



**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

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Lima, 09 de noviembre de 2023.

Los integrantes del Jurado de tesis:

Presidente:	Dr. Freddy Roberpierre Jaimes Alvarez	<input type="checkbox"/>
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:	<b>Marjori Velasquez Pingus</b>	Nota (en letras):	<b>18 (dieciocho)</b>
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*

## 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<sup>13</sup>, 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

<sup>13</sup> En conformidad con la Resolución del Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD

<sup>14</sup> Los documentos están en: <https://investigacion.cientifica.edu.pe/reglamentos/>

## 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



#### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="https://repositorio.autonmadeica.edu.pe">repositorio.autonmadeica.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://repositorio.uigv.edu.pe">repositorio.uigv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.upla.edu.pe">repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1%

**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.

“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](mailto: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.

[jguerrero@cientifica.edu.pe](mailto:jguerrero@cientifica.edu.pe)

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

## 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.