

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023

TESIS

Para optar el título profesional de licenciada en psicología

Autora: Br. Gonzales Carnero, Daniela Alexandra

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

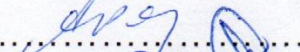
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

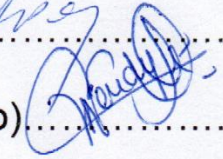
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

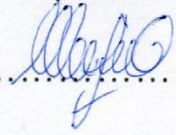


Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dr. Pérez Urruchi Abraham Eudes (presidente) 

Dr. Cedillo Lozada Wendy Jesús Catherin (secretario)..... 

Dr. Ordinola Luna Alexander (Vocal) 

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023

Los suscritos declaramos que la tesis es original en contenido y forma

Br. Gonzales Carnero Daniela Alexandra (Autora)
ORCID: 0000-0003-2903-2711

Dr. Saavedra López Miguel Ángel (Asesor)
ORCID: 0000-0003-4913-933X

Tumbes, 2026



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

"Año de la esperanza y el fortalecimiento de la democracia"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los veintitrés días de febrero del dos mil veintiséis, siendo las ocho horas y cero minutos de la mañana, en la Sala De Usos Múltiples Del Centro Académico De Investigación Psicológica de la Universidad Nacional de Tumbes- Ciudad Universitaria, se reunieron el jurado calificador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, designado por RESOLUCIÓN N°066-2024/UNTUMBES-FACSO-D, del 27 de febrero del 2024, Dr. Abraham Eudes Pérez Uruchi (presidente), Dra. Wendy Jesús Catherin Cedillo Lozada (Secretario), y el Dr. Alexander Ordinola Luna (vocal), reconociendo en la misma resolución además, al Dr. Miguel Angel Saavedra Lopez como asesor, se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis, titulada "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE ZARUMILLA, 2023", para optar el título profesional de Licenciado en Psicología, presentado por la:

Br. Daniela Alexandra Gonzales Carnero


Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la Br. Daniela Alexandra Gonzales Carnero, aprobado por unanimidad, con el calificativo de BUENO.

Se hace conocer a la sustentante, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado indica.

En consecuencia, queda **Expedita** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del título profesional en psicología, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las diez horas y veinticinco minutos, se dio concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 23 de abril de 2026.


DR. Abraham Eudes Pérez Uruchi
DNI N° 00252181
ORCID N° 0000-0003-2037-8951
Presidente


DRA. Wendy Jesús Catherin Cedillo Lozada
DNI N°: 43512438
ORCID: 0000-0001-5676-936X
Secretaria


DR. ALEXANDER ORDINOLA LUNA
Vocal
DNI N°: 40237516
ORCID: 0000-0002-5964-4788

Daniela Alexandra Gonzales Carnero

Adición a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públ...

DEPÓSITO ASESORADOS 2025-II

Detalles del documento

Identificador de la entrega

0100002311173988455113

Fecha de entrega

8 Jun 2025, 11:23 GMT-5

Fecha de descarga

8 Jun 2025, 11:25 GMT-5

Nombre del archivo

Adición a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las institucio...docx

Tamaño del archivo

109.0 KB

35 páginas

9490 palabras

53.291 caracteres

Dr. Saavedra López Miguel Ángel.

ORCID: 0000-0003-4913-933X

Asesor




13% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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



Dr. Saavedra López Miguel Ángel.
ORCID: 0000-0003-4913-933X
Asesor


Fuentes principales

- 11% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 10% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	2%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2025-09-29	1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-07-22	1%
4	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
5	Internet	revistas.upu.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-06-14	<1%
7	Internet	repositorio.upla.edu.pe	<1%
8	Internet	creativecommons.org	<1%
9	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2025-11-19	<1%
10	Internet	repositorio.usilener.edu.pe	<1%
11	Trabajos del estudiante	Universidad Peruana Los Andes on 2020-11-11	<1%


Dr. Saavedra López Miguel Ángel.
ORCID: 0000-0003-4913-933X
Asesor

12	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-08-28	41%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2019-07-17	41%
14	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-05-11	41%
15	Internet	Salcedo Maldonado, Jorge Luis, Universitat Autònoma de Barcelona. Departamen...	41%
16	Trabajos del estudiante	Universidad Cooperativa de Colombia on 2023-11-15	41%
17	Trabajos del estudiante	UNBSA on 2020-09-08	41%
18	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2016-05-03	41%
19	Internet	alicia.concytec.gob.pe	41%
20	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2020-04-27	41%
21	Trabajos del estudiante	Universidad Continental on 2019-09-25	41%
22	Trabajos del estudiante	Universidad Femenina del Sagrado Corazón on 2025-03-19	41%
23	Trabajos del estudiante	Universidad Pública de Navarra on 2024-08-01	41%
24	Internet	repositorio.unap.edu.pe	41%
25	Trabajos del estudiante	Universidad Católica Boliviana "San Pablo" on 2024-11-04	41%



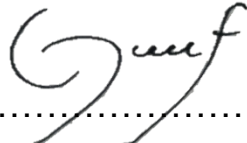
Dr. Saavedra López Miguel Ángel.
 ORCID: 0000-0003-4913-933X
 Asesor


26	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2017-11-29	<1%
27	Trabajos del estudiante	Universidad Continental on 2019-11-28	<1%
28	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional Agraria de la Selva on 2026-05-27	<1%
29	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-11-07	<1%
30	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Tumbes on 2024-11-20	<1%
31	Internet	hdl.handle.net	<1%
32	Internet	www.slideshare.net	<1%



Dr. Saavedra López Miguel Ángel.
 ORCID: 0000-0003-4913-933X
 Asesor

RESPONSABLES

Br. Gonzales Carnero Daniela Alexandra (Autora) 

Dr. Saavedra López Miguel Ángel (Asesor) 

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a mis padres Carmina Carnero Chávez y Jaime Gonzales Salinas por el apoyo incondicional que han brindado durante mi carrera, así mismo por ser el motivo de seguir adelante.

A mis hermanos: Jairo y Adriel, por la motivación a conseguir mis metas.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por estar presente en mi vida, por ser mi guía en cada paso que doy.

A mis padres, por el apoyo para conseguir mis metas.

A mi asesor, Dr. Miguel Saavedra López, por su apoyo, paciencia y orientación durante el proceso de esta investigación.

Finalmente, a los directivos y estudiantes de las instituciones educativas públicas de Zarumilla por la oportunidad y participación, para poder realizar este trabajo de investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	xi
AGRADECIMIENTO.....	xii
INDICE DE TABLAS.....	xiv
INDICE DE ANEXOS.....	xv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT	xvii
I. INTRODUCCIÓN.....	18
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	22
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	33
3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	33
3.2. HIPÓTESIS.....	34
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	34
3.4. CRITERIO DE SELECCIÓN:.....	36
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	37
3.6. PROCESAMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	38
3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	38
3.8. ASPECTOS ÉTICOS.....	39
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	40
V. CONCLUSIONES.....	50
VI. RECOMENDACIONES.....	51
VII. REFERENCIA.....	52
VIII. ANEXOS.....	65

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Descripción de la población de estudiantes de secundaria en las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.	34
Tabla 2.	Descripción de la muestra probabilística estratificada de las instituciones educativas públicas por grados de Zarumilla.	36
Tabla 3.	Relación entre adicción a los videojuegos y Funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones publicas de Zarumilla, 2023.	40
Tabla 4.	Niveles de adicción a los videojuegos.	41
Tabla 5.	Niveles de funcionamiento familiar.	41
Tabla 6.	Relación entre adicción a los videojuegos y dimensiones de funcionamiento familiar.	42
Tabla 7.	Relación de funcionamiento Familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos.	43

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia	66
Anexo 2: Matriz conceptual y operacional de variables.....	67
Anexo 3: Instrumento escala de funcionamiento familiar FACES- III.....	69
Anexo 4. Ficha técnica de la escala de funcionamiento familiar FACES- III.....	70
Anexo 5: Proceso de confiabilidad y validez de FACES III	73
Anexo 6: Instrumento de escala de adicción a los videojuegos HAMM- 1ST	74
Anexo 7. Ficha técnica de la escala de adicción a los videojuegos HAMM- 1ST .	76
Anexo 8: Proceso de confiabilidad y validez de HAMM-1ST.	77
Anexo 9: Prueba de normalidad.....	79
Anexo 10: Consentimiento informado.....	80
Anexo 11: Asentimiento informado	81
Anexo 12: Resolución de asignación de jurado.....	82
Anexo 13: Resolución de aprobación de proyecto	84
Anexo 14: Resolución de ampliación de vigencia de tesis	86

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue determinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria que asistan a las instituciones públicas de Zarumilla, 2023. Se utilizó una metodología de tipo básica, bajo un diseño no experimental, de corte transversal-correlacional. La muestra estuvo conformada por 331 estudiantes de una población de 2358 estudiantes de las instituciones educativas públicas de Zarumilla. Los instrumentos utilizados fueron la escala de adicción a los videojuegos HAMM-1ST y la escala de funcionamiento familiar (FACES-III). Los resultados obtenidos indicaron que existe relación inversa débil y no significativa entre las variables adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar ($r = -0.037$; $p = 0,506$). Respecto a los niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes, predomina un 86,4% de nivel uso; en cuanto a funcionamiento familiar, predomina el nivel medio (51%), seguido del nivel extremo (25%); por lo tanto, el 76% de la población presenta disfuncionalidad familiar. Se concluye que existe una relación inversa débil y no significativa: el funcionamiento familiar no está relacionado con la adicción a los videojuegos.

Palabras clave: Adicción a los videojuegos, funcionamiento familiar, estudiantes, secundaria.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine the relationship between family functioning and video game addiction in secondary school students attending public institutions in Zarumilla, 2023. A basic methodology was used, under a non-experimental, cross-sectional-correlational design. The sample consisted of 331 students from a population of 2,358 students in public educational institutions in Zarumilla. The instruments used were the HAMM-1ST video game addiction scale and the FACES-III family functioning scale. The results obtained indicated that there is a weak and insignificant inverse relationship between the variables of video game addiction and family functioning ($r = -0.037$; $p = 0.506$). Regarding levels of video game addiction among students, 86.4% of users fall into the moderate category; in terms of family functioning, the average level predominates (51%), followed by the extreme level (25%). Therefore, 76% of the population exhibits family dysfunction. It is concluded that there is a weak and insignificant inverse relationship; family functioning is not related to video game addiction.

Keywords: Video game addiction, family functioning, students, secondary school.

I. INTRODUCCIÓN

La evolución tecnológica ha aportado diversos beneficios en diversos ámbitos, especialmente en el descanso y la recreación, a través del desarrollo de juegos por internet y videojuegos; sin embargo, los sujetos que hacen un uso excesivo de estas actividades pueden adquirir una adicción (Chamba et al., 2022). En el transcurso de una encuesta mundial en junio de 2020, alrededor del 60% de los participantes afirmaron que estaban jugando más juegos multijugador, siendo la pandemia por la COVID-19 el factor primordial asociado al incremento (Simon-Kucher, 2021); asimismo, los elementos que influyen en la adicción a los videojuegos pueden ser diversos.

Una investigación realizada en Taiwán llegó a la conclusión de que el hogar es el ámbito básico en el que niños y adolescentes interactúan mediante el juego. No obstante, cuando este entorno familiar presenta un mal funcionamiento, los menores pueden experimentar insatisfacción, lo que influye en el desarrollo de la adicción al juego (Chiu et al., 2004). De manera similar, un estudio realizado en Irán evidenció que el estado de ocupación de los padres se enlaza de forma directa y significativa con la adicción a los juegos de computadora (Abedini et al., 2012). Asimismo, los jugadores con problemas tienden a dedicar menos tiempo a actividades sociales con sus padres, donde presentan mayores niveles de hostilidad, menos afecto y una crianza de menor calidad, lo que se asocia con un entorno familiar peor en comparación con los jugadores normales (Jung & Kim, 2016; Kim & Kim, 2015; Da Charlie et al., 2011; Wang et al., 2014).

Además, una encuesta realizada en el Sur de China durante un año menciona que el 40,9% de los encuestados son adictos a los videojuegos, existiendo como factor de riesgo predominante el trauma infantil (Zhou et al., 2023). Por su parte, Stevens et al. (2021) señalaron que la prevalencia mundial del trastorno por juego fue de

3,05% únicamente en adolescentes, y que este trastorno presenta características similares a las del trastorno obsesivo-compulsivo. En Estados Unidos, se halló que el 82% de los adolescentes efectuaban uso problemático de pantallas, siendo el 7% correspondiente a videojuegos, el 21,8% juegos en celular y el 3,5% redes sociales (Raney et al., 2023).

Por otro lado, un estudio realizado en Huelva, España, mostró que la familia no solo participa en el nacimiento de la adicción, sino que también puede mantener la conducta adictiva, actuando como iniciadora o reforzadora de esta (Blanco et al., 2016). Asimismo, los jóvenes que usan los videojuegos de manera descontrolada suelen provenir de familias monoparentales y de un bajo nivel de funcionamiento (Rikkers et al., 2016; Rehbein & Baier, 2013).

En Perú, King, manager de GFK (2022) menciona que el 9% de los peruanos afirmaron haber jugado videojuegos en el año 2021; mientras que en 2022, la cifra se incrementó al 16% de la población peruana. Por otra parte, una entrevista realizada por el psiquiatra Palacios (2021) reveló que tres de cada diez niños y adolescentes presentan signos de uso problemático de videojuegos debido a la pandemia de la COVID-19, ya que uno de los factores asociados al uso excesivo es la presencia de familias disfuncionales, con escasa comunicación y sin tiempo para el cuidado de los hijos; los videojuegos se convierten en un escape de la realidad.

Las adicciones conductuales se deben a la insatisfacción familiar o a relaciones conflictivas entre sus miembros, lo que les provoca estrés y puede llevar a desarrollar conductas adictivas como mecanismo para reducirlo (Rojas, 2013).

En Lima Metropolitana, Vallejos & Capa (2010) revelaron que el 85% de los adolescentes utilizan videojuegos; de ellos, el 95% de los varones y el 70% de las mujeres realizan un uso desmesurado de videojuegos, siendo los principales sitios de juego el hogar (40%) y las cabinas de internet (42%), y siendo un factor importante la disfuncionalidad familiar.

A nivel local, no se han identificado estudios que exploren directamente la relación entre la adicción a los videojuegos y el funcionamiento familiar; sin embargo, sí existen estudios que abordan estas variables por separado. Esto lo demuestra la investigación de Rodríguez (2022), que revela que el 80,35% de los estudiantes

presentan disfuncionalidad familiar, además de señalar que el funcionamiento familiar tiene un impacto en la aparición de la depresión. Por otro lado, Díaz (2024) indicó que el aumento de la práctica problemática de videojuegos se asocia con una menor tolerancia a la frustración en los estudiantes de secundaria, y reportó que el 56,1% de los participantes se sitúa en el nivel sin problemas, el 40,6% en el nivel con problemas potenciales y el 3,2% presenta problemas severos.

Por lo mencionado anteriormente, se consideró pertinente investigar la relación entre la adicción a los videojuegos y el funcionamiento familiar, debido a la ausencia de estudios que aborden esta problemática de manera conjunta. En un estudio realizado en Tumbes, Saavedra y Calle (2016) señalaron que uno de los principales factores de riesgo asociados a la adicción es la presencia de problemas familiares. En este contexto, se conlleva plantear la siguiente problemática: ¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023?

La presente investigación se justifica desde diversos enfoques. De manera teórica, se recopiló información y datos relevantes sobre las variables estudiadas, que se utilizarán como base para futuras investigaciones comparativas. En cuanto al aspecto práctico, los resultados obtenidos reflejan la realidad de la población estudiada, lo que permite generar conciencia sobre los efectos asociados a cada una de las variables analizadas.

Desde la perspectiva metodológica, se utilizaron instrumentos previamente validados en el distrito de Zarumilla, lo que otorga solidez a la investigación y la convierte en un referente útil para futuras investigaciones. Finalmente, se justificó de manera social; el estudio permitió conocer la situación actual de los estudiantes de Zarumilla, lo que contribuyó a plantear nuevas estrategias orientadas a la prevención de las adicciones a los videojuegos y a la intervención en casos de disfuncionalidad familiar.

El objetivo general de la investigación fue determinar la relación entre adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas de Zarumilla-2023, seguido de los objetivos específicos: Identificar los niveles de adicción a videojuegos, identificar los niveles de funcionamiento familiar, determinar la relación entre adicción a los videojuegos

y las dimensiones de funcionamiento familiar, y determinar la relación de funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

El estudio se consigna de seis capítulos, el primero describe la introducción la cual puntualiza, la situación problemática, justificación del problema y objetivos de la investigación; el segundo capítulo detalla la revisión de la literatura especificando los elementos teóricos, antecedentes internacionales, nacionales y locales; el tercer capítulo se evidencia materiales y métodos (tipo y diseño de investigación, población, muestra, muestreo, criterios de selección, técnicas, procesamiento de análisis de datos y aspectos éticos). En el cuarto capítulo se presentan los resultados y la discusión; en el quinto, las conclusiones; y en el sexto, las recomendaciones; finalmente, se detallan las referencias y los anexos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

La adicción a los videojuegos implica un esquema de comportamiento que presentan las personas, caracterizado por un control deficiente de dicha práctica (Estrada et al., 2022). Antes de ahondar en esta problemática, es fundamental conceptualizar el término videojuego, que hace referencia a una herramienta de carácter didáctico; su mecanismo lúdico posee una capacidad instructiva, significativa en el entorno del desarrollo de habilidades cognitivo-espaciales. Asimismo, facilitan recursos para los programas educativos, recalando el contenido motivador, el alto valor de la implicación activa del consumidor, el feedback avivado de habilidades y destrezas en la resolución de dificultades. No obstante, cuando el uso es excesivo, puede generar una adicción (Calvo, 1998; Tejeiro & Pelegrina, 2008).

La adicción se define como la dependencia de actividades o sustancias que perjudica la salud o el equilibrio mental (Real Academia Española, 2021). Asimismo, Tavera y Martínez (2001) señalan que la adicción es la dependencia fisiológica y psicológica de sustancias psicoactivas, provocada por el abuso de estas. Por su parte, Bozarth (como se cita en Reid, 2012) define la adicción como “toxicidad motivacional”, es decir, una motivación por algo tan fuerte que imposibilita al individuo reaccionar a otros estímulos motivacionales.

Es significativo precisar que en el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5) no alude el término “adicción” a modo de diagnóstico, sino que lo expresa como: “trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos en sus diferentes clases de sustancias”, en los últimos años, se incorpora también los “trastornos no relacionados con sustancias”, como es el término de juego patológico, donde es claro que se logra depender de algo que no sea una sustancia (Trujillo , 2019; American Psychiatric Association, 2014).

Según la Organización Mundial de la Salud (2020) la adicción a los videojuegos se define como una conducta deficiente de tratar de controlar el tiempo de juego, lo

cual genera una pérdida del interés por las actividades diarias, lo que provoca malestar cuando se quiere abandonar el juego, a veces denominado abstinencia. De manera similar, Purwa et al. (2021) definen la adicción a los videojuegos como una dificultad de salud psíquica provocada por el acceso incontrolado a las zonas de videojuegos. Por su parte, Chóliz y Marco (2011) señalan que los videojuegos representan uno de los pasatiempos más cautivadores en la actualidad y se han transformado en una de las ocupaciones favoritas en niños y jóvenes; tanto por el interés como por el tiempo que pasan jugando. Los beneficios de esta actividad son incuestionables, pero el uso excesivo puede conducir al abuso y causar serios problemas a las personas y a su entorno.

Según Marco y Chóliz (2017) la dependencia de los videojuegos está conformada por cuatro factores. El primero es la abstinencia; se refiere al malestar que se produce cuando un individuo no puede jugar videojuegos y los utiliza para aplacar problemas psicológicos. Abuso y tolerancia, caracterizados por el aumento gradual del tiempo dedicado al juego para obtener los mismos efectos iniciales. En tercer lugar, los problemas con los videojuegos: son los efectos nocivos del uso excesivo. Finalmente, la complejidad de los videojuegos se refiere a la dificultad para mantener el control, lo que impide al individuo detener la actividad en momentos inapropiados.

Para Griffiths (2008) la adicción a los videojuegos se compone de varios elementos. El primero es la focalización; implica que el juego se convierte en la actividad más significativa en la vida del sujeto. En segundo lugar, la modificación del estado de ánimo se refiere a las experiencias subjetivas que los individuos manifiestan como resultado del atractivo de los videojuegos. El tercer componente es la tolerancia; se entiende como el tiempo que se requiere para acelerar el juego para conseguir los mismos efectos de alteración del estado de ánimo que aparecieron por primera vez. En cuarto lugar, la abstinencia, que se manifiesta mediante síntomas emocionales y efectos físicos que se producen cuando, de manera repentina, se deja o se limita el juego. Los conflictos se deben a pasar demasiado tiempo jugando videojuegos; ocurren con sujetos que interactúan con el jugador. Finalmente, la recaída es la predisposición a recrear esquemas de juego desde el principio o a repetir los patrones de un principio.

Respecto a las teorías de adicción a los videojuegos, se dan a conocer las que se encuentran vigentes:

La teoría del enfoque regulador detalla que cada sujeto posee un sistema de autorregulación que radica en un foco de promoción y en un foco de prevención, el cual está encaminado por sistemas motivacionales fundamentados en diferentes conjuntos de necesidades funcionales. El sistema de promoción se refiere a las necesidades de nutrición y de desarrollo. Como consecuencia, las personas que se centran en la promoción se preocupan esencialmente por la presencia o la desaparición de estados finales positivos: “ganancias o no ganancias”. Por el contrario, el sistema de prevención se fundamenta en las necesidades de seguridad y protección. En consecuencia, los individuos con un enfoque preventivo le intranquilizan esencialmente la ausencia frente a la presencia de estados finales negativos (Higgins, 1997).

Purwa et al. (2021) aseguran que el enfoque regulador altera las tendencias hacia las adicciones; los jóvenes centrados en la promoción y en la prevención tienden a usar los videojuegos para alcanzar sus objetivos finales, lo que finalmente los lleva a un comportamiento adictivo hacia los videojuegos.

La teoría de la experiencia de flujo de Csikszentmihalyi y LeFevre (1989) sostiene que la experiencia será más positiva cuando un individuo perciba que el entorno ofrece bastantes oportunidades de acción que correspondan a las propias aptitudes de la persona para actuar. El flujo es un período mental en el que un individuo se introduce por completo en una tarea; esto es más que centrar toda su atención en una tarea específica: las emociones no se limitan a ser contenidas y canalizadas, sino que se energizan positivamente y se enfocan en la tarea. Cuando toda la atención de un individuo se centra en la tarea y nada más, esta teoría se relaciona con la motivación intrínseca de Deci y Ryan (2000) donde la naturaleza gratificante de la experiencia de flujo motiva a las personas a intentar repetirla y promueve sus capacidades para enfrentar desafíos más complejos.

Para Reid (2012) la experiencia de flujo y la motivación intrínseca pueden explicar por qué el juego es tan atractivo y adictivo. El desafío está reducidamente vinculado a la experiencia de flujo, además está influenciado por la motivación, donde los jugadores comprometidos, experimentan desafíos y juegan por más tiempo, porque

es más probable que experimenten el flujo, así mismo si la motivación primordial para jugar a los videojuegos es evitar o escapar de otras actividades, es posible que haya mayor riesgo de acoger conductas relacionadas con la adicción, y esta afirmación se puede utilizar para identificar a los individuos de riesgo.

Dong y Potenza (2014) basándose en modelos de las adicciones a las drogas y en la literatura sobre el trastorno de juego por internet, proponen un modelo cognitivo-conductual para conceptualizar la adicción a los videojuegos, indicando que el modelo se enfoca en tres áreas y su influencia en las conductas adictivas. Estas áreas abarcan los impulsos motivacionales relacionados con el anhelo de obtener recompensas y la reducción del estrés, así como el control conductual vinculado a la inhibición ejecutiva y a la toma de decisiones, que implica evaluar las ventajas y desventajas de participar en conductas motivadas por el juego desmesurado.

Desde la perspectiva teórica del aprendizaje social de Bandura, se establece que las conductas adictivas se adquieren en el entorno social, donde las interacciones sociales son fundamentales al involucrar al observador en el proceso; asimismo, la motivación es crucial para que el individuo cambie o disminuya las conductas indeseadas (Maita, 2024).

Según la teoría de los componentes biopsicosocial propuesta por Griffiths (2008), los elementos clave en la adicción a los videojuegos son la focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflictos y recaída; por consiguiente, cualquier comportamiento que cumpla con estos seis criterios se considera una adicción, en el caso de la adicción a los videojuegos, Griffiths (2009), como se citó en Mendoza (2013).

El siguiente punto se refiere al funcionamiento familiar. Para conocer más a profundidad, se abordará conceptualizando el término familia. Para Andolfi (1998) la familia es un grupo de unidades organizadas e interdependientes, unidas por funciones dinámicas y pautas de comportamiento, que interactúan constantemente e intercambian información con el exterior. Por otro lado, Álvarez-González (2003) menciona que la familia es un grupo de seres humanos asentado principalmente en la afectividad o en el parentesco consanguíneo, que facilita el desarrollo de los individuos que constituyen este grupo, tanto dentro como fuera del marco familiar, y viabiliza la adquisición de estrategias específicas para la plena madurez humana.

De acuerdo con Robles et al. (2003) la familia se integra según el número de elementos y la forma de estructura; nucleares es la unión de dos personas existe un vínculo personal; extensas conformado por padres, hijos y nietos; familias de padres separados, ocurre cuando los padres se divorcia; familias reconstruidas después de la separación los padres se juntan con otras personas y comienzan una nueva vida juntos; familia monoparental ocurre cuando una pareja decide no vivir juntos, se separan o cuando uno de los miembros fallece; familias adoptivas no existe una conexión biológica entre padres e hijos, pero, tiene la función de criar y educar a los hijos.

Para Molina (como se cita en Herrera, 1997), la familia es un sistema y no hay culpable del fracaso, pero los problemas surgen inevitablemente por la falta de interacción familiar, es decir, por la disfuncionalidad de la familia como sistema.

Asimismo, la familia es el marco más sustancial para la mejora armoniosa de sus miembros, lo cual es de gran importancia en la sociedad actual cambiante. Para que la familia pueda desempeñar las funciones que se le atribuyen histórica y socialmente, se requiere un funcionamiento adecuado, el cual se relaciona con el desarrollo de cualidades y comportamientos (Zambrano y Mayo, 2022).

Por otro lado, para Herrera (1997) el funcionamiento familiar debe cumplir indicadores como el cumplimiento eficiente de las funciones culturales, económicas, biológicas y espirituales, así mismo las familias permitan a los miembros desarrollar la identidad personal y la autonomía, donde coexista flexibilidad de las reglas y roles para la resolución de conflictos, la comunicación sea clara, coherente y afectuosa que consienta participar en las dificultades, Además tengan la capacidad de acomodarse a los cambios.

La funcionalidad familiar es el conjunto de atributos que posee la familia para promover la adaptación positiva y el bienestar de sus integrantes. De esta manera, es importante que la familia supere todo tipo de crisis, lo cual fortalecerá los lazos familiares, el apego, la comunicación y el afecto (Reyes y Oyola, 2022).

En relación con las teorías referidas al funcionamiento familiar, se dan a conocer las siguientes:

La teoría general de los sistemas propuesta por Bertalanffy (citado en Chavez, 2021) quien menciona que el individuo está sumergido en su entorno familiar; las relaciones que poseen entre ellos alcanzan a perturbar o crear cierto cambio en la unidad familiar. De manera que la funcionalidad de una familia obtendrá coherencia en base a cómo los miembros logren cohabitar diariamente, la influencia entre ellos y las cosas que ejecuten a favor del hogar, ya que bajo este aspecto la unidad familiar es vista como un todo, en donde si algo llega a fracasar, los miembros se verán afectados.

Otra de ellas es el modelo circuplejo de Olson, quien presenta 3 dimensiones para expresar el funcionamiento familiar: cohesión, flexibilidad y comunicación (Olson, 2000):

Cohesión se refiere al grado de vinculación afectiva entre los miembros de la familia. Al mismo tiempo, nivelan la separación y unión de sus miembros, existiendo 4 niveles de cohesión; desprendida hay una desconexión emocional exagerada de poca importancia entre los miembros de la familia alta desconexión e interdependencia personal, Separada hay cierta desconexión emocional pero nada demasiado extremo el tiempo separados es importante, alguna toma de decisiones conjunta y obteniendo el apoyo de los miembros, conectada la intimidad emocional y la lealtad son evidentes, enredada la intimidad emocional es extrema y requiere lealtad, los miembros son muy dependientes y sensibles entre sí. Respecto a cohesión, una familia funcional es separada y conectada; por otro lado, la familia disfuncional es desprendida y enredada.

Flexibilidad hace referencia al mundo del liderazgo y normas en el hogar. Se concentra en cómo la familia concilia la estabilidad con el cambio, y existen 4 niveles: en primera instancia, la familia rígida se caracteriza por que un miembro de la familia es el líder y controlador; las negociaciones son limitadas. Por otro lado, en la familia estructurada aquí, el liderazgo es un poco democrático; con algunas negociaciones, introducen a los hijos; los roles son estables. Asimismo, en las familias flexibles coexiste un liderazgo igualitario, cohabita la democracia, las negociaciones están abiertas cuando se toman decisiones y los niños están incluidos. Por último, las familias caóticas se caracterizan por un liderazgo cerrado y limitado; las decisiones son precipitadas y poco meditadas, los roles no son

claros. Respecto a flexibilidad, una familia funcional es estructurada y flexible; por otro lado, la familia disfuncional es rígida y caótica.

La comunicación es una dimensión facilitadora; asimismo, es primordial para las demás dimensiones. Esta se evalúa centrándose en la familia, en su capacidad de oír, hablar, revelarse, ser clara, mantener la continuidad y respetar.

Asimismo, la teoría sistémica estructural de Minuchin (1974) señala que la funcionalidad de la familia se compone de tres aspectos: las normas que existen entre los miembros, los roles que cada uno tiene y las tareas requeridas para llevarlas a cabo. Por lo tanto, es importante definir los roles que asumirá cada miembro, las funciones que desempeñará o sus relaciones como subsistemas. Porque esto o enriquece o socava a toda la familia. Sin embargo, es importante que sea equilibrada y no se lleve a los extremos; esto se debe a que puede resultar contraproducente para un buen ambiente en el hogar.

El estudio adoptó una postura teórica, integrando enfoques para una comprensión integral de las variables analizadas.

Para la variable funcionamiento familiar, se fundamentó en el enfoque sistémico, en el modelo circunflejo de Olson, el cual plantea dos dimensiones: la cohesión y adaptabilidad. La cohesión hace referencia a la interacción de los vínculos afectivos entre los integrantes de la familia, mientras que la flexibilidad alude a la capacidad del sistema familiar para reorganizarse y superar alguna dificultad; ambos son determinantes de la funcionalidad de la familia (Ferrer-Honores et al., 2013).

Asimismo, menciona que la familia comparte continuamente información con su entorno y entre sus miembros, lo que repercute, de manera mayor o menor, en el equilibrio familiar. Sin embargo, la identidad que construya cada familia puede actuar como factor protector frente a los efectos perjudiciales de circunstancias imprevistas en la vida de sus integrantes, lo que permite reducir la aparición de conductas de riesgo (Singuenza, 2015). En este contexto, la comunicación afectiva, junto con el establecimiento de normas y límites claros dentro del sistema familiar, desempeña un factor clave para la prevención de este tipo de conductas (Vilimelis et al., 2017).

De acuerdo con la variable Adicción a los videojuegos, se fundamenta en el enfoque biopsicosocial, en el modelo de los componentes de la adicción propuesta por Griffiths (2008) cual plantea que los elementos claves en la adicción a los videojuegos son la focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflictos y recaída, por lo consiguiente cualquier comportamiento que cumpla con estos seis criterios, se considera una adicción, en el caso de la adicción a los videojuegos

A continuación, se presentan los antecedentes de las variables de estudio, iniciando por los antecedentes internacionales:

Chicaiza (2025) en Ecuador realizó una investigación sobre el funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en 126 adolescentes en una unidad educativa; utilizó una metodología de diseño no experimental, de tipo descriptivo-correlacional, corte transversal y enfoque cuantitativo, a quienes se les administró la escala de cohesión y flexibilidad (FACES-III) y la escala de adicción a los videojuegos (HAMM-1ST). Los resultados evidenciaron que el nivel predominante es disfuncionalidad familiar (72,2%). Por otro lado, el 94,4% presentó un nivel de uso controlado de videojuegos. Se concluyó que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la adicción a los videojuegos; esta ausencia de correlación puede atribuirse a la presencia de factores protectores que no refuercen esta conducta, tales como modelos sociales, actividades extracurriculares, entre otros.

González-Rodríguez et al. (2022) investigaron la influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos entre adolescentes en España. Utilizaron un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo transversal no experimental y multifactorial, encuestando a 708 adolescentes, a quienes se les aplicó el cuestionario *ad hoc*. Los resultados revelaron que el 30% de los adolescentes juega más de 9 horas al día, mientras que el 70% juega entre 1 y 3 horas. Este hallazgo indica que los adolescentes varones tienden a dedicar más tiempo a los videojuegos; además, sugiere que dicho tiempo se sitúa en un nivel moderado.

Yayman y Bilgin (2020) en Turquía realizaron un estudio titulado correlación entre la adicción a las redes sociales, la adicción a los juegos y las funciones familiares. Utilizaron un enfoque de encuestada relacional en una muestra de 762 estudiantes, administrándoles tres evaluaciones: escala de adicción a los videojuegos de forma

breve para los adolescentes, escala de adicción a los medios sociales para adolescentes, y el Dispositivo de evaluación familiar. Los resultados indican asociación positiva entre la adicción a los videojuegos y el funcionamiento familiar deficiente ($r=0.189/p=0.000$); igualmente, asociación positiva entre la adicción a las redes sociales y el funcionamiento familiar deficiente ($r=0.308/p=0.000$). En conclusión, el aumento de estas adicciones entre los adolescentes podría llevar a una disminución gradual de la conexión familiar y de la interacción, al mismo tiempo que incrementaría los problemas en el ámbito familiar.

Asimismo, como antecedentes nacionales:

Quispe (2022) estudió la relación entre la adicción a los videojuegos y disfunción familiar en 387 adolescentes de una institución educativa de Arequipa. La metodología fue observacional, prospectiva y transversal; se aplicaron las escalas de Apgar familiar y de adicción de Lemmens. En relación con los resultados, encontraron que el 51,5% de los estudiantes presentó disfunción familiar: el 19,4% leve, el 25,9% moderado y el 8,0% severa. Mientras que el 29,9% presentó adicción a los videojuegos. El 63,9% de los escolares que muestran disfunción en su familia y, asimismo, dificultades de adicción concluyó que preexiste una correlación entre la disfunción familiar y el uso de videojuegos.

Chávez (2021) investigó el funcionamiento familiar y violencia familiar en 124 adolescentes de Lima Norte. La metodología fue no experimental, de corte transversal-correlacional, en la que se utilizaron la escala Apgar familiar y el cuestionario de violencia VIFA. En cuanto a los resultados, encontraron una correlación inversa. En cuanto a los niveles, se evidenció que el 94,4% presenta un bajo nivel de violencia familiar y el 39,5% cuenta con una familia idónea.

Meza y Lizárraga (2020) realizaron un estudio nombrado dependencia de videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo; utilizaron la metodología de tipo básico, no experimental transversal. Siendo 91 estudiantes de la muestra. En instrumentos utilizaron (TDV) test de dependencia a videojuegos y (FACES IV) escala de evaluación de cohesión y adaptabilidad familiar. Los resultados revelaron que el

28.6% de la muestra no ostenta dependencia, el 46,2% ostenta nivel bajo, mientras que el 20.9% nivel moderado y el 4.4% dependencia peligrosa; por otro lado, el 72.5% muestra un buen funcionamiento de la familia. Se concluyó que entre el funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos no existe relación.

Finalmente. Antecedentes locales:

Rodríguez (2022) realizó una investigación en el distrito de Tumbes titulada "Depresión y funcionamiento familiar en 341 estudiantes de secundaria". Utilizaron una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo-correlacional, de diseño no experimental. Para la evaluación utilizó FACES-III evaluación de la cohesión y adaptabilidad familiar, y el inventario de depresión de Aaron Beck. En los resultados, se evidenció que el 37,8% de los evaluados no presentan depresión, mientras que el 80,35% manifiesta un nivel de disfuncionalidad familiar y el 19.65% presenta un nivel de funcionalidad familiar. Se concluyó que existe una correlación inversa y altamente significativa entre las variables de estudio; es decir, a menor depresión, mayor funcionamiento familiar mostrarán los alumnos del distrito de Tumbes.

Dioses (2024) estudió la correlación entre la dependencia de los videojuegos y la conducta agresiva en la Institución Educativa República del Perú, en Tumbes. Utilizaron una metodología no experimental, un diseño no correlacional y enfoque cuantitativo. La muestra fue designada por 267 estudiantes. Los instrumentos empleados fueron el test de agresividad y el test de dependencia de los videojuegos desarrollado por Chóliz & Marco. Los resultados obtenidos indicaron que el 37.8% de los participantes presentó un nivel elevado de conducta agresiva, mientras que el 19.9% presentó grado alto y muy alto de dependencia a videojuegos. En conclusión, se halló una correlación lineal entre ambas variables, indicando que, a medida que aumenta la agresividad en los jugadores, también lo hace la dependencia de los videojuegos

Díaz (2024) realizó un estudio en instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes con el objetivo de correlacionar el uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en 374 adolescentes. La metodología fue básica, de

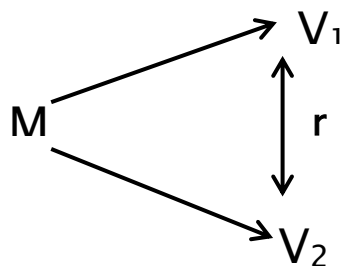
enfoque cuantitativo, no experimental, de corte transversal. En instrumentos utilizaron el (CERV) cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y TOFRU escala de tolerancia a la frustración. Los resultados indican que el 56,1 % indica nivel sin problema referente al uso problemático de videojuego, continuado el nivel con problemas potenciales con un 40.6% y el 3,2% con problemas severos. Se concluye que, a mayor uso problemático de videojuegos, menor será la tolerancia a la frustración de los adolescentes.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El estudio fue de tipo básico, cuyo propósito principal es generar nuevos conocimientos sobre un hecho determinado; fue desarrollado con un enfoque cuantitativo, que mide y examina las relaciones entre las variables de investigación mediante datos numéricos. (Hernández et al., 2014)

El diseño del estudio es no experimental de corte transversal-correlacional. Se considera no experimental porque no se modifican de manera predeterminada las variables para diferenciar su efecto sobre otras variables. Transversal-correlacional, con el propósito de explorar el grado de asociación o correlación entre dos variables en un único momento (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).



Donde:

M: Muestra.

V₁: Variable funcionamiento familiar.

V₂: variable adicción a los videojuegos.

r: Relación entre las variables adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Zarumilla, 2023.

3.2. HIPÓTESIS

Hi: Existe relación inversa significativa entre adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

Ho: No existe relación inversa significativa entre adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Es un conjunto de casos, restringido y asequible, que participa en el análisis del problema de investigación, que constituirá el referente para la deliberación de la muestra (Arias-Gómez et al., 2016).

La población del presente estudio estuvo conformada por 2358 estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

Tabla 1

Descripción de la población de estudiantes de secundaria en instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

Grado	Estudiantes	%
1ro	472	22
2do	569	24
3ro	468	19
4to	453	19
5to	396	16
Total	2358	100

Fuente: Base de datos de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

Muestra

Es una porción o subconjunto de unidades particulares de un conjunto denominado población. Es la elección de una parte del todo: la población (López-Roldán y Fachelli, 2015).

La muestra de este estudio estuvo conformada por 331 estudiantes de las instituciones educativas públicas de Zarumilla. Para obtener la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

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

Donde:

- n : Tamaño de la muestra (331)
- N : Tamaño de la población (2358)
- $Z_{1-\frac{\alpha}{2}}^2$: Valor relacionado al nivel de confianza $(1 - \alpha)$.
- α : Nivel de significancia.
- p : Proporción de casos de éxito.
- q : Proporción de casos de fracaso.
- e : Error máximo tolerable.

Muestreo

Se recurrió al muestreo de tipo probabilístico estratificado, en el que las unidades de la muestra se dividen en fragmentos y se elige un prototipo para cada fragmento (Hernández et al., 2014).

$$ksh = \frac{n}{N} = \frac{331}{2358} = 0,1403732$$

Tabla 2

Descripción de la muestra probabilística estratificada de las instituciones educativas públicas por grados de Zarumilla.

Estrato	Grado	Población	Proporción	Muestra de estrato
1	1ro	472	20%	66
2	2do	569	24%	79
3	3ro	468	20%	66
4	4to	453	19%	64
5	5to	396	17%	56
Total		2358	100%	331

Fuente: Base de datos de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023. Elaboración propia.

3.4. CRITERIO DE SELECCIÓN:

Criterios de inclusión:

Estudiantes de secundaria de las instituciones educativas del distrito de Zarumilla que tuvieron matrícula vigente en el año 2023.

Estudiantes que desearon participar voluntariamente en el estudio y respondieron correctamente los instrumentos.

Estudiantes que mostraron el consentimiento y el asentimiento informado para autorizar la aplicación de los instrumentos.

Criterios de exclusión:

Estudiantes de secundaria de las instituciones públicas del distrito de Zarumilla que no se encontraron matriculados en el año 2023.

Estudiantes que no han completado los cuestionarios aplicados en su totalidad.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica

La técnica utilizada fue la encuesta, empleada como proceso de recolección de datos, ya que consiste en obtener y elaborar datos de manera rápida y eficaz (Casas et al., 2003), con el propósito de establecer la correlación entre la adicción a videojuegos y el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.

Instrumentos

Es el mecanismo que el investigador utiliza para recoger y registrar la información mediante formularios, pruebas, tests y otros (Hernández et al., 2014).

Para la ejecución del actual estudio, se utilizó la Escala de funcionamiento familiar (FACES- III) como instrumento de evaluación, la cual está conformada por 20 ítems, fragmentados en dos dimensiones: cohesión y flexibilidad. Los ítems se califican en una escala tipo Likert, donde 5 es siempre, 4 con frecuencia, 3 a veces, 2 raras veces y 1 nunca, con un puntaje de 1 a 100. En cuanto a la confiabilidad del instrumento, presenta un coeficiente de 0.85 en cohesión y de 0.74 en flexibilidad (Bazo et al., 2016). Para efectos de este estudio, se administró una prueba piloto a 36 estudiantes, obteniéndose un alfa de Cronbach de 0.855, lo que indica que el instrumento es válido y confiable. (Ver anexo 5)

Asimismo, se utilizó la escala HAMM-1ST de videojuegos, la cual cuenta con 36 ítems, divididos en 6 dimensiones: focalización, modificación del estado de ánimo, síntomas de abstinencia, tolerancia, conflicto y recaída. Los ítems se clasifican en una escala tipo Likert de 0 a 4: Siempre, Con frecuencia, A veces, Raras veces y Nunca, con un puntaje de 0 a 144. En relación con la validez, todos los ítems son superiores a 0.80 y la confiabilidad es de 0.957 según el coeficiente alfa de Cronbach (Mendoza, 2013). De acuerdo con la prueba piloto realizada, se encontró que el instrumento es válido y confiable de acuerdo con el alfa de Cronbach de 0.956 (ver anexo 8). Las escalas ya mencionadas se aplicarán a estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla.

3.6. PROCESAMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Los datos fueron recolectados previa solicitud a las autoridades pertinentes de las instituciones educativas estatales del distrito de Zarumilla; dicha solicitud está relacionada con el propósito del estudio. Luego de la evaluación y aprobación, los instrumentos se emplearon conforme a los criterios de selección; se accedió a los datos de la población estudiantil para el establecimiento de la muestra. Se coordinaron con los tutores los horarios de aplicación y se informó a los padres sobre la investigación para obtener su consentimiento informado. Consecuentemente con ello, se aplicaron instrumentos, abordando con una breve definición del objetivo de la investigación; se procedió al llenado de la ficha de asentimiento informado; después, se aplicaron de manera presencial, en la que los test fueron impresos y entregados para que el alumnado participara.

3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Al finalizar la recolección de datos, estos fueron insertados manualmente en el programa Excel; asimismo, se retiró cada cuestionario que no cumplió con los criterios de inclusión. Por otro lado, se utilizó un enfoque cuantitativo; asimismo, para el procesamiento de la información se emplearon Excel y SPSS, con el propósito de obtener resultados fiables relacionados con los objetivos de la investigación.

Posteriormente, considerando el tamaño de la muestra, se realizó la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov y se estableció el análisis estadístico Rho Spearman para investigaciones no paramétricas. (ver anexo 9)

Se empleó la estadística descriptiva, en la que se utilizaron tablas para visualizar los puntajes; los niveles de cada variable se graficaron e interpretaron. Asimismo, se utilizó la estadística inferencial porque, además de describir la distribución de las variables, esta aspira a probar hipótesis. Finalmente, se discutieron los resultados y se presentaron las conclusiones correspondientes.

3.8. ASPECTOS ÉTICOS

Para poder realizar la investigación, se consideró apropiado el uso del código de ética y deontología, resaltando el artículo 24° del capítulo III de la investigación. En este, se establece que frente a cualquier investigación es necesario proporcionar un consentimiento informado a los participantes. Si son menores de edad, el consentimiento será firmado por el padre o tutor, además, el responsable del estudio deberá garantizar que el menor desee involucrarse en la investigación asegurando la integridad del sujeto de estudio; en cuanto al artículo 25° relata que lo primordial será el bienestar y salud psicológica del sujeto de estudio, ante a cualquier inminencia que sitúe en peligro al ser humano; poniendo de lado el interés de la ciencia y la sociedad (colegio de psicólogos del Perú , 2018).

Así mismo, se consideraron los siguientes principios éticos planteados por Siurana (2010)

Principio de beneficencia: Este principio se centra en realizar acciones que promuevan el bienestar de las personas. En este ambiente, los hallazgos obtenidos permitieron una manipulación más segura para el manejo de la adicción a los videojuegos o los problemas de funcionamiento familiar negativo en la población.

Principio de no maleficencia: Implica practicar de modo adecuado, impidiendo cualquier tipo de riesgo, amenaza o daño a los participantes. En este estudio, se asegura a cada persona que su participación y la información proporcionada serán completamente confidenciales, sin representar ningún riesgo para ellos.

Principio de autonomía: Este principio se enlaza con el consentimiento informado, en el que cada individuo tiene la oportunidad de tomar decisiones entre diferentes opciones sin ser manipulado, amenazado ni coaccionado. En este estudio, se suministra a cada participante información detallada sobre su participación, otorgándole la libertad de elegir libremente si desea participar o no.

Principio de justicia: Este principio aboga por una distribución justa e imparcial de los beneficios, garantizando la igualdad de trato a todas las personas y evitando la discriminación. En este estudio, se hará hincapié en no tolerar la discriminación y en ofrecer un trato igualitario a cada participante.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Siguiendo con la continuidad, se muestran los resultados del procesamiento de información y análisis de datos recopilados en función de los objetivos planteados en la investigación.

4.1. RESULTADOS

Tabla 3

Relación entre adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones públicas de Zarumilla, 2023.

		Adicción a los videojuegos	
		Coeficiente de correlación	-,037
Rho de Spearman	Funcionamiento familiar	Sig. (bilateral)	,506

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 3 se observa una correlación estadística negativa débil de -0,037 entre las variables de estudio, adicción a los videojuegos y funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas de Zarumilla, lo cual significa que, la relación es inversa débil, es decir a medida que el funcionamiento familiar aumenta la adicción a los videojuegos decrece, viceversa (Montes et al., 2021), así mismo el nivel de significancia es ($p = 0,506 > 0,05$) es decir, no es significativa entre adicción a los videojuegos y funcionamiento Familiar en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas de Zarumilla.

Tabla 4*Niveles de adicción a los videojuegos.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
No uso	28	8,5
Uso	286	86,4
Abuso	12	3,6
Dependencia	5	1,5
Total	331	100

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 4 en cuanto a los niveles de adicción a los videojuegos de 331 personas encuestadas, el 86,4% realiza un uso de videojuegos; por otro lado, el 3,6% realiza un abuso frente a los videojuegos, el 1,5% son dependientes de los videojuegos y el 8,5% no usa videojuegos. Lo que indica que gran parte de los encuestados presenta un uso adecuado ante los videojuegos.

Tabla 5*Niveles de funcionamiento familiar*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Balanceado	78	24%
Medio	170	51%
Extremo	83	25%
Total	331	100

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 5 se observa que, en cuanto a los niveles de funcionamiento familiar de las 331 personas encuestadas, el 24% de ellos presenta nivel balanceado de funcionamiento familiar, seguido de un 25% que tiene un nivel extremo y el 51%, un nivel medio de funcionamiento familiar.

Tabla 6

Relación entre adicción a los videojuegos y dimensiones de funcionamiento familiar.

		Cohesión	Flexibilidad
Adicción a los videojuegos	Coefficiente de correlación	-,089	,052
	Sig. (bilateral)	,104	,305

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 6 se observa una correlación negativa débil de -0,089 entre adicción a los videojuegos y la dimensión cohesión; así mismo, el nivel de significancia es ($p=0.104 > 0.05$), siendo no significativa. En cuanto a la adicción a los videojuegos y la dimensión flexibilidad, se observa una correlación positiva débil de 0.052; así mismo, el nivel de significancia es ($p=0.305 > 0.05$), es decir, no existe significancia entre la variable y la dimensión flexibilidad.

Tabla 7

Relación de funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos.

		Funcionamiento familiar
Focalización	Coeficiente de correlación.	-,102
	Sig. (bilateral)	,064
Modificación del estado de animo	Coeficiente de correlación	,021
	Sig. (bilateral)	,706
Tolerancia	Coeficiente de correlación	-,019
	Sig. (bilateral)	,736
Abstinencia	Coeficiente de correlación	-,043
	Sig. (bilateral)	,437
Conflicto	Coeficiente de correlación	-,092
	Sig. (bilateral)	,094
Recaída	Coeficiente de correlación	,003
	Sig. (bilateral)	,961

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 7 se puede observar la relación ente la variable funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos, en la cual existe correlación negativa media entre la variable y la dimensión focalización de (-0.102), referente a la dimensión modificación del estado de ánimo existe correlación positiva débil de (0.021), asimismo, la dimensión tolerancia existe correlación negativa débil de (0.019), la dimensión abstinencia existe correlación negativa débil de (-0.043), referente a la dimensión conflicto existe correlación negativa débil de (-0.92), respecto a la dimensión recaída y variable funcionamiento familiar demuestra que no existe relación. Asimismo, no se evidencia significancia entre la variable funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos.

4.2. DISCUSIÓN

La intención primordial de este trabajo buscó determinar la relación entre adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas del distrito de Zarumilla 2023, como se puede evidenciar en la tabla 3, existe una relación inversa y no significativa entre la variable adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar, dado que el valor p arrojó un resultado de 0.506 siendo mayor al nivel de significancia ($p > 0.05$) rechazando la hipótesis general y aceptando la hipótesis nula. Por ende, se deduce que la familia no es el único mecanismo concluyente de la adicción a los videojuegos; es decir, existen otros factores que influyen en dicha adicción. Este hallazgo concuerda con Alama (2023) donde se obtuvieron resultados semejantes con una correlación débil ($r = -0.090$) y no significativa ($p = 0.834$). Asimismo, Meza y Lizárraga (2020) obtuvieron resultados semejantes ($p = 0.829$), señalando que no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos; llegando a la conclusión de que podrían coexistir otros factores que estén inmersos en el uso desmesurado de videojuegos. Igualmente, en el estudio de Bustamante (2022), donde se obtuvieron resultados similares, con una correlación débil y significancia de $p = 0.922$. Además, infieren que existen otros factores que están inmersos al uso descontrolado de videojuegos y se evidencia en la investigación de Reyes (2022) quien confirma que la ansiedad es un factor anticipatorio en la adicción a los videojuegos. También Ramírez (2020) encontró que la agresividad se relaciona con la conducta patológica en los videojuegos. Asimismo, Veiga (2023) señala que el uso adictivo de videojuegos se asocia estrechamente con factores de comorbilidad.

Por otro lado, Barrientos y García (2022) mencionan que los adolescentes optan por utilizar los videojuegos por la recreación y la recompensa violenta. En el trabajo de Dioses (2024), menciona que la conducta agresiva se relaciona de manera directa con la dependencia a los videojuegos. Por otro lado, Salazar (2021) indica que la adaptación de la conducta, la ansiedad, ser varón y estudiar en una zona rural explican la dependencia a los videojuegos.

El modelo biopsicosocial manifiesta que dicha adicción no solo se entiende desde el componente biológico o los factores sociales como el nivel socioeconómico, entorno familiar, la cultura, la pobreza, la tecnología y la religión; también emerge desde el componente psicológico, como la falta de autocontrol, confusión emocional, estilo de afrontamiento y los pensamientos negativos (Sanchez, 2025)

En relación al primer objetivo específico buscó identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas estatales de Zarumilla, en la tabla 4 se puede identificar que el 86,4% de estudiantes están en un nivel de uso a los videojuegos, es decir, que gran porcentaje de la población indica bienestar o estado normal frente a los videojuegos lo que significa que no representa un problema, este hallazgo concuerda con Geiner (2020) y Huallpa (2015) los cuales identificaron que el nivel más frecuente es el uso normal de los videojuegos afirmando que la población no utiliza de manera excesiva los videojuego por ende no influye significativamente en las actividades diarias.

Además, Portillo-Peñuelas et al. (2023) indican que el 76% de los participantes se situó en la categoría de no adicción a los videojuegos, mientras que el 14% en un nivel bajo, lo que indica que la conducta adictiva no representa un problema significativo. Estos datos resaltan la importancia del acceso a la educación como factor clave para disminuir el riesgo de desarrollar este tipo de patologías.

Igualmente, Ayllón-Salas et al. (2024) señalan que los adolescentes presentan un perfil de jugador ocasional, obteniendo puntuaciones bajas en las distintas dimensiones de adicción a videojuegos; no obstante, es importante mencionar que cerca de un 5% de ellos se localizan en un contexto de riesgo de desarrollar este tipo de adicción.

Asimismo, Hernández (2024) indica que el 75,3% de los adolescentes mantienen un uso controlado y equilibrado de los videojuegos. Además, el 23,3% refleja una mayor implicación en el juego, pero con ciertos riesgos de interferir en otras áreas de la vida, y solo el 1,3% evidencia una dependencia marcada, acompañada de consecuencias negativas a nivel emocional, académico y social.

Por otro lado, Oflu y Yalcin (2019) evidenciaN que el 1,6% de los participantes son clasificados como adictos a los videojuegos, concluyendo que ser hombre y obeso, usar redes, poseer videojuegos de guerra se relacionan con puntuaciones más

altas en la adicción. Existen razones muy importantes para recurrir al uso desmesurado, como forma de escape de la depresión, baja autoestima y autoeficacia, existiendo una mayor probabilidad de dicha adicción; además, a mayor asignación monetaria, la conducta será recurrente (Chen et al., 2020)

Los resultados obtenidos se justifican en la teoría de la socialización a través de las redes propuesta por Peña (2011), que sostiene que hoy en día las personas construyen sus identidades, relaciones sociales, aficiones, gustos y preferencias basándose en las experiencias, valores, normas y expectativas que surgen en los medios digitales. Esta idea está relacionada con la adicción de los adolescentes, ya que los videojuegos se consideran una herramienta de socialización en línea, lo que, según Prete y Redon (2020), como se cita en (Arias, 2024), indica que la interacción entre jugadores permite la formación de comunidades y el intercambio de experiencias. Estas interacciones influyen en la identidad y las relaciones sociales de los jugadores, pudiendo ser tanto positivas como negativas.

Los datos obtenidos respecto al objetivo 3, Identificar los niveles de funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, en la tabla 3, se halló que prevalece el nivel Medio, seguido del nivel extremo indicando que el 76% de la muestra existe disfuncionalidad familiar, estos resultados se asemejan con lo investigado por Estrada y Gallegos (2020), Suarez y Zapata (2018) y Munive (2019) quienes identificaron que los estudiantes procedían de familias de nivel medio y extremo las cuales tienen una tendencia a la disfuncionalidad familiar. También, Galvis et al. (2022) mencionan que el índice de las familias poco funcionales es de 89% y el 11%, familias altamente funcionales; esto permite concluir que las familias muestran un desequilibrio en sus dinámicas de interacción, adaptación y afrontamiento ante situaciones de tensión, así como en los mecanismos orientados a la resolución de conflictos, especialmente en lo relacionado con los procesos de comunicación.

Igualmente, Márquez et al. (2021) manifiestan que prevalecen los niveles moderados y severos en disfuncionalidad familiar. Asimismo, Morelato et al. (2024) señalan que el funcionamiento familiar se relaciona con el desempeño de los cuidadores en la crianza de los adolescentes. Cuando el clima familiar no es el adecuado, es decir, existen conflictos, como la desunión entre sus miembros y

otros, se manifiestan con mayor incidencia los problemas de estrés, lo que provoca problemas internos y externos en ellos (Quispe, 2020).

Por otro lado, Valle (2021) demuestra que el funcionamiento familiar presenta características caóticas, reflejadas en una disciplina deficiente, comportamientos impulsivos y normas inestables y poco definidas. Según el modelo circumplejo de Olson en el nivel medio, las familias son extremas van en una sola dirección, el funcionamiento presenta dificultades y no es saludable, las cuales pueden ser originadas por el estrés de los miembros (Olson, 2000).

Respecto al objetivo el cual busca determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, en la tabla 4 se puede evidenciar que existe relación inversa ($r=-0,089$) y no significativa ($0,104$) entre la dimensión cohesión y la variable adicción a los videojuegos; asimismo, se evidencia que existe una relación directa ($r=0,052$) y no significativa ($0,305$) entre la dimensión flexibilidad familiar y la variable adicción a los videojuegos, este resultado tiene similitud con la investigación de Alama (2023) donde no obtuvieron relación significativa entre la variable adicción a los videojuegos y las dimensiones flexibilidad ($p= 0.834$) y cohesión ($p=0,181$), resultados semejantes se encontraron por Munive (2019) el cual evidencia que no existe conexión significativa entre la dimensiones cohesión y adicción a los videojuegos mencionando que la unión afectiva de los miembros de la familia, es ajeno a la adicción a los videojuegos, también, para Bernardo y Mendoza (2024) aluden que no existe conexión significativa entre cohesión familiar y adicción a los videojuegos por que los vínculos afectivos, cambios, roles y reglas que presenta cada sistema, es ajena a la adicción a los videojuegos.

Por otro lado, se evidencia una relación directa y no significativa entre la dimensión flexibilidad y adicción a los videojuegos, este resultado se evidencia similitud con la investigación de Martínez (2015) quien menciona que los bajos niveles o altos de adaptabilidad se relacionan de manera positiva con las adicciones, existiendo familias caóticas donde las normas de funcionamiento no están claras, ni existen límites establecidos, llevando al adolescentes muchas veces a afrontar

situaciones de riesgo que pueden desencadenarse en una adicción, de igual manera en los resultados de Adriano et al. (2015) mencionan que no existe relación significativa entre adaptabilidad familiar y adicción. Desde el modelo circunflejo de Olson, menciona que los sistemas operarían desde una forma muy rígida o muy flexible para cambiar su estructura de poder, relaciones de roles y reglas, ausencia o fuerte control parental y una disciplina poco efectiva (Olson, 2000).

Según la teoría cognitivo-conductual, las personas pueden desarrollar patrones de pensamiento distorsionados, como la sobrevaloración de los beneficios de los videojuegos o la minimización de sus efectos negativos. La conducta adictiva, como el uso excesivo de videojuegos, no se explica únicamente por factores del entorno familiar, sino también por la presencia de pensamientos distorsionados, emociones negativas mal gestionadas y patrones conductuales reforzados mediante el uso constante (Davis, 2001).

Respecto al objetivo el cual busca determinar la relación entre funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, según la tabla 5 se evidencio que la variable de funcionamiento familiar y la dimensión de focalización, tolerancia, abstinencia, conflicto existe relación inversa débil y no significativa, pues es el nivel de significancia es mayor a 0,05 ($p < 0,05$) demostrando que no existe relación significativa, evidenciando que existe otros elementos que influyen en la adicción a los videojuegos y a la deficiencia en el funcionamiento familiar, este hallazgo concuerda con la investigación de Herrera (2024) demostrando que la variable funcionamiento familiar (cohesión y adaptabilidad), junto con la dimensión abstinencia ($p=0,931$), abuso o tolerancia ($p=0,700$), problemas relacionados al juego ($p=0,441$) y dificultad de control ($p=0,386$) no presentan ningún tipo de relación significativa, estos resultados estarían indicando que no existe un nivel de correlación, donde podemos entender que no guardan relación significativa con las dimensiones mencionadas. También Meza y Lizárraga (2020) refieren que la variable funcionamiento familiar no guarda relación significativa con las dimensiones abstinencia ($p=0,559$), abuso y tolerancia ($p=0,931$), problemas asociados a los videojuegos ($p=0,760$) y dificultad con el control ($p=0,717$). Asimismo, Bustamante (2022) refiere que no existe una relación significativa entre la variable de funcionamiento familiar y las dimensiones de la

adicción a los videojuegos. Por otro lado, Fuentes (2021) señala que los estilos de crianza no se relacionan de manera significativa con las dimensiones de abuso, tolerancia y problemas asociados a los videojuegos. Estudios relacionan el exceso de juego con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad, mientras que en otros se asocia con el aprendizaje y el reaprendizaje motor y con la tenacidad para enfrentar situaciones de la vida real. En cuanto a los efectos fisiológicos, se ha demostrado que los videojuegos pueden ser iniciadores de un mayor gasto energético; por lo tanto, con una orientación adecuada, pueden considerarse beneficiosos para combatir la epidemia mundial de sedentarismo y obesidad (Moncada y Chacón, 2012).

Por otro lado, se evidencia una relación directa, aunque no significativa, entre la dimensión de modificación del estado de ánimo y el funcionamiento familiar. Esto se debe a que el uso de los videojuegos puede transformar el estado de ánimo, siendo utilizado como factor relajante y de diversión para sentirse mejor (Griffiths, 2005). Este resultado concuerda con Mendez et al. (2022) quienes mencionan que existe relación positiva entre el funcionamiento familiar y el estado de ánimo.

Desde el enfoque sistémico, se comprende que la familia opera como un sistema dinámico en el que cada miembro y cada interacción influye en conjunto (Minuchin, 1974), no obstante, el comportamiento no es siempre el resultado directo del sistema, considera que los síntomas no siempre emergen en todos los miembros ni con la misma intensidad, cada individuo ocupa un lugar y cumple un rol distinto en cada sistema, es por ellos que no coexiste relación significativa entre la variable funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos.

V. CONCLUSIONES

1. No existe una relación significativa entre la adicción a los videojuegos y el funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla.
2. Se evidenció que los estudiantes de secundaria de instituciones educativas públicas de Zarumilla, el 86,4 % presentan uso de videojuegos, es decir, tienen un bienestar psicológico adecuado frente a los videojuegos, mientras que el 3,6 % evidencia abuso, lo que significa indicador de riesgo e indicios a malestar o conductas problemáticas frente a los videojuegos, y el 1,5 % son dependientes, indicando malestar físico y psicológico a causa de los videojuegos; finalmente, el 8,5 % no utilizan videojuegos.
3. Referente a los niveles de funcionamiento familiar en los estudiantes, predominó el nivel medio, con el 51%, seguido del nivel extremo, con el 25%. Es decir, el 76% presenta disfuncionalidad familiar, mientras que el 24% presenta un nivel de funcionalidad familiar.
4. No existe correlación significativa entre la variable de adicción a los videojuegos y las dimensiones del funcionamiento familiar, con niveles de significancia mayores que 0,05.
5. No existe relación significativa entre la variable funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos, con niveles de significancia mayores que 0,05.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de la Unidad de Gestión Educativa Local UGEL-Zarumilla tomar decisiones para la implementación de actividades estratégicas, como programas preventivos contra conductas adictivas y de intervención a fin de fortalecer el sistema familiar.
2. Se recomienda a la comunidad investigadora abordar los temas de adicción y funcionalidad familiar, a fin de determinar los factores influyentes en el uso de los videojuegos. Asimismo, se debe aplicar el estudio a todos los alumnos de las instituciones educativas, ya que aportará más resultados sobre el funcionamiento familiar y cómo este les afecta.
3. Se recomienda a los directivos y psicólogos encargados diseñar estrategias y talleres dirigidos a padres de familia para fortalecer la comunicación y el vínculo familiar, ejerciendo roles democráticos, conciliadores entre los integrantes.
4. Se sugiere al departamento psicopedagógico de las instituciones educativas de Zarumilla diseñar programas de promoción y prevención frente al uso de videojuegos, para que estudiantes y padres de familia conozcan las consecuencias de dichas prácticas.

VII. REFERENCIA

- Abedini, Y., Zamani, B. E., Kheradmand, A., y Rajabizadeh, G. (2012). Impacts of mothers' occupation status and parenting styles on levels of self-control, addiction to computer games, and educational progress of adolescents. *Addiction & health*, 4(3-4), 102-110. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24494143/>
- Adriano, C., Manani, L., y Vilca, W. (2015). Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima norte. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*.
- Alama, E. (2023). Funcionamiento familiar y uso de videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/35822>
- Álvarez- González, B. (14 de Mayo de 2003). *Orientación familiar. Intervención con familias en el ámbito de la diversidad*. (A. Torres, Ed.) Sanz y Torres.
- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5*. Madrid: Médica Panamericana.
- Andolfi, M. (1998). *Terapia familiar: Un enfoque interaccional*. España: Paidós.
- Arias, J. (2024). Estrategias de prevención para la adicción de videojuegos en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo [tesis de maestría, Universidad cesar vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/134352/Arias_AJS-SD.pdf?sequence=1
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Alergia México*, 63(2), 201- 206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Ayllón-Salas, P., Lorenzo-Martín, M., Camuñas-García, D., y Francisco, H.-L. (2024). Adicción a los videojuegos entre la población adolescente de Andalucía. *Revista Centra de Ciencias Sociales*, 3(2), 11- 30. <https://doi.org/https://doi.org/10.54790/rccs.89>

- Barrientos, L., y Garcia, J. (2022). Motivos para jugar y adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de Lima Norte. <https://doi.org/https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/31386>
- Bazo, J., Bazo, O., Águila, J., Peralta, F., Mormontoy, W., y Bennett, I. (2016). Propiedades psicométricas de la escala de funcionalidad familiar FACES-III: un estudio en adolescentes peruanos. *Rev Peru Med Exp Salud Publica*, 33(3), 462-70. <http://www.scielo.org.pe/pdf/rins/v33n3/a11v33n3.pdf>
- Bernardo, N., y Mendoza, G. (2024). funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas en Lima .
- Blanco , P., Rodríguez, I., y Martos, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego: factores que determinan su relación. *Health and Addictions*, 16(2), 81- 91. <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf>
- Bustamante, M. (2022). *Dependencia a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de la I.E.P. Esperanza y caridad, Chorrillos* [Tesis para optar título]. Repositorio Universidad Autónoma de Ica. <http://www.repositorio.autonomadeica.edu.pe/bitstream/autonomadeica/1955/1/Melina%20Herbita%20Bustamante%20Werlen.docx.pdf>
- Calvo , A. (1998). Videojuegos: del juego al medio didáctico. *Departamento de ciencias de la educación*, 63- 70.
- Casas , J., Repullo , J., y Donado , J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Aten Primaria*, 31(8). <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Chamba , k., Pozo , J. L., y Reivan , G. G. (2022). Terapia cognitivo conductual en el tratamiento de las adicciones a los videojuegos: una revisión sistemática. *Pro Sciences: Revista de Producción, Ciencias e Investigación*, 6(42), 301-322. <https://doi.org/doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol6iss42.2022pp301-322>
- Chavez , D. (2021). *Violencia familiar y funcionamiento familiar en adolescentes de Lima Norte. Tesis Lic.* Lima: Universidad Cesar Vallejo.

- Chen, H.-C., Wang, J.-Y., Lin, Y. L., y Yang, S. (2020). Asociación entre la adicción a Internet, la funcionalidad familiar, la depresión, la autoeficacia y la autoestima en adolescentes tempranos. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública* , 17(23), 8820. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/ijerph17238820>
- Chicaiza Reinoso, O. N. (2025). *Funcionamiento Familiar y Adicción a los Videojuegos en Adolescencia Media de una Unidad Educativa de la ciudad de Mira.[tesis de pregrado, universidad central de Ecuador]*. repositorio institucional. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/66efed9f-a74a-4fbd-9a9d-691679182e69>
- Chiu, S., Lee, J.-z., y Huang, D.-H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR*, 7(5), 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Chóliz, M., y Marco, C. (2011). Pattern of Use and Dependence on Video Games in Infancy and Adolescence. *anales de psicología*, 27(2).
- colegio de psicólogos del Perú . (2018). *Código de Ética y Deontología* .
- Comisión Nacional de Formación Asociación Proyecto Hombre. (2015). Proyecto hombre: El modelo bio- psico- social en el abordaje de las adicciones como marco teórico.
- Csikszentmihalyi, M., y LeFevre, J. (1989). Optimal Experience in Work and Leisure. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56(5), 815- 822. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.56.5.815>
- Da Charlie, C., Kyung, C., y Khoo, A. (2011). Papel de las relaciones parentales en el juego patológico. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 30, 1230-1236. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.238>
- Davis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187- 195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)

- Deci, E., y Ryan, R. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *University of Rochester*, 55(1), 68- 78. <https://doi.org/10.1037/110003-066X.55.1.68>
- Diaz Herrera, D. A. (2024). *Uso problemático de videojuegos y tolerancia a la frustración en adolescentes de instituciones educativas públicas de la provincia de Tumbes*[Tesis de Licenciatura, Universidad nacional Tumbes]. repositorio institucional. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/65298>
- Dios Martínez, D. C. (2024). *Conducta agresiva y dependencia a videojuegos en población juvenil en la Institución Educativa República del Perú, Tumbes* [Tesis de titulación, Universidad nacional de Tumbes]. Repositorio institucional. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/65165>
- Dong, G., y Potenza, M. (2014). A cognitive-behavioral model of Internet gaming disorder: theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of psychiatric research*(58), 7-11. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>
- Estrada, E., Paricahua, J., Velásquez, L., Paredes, Y., Quispe, R., Farfán, M., . . . Gallegos, N. (2022). Dependencia al los videojuegos en estudiantes de educación secundaria de la Amazonia Peruana. *Archivos Venezolanos de Farmacología y terapeutica* , 41(4), 242-450. <https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.6944985>
- Estrada, E., y Gallegos, N. (2020). Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de educación secundaria de Puerto Maldonado. *Revista San Gregorio*(40), 101- 117. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i40.1393>
- Ferrer-Honores , P., Miscán-Reyes , A., Pino-Jesús , M., y Pérez-Saavedra , V. (2013). Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en familias con un niño que presenta retardo mental. *Rev enferm Herediana*, 6(2), 51- 58.

<https://doi.org/https://faenf.cayetano.edu.pe/images/pdf/Revistas/2013/febrero/funcionamientofamiliarsegunelmodelocircumplejodeolson.pdf>

Fuentes, N. (2021). Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia[Tesis de maestría]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/items/eef69062-c228-4836-be13-a72989e01d2e>

Galvis, L., Jaimes, M., y Osorio, E. (2022). Funcionalidad familiar de población en situación de vulnerabilidad, una mirada desde el modelo circumplejo de Olso: estudio Barrio, Cormoranes Cúcuta, Colombia. *Boletín Redip* , 11(3). <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1721/1635>

Geiner, G. (2020). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes del primer año de secundaria de la Institución Educativa Algarrobos, Pimentel [Tesis de Maestro]*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo . https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48856/Guevara_CGI-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

González-Rodríguez, R., Domínguez-Alonso, J., y Iglesias-Carid, G. (2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education*, 14(2), 11-19. <https://doi.org/10.21071/psy.e.v14i2.14267>

Griffiths, M. (2005). modelo de "componentes" de la adicción en un marco biopsicosocial. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191- 197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Griffiths, M., y Beranuy, M. (2008). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de Psicoterapia*, 33- 30. <https://doi.org/10.33898/rdp.v19i73.792>

Guzman, J., Vargas, C., y Ramirez, S. (2025). Desarrollo y validación psicométrica de una. *European Journal of Education and Psychology* escala para evaluar la adicción a los videojuegos en adolescentes y jóvenes adultos

colombianos, 18(1), 1- 22.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10160932>

Hernandez, A. (2024). *Adicción a los videojuegos y agresión en estudiantes del nivel secundaria de un colegio publico de Lima sur*[tesis de litulo, Unicersidad autonoma del Perú].
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/3738/Hernandez%20Cruz%2c%20A.%20J..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández , C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw- Hill / Interamericana.

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodologia de la investigacion: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mexico: Mcgra- hill interamericana editires, S.A. .

Herrera, B. (2024). Funcionamiento familiar y adiccion a los videojuegos en adolescentes de tres instituciones educativas de Lima.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/3517>

Herrera, P. (1997). La familia funcional y disfuncional, un indicador de salud. *revista cubana de medicina general integral*, 13(6).

Higgins, T. (1997). Beyond Pleasure and Pain. *American Psychologist*, 52(12), 1280- 1300.

Huallpa, W. (2015). *asgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de Quinto año de secundaria de la Institución Educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca*. Repositorio Univerdidad Peruana Unión. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2819525>

Jung, E., y Kim, D. (2016). Actividades sociales, autoeficacia, actitudes de juego y adiccion al juego. *Ciberpsicología, comportamiento y redes sociales*, 14(4), 213- 221. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289>

Kim, K. H., y kim, k. (2015). Adicción a los juegos de Internet, apego parental y crianza de adolescentes en Corea del Sur. 24(6), 366- 371.
<https://doi.org/10.1080/1067828X.2013.872063>

- King, D. (26 de Septiembre de 2022). La expansión de los videojuegos en el Perú. (E. López, Entrevistador) Camara de comercio de Lima . <https://doi.org/https://lacamara.pe/la-expansion-de-los-videojuegos-en-el-peru/>
- López-Roldán, P., y Fachelli, S. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa* (Vol. 1). Creative Commons,. https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2017/185163/metinvsocua_cap2-4a2017.pdf
- Maita, J. (2024). *programa de estilos de crianza para disminuir la adicción a los videojuegos en estudiantes en las institucion educativa Jose Reyes Lujan*[tesis de maestria, universidad Jose Carlos Mariategui]. http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/4014/Jesus_tesis_grad-acad_2025.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marco , C., y 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. <https://www.scielo.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>
- Márquez, R., Saavedra-López, M., Calle-Ramirez, X., y Hernández, R. (2021). Funcionamiento familiar e ideación suicida en estudiantes peruanos. *Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 40(7). <https://doi.org/http://doi.org/10.5281/zenodo.5752456>
- Martinez, J. (2015). uncionamiento familiar y apoyo social en el consumo de drogas y las conductas delictivas de los adolescentes.
- Mendez, M., Garcia, M., Peñaloza, R., y Ponce, N. (2022). Funcionamiento familiar, estados emocionales y autoestima en jóvenes durante la pandemia por COVID-19. *Revista especializada en ciencias de la salud*, 25(1-2), 3-10. https://www.zaragoza.unam.mx/wp-content/2023/Publicaciones/revistas/vertientes/vertiente_25_1_2/VERT_25_art1.pdf
- Mendoza, H. A. (2013). *Construcción de la escala de adicción a los videijuegos HAMM-1ST en adolescentes escolares del distrito de los Olivos*. Universidad Cesar Vallejo.

- Meza, B., y Lizárraga, S. (2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa de Huancayo [Tesis de Licenciatura]*. Universidad peruana de los Andes. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/TESIS%20FINAL.pdf
- Minuchin, S. (1974). *familias y terapias familiares*. Barcelona: Gedisa, S.A. <https://doi.org/https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF)*(21), 43-49.
- Montes , A., Ochoa , J., Juarez, B., Vazquez, M., y Diaz, C. (2021). Aplicacion del coeficiente de correlación de Spearman en un estudio de fisioterapia. *Cuerpo academico de probabilidad y estadística BUAP*, 4.
- Morelato, G., Ferrandiz, A., Carreras, M., Celina, K., Ison, M., Valgañón, M., y Norma, G. (2024). Funcionamiento familiar y su relación con la crianza parental en contextos socialmente vulnerables. *CESPpsico*, 17(1), 117-132. <https://dx.doi.org/10.21615/cesp.7089>
- Munive, Y. (2019). Funcionamiento Familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución pública de San Martín de Pangoa [Título profesional].
- Oflu, A., y Yalcin, S. (2019). Video game use among secondary school students and associated factors. *Arch Argent Pediatr* , 117(6), 584-591. <https://doi.org/10.5546/aap.2019.eng.e584>
- Olson, D. (2000). Modelo circunplejo de sistemas maritales y familiares. *Blackwell*, 144- 167.
- Palacios, C. (2021). *Advierten incremento de Ludopatía en niños y adolescentes en pandemia*. (K. momtoya, Entrevistador) latina tv.
- Peña Acuña, B. (2011). La socialización a través de las redes. *REDMARKA*, 2(7), 3-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.17979/redma.2011.02.07.4732>

- Portillo-Peñuelas, S., Caldera-Montes, J., Sedeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M., Reynoso-González, O., y Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano. *Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)*, 27(3), 1-18. <https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
- Purwa , Y., Awalya , A., y Mulawarman , M. (2021). Predicting Video Game Addiction: The Effects of Composite Regulatory Focus and Interpersonal Competence Among Indonesian Teenagers During COVID-19 Pandemic. 4(1).
<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/igcj/article/view/1199/642>
- Quispe, J. (2020). Clima social familiar en los adolescentes [tesis de segunda especialización, Universidad nacional de Tumbes].
- Quispe, M. (2022). *Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa [tesis de licenciatura]*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3205960>
- Quispe, Y., y Salazar, S. (2023). Funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de nivel secundaria de una Institución Educativa Pública del distrito de Cusco. <https://doi.org/20.500.12557/6975>
- Raney, J., Al-Shoaibi, A. A., Ganson, K., Testa, A., Jackson, D., Singh, G., . . . Nagata, J. (2023). Associations between adverse childhood experiences and early adolescent problematic screen use in the United States. *BMC public health*, 23(1), 1213. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s12889-023-16111-x>
- Real Academia Española. (2021).
- Rehbein, F., y Baier, d. (enero de 2013). Factores de riesgo de la adicción a los videojuegos relacionados con la familia, los medios y la escuela. 25(3).
<https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000093>
- Reid, G. (2012). Motivation in video games: a literature review. *The Computer Games Journal*, 1(2), 70- 81.

- Reyes, S., y Oyola, M. (2022). Funcionalidad familiar y conductas de riesgo en estudiantes universitarios de ciencias de la salud. *Comunicación* , 13(2), 127-137. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.687>
- Reyes, Y. (2022). *Ansiedad y adicción a los videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución educativa de Chancay*. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97353/Reyes_NYV-SD.pdf?sequence=4#:~:text=La%20ansiedad%20y%20la%20adicci%C3%B3n,y%20desarrollo%20de%20actividades%20cotidianas.
- Ridders, W., lorenzo, d., Hafekost, J., y Zubrick , E. (2016 de 2016). Uso de Internet y juegos electrónicos por parte de niños y adolescentes con problemas emocionales y de comportamiento en Australia: resultados de la segunda Encuesta de Salud Mental y Bienestar de Niños y Adolescentes. *BMC Salud Pública*, 16(399). <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3058-1>
- Robles, L., Eguiluz, L., Rosales , J., Ibarra , A., Cordova, M., Gomez, J., y Gonzales-celis Rangel, A. (2003). *Dinamica de la familia: Un enfoque psicologico sistemico*. Mexico: Pax Mexico.
- Rodriguez, S. (2022). Relación entre funcionamiento familiar y depresión en estudiantes de 4to y 5to de secundaria del distrito de Tumbes[tesis de licenciatura, Universidad nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/items/bd4d07ce-5d1b-4e3c-ac9d-053c6b8fbf79>
- Rojas, M. (2013). *Epidemiología nacional del juego, uso de internet y redes sociales virtuales en Perú y fundamentos clinicos* (CONCYTEC ed.). <http://repositorio.cedro.org.pe/bitstream/CEDRO/343/1/2974-DR-CEDRO.pdf>
- Saavedra , M., y Calle, X. (2016). Prevalencia del consumo de drogas en estudiantes de secundaria de la jurisdicción Andrés Araujo Moran, Tumbes. *Manglar*, 12(1), 75- 82. <https://erp.untumbes.edu.pe/revistas/index.php/manglar/article/view/37>

- Salazar, K. (2021). *Ansiedad, adaptación de conducta y funcionamiento familiar como variables explicativas de la adicción a los videojuegos en estudiantes de 11 a 13 años en instituciones educativas públicas de la provincia de espinar, Cuzco*[Tesis de maestría].
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/921841dc-b624-4d1f-a075-08da2525c4ae/content>
- Sanchez, V. (2025). Adicciones y sistema familiar: revisión bibliográfica desde los modelos sistémico, biopsicosocial y ecológico.
<https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/75a8ab53-7a99-4db5-b797-9f2f1c6cc39c/content>
- Simon-Kucher, P. (4 de junio de 2021). *Statista*.
https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industry-worldwide/#topicHeader__wrapper
- Singuenza Campoverde, W. d. (2015). *Funcionamiento Familiar según el modelo circuplejo de Olso*. <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/aa9f9c94-7018-4489-90be-d6eb8833ac14/content>
- Siurana, J. (2010). Los principios de la bioética y el surgimiento de una bioética intercultural. *Veritas*, 121- 157.
<https://www.scielo.cl/pdf/veritas/n22/art06.pdf>
- Stevens, M. W., Dorstyn, D., Delfabbro, P. H., y Rey, D. (2021). Global prevalence of gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *The Australian and New Zealand journal of psychiatry*, 55(6), 553–568.
<https://doi.org/doi.org/10.1177/0004867420962851>
- Suarez , Z., y Zapata , A. (2018). *FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y FELICIDAD EN ADOLESCENTES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS DE LA UGEL NORTE*. Tesis Lic.
<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/8541/76.0381.PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tavera , S., y Martínez, M. (2001). *Prevención de las adicciones y promoción de conductas saludables para una nueva vida*.

https://www.academia.edu/30535932/Prevenci%C3%B3n_de_las_adicciones_y_promoci%C3%B3n_de_conductas_saludables_para_una_nueva_vida_a_Gu%C3%ADa_para_el_promotor_de_Nueva_Vida_

Tejeiro, R., y Pelegrina, M. (2008). *La psicología de los videojuegos*. Málaga: Aljibe, S.L.

Trujillo, M. (2019). La adicción y sus diferentes conceptos. *Centro Sur*, 3(2). <https://doi.org/10.1000-0002-2393-1380>

Valle, S. (2019). *Agresividad y adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Juan de Lurigancho [tesis de Licenciatura]*. Universidad Cesar Vallejo. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2958077>

Valle, S. (2021). Funcionamiento Familiar y Comunicación Familiar en estudiantes de quinto grado de secundaria de una Institución Educativa de Piura. *tesis para optar el grado académico de maestro en psicología*.

Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Videojuegos: adicción y factores predictores. *Facultad de Psicología, Universidad Nacional Federico Villarreal*, 18(1). <http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2010/miguelvallejos.pdf>

Veiga, C. (2023). *Adicción a los videojuegos*. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/73555/TFG%20-%20Veiga%20Herrero%2c%20Carmen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vilimelis, I., Monfort, M., Laura, M., Pérez, M. A., Soler, I., Balaguer, N., y Baquero, A. (2017). *El papel de la familia en el consumo de sustancias*. Fundación Amigó.

Wang, C., Chan, C., Mak, K.-K., Ho, S.-Y., Wong, P., y Ho, R. (2014). Prevalencia y correlaciones de la adicción a los juegos de video e Internet entre los adolescentes de Hong Kong: un estudio piloto. *Revista científica mundial*, 2014. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>

- World Health Organization . (22 de octubre de 2020). *Conductas adictivas: Trastorno del juego*. <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>
- Yayman, E., y Bilgin, O. (2020). Relación entre la adicción a las redes sociales, la adicción a los juegos y las funciones familiares. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 9(4), 979- 986. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20680>
- Zambrano, J., y Mayo, I. (2022). Efectos del funcionamiento familiar en la adolescencia: una revisión sistemática. *MQRInvestigar*, 6(4), 03-23. <https://doi.org/10.56048/MQR20225>
- Zhou, R., Xiao, X.-Y., Huang, W.-J., Fei, W., Shen, X., Jia, F., y Hou , C.-L. (2023). Video game addiction in psychiatric adolescent population: A hospital-based study on the role of individualism from South China. *Brain and behavior*, 13(9), 3119. <https://doi.org/10.1002/brb3.3119>

VIII. ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	INSTRUMENTOS	METODOLOGIA
¿Cuál es la relación entre adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023	<p>GENERAL: Determinar la relación entre adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas pública de Zarumilla, 2023</p>	<p>HI: Existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.</p> <p>H0: No existe relación significativa entre adicción a los videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones</p>	<p>Variable I: Adicción a los videojuegos.</p> <p>Variable II: Funcionamiento familiar</p>	<p>escala de adicción a los videojuegos HAMM- 1ST</p> <p>Escala de funcionamiento familiar FACES- III</p>	<p>Básica, Cuantitativa- no experimental; correlacional de corte transversal.</p>
	<p>ESPECIFICOS:</p> <p>-Identificar los niveles de adicción a videojuegos en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023.</p> <p>-Identificar los niveles de funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativa pública de Zarumilla, 2023.</p> <p>-Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y las dimensiones de funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023</p> <p>-Determinar la relación entre funcionamiento familiar y las dimensiones de adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas pública de Zarumilla, 2023.</p>				

Anexo 2: Matriz conceptual y operacional de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Funcionamiento familiar	Para Olson (2000) lo define como el resultado de la interacción que resulta entre los integrantes del hogar quienes están involucrados bajo un aspecto afectivo, el autor hace referencia a ello como cohesión; asimismo, se le denomina flexibilidad bajo un contexto familiar al sistema que tiene la posibilidad de cambiar u ajustar algunas particularidades que pueden originar diferencias muy marcadas, esto pues, con la finalidad de poder hacer frente situaciones complicadas que se dan dentro del seno familiar.	Se medirá a través de 20 ítems	Cohesión	Vinculación emocional, apoyo, límites familiares, tiempo y amigos, intereses y recreación.	11,19, 1, 17,5, 7, 3, 9, 13, 15.	Escala Likert
			Flexibilidad	Liderazgo, disciplina, control, roles y reglas.	6, 18, 4, 10, 2, 12, 8, 14, 16, 20.	

Adicción a los videojuegos	La adicción a los videojuegos se compone de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos y síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta	Se medirá a través de 36 ítems	Focalización Modificación del estado de animo Tolerancia Síntomas de abstinencia Conflicto Recaída	No uso Uso Abuso Dependencia	1, 7, 13, 19, 25, 31. 2, 8, 14, 20, 26, 32 3, 9, 15, 21, 27, 33 4, 10, 16, 22, 28, 34. 5, 11, 17, 23, 29, 35. 6, 12, 18, 24, 30, 36	tipo Likert
----------------------------	---	--------------------------------	---	---	--	-------------

Anexo 3: instrumento Escala de funcionamiento familiar FACES- III

¿Como es su familia?

	Nunca/ casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Con frecuencia	Casi siempre
1. Los miembros de la familia se piden ayuda cuando lo necesitan.					
2. Cuando surge un problema, se tienen en cuenta las opiniones de los hijos.					
3. Se aceptan las amistades de los demás miembros de la familia.					
4. A la hora de establecer normas de disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos.					
5. Preferimos relacionarnos con los parientes más cercanos.					
6. Hay varias personas que mandan en nuestra familia.					
7. Los miembros de nuestra familia nos sentimos más unidos entre nosotros que entre otras personas que no pertenecen a nuestra familia.					
8. Frente a distintas situaciones, nuestra familia cambia su manera de manejarlas.					
9. A los miembros de la familia nos gusta pasar nuestro tiempo libre juntos.					
10. Padres e hijos conversamos sobre los castigos.					
11. Los miembros de la familia nos sentimos muy unidos					
12. Los hijos toman decisiones en nuestra familia					
13. Cuando nuestra familia realiza una actividad todos participamos.					
14. En nuestra familia las normas o reglas se pueden cambiar.					
15. Es fácil pensar en actividades que podemos realizar en familia.					
16. Entre los miembros de la familia nos turnamos las responsabilidades de la casa.					
17. En la familia consultamos entre nosotros cuando vamos a tomar una decisión.					
18. Es difícil saber quién manda en nuestra familia.					
19. En nuestra familia es muy importante el sentimiento de unión familiar					
20. Es difícil decir que tarea tiene cada miembro de la familia.					

ANEXO 4. Ficha técnica de la Escala de funcionamiento familiar

FACES- III

Nombre:	Escala de funcionamiento familiar FACES- III
<hr/>	
Autores y año	David Olson, Joyce Portener y Joav Lavee (1985)
Adaptación Peruana	Juan Carlos Bazo-Alvarez, Oscar Alfredo Bazo-Alvarez, Jeins Aguila, Frank Peralta, Wilfredo Mormontoy, Ian M. Bennett
Año de adaptación	2016
Aplicación	Entre 11 a 18 años de edad.
Administración	Individual o colectiva
Dimensiones	Cohesión: Los ítems que evalúa esta dimensión son (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19) Flexibilidad: Los ítems que evalúa esta dimensión son: (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20).
Tipo de escala	Likert: Nunca=1 punto, casi nunca=2 puntos, algunas veces=3 puntos, casi siempre =4 puntos, siempre=5 puntos; por lo que se deduce que la calificación mínima total es de 10 a 50 puntos.

Puntuación

De acuerdo a Bazo et al. (2016) la suma de puntos según cada dimensión permitirá ubicar el nivel de familia a la que pertenecen. Dimensión cohesión: Desprendida (10-34), separada (35-40), conectada (41-45), enredada (46-50). Dimensión adaptabilidad: Rígida (10-19), estructurada (20-24), flexible (25-28), caótica (29-50).

Posteriormente, una vez obtenido el nivel de familia de cada dimensión se correlacionarán ambos puntajes arrojando uno de los dieciséis tipos familiares los cuales se ubicarán en uno de los tres rangos, tales como: flexible-separada, flexible-conectada, estructurada-separada, estructurada-conectada (rango balanceado); caótico-separado, caótica-conectada, rígida-separada, rígida-conectada, flexible-desprendida, flexible-enredada, estructurada-desprendida, estructurada-enredada (rango medio); caótica-desprendida, caótica-enredada, rígida-desprendida, rígida-enredada (rango extremo).

De esta manera, dichos rangos indicarán el nivel de funcionalidad familiar: funcional o disfuncional.

Duración	No se establece un límite, sin embargo, se podría considerar un aproximado de 15 minutos
Validez y Confiabilidad	Bazo-Alvarez et al. (2016) Realizaron un estudio evaluando a 910 adolescentes peruanos, donde las dimensiones del funcionamiento familiar arrojaron un Alfa de Cronbach del 0.85 en Cohesión y en adaptabilidad un 0.74; asimismo, dicha prueba obtiene validez a través del modelo de dos factores, donde se recoge el 0.96 de AGFI, 0.87 de ECVI, 0.93 del NFI, 0.97 del GFI y 0.06 de RMSEA; por lo tanto, dicho instrumento permite la evaluación en hombres y mujeres que se encuentren en la etapa de la adolescencia.

Nota. Fuente: (Bazo et al., 2016)

ANEXO 5: Proceso de confiabilidad y validez de FACES- III.

Confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.855	20

Validez

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Faces 1	50.48	159.070	.610	.841
Faces 2	51.36	169.864	.325	.852
Faces 3	50.39	170.809	.267	.854
Faces 4	51.15	159.508	.570	.843
Faces 5	50.30	160.405	.559	.843
Faces 6	50.91	168.023	.287	.855
Faces 7	50.73	160.392	.540	.844
Faces 8	51.18	171.028	.344	.852
Faces 9	51.09	159.835	.549	.844
Faces 10	51.64	163.551	.515	.845
Faces 11	50.64	154.426	.625	.839
Faces 12	52.33	178.479	.087	.857
Faces 13	50.52	156.758	.663	.839
Faces 14	51.58	178.502	.009	.864
Faces 15	51.15	159.758	.575	.843
Faces 16	50.06	159.934	.471	.847
Faces 17	50.76	153.752	.658	.838
Faces 18	51.27	176.517	.034	.867
Faces 19	50.42	151.189	.733	.834
Faces 20	51.12	168.672	.311	.853

ANEXO 6: Instrumento de escala de adicción a los videojuegos HAMM- 1ST

Nombres y Apellidos : Edad: Sexo:
 Institución Educativa : Pública () Privada ()
 Grado y Sección : Hora Inicio: Hora Termino:

ESCALA HAMM-1ST DE VIDEOJUEGOS

INSTRUCCIONES

Este cuestionario contiene una serie de preguntas. Lee detenidamente cada una de ellas y elije la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A Veces 4. Con Frecuencia 5. Siempre

A continuación podrás decirnos cómo te sientes, piensas o actúas en la mayoría de las ocasiones. Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad. Si deseas cambiar alguna respuesta, borra o anula la marca realizada y marca el espacio que consideres adecuado. Asegúrate de contestar a todas las preguntas.

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					

		Nunca	Raras Veces	A Veces	Con Frecuencia	Siempre
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentas?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

ANEXO 7. Ficha técnica de la escala de adicción a los videojuegos HAMM- 1ST

Ficha Técnica

Autor	Hugo Aquiles Mendoza Mezarina
Año	2013
Aplicación	A partir de los 11 años a 17 años.
Administración	Individual o colectiva.
Dimensiones	Focalización (1, 7, 13, 19, 25, 31), modificación del estado de ánimo (2, 8, 14, 20, 26, 32), tolerancia (3, 9, 15, 21, 27, 33), síntomas de abstinencia (4, 10, 16, 22, 28, 34), conflicto (5, 11, 17, 23, 29, 35) y recaída (6, 12, 18, 24, 30, 36)
Tipo de escala y puntuación	Likert: donde Nunca (0) - Raras Veces (1) - A Veces (2) - Con Frecuencia (3) – Siempre (4) Por lo tanto, la puntuación total de la escala varía desde 0 hasta 144 pts, los niveles son de no uso 0, 1-74 uso, 75- 94 abuso y dependencia de 95- +.
Duración	25 minutos.
Validez y Confiabilidad	Respecto a la validez todos los ítems de la escala obtuvieron índices superiores al 0.80 siendo ítems válidos y la confiabilidad se obtuvo 0.957 según el coeficiente alfa de cronbach

Nota. Fuente: (Mendoza, 2013)

ANEXO 8: Proceso de confiabilidad y validez de HAMM-1ST.

Confiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.956	36

Validez

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
HAMM 1	36.73	736.642	.521	.955
HAMM 2	37.09	730.773	.584	.955
HAMM 3	37.55	736.443	.623	.954
HAMM 4	38.30	746.593	.632	.955
HAMM 5	37.58	738.814	.569	.955
HAMM 6	37.61	740.371	.504	.955
HAMM 7	37.97	758.905	.243	.957
HAMM 8	37.79	740.047	.470	.955
HAMM 9	37.70	729.468	.625	.954
HAMM 10	37.67	715.479	.709	.954
HAMM 11	37.70	725.905	.680	.954
HAMM 12	37.06	750.184	.259	.957
HAMM 13	37.36	730.176	.578	.955
HAMM 14	37.24	707.002	.737	.954
HAMM 15	37.48	719.133	.779	.953
HAMM 16	37.64	716.551	.827	.953
HAMM 17	38.06	747.684	.473	.955
HAMM 18	37.45	726.318	.652	.954
HAMM 19	38.33	757.104	.265	.956
HAMM 20	37.21	717.360	.687	.954
HAMM 21	37.55	718.756	.829	.953
HAMM 22	37.97	721.343	.787	.953
HAMM 23	38.18	740.716	.645	.954
HAMM 24	37.61	724.559	.645	.954
HAMM 25	38.09	734.960	.616	.954
HAMM 26	36.76	724.877	.570	.955
HAMM 27	37.61	720.684	.774	.953
HAMM 28	38.12	734.797	.616	.954
HAMM 29	37.88	736.922	.655	.954
HAMM 30	37.70	728.905	.585	.955
HAMM 31	37.64	723.614	.703	.954
HAMM 32	37.55	740.818	.370	.956
HAMM 33	38.00	723.937	.797	.953
HAMM 34	37.88	719.485	.673	.954
HAMM 35	38.45	744.068	.507	.955
HAMM 36	38.03	733.780	.568	.955

ANEXO 9: Prueba de normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Adicción a los videojuegos	,106	331	,000
Funcionamiento Familiar	,069	331	,001

Nota: Resultados de la base de datos de las variables.

ANEXO 10: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

SR: Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Daniela Alexandra Gonzales Carnero, estudiante de IX ciclo de psicología de la Universidad Nacional de Tumbes. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Escala de HAMM-1ST de adicción a los videojuego y escala de Funcionamiento Familiar, de esta forma los datos obtenidos servirán para la elaboración de mi proyecto de investigación y serán de suma confidencialidad.

De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas. Gracias por su colaboración.

Atte. Daniela Alexandra Gonzales Carnero

Correo: 160238182@untumbes.edu.pe

Estudiante de psicología de la Universidad Nacional de Tumbes

Yo con número de DNI:..... Acepto que mi menor hijo participe en la investigación Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023 de Daniela Alexandra Gonzales Carnero.

Día: / /

Firma

ANEXO 11: Asentimiento informado

Alumno: Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es Daniela Alexandra Gonzales Carnero, estudiante de IX ciclo de psicología de la Universidad Nacional de Tumbes. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023; y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de dos pruebas psicológicas: Escala de HAMM-1ST de adicción a los videojuego y escala de Funcionamiento Familiar.

De aceptar participar en la investigación, afirmo haber sido informado de todos los procedimientos de la investigación. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas. Gracias por su colaboración.

Atte. Daniela Alexandra Gonzales Carnero

Estudiante de psicología de la Universidad Nacional de
Tumbes

Yo con número de DNI: acepto participar en la investigación Adicción a videojuegos y funcionamiento familiar en estudiantes de secundaria de las instituciones educativas públicas de Zarumilla, 2023 de Daniela Alexandra Gonzales Carnero.

Día: / /

Firma

ANEXO 12: Resolución de asignación de Jurado



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

RESOLUCIÓN N°148-2023/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 8 de junio de 2023.

VISTO: El OFICIO N°082-2023/UNTUMBES-FACSO-DUNIV., mediante el cual el director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, alcanza, para su reconocimiento, el proyecto de tesis titulado **"ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023"**, que para optar el título profesional de licenciada en Psicología, ha presentado la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, GONZALES CARNERO DANIELA ALEXANDRA, documento con el que también se propone a los docentes que deben conformar el jurado calificador que tendrá a su cargo la evaluación de dicho documento académico; y

CONSIDERANDO:

Que en conformidad con lo establecido en el numeral 45.2 del artículo 45. de la Ley Universitaria N°30220 y en el artículo 90. del Estatuto de esta Universidad, para optar el título profesional se requiere la presentación y sustentación de una tesis;

Que, en conformidad con lo expuesto, deviene procedente el reconocimiento del proyecto de tesis titulado **"ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023"**, para efectos de su evaluación, como tal, por el jurado calificador que también se constituye con esta Resolución, en virtud de la propuesta formulada, al efecto, con el documento señalado en la referencia;

Que complementariamente a lo señalado en el considerando precedente, se impone la necesidad de efectuar, como corresponde, la designación del docente asesor de dicho documento académico;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte resolutive;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- RECONOCER a la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, GONZALES CARNERO DANIELA ALEXANDRA, como autora del proyecto de tesis titulado **"ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023"**, presentada por dicha estudiante.

ARTICULO SEGUNDO.- CONSTITUIR el Jurado Calificador del proyecto de tesis titulado **"ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023"**, con la siguiente conformación:

RESOLUCIÓN N°148-2023/UNTUMBES-FACSO-D.

Presidente : Dr. Abraham Eudes Pérez Urruchi.
Secretario : Dra. Wendy Jesús Catherin Cedillo Lozada.
Vocal : Dr. Alexander Ordinola Luna
Accesitario : Mg. Eladio Vladimir Quintana Sandoval
Vocal y Asesor : Dr. Miguel Ángel Saavedra López

ARTÍCULO TERCERO.- PRECISAR que, en conformidad con la nueva disposición emanada, al respecto, del Consejo Universitario de la Universidad Nacional de Tumbes, el **ASESOR**, es miembro titular, con voz y voto, del jurado constituido en el artículo precedente.

ARTICULO CUARTO.- COMUNICAR el presente acto resolutorio a los miembros de jurado aquí constituido, así como a la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, **GONZALES CARNERO DANIELA ALEXANDRA**, para conocimiento y fines.

ARTÍCULO QUINTO.- DEJAR expresamente indicado que es responsabilidad del jurado aquí constituido, actuar con plena observancia de lo normado en los artículos 80 y 88 del **REGLAMENTO DE TESIS PARA PREGRADO Y POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el ocho de junio del dos mil veintitrés.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS, Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR VRACAD-DGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DDED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG. TEC-Interesado-Archivo
DMV/D.
JSVP/Sec. Acad.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
SECRETARIA ACADÉMICA

Anexo 13: Resolución de aprobación de proyecto



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA,
Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNIN Y
AYACUCHO"

RESOLUCIÓN N.º 056-2024/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 27 de febrero de 2024.

VISTO: El expediente virtual N.º 283, del 15 de febrero del 2024, correspondiente al INFORME N.º 02-2024/UNTUMBES-FACSO-DAPS-AEPU, mediante el cual, el presidente del Jurado constituido con la Resolución N.º 148-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 08 de junio de 2023, alcanza el acta de aprobación del proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA, 2023", presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, GONZALES CARNERO DANIELA ALEXANDRA, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología; y

CONSIDERANDO:

Que con la Resolución N.º 148-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 08 de junio de 2023, se reconoce a la estudiante GONZALES CARNERO DANIELA ALEXANDRA, como autora del proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA, 2023", se constituye el Jurado Calificador y se designa el asesor de dicho documento académico;

Que de lo consignado en el acta suscrita por los integrantes del indicado jurado, el 13 de enero del 2024 y que obra en el expediente señalado en la referencia, se desprende que el mencionado proyecto de tesis ha sido debidamente corregido por la mencionada estudiante y favorablemente evaluado para efectos de su correspondiente aprobación como proyecto de tesis;

Que teniendo en cuenta lo expuesto, deviene procedente la aprobación del indicado documento, con el carácter de proyecto de tesis y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO. - APROBAR el proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA, 2023", presentado por la estudiante de la Escuela Profesional de Psicología, GONZALES CARNERO DANIELA ALEXANDRA, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología.



RESOLUCIÓN N°066-2024/UNTUMBES-FACSO-D.

ARTÍCULO SEGUNDO. - ENCOMENDAR al Jurado Calificador constituido con la Resolución N°148-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 08 de junio de 2023, la evaluación del proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023"., Dicho Jurado tiene la siguiente conformación:

Presidente : Dr. Abraham Eudes Pérez Urruchi.

Secretario : Dra. Wendy Jesús Gatherin Cedillo Lozada.

Vocal : Dr. Alexander Ordinola Luna

Accesitario : Mg. Eladio Vladimir Quintana Sandoval.

ARTÍCULO TERCERO. - DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 52, inciso b, del Reglamento de tesis para pregrado y posgrado de esta Universidad, el incumplimiento de las funciones del jurado, estipuladas en el mismo Reglamento, es comunicado en forma escrita por el Presidente u otro miembro del Jurado, al Decano de la Facultad, para la llamada de atención correspondiente.

ARTÍCULO CUARTO. - RATIFICAR al Dr. Miguel Ángel Saavedra López, como asesor del proyecto de tesis denominado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023".

ARTÍCULO QUINTO.- DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 56 del Reglamento de tesis para pregrado y posgrado de esta Universidad, el tesista puede cambiar de asesor o co-asesor si no cumplen con sus funciones.

ARTÍCULO SEXTO.- COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, para que actúen en consecuencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el veintisiete de febrero del dos mil veinticuatro.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS, Secretaria Académica de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD-OGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DEED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG.TEC-Interesado-Archivo
DMYYD.
JSVP/Sec. Acad.


UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
SECRETARIA ACADÉMICA

Anexo 14: Resolución de ampliación de vigencia de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

RESOLUCIÓN N° 081-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 20 de febrero de 2025.

VISTO: El expediente virtual N° 349, del 17 de febrero de 2025, correspondiente al OFICIO N° 050-2025/UNTUMBES-FACSO-D.U.INV-MPS, mediante el cual la Directora de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, alcanza, para su formalización, la ampliación de vigencia para la presentación de tesis titulada "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023", presentada por la bachiller en Psicología DANIELA ALEXANDRA GONZALES CARNERO, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología; y

CONSIDERANDO:

Que en conformidad con lo establecido en el numeral 45.2 del artículo 45° de la Ley Universitaria N°30220 y el artículo 90° del Estatuto de esta Universidad, para optar el título profesional se requiere la presentación y sustentación de una tesis;

Que con la RESOLUCIÓN N° 148-2023/UNTUMBES-FACSO-D, del 8 de junio de 2023, se reconoce a la estudiante DANIELA ALEXANDRA GONZALES CARNERO, como autora del proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023", se constituye el Jurado Calificador y se designa el asesor de dicho documento académico;

Que, con la RESOLUCIÓN N° 066-2024/UNTUMBES-FACSO-D, del 27 de febrero de 2024, se aprueba el proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023", presentado por la estudiante de Psicología, DANIELA ALEXANDRA GONZALES CARNERO, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología.

Que de la información que se adjunta al expediente señalado en la referencia, se indica que teniendo en cuenta los motivos que aduce la bachiller en Psicología, DANIELA ALEXANDRA GONZALES CARNERO, interrumpió la ejecución de su proyecto de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023";

Que en conformidad con el artículo 62° del Reglamento de tesis de la Universidad Nacional de Tumbes, "la vigencia para la ejecución del proyecto de tesis es de un año, a partir de la fecha de su aprobación por el Decano de la Facultad. El plazo puede extenderse un año más, si existen motivos justificados por el docente asesor ante el Decano de la Facultad".

Que de lo consignado en el OFICIO N° 050-2025/UNTUMBES-FACSO-D.U.INV-MPS, que forma parte del expediente señalado en la referencia, se desprende que "Considerando las razones expuestas, los miembros de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, consideran pertinente concederle el plazo de un año conforme a ley, el mismo que regirá a partir del acto resolutorio correspondiente;



RESOLUCION Nº 081-2024/UNTUMBES-FACSO-D.

Que teniendo en cuenta lo expuesto y al amparo de la normativa aquí indicada, deviene procedente la ampliación de vigencia del indicado documento, y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR la ampliación de vigencia, por un plazo de un (01) año, contado a partir de la promulgación de la presente Resolución, para la presentación de la tesis titulada "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023", cuya autoría es de la bachiller en Psicología DANIELA ALEXANDRA GONZALES CARNERO, para optar el título profesional de Licenciada en Psicología, lo que se dispone en razón de los señalado en la parte considerativa.

ARTÍCULO SEGUNDO: RATIFICAR al Jurado Calificador constituido con la RESOLUCIÓN Nº 148-2023/UNTUMBES-FACSO-D, para la evaluación del informe de tesis titulado "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023". Dicho Jurado tiene la siguiente conformación:

Presidente	: Dr. Abraham Eudes Perez Urruchi.
Secretario	: Dra. Wendy Jesus Catherin Cedillo Lozada.
Vocal	: Dr. Alexander Ordínola Luna.
Accesorio	: Mg. Eladio Vladimír Quintana Sandoval.

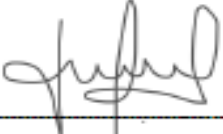
ARTÍCULO TERCERO: RATIFICAR al Dr. Miguel Angel Saavedra Lopez como asesor del proyecto de tesis titulado: "ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PUBLICAS DE ZARUMILLA,2023".

ARTÍCULO CUARTO: COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, al vicerrectorado académico, al Instituto de investigación y a la Unidad de investigación, lo dispuesto en la presente resolución para su conocimiento y las acciones que son de su propia competencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el veinte de febrero del dos mil veinticinco.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Mg. CRISTHIAM JACOB HIDALGO SANDOVAL, Secretario Académico de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD-OGCDA
-FACSO-DDH-DDT-DET-DOED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG. TEC-Interesado-Archivo
DMMY/D.
CJHS/Sec. Acad.


Mg. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval
SECRETARIO ACADEMICO

