accesos, medidas de bioseguridad, etc.) y tener los permisos de las instituciones en las que realizará el estudio antes de ejecutarlo.

En tal sentido, esta aprobación carecerá de valor si es que el proyecto de investigación arriba indicado es modificado de cualquier forma. Toda enmienda, añadido, eliminación o eventualidad (eventos adversos, etc.) posterior a la fecha de aprobación debe ser reportado al CIEI-CIENTÍFICA.

La vigencia de la aprobación de este documento es de dieciocho (18) meses (**hasta el 06 de agosto del 2023**), periodo en el que puede desarrollarse el proyecto. Cualquier trámite para su renovación deberá ser enviado antes del término de la vigencia de este documento, debiendo suspenderse todo desarrollo hasta que la renovación sea aprobada. La presente aprobación sería ratificada en la sesión del CIEI más próxima.

Villa El Salvador, 07 de febrero de 2022

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR - UCSUR - Comité Institucional de Ética en Investigación

Mg. Fulton Paul Rivera Albinagorta
Presidente
Comité Institucional de Ética en Investigación

Asesoría al postulante
T //(511) 610 6738
informes@cientifica.edu.pe
• Campus Villa 2 - Panamericana Sur km 19
• Calle Cantuarias 398, Miraflores

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°3 RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Resolución Directoral Académica de Carrera Nº 022 -DACPSI-DAFCS-U.CIENTÍFICA-2022

Lima, 08 de febrero del 2022

VISTO:

El informe de revisión independiente académica y la aprobación de un Comité de Ética del proyecto de tesis titulado: **"Dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del Distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19"** presentado por la egresada **Marjori Velasquez Pingus** con código 180000923.

CONSIDERANDO:

Que, de acuerdo con el Reglamento General de la Universidad Científica del Sur y los reglamentos de pregrado para obtener el título profesional de Licenciada en Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud, se debe desarrollar un trabajo de investigación.

Que, de acuerdo a la normativa vigente de la Universidad Científica del Sur, en uso de las atribuciones conferidas al Director Académico de la Carrera.

SE RESUELVE:

Art. 1° APROBAR e inscribir el proyecto de tesis titulado **"Dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del Distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la COVID-19"**, con N° de registro **652-2021-PRE18** y establecer el inicio del período de ejecución del mencionado proyecto.

Art. 2° NOMBRAR al **Mg. Jesús Manuel Guerrero Alcedo,** como asesor para el desarrollo de la tesis en cuestión.

Regístrese, comuníquese y archívese.





Mg. Liseth Paulett Fernandez
Directora
Carrera de Psicología

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°4 CONSENTIMIENTO Y ASENTIMIENTO INFORMADO

Formato de consentimiento informado para formar parte del estudio (padres de familia)

TÍTULO DEL ESTUDIO: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y RELACIÓN INTRAFAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE COLEGIOS PRIVADOS DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES EN TIEMPOS DE LA COVID-19

INTRODUCCIÓN: Estimado padre de familia, mi nombre es Marjori Velasquez, soy estudiante del 10mo ciclo de la Carrera de Psicología de la Universidad Científica del Sur. Me encuentro realizando una investigación que busca identificar la relaciona entre dependencia a los videojuegos y la relación intrafamiliar en estudiantes de secundaria de colegios privados del distrito de San Juan de Miraflores en tiempos de la Covid-19, ya que es un tema poco trabajado en nuestro contexto peruano, además por el incremento de aparatos tecnológicos a causa del confinamiento por la COVID- 19.

En los siguientes párrafos, se brindará la información sobre el proyecto y un consentimiento informado permitiendo que su hijo forme parte de la muestra. Primitivamente a ofrecer su autorización, menciono que se puede contactar conmigo, además de recalcar que la participación en voluntaria.

PROPOSITO DEL ESTUDIO: Con el presente estudio se busca conocer el nivel de dependencia a los videojuegos por parte de los estudiantes de secundaria, además saber si la inadecuada interacción entre los miembros de cada familia contribuye al problema. Sobre todo, en el contexto de la pandemia por la Covid-19 y los cambios que trajo, por ejemplo, el confinamiento obligatorio ha generado que la población a nivel mundial se centre en los aparatos tecnológico mayor tiempo.

PROCEDIMIENTOS: Se emplearán dos instrumentos psicológicos a su menor hijo. La primera para conocer el nivel de adicción a los videojuegos (“Test de Adicción a los videojuegos”), y la segunda para medir las interacciones entre los miembros de cada familia respecto a los problemas que afrontan, la expresión de sus emociones, las reglas en su convivencia y la su capacidad de adaptarse a los cambios (“Escala de evaluación de relaciones intrafamiliares”).

El primer instrumento se conforma de 25 ítems y el segundo de 56 ítems en escala Likert. Ambas pruebas son anónimas, pero los estudiantes deberán llenar una pequeña ficha sociodemográfica para conocer algunos datos como: edad, sexo e institución educativa. Después a ello se dará paso al desarrollo de ambos instrumentos, con un tiempo de administración de 30 minutos aproximadamente para ambas pruebas.

Cabe mencionar que el tiempo varía según cada estudiante. Asimismo, se responderán las interrogantes que se presenten en el trascurso del desarrollo de las pruebas. Es relevante indicar que, antepuesto a la aplicación de ambos instrumentos, se hará llegar a sus respectivos hijos un asentimiento informado parecido a este, para conocer su motivación en participar.

SELECCIÓN DE PARTICIPANTES: Los estudiantes de nivel secundario que puedan participar deben formar parte de alguna institución educativa privada en San Juan de Miraflores, además de tener entre 12 a 17 años, ya que con los resultados obtenidos se busca generalizar para todo el distrito. Asimismo, aquellos que acepten los asentimientos informados de manera voluntaria.

PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA. Los padres pueden decir si sus hijos participan; sin embargo, los estudiantes son los que finalmente deben acepten su participación. Al aceptar su participación se garantiza que será totalmente anónimo, además de utilizar

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR
Comité Institucional de Ética en Investigación
UCSUR
APROBADO
Fecha: 07/02/2022

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

los datos obtenidos con fines académicos. Finalmente, tomando en cuenta los resultados generales obtenidos se desarrollará un taller y compartirá folletos con el objetivo de reducir el impacto de la dependencia a los videojuegos y mejorar las relaciones entre los integrantes de las familias.

PROCEDIMIENTOS DEL ESTUDIO: En gestión con la Institución educativa se les hará llegar el consentimiento informado para que brinde el permiso para que su menor hijo sea parte de la muestra, luego a ello se compartirá con sus hijos un permiso similar a este nombrado "asentimiento informado". Posterior a ello, se aplicarán los dos instrumentos ya mencionados (Test de dependencia de videojuegos) y (Escala de evaluación de relaciones intrafamiliares). Los estudiantes tendrán un tiempo aproximado de 30 minutos, pero el tiempo varía según el término de cada estudiante. Durante el transcurso de las pruebas se resolverán a todas las dudas, para garantizar que todas las respuestas sean validadas.

Los resultados generales serán entregados a la dirección de la institución educativa. Los participantes no recibirán beneficios directos; sin embargo, las Instituciones podrán conocer el nivel de dependencia a los videojuegos y poder medir las interacciones entre los miembros de cada familia, de tal manera que se pueden desarrollar programas en la población.

Respecto a los resultados globales se entregarán a las instituciones correspondientes, mediante informe. Asimismo, la Universidad Científica del Sur se encargará de publicar el estudio en el repositorio.

Recuerde que tiene el derecho a retirarse o negarse, ya que es su deliberación. Si desea información acerca de la investigación puede ponerse en contacto al correo institucional 180000923@cientifica.edu.pe y al número telefónico, 957835493.

La invitación fue revisada y aprobada por [EL COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR], entidad que se asegura de que la investigación sea desarrollada éticamente, y puede comunicarse con ellos a través del correo electrónico cieicientifica@cientifica.edu.pe.

PARTE II: Certificado de consentimiento

Leí la información antepuesta y tuve la oportunidad de hacer preguntas sobre ella y todas fueron respondidas de manera adecuada. Por ello, doy mi consentimiento voluntario para que mi hijo sea parte de la muestra, si él desea hacerlo.
Colocar nombre del padre: _____
Firma del participante: _____
Fecha (Día/Mes/Año): _____

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR - UCSUR
Comité Institucional de Ética en Investigación
APROBADO
Fecha: 07/02/2022

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Declaración del investigador/persona que toma el consentimiento He leído con precisión la hoja de información al posible participante y, en lo posible me asegure que el participante entienda que se hará lo siguiente:
1. La participación es completamente voluntaria y anónima, ya que depende de cada uno ser parte o no de la muestra. Solo podrán participar aquellos estudiantes que acepten el asentimiento informado y completen todos los materiales entregados.
2. Se emplearán dos pruebas a los estudiantes uno para medir la Adicción a Redes Sociales y el otro para medir las Habilidades sociales. El tiempo de evaluación será de 30 aproximadamente.
3. Tienen el derecho de realizar preguntas antes, durante y después del proceso de investigación, las cuales deben ser respondidas adecuadamente.
4. La información conseguida en la investigación se tratará bajo manejará con incondicional confidencialidad y solo con fines académicos. Asimismo, los resultados se entregarán a las instituciones además podrán acceder al estudio mediante el repositorio de la Universidad Científica del Sur. Ratifico que los padres tuvieron la oportunidad para realizar preguntas respecto al estudio y reafirmo que los participantes no han sido impuestos para dar su consentimiento, y que el consentimiento fue voluntario por parte de los estudiantes.

FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO al participante.
Nombre del investigador/persona que ha tomado el consentimiento: _____
Firma del investigador/persona que ha tomado el consentimiento: _____



Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Formato de asentimiento informado para ser parte del estudio (12 a17 años)

TÍTULO DEL ESTUDIO: DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y RELACIÓN INTRAFAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE COLEGIOS PRIVADOS DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES EN TIEMPOS DE LA COVID-19

INTRODUCCIÓN: Hola, mi nombre es Marjori Velasquez, soy estudiante del 10mo ciclo de la Carrera de Psicología de la Universidad Científica del Sur. Actualmente me encuentro realizando un estudio para conocer si hay relación entre la dependencia a los videojuegos y las relaciones intrafamiliares. En los siguientes párrafos, se brindará la información sobre el proyecto para que formes parte del estudio, además mencionar que tus progenitores están enterados y puedes hablar con ellos al respecto, del mismo modo que conmigo. Tu participación es completamente voluntaria y si presentas alguna dudarte el desarrollo de las pruebas puedes realizarlas.

PROPOSITO DEL ESTUDIO: Busco conocer el nivel de dependencia a los videojuegos por parte de los estudiantes de secundaria, además saber si la inadecuada interacción entre los miembros de cada familia contribuye al problema. Sobre todo, en el contexto de la pandemia por la Covid-19 y los cambios que trajo, por ejemplo, el confinamiento obligatorio que ha generado que la población a nivel mundial se centre en los aparatos tecnológico mayor tiempo.

PROCEDIMIENTOS: Te tomaremos dos pruebas, una es para ver si tienes adicción a redes sociales y la otra para ver tu nivel de habilidades sociales. El primero tiene 24 preguntas y el segundo posee 33 preguntas. Las pruebas son anónimas, es decir, no deberás poner tu nombre, pero si deberás colocar tu grado de secundaria, edad y sexo. Tendrás de 20 a 25 minutos, como máximo para responderlas. Si acabas antes, deberás permanecer en silencio hasta que tus compañeros terminen. Si tienes alguna duda durante el desarrollo de las pruebas deberás levantar la mano en silencio para poder resolver tu duda.

SELECCIÓN DE PARTICIPANTES: Los participantes deben aceptar el asentimiento informado y completar los materiales presentados (instrumentos y ficha sociodemográfica)
PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA: Tu participación es complemente voluntaria, a pesar de que tus padres acepten tu participación. Además, toda la información brindada será anónima.

PROCEDIMIENTOS DEL ESTUDIO: En primer lugar, obtendremos los consentimientos informados de sus progenitores. Luego, se pasará a aplicar los asentimientos informados, una pequeña ficha sociodemográfica para conocer datos como: edad y género, finalmente el “test de dependencia a videojuegos” y la “escala de evaluación de las relaciones intrafamiliares”. Respecto al tiempo serán 30 minutos aproximadamente, sin embargo, el tiempo varía según el término de cada estudiante. No existe riesgo para tus padres o para ti, además en todo momento se respetará su deseo de no participar o retirarte del estudio.

No obtendrás beneficios por colaborar con tu participación, pero los resultados permitirán que las instituciones educativas armen algún plan en beneficio de su plana estudiantil. Además, aportaremos a investigaciones previas sobre la dependencia a los videojuegos y relación intrafamiliar.

Puedes tener acceso a la investigación desde el repositorio de la Universidad Científica del Sur, asimismo los resultados globales obtenidos serán compartidos con los padres de familia y directivos de la Institución Educativa. Recuerde que tiene el derecho a

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR - UCSUR - Comité Institucional de Ética en Investigación
APROBADO
Fecha: 07/02/2022

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

retirarse o negarse, ya que es su deliberación. Si desea información acerca de la investigación puede ponerse en contacto al correo institucional 180000923@cientifica.edu.pe y al número telefónico, 957835493. La invitación fue revisada y aprobada por [EL COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR], entidad que se asegura de que la investigación sea desarrollada éticamente, y puede comunicarse con ellos a través del correo electrónico cieicientifica@cientifica.edu.pe.

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR
Comité Intitucional de Ética en Investigación
UCSUR
APROBADO
Fecha: 07/02/2022

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°5 INSTRUMENTO PARA MEDIR DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS

Presentación: el presente instrumento busca conocer el grado de dependencia a los videojuegos que usted muestra, recuerde que no existe respuestas buenas ni malas, responda cada enunciado según sea tu caso

Elaborado: Chóliz & Marco (2011)

Adaptado a la población peruana: Salas et al. (2017)

Instrucciones: Muestra en qué grado estás de acuerdo o desacuerdo a las frases relacionados al uso que le das a los videojuegos.

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos	0	1	2	3	4
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos	0	1	2	3	4
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc)	0	1	2	3	4
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer	0	1	2	3	4
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc, en los videojuegos	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal refugio en mis videojuegos	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo un videojuego	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción de tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos	0	1	2	3	4
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc)	0	1	2	3	4

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	1	1	2	3	4

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°6 INSTRUMENTO PARA MEDIR RELACIÓN INTRAFAMILIAR

ESCALA DE EVALUACIÓN DE LAS RELACIONES INTRAFAMILIARES (E.R.I)

Presentación: Muestra en qué grado estás de acuerdo o desacuerdo a la función de tu familia, tomando en cuenta su opinión y experiencia. Recuerda que busco conocer tu punto de vista, para ello trata de ser sincero con tus respuestas además recalcar que no hay respuestas buenas o malas.

Elaborado: Andrade & Rivera (2010)

Adaptado a la población peruana: Gonzales (2021)

Instrucciones: Según la escala presentada indica la relación con tu familia, respondiendo y al número que mejor se ajuste.

5	4	3	2	1
Totalmente de acuerdo (TA)	De acuerdo **(A)**	Neutral **(N)**	En desacuerdo **(D)**	Totalmente en desacuerdo **(TD)**

1	En mi familia hablamos con franqueza.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
2	Mi familia no hace las cosas juntas.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
3	Mis padres me animan a expresar abiertamente mis puntos de vista	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
4	Hay muchos malos sentimientos en mi familia.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
5	Los miembros de mi familia acostumbran hacer cosas juntas	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
6	En casa acostumbramos expresar nuestras ideas.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
7	Me avergüenza mostrar mis emociones frente a mi familia.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
8	En mi familia es importante para todos expresar nuestras opiniones	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
9	Frecuentemente tengo que adivinar sobre qué piensan los otros miembros de mi familia o sobre cómo se sienten.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
10	Somos una familia cariñosa	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
11	Mi familia me escucha	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
12	Es difícil llegar a un acuerdo con mi familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

13	En mi familia expresamos abiertamente nuestro cariño	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
14	En mi familia, nadie se preocupa por los sentimientos de los demás.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
15	En mi familia hay un sentimiento de unión.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
16	En mi familia, yo me siento libre de expresar mis opiniones.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
17	El clima armónico de mi familia usualmente es desagradable	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
18	Los miembros de mi familia nos sentimos libres de decir lo que pensamos.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
19	Generalmente nos desquitamos con la misma persona de la familia cuando algo sale mal.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
20	Mi familia es cálida y nos brinda apoyo.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
21	Cada miembro de mi familia aporta algo en las decisiones familiares importantes	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
22	Encuentro difícil expresar mis opiniones en mi familia.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
23	En mi familia cada quien expresa fácilmente su opinión.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
24	Cuando tengo algún problema no se lo digo a mi familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
25	Mi familia acostumbra hacer actividades en conjunto.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
26	Nosotros somos sinceros unos con otros.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
27	Es difícil saber cuáles son las reglas que se siguen en mi familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
28	En mi familia acostumbramos discutir nuestros problemas.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
29	Los miembros de mi familia no son muy receptivos para los puntos de vista de los demás	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
30	Los miembros de mi familia de verdad nos ayudamos y apoyamos unos con otros.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
31	En mi familia, yo puedo expresar cualquier sentimiento que tenga	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
32	Los conflictos en mi familia nunca se resuelven.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
33	En mi familia expresamos abiertamente nuestras emociones	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
34	Si las reglas se rompen no sabemos que esperar.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
35	Las comidas en mi casa usualmente son amigables y placenteras.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
36	En mi familia nos decimos las cosas abiertamente.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
37	Muchas veces los miembros de mi familia se callan sus sentimientos para ellos mismos.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
38	Nos contamos nuestros problemas unos a otros.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

39	Generalmente cuando surge un problema cada miembro confía solo en sí mismo.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
40	Mi familia tiene todas las cualidades que yo siempre quise en una familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
41	En mi familia, yo siento que puedo hablar las cosas y solucionar los problemas.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
42	Mi familia no habla de sus problemas.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
43	Cuando surgen problemas toda mi familia se compromete a resolverlos.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
44	El tomar decisiones es un problema en mi familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
45	Los miembros de mi familia realmente se apoyan	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
46	En mi casa respetamos nuestras propias reglas de conducta	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
47	En mi familia, cuando alguien se queja otro se molesta	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
48	Si hay algún desacuerdo en mi familia, tratamos de suavizar las cosas y de mantener la paz.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
49	Nuestras decisiones no son propias sino que están forzadas por cosas fuera de nuestro control.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
50	Nuestras decisiones no son propias sino que están forzadas por cosas fuera de nuestro control.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
51	La disciplina es razonable y justa en mi familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
52	Los miembros de mi familia no acordamos unos con otros al tomar decisiones.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
53	Todo funciona bien en mi familia.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
54	Peleamos mucho en mi familia	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
55	Los miembros de mi familia nos animamos unos a otros a defender nuestros derechos.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
56	Las tareas familiares no están lo suficientemente bien distribuidas	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

¡Gracias por tu participación!

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO N°7 AUTORIZACIÓN PARA USO DE PRUEBAS PSICOLÓGICAS

MC Mariano Choliz <Mariano.Choliz@uv.es>
Para: Marjori Velasquez Pingus
Jue 03/06/2021 5:18

A39_AnalesPsicologia_2011.p... 299 KB

Puedes usar el TDV.

Salud y resistencia

MCh

> En primer lugar, saludar a su persona Psicólogo MARIANO CHÓLIZ MONTAÑÉS esperando que se encuentre bien de salud.
> Mi nombre es MARJORI VELASQUEZ PINGUS, soy estudiante del 9no ciclo de la carrera de PSICOLOGÍA, lugar de procedencia LIMA-PERÚ.
> Por otro lado, Este año me encuentro realizando mi proyecto para la tesis y me encuentro muy interesada en utilizar uno de sus instrumentos (ADITEC-V) ya que me llama mucho la atención el poder conocer el nivel de adición a los video juegos en tiempos de pandemia, sin embargo, también se me dificulta el poder conseguir la prueba (en TEA EDICIONES sale costo la prueba) me ayudaría que me facilite el material correspondiente, debido a que usted como autor tiene la facilidad de acceso.
> Asimismo, he leído varios estudios e investigación de su autoría en la cual puedo apreciar el interés por dar a conocer un tema tan importante que involucra a las personas de todas las edades, pero más aún en la adolescencia y que si no es controlado de manera adecuada puede conllevar a puntos graves.
>
> Antes de despedirme quiero brindarle las gracias por motivarme a querer seguir investigando sobre las adicciones a los videojuegos a través de sus estudios.
> De ante mano, gracias por su tiempo.
> Espero su pronta respuesta.
>
>

--
Mariano Chóliz Montañés
Catedrático de Psicología Básica
Facultad de Psicología
Universidad de Valencia
http://www.juegoetico.es

M Maria Elena Rivera Heredia <maelenarivera@gmail.com>
Para: Marjori Velasquez Pingus
Sáb 03/07/2021 16:56



2021-articulo-ser madre y es... 385 KB
2019-capitulo-recursos psico... 2 MB
2019-articulo-intervention pr... 392 KB
2006-articulo-recursos e inte... 175 KB
2010-articulo-Escala de evalu... 448 KB

Mostrar los 7 datos adjuntos (5 MB) Guardar todo en OneDrive - Grupo Educad Descargar todo

Iniciar respuesta con: ¡Mil gracias! ¡Muchas gracias por tu pronta respuesta! Muchas gracias.

Hola:
Agradezco tu interés en la Escala de Evaluación de las Relaciones Intrafamiliares.
Cuenta con mi autorización para utilizarla.
Te comparto algunas publicaciones en donde la hemos utilizado también.
Recibe un cordial saludo,
Maria Elena

--
Saludos cordiales,
Maria Elena

Dra. Maria Elena Rivera Heredia
Profesora Investigadora de la Facultad de Psicología
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
México
Celular (+521) 4432050616

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis