



UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGIA



TESIS

Clima social familiar y dependencia de
videojuegos en estudiantes adolescentes
del nivel secundario de la ciudad de
Cusco, 2021

Línea de investigación: Clima Social Familiar y Dependencia
en adolescentes

Presentado por

Br. Yoshimark BAPTISTA OJEDA

(código orcid)

Br. Fabian Candia Gibaja

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-9701-4908>

Para optar al Título Profesional de
Psicólogos

Asesor:

Dr. Gareth Del Castillo Estrada 41884386

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8108-3802>

CUSCO – PERÚ

2023



Metadatos

Datos del autor	
Nombres y apellidos	Yoshimark Baptista Ojeda
Número de documento de identidad	70930380
URL de Orcid	https://orcid.org/0009-0002-2844-0801
Nombres y apellidos	Fabian Candia Gibaja
Número de documento de identidad	74229287
URL de Orcid	https://orcid.org/0009-0000-9701-4908
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	Gareth Del Castillo Estrada
Número de documento de identidad	41884386
URL de Orcid	https://orcid.org/0000-0001-8108-3802
Datos del jurado	
Presidente del jurado (jurado 1)	
Nombres y apellidos	MTRO. JUAN SEGISMUNDO DURAND GUZMÁN
Número de documento de identidad	24486087
Jurado 2	
Nombres y apellidos	DR.PS. GUIDO AMERICO TORRES CASTILLO
Número de documento de identidad	24484917
Jurado 3	
Nombres y apellidos	MTRO. EDGAR SANCHEZ RODRIGUEZ
Número de documento de identidad	23872356
Jurado 4	
Nombres y apellidos	MTRO. MIGUEL ANGEL RODRIGUEZ VEGA
Número de documento de identidad	72939656
Datos de la investigación	
Línea de investigación de la Escuela Profesional	Psicología, sociedad y educación, educación universitaria



Tesis 3

by Yoshimark Fabián Baptista Y Candia

Submission date: 05-Feb-2024 09:59PM (UTC-0500)

Submission ID: 2287539995

File name: TESIS-BAPTISTA_Y_CANDIA_1.docx (1.94M)

Word count: 22368

Character count: 123494



ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universidad Andina del Cusco Student Paper	7%
2	hdl.handle.net Internet Source	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Student Paper	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1%
5	repositorio.utelesup.edu.pe Internet Source	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Internet Source	1%
7	repositorio.une.edu.pe Internet Source	1%
8	repositorio.upao.edu.pe Internet Source	1%
9	repositorio.uandina.edu.pe Internet Source	<1%



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Yoshimark Fabián Baptista Y Candia
Assignment title: Quick Submit
Submission title: Tesis 3
File name: TESIS-BAPTISTA_Y_CANDIA_1.docx
File size: 1.94M
Page count: 115
Word count: 22,368
Character count: 123,494
Submission date: 05-Feb-2024 09:59PM (UTC-0500)
Submission ID: 2287539995

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



“Clima social familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021”

Línea de Investigación: Psicología, sociedad y educación
Tesis para optar el título profesional de
Psicólogos, presentado por:
Br. Yoshimark BAPTISTA OJEDA
Br. Fabián CANDIA GIBAJA
Asesor:
Dr. Gareth Del Castillo Estrada
ORCID: 0000-0001-8108-3802
Cusco - 2023



Agradecimientos

A mi Familia. A mi padre y a mi madre que sin ellos no hubiese podido culminar este trayecto de formación Universitaria. A mi hermano y a mi hermana por tantas experiencias. Gracias por estar y ser.

Asimismo, a cada miembro de la Universidad Andina del Cusco que aportó a la adquisición de conocimientos, habilidades y sentimientos. Que me permiten desenvolverse como la persona que soy ahora.

Fabian Candia Gibaja

Mis totales agradecimientos a mi papá, por su guía constante, su dedicación, amor y perseverancia, y a mi mamá por su fe en mí, su apoyo, amor y paciencia. Ambos procuraron mostrarme el mundo desde sus ojos, y me llevo mucho de ellos.

A mis mentores les debo mucho: mis docentes, asesores y dictaminantes. A los que estuvieron, y también a los que aún están guiándome, dándole el esfuerzo extra a su vocación con el objetivo de conseguir la constante mejora dentro de mi labor profesional y desarrollo personal.

Yoshimark Baptista Ojeda



Dedicatoria

A mi familia por ser mi principal fuente de apoyo y soporte durante toda mi vida.

A los investigadores que con su labor buscan la mejora continua de la sociedad. Espero la presente investigación pueda ser luz en el camino de la sabiduría que recorren.

A Guy-Manuel de Homem-Christo y Thomas Bangalter porque sus obras sirvieron de motivación y me acompañaron en noches de trabajo e investigación para culminar con este proyecto.

Fabian Candia Gibaja

A Melisa, porque su sola compañía me hace mejor persona y me ayuda a superar los obstáculos.

A mi hermana, porque con todos sus esfuerzos y su aliento, he logrado llegar hasta este momento.

Yoshimark Baptista Ojeda



Nombres y apellidos del jurado y del Asesor

Gareth Del Castillo Estrada



Índice

Capítulo I	1
Introducción	1
1.1. Planteamiento del Problema.....	1
1.2 Formulación del problema	6
1.2.1 Problema general.....	6
1.2.2 Problemas específicos	6
1.3 Justificación.....	7
1.3.1 Conveniencia	7
1.3.2 Relevancia social.....	7
1.3.3 Implicancias prácticas	7
1.3.4 Valor teórico.....	7
1.3.5 Utilidad metodológica	8
1.4 Objetivos de la investigación	8
1.4.1 Objetivo general	8
1.4.2 Objetivos específicos.....	8
1.5 Delimitación del estudio.....	9
1.5.1 Delimitación espacial	9
1.5.2 Delimitación temporal.....	9
Capítulo II	10
Marco teórico	10
2.1 Antecedentes de la investigación	10
2.1.1 Antecedentes internacionales	10
2.1.2 Antecedentes nacionales	11
2.2 Bases Teóricas.....	15
2.2.1 Clima social familiar	15
2.2.2 Dependencia de videojuegos	35



2.3 Marco conceptual	40
2.4 Hipótesis.....	42
2.4.1 Hipótesis general.....	42
2.4.2 Hipótesis Nula	42
2.4.3 Hipótesis específicas	42
2.4.4 Hipótesis específicas nulas.....	42
2.5 Variables e indicadores	43
2.5.1 Identificación de variables	43
2.5.2 Operacionalización de variables.....	44
Capítulo III	46
Metodología.....	46
3.1 Alcance del estudio	46
3.2 Diseño de la investigación.....	46
3.3 Población.....	47
3.4 Muestra.....	48
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	51
3.5.1 Técnicas.....	51
3.5.2 Instrumentos	51
3.6 Validez y confiabilidad de instrumentos	53
3.6.1 Escala de clima social familiar (FES) de Moos, Moos y Trickett.....	53
3.6.2 Test de dependencia de videojuegos (TDV)	53
3.7 Plan de análisis de datos.....	54
Capítulo IV.....	56
Resultados de la investigación	56
4.1 Resultados respecto a los objetivos específicos	56
4.2 Resultados respecto al objetivo general	64
Capítulo V	66
Discusión	66



5.1 Descripción de los hallazgos más relevantes y significativos	66
5.2 Limitaciones del estudio.....	69
5.3 Comparación crítica con la literatura existente	70
5.4 Implicaciones del estudio	73
Conclusiones	76
Recomendaciones	78
Bibliografía	80
Anexos	89
Anexo 1. Matriz de Consistencia	90
Anexo 2. Matriz de Instrumentos	92
Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos	93
Anexo 4. Carta de solicitud para aplicar el instrumento	99
Anexo 5. Consentimiento informado	101



Índice de tablas

Tabla 1 Población de adolescentes de 12 a 17 de la ciudad de Cusco según edad.	47
Tabla 2 Aspectos sociodemográficos de la muestra de estudio	50
Tabla 3 Validez de la Escala de Clima Social en la Familia (FES)	534
Tabla 4 Validez del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)	54
Tabla 5 Nivel de clima social familiar del estudiante del nivel secundario	567
Tabla 6 Nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes del nivel secundario	589
Tabla 7 Relaciones del clima social familiar	60
Tabla 8 Nivel de asociación entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos.....	591
Tabla 9 Análisis e interpretación.....	601
Tabla 10 Desarrollo del clima social familiar	61
Tabla 11 Nivel de asociación entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos	61
Tabla 12 Análisis e interpretación.....	62
Tabla 13 Estabilidad del clima social familiar	63
Tabla 14 Nivel de asociación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos	663
Tabla 15 Análisis e interpretación.....	64
Tabla 16 Nivel de relación existente entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos.....	656
Tabla 17 Análisis e interpretación.....	65



Índice de figuras

Figura 1: Aspectos sociodemográficos de los estudiantes de secundaria, Cusco 2021	51
Figura 2: Nivel de clima social familiar del estudiante del nivel secundario	578
Figura 3: Nivel de dependencia de videojuegos del estudiante de secundaria.....	589
Figura 4: Relaciones del clima social familiar	5960
Figura 5: Desarrollo del clima social familiar.....	62
Figura 6: Estabilidad del clima social familiar.....	64



Resumen

En la investigación se planteó como objetivo establecer la relación existente entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021. En la investigación, de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño no experimental transversal, se estableció la muestra de 381 aprendientes adolescentes del nivel secundario con edades comprendidas entre los 12 a 17 años, aplicando los cuestionarios de evaluación psicológica: escala de clima social en la familia (FES) de Moos, Moos y Trickett, y el Test de dependencia de videojuegos (TDV) de Chóliz y Marco para el acopio de los datos. Por cuanto en base al coeficiente de correlación χ^2 cuadrado se validó la hipótesis de investigación, concluyendo que existe relación significativa negativa entre el Clima Social Familiar y la Dependencia de Videojuegos en la población estudiantil adolescente de nivel secundario de la ciudad de Cusco, toda vez que ante la presencia de un ambiente familiar negativo o desfavorable aumenta el riesgo de aparición de patrones de conducta adictiva a los videojuegos en adolescentes.

Palabras clave: Clima social familiar, dependencia de videojuegos, adolescentes.

Abstract

The objective of the research was to establish the relationship between the family social climate and the videogame dependence in adolescent high school students in the city of Cusco, 2021. The research was established with a quantitative approach, basic type, correlational scope, and non-experimental-transversal design. The sample of 381 high school students with ages between 12 and 17 years was established, applying the psychological evaluation tests: family environment scale (FES) by Moos, Moos and Trickett, and the Videogame Dependency Test (TDV) by Chóliz and Marco for data collection. Based on the chi-square correlation coefficient, the research hypothesis was validated, concluding that there is a significant negative relationship between the Family Social Climate and the Videogame Dependency in the adolescent student population of high school in the city of Cusco. Those results show that the risk of addictive behavior patterns to videogames in adolescents increases with the presence of a negative or unfavorable family environment.

Key words: Family social climate, video game dependence, adolescents.



Capítulo I

Introducción

1.1. Planteamiento del Problema

Actualmente, en la sociedad de la información enmarcada en un planeta en constante globalización, cada vez millones de personas de múltiples sociedades en el mundo distanciadas geográficamente por miles de kilómetros interactúan de manera mediada por medio de ordenadores de forma instantánea y masiva. Por cuanto en este contexto de constante interacción tecnológica, una parte significativa de los usuarios de las redes locales, nacionales e internacionales encuentran su mayor disfrute en crear sus propios grupos y pequeñas comunidades sociales de interés de manera virtual.

Por esta razón, en toda actividad humana focalizada en el empleo de las tecnologías informáticas y comunicativas existe una potencialidad positiva y negativa del desarrollo psicosocial del ser humano. Es el caso de los videojuegos, que si bien pueden llegar a ser una herramienta de interacción social, además de sus ya conocidos beneficios en el desarrollo de habilidades cognitivas, también son capaces de presentar un potencial adictivo al ofrecer un sinfín de reforzadores positivos que “enganchan” a los usuarios a seguir jugando, en muchos casos perdiendo la noción del tiempo dedicado a tal actividad.

Es así, que el uso excesivo de los videojuegos es un tema sumamente importante y que no goza de una gran variedad de investigaciones en los últimos años, principalmente en la sociedad nacional y local del país. Es en este contexto que se está observando de manera muy preocupante cómo el uso excesivo y desmedido de este tipo de software sin control o supervisión, está generando problemas en otras esferas de la vida de los jugadores (personal, social, familiar); y es especialmente en los niños y adolescentes en edad escolar en quienes este problema impide la formación de hábitos de vida saludables.



Actualmente, dada la coyuntura internacional producto de la pandemia por el COVID-19, la población estudiantil opta por el uso de ordenadores móviles para el desarrollo de las actividades académicas. Por esta razón, esta población tiene mayor interacción con los dispositivos digitales mediante los que es posible acceder a los videojuegos. Por otro lado, el Decreto Supremo N° 044-2020-PCM ha puesto a esta población alejada de las interacciones sociales propias de su edad en el colegio y tal parece que, como consecuencia, el acceso y uso de videojuegos como medio de recreación se ha visto incrementado. La Agencia Peruana de Noticias Andina indica que el 53,1% de los niños de edades localizadas dentro de los 6 a 17 años hace uso de internet y que, según el INEI, el 92,7% de la población que es menor de 18 años empleó el internet para labores de entretenimiento como videojuegos, entre otras actividades (Agencia Andina, 2020).

Cusco, considerada la capital arqueológica de Sudamérica, es considerada como una de las regiones del Perú con mayor incremento económico en los últimos años (Peñaranda, 2017, párr. 1). Los resultados de este hecho se evidencian en cómo la ciudad de Cusco, con 447588 habitantes se ha desarrollado en infraestructura, telecomunicaciones y acceso a servicios que anteriormente, la población tenía dificultades de acceder. Este desarrollo también beneficia a la población adolescente, al tener mejor infraestructura y mejor acceso a la información y educación que le brindan los sistemas, tecnologías de la información y comunicación (Ministerio de Educación, 2016, párr. 1). Sin embargo, el adolescente cusqueño se enfrenta a un contexto de constantes conflictos internos y externos al entorno familiar, en donde los progenitores utilizan la violencia como principal medio disciplinario. Puesto que los conflictos y/o los problemas en la adolescencia giran en torno a las conductas de riesgo, de las cuales las principales que se observan en la ciudad de Cusco son el inicio sexual precoz, la delincuencia, maltrato familiar y las adicciones en sus diversas connotaciones, especialmente



aquellas basadas en los sistemas, tecnologías de la información y comunicación como las redes sociales y los videojuegos (UNICEF, 2014, párr. 1).

Con el desarrollo y crecimiento de los sistemas de tecnologías de información y comunicación, las redes sociales y los videojuegos crecen en popularidad alrededor del mundo, principalmente dentro de la población adolescente. Si bien existe evidencia de que algunos “videojuegos pueden estimular y desarrollar habilidades en sus jugadores” (Chóliz y Marco, 2011, p. 418); el carácter altamente motivador de la mayoría de éstos puede ser una de las razones por las que una persona, bajo ciertas condiciones, llegue a desarrollar dependencia a los videojuegos.

Chóliz y Marco (2011), argumentan sobre la dependencia de videojuegos indicando que consiste en un patrón de conducta adictiva relacionada al uso excesivo de los videojuegos, y que se caracteriza por la presencia de síntomas de abstinencia, abuso y tolerancia frente a los videojuegos, problemas y dificultades que son consecuencia de este juego excesivo, y dificultad en controlar su uso (p. 418). Para la Organización Mundial de la Salud, la adicción a los videojuegos se considera en la nueva Clasificación Internacional de Enfermedades, precisando también que la población vulnerable son personas masculinas de entre 10 a 35 años de edad como un trastorno mental (Diario Correo, 2017). El Ministerio de Salud, el año 2012, indicó que 190 personas en el Perú de entre 12 y 17 años fueron reportadas y atendidas por el caso de adicción a los videojuegos, y según estadísticas esta cifra se va incrementando (Perú21, 2014). En la ciudad de Cusco, se puede observar que los estudiantes adolescentes ya empezaron a adquirir estos hábitos de juego excesivo, y suelen utilizar sus horas de ocio, o incluso escapar de las instituciones educativas para asistir a cabinas de internet, lo cual estaría perjudicando a su época de aprendizaje escolar.

Por otra parte, la calidad de los vínculos que el adolescente cree con su entorno, principalmente con su familia, es una sustancial influencia en el desarrollo o inhibición de



conductas negativas (Hawkins y Weis, 1995). La forma cómo el adolescente percibe su ambiente familiar es clave para la creación y consolidación de tales vínculos. A esta percepción se la conoce como Clima Social Familiar (Moos, Moos y Trickett, 1984), y se caracteriza por la dinámica de relaciones que se crea dentro de la familia, la importancia que se le da a ciertas creencias, costumbres y conductas sobre la vida, y la estructura de organización que se maneja para la estabilidad familiar.

En el presente, la existencia de una asociación que comprende la dependencia de videojuegos y el clima social familiar no está clarificada ya que no existen muchas investigaciones que busquen estudiar la relación entre estas variables. Pese a lo mencionado, investigaciones efectuadas en Perú que estudian la asociación entre el clima social familiar y otras conductas adictivas, entre las cuales se puede mencionar las adicciones a sustancias (Narro, 2014) y adicciones a otras tecnologías (Aguirre, 2013; Díaz y Sánchez, 2017), logran evidenciar la predisposición de un clima familiar desfavorable en individuos que sostienen conductas adictivas. Los resultados mencionados plantean la posibilidad de encontrar una relación existente entre clima social familiar y otros tipos de adicciones, entre los que se puede considerar la dependencia de videojuegos.

Se sabe por experiencia propia, que el consumo de videojuegos en la ciudad del Cusco se torna visible ante la presencia de estudiantes adolescentes en las cabinas de internet y centros de arcade, así como el acceso fácil a dispositivos móviles que tienen debido al fenómeno de la globalización. Así mismo, de acuerdo con las conversaciones realizadas con los distintos directivos de los colegios que participaron en la presente investigación, se comparte la opinión de que cada vez más estudiantes tienen acceso a dispositivos móviles y hacen uso exagerado de este incluso dentro de los horarios de clases, siendo las actividades más recurrentes el uso de las redes sociales y de videojuegos en línea. Por esta razón, las instituciones se ven en la obligación de establecer medidas como la prohibición y la requisa



de estos dispositivos durante el horario escolar con el fin de evitar que su uso interfiera en las actividades escolares. Para el personal educativo, es evidente el problema del uso de videojuegos dado que afecta tanto en el desempeño del estudiante como en las relaciones con sus compañeros. Por otra parte, la problemática afecta también dentro del ambiente familiar, teniendo como evidencia las declaraciones de padres de familia de la ciudad del Cusco, quienes indican que cada vez es más difícil evitar el uso constante del celular y de los videojuegos en los hijos. Algunos optan por instalar algunos programas de control de uso y una gran mayoría no tiene idea de cómo afrontar esta problemática. El uso no controlado de los videojuegos hace evidente las consecuencias negativas que los estudiantes suelen presentar dentro de nuestro contexto, entre las que están el dejar de lado las responsabilidades escolares y familiares (ausentismo escolar, problemas de atención, desórdenes en los hábitos de alimentación y sueño, dificultades en la regulación emocional), así como dificultades para poder establecer relaciones interpersonales saludables en contextos sociales presenciales, siendo que ellos prefieren priorizar la interacción por medio de dispositivos digitales que las relaciones sociales cercanas en ausencia de estos. Esto, añadido al escaso conocimiento sobre esta problemática en la ciudad de Cusco, generó la necesidad de desarrollar la investigación, especialmente porque no se toma en cuenta la necesidad de realizar programas de intervención orientados al uso excesivo de los videojuegos en los docentes de nivel secundario en la ciudad de Cusco y a la mejora del clima social familiar. Como consecuencia, esta dependencia puede llevar al adolescente a una disminución en el rendimiento académico, deserción escolar, dificultad en entablar relaciones interpersonales, aislamiento social y familiar e incluso el desarrollo de otras adicciones o estilos de vida nocivos. A través del acopio de los datos que permitieron determinar una posible relación entre el clima social familiar con la dependencia de los videojuegos en estudiantes adolescentes de secundaria en la ciudad objeto de estudio, se buscaría generar oportunidades de mejora continua y establecer



un punto de partida sobre el cual se diseñen acciones estratégicas, medidas preventivas y la intervención para dar respuesta a esta problemática real y latente de la sociedad estudiantil de Cusco.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

PG ¿Cuál es la relación entre clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?

1.2.2 Problemas específicos

PE1 ¿Cuál es el nivel de clima social familiar en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?

PE2 ¿Cuál es el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?

PE3 ¿De qué manera se asocia la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?

PE4 ¿De qué manera se asocia la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?

PE5 ¿De qué manera se asocia la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?



1.3 Justificación

1.3.1 Conveniencia

La investigación presentada abordó una coyuntura conflictiva en la que los estudiantes adolescentes del nivel secundario, cuya situación en la ciudad de Cusco no es debidamente atendida dada la escasez de datos históricos y científicos utilizables que permitan su conocimiento e intervención oportuna dentro del campo de aplicación de la psicología.

1.3.2 Relevancia social

La actual investigación muestra resultados que permitieron evidenciar la trascendencia de la dependencia a videojuegos en los estudiantes de secundaria de la ciudad de Cusco y el clima social familiar de cada sujeto, lo que dio a evidenciar una situación de dificultad dentro de este grupo poblacional en riesgo.

1.3.3 Implicancias prácticas

Los datos e información que fueron obtenidos en el presente estudio ofrecieron un panorama más amplio sobre los fenómenos objeto de investigación, partiendo de la variable clima social familiar y de la dependencia de videojuegos en adolescentes de secundaria de la ciudad de Cusco, de la cual se abrirá la posibilidad de diseñar, proponer e implementar programas de acción que faciliten la solución de acuerdo con la situación de dificultad que se planteó en la investigación presentada.

1.3.4 Valor teórico

El actual proyecto de investigación tuvo en cuenta enfoques y alcances teóricos, que permitieron conducir el proceso de investigación científica. Dado el caso, se efectuó el análisis teórico relacionado a las variables presentes en la investigación, basados en los componentes intrínsecos y extrínsecos del seno estudiantil y entorno familiar, para luego describir, analizar, interpretar y determinar las relaciones existentes entre sí, desde una



perspectiva social, familiar e institucional. Es así, que el presente estudio permitió aportar e incrementar descubrimientos científicos involucrados en la relación de las variables clima social familiar y dependencia de videojuegos, lo cual es de suma importancia y utilidad debido a la escasa presencia de proyectos científicos involucrados al tema objeto de investigación en la zona de influencia.

1.3.5 Utilidad metodológica

La investigación presentada se centró en los procesos operacionales que se vienen desarrollando en lo referente a los fenómenos objeto de estudio, que son el clima social familiar y la dependencia de videojuegos, así como la dinámica de su relación en los estudiantes adolescentes de secundaria de la ciudad del Cusco, y gracias a ello confirmó la relevancia del ambiente familiar como factor relacionado a la aparición de los patrones conductuales de dependencia en general, la misma que servirá de material y prueba legítima, auténtica y confiable para el origen de próximos y eventuales trabajos de investigación inherentes a las variables estudiadas.

1.4 Objetivos de la investigación

1.4.1 Objetivo general

OG Establecer la relación entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

1.4.2 Objetivos específicos

OE1 Determinar el nivel de clima social familiar en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

OE2 Conocer el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel de secundario de la ciudad de Cusco, 2021.



OE3 Señalar la asociación entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

OE4 Precisar la asociación entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

OE5 Exponer la asociación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

1.5 Delimitación del estudio

1.5.1 Delimitación espacial

La investigación se ejecutó en distintas instituciones educativas tanto públicas como privadas del nivel secundario de enseñanza básica regular de la ciudad de Cusco, 2021.

1.5.2 Delimitación temporal

La ejecución del estudio presentada se inició en marzo del 2021 y culminó en noviembre del 2021.

1.6 Aspectos Éticos

Se tomaron en cuenta todos los aspectos relacionados a la ética, considerando que la investigación se realizó con estudiantes adolescentes de nivel secundario. Se aseguró la completa información y protección de la privacidad, tanto de la institución como de los estudiantes mediante el consentimiento informado dirigido a los padres de familia, así como la gestión de los permisos y autorizaciones a las autoridades pertinentes de las instituciones educativas participantes.



Capítulo II

Marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Lancheros, Amaya y Baquero (2014) realizaron una investigación de análisis bibliográfico titulado: *“Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: Una revisión sistemática”*. Cuyo fin de investigación fue la realización de un análisis sistemático de estudios científicos relacionados a la adicción a los videojuegos tanto en niños como en adolescentes durante los años 2008 al 2013, y utilizando 5 investigaciones de 37 artículos producto del filtrado de 50. Se dio a conocer que 8 de 10 niños hacen uso de videojuegos, y 2 presentan dependencia a los videojuegos, 7 de cada 10 presenta conductas de abuso frente a su consumo. Así mismo, 36,3 % de estudiantes involucrados en el consumo de videojuegos afirmó haber desaprobado al menos un año escolar, existe mayor prevalencia del uso de videojuegos en varones que en mujeres, y 4 de cada 10 evaluados juegan en su casa.

Por otro lado, en el trabajo desarrollado por Verdugo, Arguelles, Guzmán, Márquez, Montes y Uribe (2014), titulado *“Influencia del Clima Familiar en el Proceso de Adaptación Social del Adolescente”*. Universidad de Colima, Colima-México, se efectuó un trabajo de investigación en el cual 146 adolescentes entre 15 y 19 años resolvieron el temario “Cómo es tu familia/su familia”, además de la escala de Bosc, Dubini y Polin, de adaptación social (SASS), para identificar y realizar el análisis de la correlación entre clima familiar y adaptación social en la población. En la evaluación de la variable clima familiar se pudo encontrar niveles altos de las dimensiones “satisfacción con aspectos de la vida”, “cohesión”, así como “relación con la mamá”. Asimismo, dentro de la muestra hubo un mayor número de adolescentes que indicaron resultados de adaptación social por encima de la media. Se



observó además una correlación significativa positiva entre el clima familiar, y más específicamente entre sus factores, destacando la dimensión de cohesión, y la adaptación social, situación que permitió a los autores confirmar la relevancia del rol de la familia en los procesos de adaptación de los adolescentes ante exigencias de su entorno, llegando a considerarse este como un canal de seguridad ante factores eternos, así como la vida fuera de la familia (p. 219).

Ameneiros y Ricoy (2015) en su investigación: *“Los videojuegos en los adolescentes: Prácticas y polémicas asociadas”*, fue realizado en la Universidad de Vigo España, con el fin de analizar la utilización de los videojuegos por los adolescentes y sus prácticas. El trabajo fue aplicado en un total de 124 estudiantes de educación secundaria, siendo esta la muestra de dicho estudio. Se utilizó un cuestionario ad hoc, establecido en base a los objetivos de la investigación, y se encontró que los y las adolescentes quienes juegan de manera excesiva consideran que desencadena en ellos/as aislamiento social, asimismo el grupo de hombres fue quienes presentaron mayor frecuencia en el uso de videojuegos y este grupo presenta un rendimiento escolar más bajo y finalmente el lugar donde se realiza esta práctica es en el hogar (96%). Estos resultados infieren que los adolescentes que utilizan los videojuegos en mayor medida tienen una repercusión en lo académico y social.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Considerando al estudio de Vallejos y Capa (2010), titulado *“Video Juegos: Adicción y Factores Predictores”*, Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima-Perú, se aplicaron la escala para problemas de adicción a Videojuegos realizada por Tejeiro y Moran, además de la Lista de Chequeo Conductual de estilos Interactivos de Montes de Oca, una Escala de Asertividad elaborada por los autores y el cuestionario de Agresión AQ realizada por Buss y Perry en estudiantes adolescentes de nivel secundario de 6 colegios estatales de un distrito de Lima Metropolitana, para evaluar la manera cómo las variables de funcionalidad familiar y



estilos interactivos) están relacionados con la adicción a los videojuegos en los adolescentes, además de observar los efectos de esta adicción en la asertividad, la agresividad y el rendimiento escolar/académico. En la investigación se pudo observar que un 52% de la muestra abusa de los videojuegos y un 22% presenta dependencia hacia éstos. A través del análisis de regresión múltiple se establece en la investigación la relación significativa entre las variables de estudio y el uso de videojuegos, siendo el valor más significativo la funcionalidad familiar ($\beta = -0.256$, $p < 0.01$), seguido del estilo interactivo de toma de decisiones ($\beta = -0.111$, $p < 0.01$), agresividad ($\beta = 0.136$, $p < 0.01$), y rendimiento académico ($\beta = -0.082$, $p < 0.05$). Con esto, concluyen que la adicción a los videojuegos está claramente relacionada al funcionamiento familiar, existiendo un riesgo mayor a la aparición de esta adicción en niños con familias disfuncionales (p. 109).

Aguirre (2013), en su exploración científica "*Clima Familiar y Adicción a Internet en Adolescentes*". Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú, empleando la FES - Escala de Clima Social Familiar, además del IAT - Test de Adicción a Internet de Young a un número de 99 estudiantes entre 14 y 17 años que hacían uso frecuente de los centros de cabinas de red del centro de la ciudad de Puno, para poder determinar la existencia de la relación entre la variable clima familiar y la adicción a internet en esta población. La investigación arrojó resultados donde la categoría clima familiar media fue la de mayor prevalencia (40.41%), siguiendo luego los resultados de clima familiar bajo (10%) y muy bajo (8%). De igual forma el porcentaje de adolescentes adictos con predisposición a la adicción al internet fue del 8% y de adolescentes adictos a este 7%. Adicionalmente, el resultado del chi cuadrado indicó la existencia de dependencia entre las variables de estudio (5.226). Los presentes datos obtenidos permiten visualizar a modo de conclusión de que los estudiantes que recurrían a estos centros de internet con categorías bajas de CSF tienen más



predisposición a la adicción a internet, siendo esto desfavorable en su desarrollo, mientras que en categorías altas ocurre lo contrario (p. 62).

En el trabajo de investigación de Díaz y Sánchez (2017), acerca de las *“Redes Sociales y Clima Familiar en Adolescentes de la Urbanización San Elías del Distrito de Los Olivos, en el 2016”*, publicado en la Universidad TELESUP, Lima-Perú, los autores hicieron uso de la ARS - Escala de adicción a redes sociales de Ecurra y Salas y la FES - Escala de Clima Social Familiar, donde la muestra fue la de 123 adolescentes de la urbanización mencionada, con el objetivo general de determinar la relación en medio del uso a las redes sociales y el clima familiar en adolescentes de la localidad. Como fruto de la investigación, se encontró un 27% de la muestra que presentaron adicción a las redes, siendo este grupo el de prevalencia menor. Adicionalmente, se evidenció que un 10% de los adolescentes de la muestra presentaba predisposición a mal clima familiar y por otro lado un 90% se encontraba en el nivel promedio de clima familiar. Realizado el análisis factorial de los resultados, los autores encontraron la presencia de una asociación entre las variables estudiadas, teniendo la conclusión que la adicción a las redes sociales se presenta en mayor medida ante el clima familiar desfavorable dentro de la familia (p.56).

Dentro del trabajo de investigación de Remigio (2017), con el título *“Adicción a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de Dos Instituciones Educativas Públicas del Distrito de Los Olivos, 2017”*. Que se realizó en la Universidad César Vallejo, en la localidad de Lima-Perú, el autor evaluó a 350 adolescentes de secundaria mediante el cuestionario de Buss y Perry para agresividad y el Test- Hamm 1st de adicción a los videojuegos, elaborado por Mendoza, cuyo objetivo de investigación fue determinar la relación entre agresividad en adolescentes y adicción a los videojuegos. Se descubrió en los resultados que la prevalencia de dependencia de videojuegos era alta en los adolescentes de la muestra, además que los niveles de agresividad eran altos en el grupo de estudio. De igual manera, se pudo comprobar



la existencia de una correlación significativa dentro de esta población entre la agresividad y la adicción a los videojuegos. Esta relación, más específicamente, se pudo observar entre las dimensiones de abstinencia, modificación del estado del ánimo y tolerancia de la adicción a los videojuegos, y la agresividad. Por esta razón, se lleva a la conclusión de que la existencia de conductas agresivas dentro de los adolescentes se puede generar a partir de la presencia de conductas de adicción a los videojuegos (p.42).

Villavicencio (2019), observa en su proyecto de investigación que tiene por nombre *“Factores Asociados a adicción conductual tecnológica en estudiantes Universitarios, Cusco 2019”*, tesis empleada con el fin de conseguir el título profesional de Médico Cirujano, con el propósito de determinar los factores asociados a adicción conductual tecnológica en estudiantes de nivel superior universitario del Cusco, aplicó una encuesta validada con DPP 1,03 Zona A e incluye los tests para adicción a internet, videojuegos y teléfono móvil. Los resultados de las pruebas aplicadas a 419 estudiantes indicaron que dentro de los factores personales que se encontraron importantes en la adicción conductual tecnológica, existen antecedentes de depresión y ansiedad; asimismo, los factores familiares relacionados a esta variable se encontró la relación de la persona con los padres; en factores académicos se encontró la calidad de vida académica, y relacionado a factores sociales se encontró la relación interpersonal dentro de sus círculos sociales.

En la investigación de Atuncar (2020), *“Adicción a internet y clima social familiar en estudiantes peruanos de educación secundaria”*, tesis empleada para con el fin de conseguir el título de licenciada en psicología, cuyo objetivo indica hallar la relación entre dimensiones del clima social familiar y la adicción a internet en estudiantes de educación secundaria peruanos, EAIL aplicó la Escala EAIL de la Adicción a Internet de Lima y la Escala FES del Clima Social Familiar a 400 estudiantes de nivel secundario de 11 a 16 años. Los resultados arrojaron una asociación negativa entre las dos variables, lo que indicaría que Clima Social



Familiar más positivo estaría relacionado a una incidencia menor de patrones de conducta de adicción al internet, aunque la relación entre ambas variables es débil ($r > .22$). Añadiendo a esto, involucrado en las relaciones débiles, la que mayor valor indica es la dimensión de relaciones familiares ($r=.215$), entendiéndose así que existen otras variables de mayor relevancia que este relacionadas con las conductas de adicción al internet como el ambiente o la era tecnológica.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Clima social familiar

La teoría del clima social familiar se fundamenta en la teoría de Moos (1994), citado por Kemper y Segundo (2000); la cual se basa teóricamente en la psicología ambiental, y desde cuyo enfoque esta investigación partirá para el estudio correspondiente.

De acuerdo con lo señalado por Rodas (s.f.), el clima social familiar se entiende como el ámbito social en el que se involucran los integrantes de una familia. Variables como las creencias sociales, religión, la calidad de vida, etnia, equilibrio del sistema familiar y la calidad de relaciones interpersonales inmersos en la familia que fomentan el crecimiento de los integrantes de esta tienen influencia en el ambiente social familiar.

Para Moos, Moos y Trickett (1989), el CSF se define como el ámbito social constituido en las relaciones interpersonales de los miembros de una familia, los factores de desarrollo que tienen más importancia en ella, así como su estructura básica”.

Por otra parte, Moreno, Estévez, Murgui, y Musitu (2009), citado por Ramos (2019), señalan que el clima social familiar es: la percepción del ambiente por parte de los miembros que constituyen la familia, y ha evidenciado ejercer un influjo importante en la conducta, así como en el desarrollo afectivo, físico, social e intelectual de los integrantes.



La definición de la variable de ambiente familiar social se basa en la perspectiva de Moos et al. En primer lugar, se considera la percepción de las propiedades socioambientales dentro del entorno familiar. Esta percepción se forma a través de una serie de fases de relaciones entre los miembros de la familia y de la asociación de diversos factores. La dinámica de la familia juega un papel crucial en la forma en que los miembros interactúan, se desarrollan y mantienen su ambiente. Como se indica en Ramos & Risco (2019), podemos concluir que el clima social familiar es una entidad que se crea a partir de la percepción de los miembros sobre sus interacciones, desarrollo y estabilidad.

"El clima social es uno de los más relevantes planteamientos en la investigación de la actuación humana en situaciones sociales. Emergido de la Ecología Social, se configura en una perspectiva que examina la actuación humana desde diversas visiones" (Casullo y Mikulic, 2010 p.7).

El orden y la estructura del grupo familiar también son aspectos relevantes para el clima social familiar, ya que afectan la participación y la comunicación entre los miembros, lo que a su vez contribuye a un desarrollo de la personalidad estable (Culqui, 2020).

Andrade y González (2019) citan a Moos y Trickett para señalar que el clima social familiar está influenciado por las características socioambientales de la familia, que se relacionan con tres elementos:

- La interacción entre los miembros y con personas externas.
- Aspectos relacionados con el desarrollo familiar
- La estructura básica de la familia.

Moos (1979, citado por Capó Bauzá, 2011) destaca que estos ambientes familiares, al igual que las personas, tienen "personalidad" y pueden ser descritos en dimensiones observables.



Según Pi y Cobián (2016), el clima familiar está relacionado con las interacciones entre los padres, que pueden variar en cuanto a su calidad y cantidad. El tipo de interacción familiar que las personas experimentan desde la infancia tiene un impacto en diversas áreas de la vida, incluyendo la educación, la formación y las relaciones sociales. Así mismo, Benitez (citado por Pi y Cobián en 2016) destaca la importancia de la interacción entre padres e hijos y clasifica estas interacciones como un factor de riesgo o protección según su calidad y cantidad.

Sintetizando, la estructura interna de una familia, en conjunto con las normas, creencias y hábitos que compartan sus miembros, las interacciones que ocurran dentro de esta, así como la forma e intensidad con la que se da importancia, se protege y promueve el desarrollo individual y colectivo de sus miembros, configura un entorno para éstos. Este entorno es la principal influencia del desarrollo de las personas en su integridad.

2.2.1.1 Tipos de clima social familiar. Para Ackerman (1982) citado por Ramos y Risco (2019). Hay dos clasificados de la variable clima social familiar:

- Clima familiar positivo: Esta caracterizado porque establece un ambiente de motivación que permite a los niños el fortalecimiento de la autoestima y valores que componen su identidad, al ofrecer la estabilidad y la seguridad que necesitan para desarrollarse. De esta forma, también se promueven las relaciones sanas con los individuos de sus círculos sociales (p. 17).

Un ambiente familiar positivo, según la evidencia empírica, protege contra los problemas de comportamiento y tiene un efecto significativo en el comportamiento, el crecimiento físico, emocional y el conocimiento sobre los miembros de la familia. Moreno y sus colegas, junto con Sanders y su equipo, sostienen que la confianza, el autocontrol, la iniciativa y las relaciones afectivas que contribuyen al



desarrollo estable y competente de los niños son el resultado de la costumbre de socialización familiar. Algunas de las prácticas que fomentan estas habilidades incluyen escuchar, razonar, sustituir el castigo con técnicas como tiempos de espera, reforzar comportamientos positivos, utilizar modelos a seguir, establecer reglas claras y otras similares. (Citado en Cantero-García & Alonso-Tapia, 2017).

- **Clima familiar negativo:** se caracteriza porque el ambiente del hogar lleva al estudiante a sentir inseguridad, desconfianza y angustia debido a los conflictos y a la inestabilidad de la familia, lo que conlleva a conductas disruptivas dadas entre los individuos que conforman la familia. Esto también implica la debilidad de la cohesión, así como de los roles familiares y el desarrollo de la identidad de cada individuo dentro de la familia (p. 18).

Según Cantero-García y Alonso-Tapia (2017), la falta de cohesión y la alta disidencia son factores de riesgo notables en el ambiente familiar. Algunas prácticas que contribuyen a este clima incluyen la falta de normas claras, el uso excesivo de castigos y la mala representación de la jerarquía. Según Musitu y García, Gámez-Guadix y Algood (citados por Cantero-García y Alonso-Tapia en 2017), se ha demostrado empíricamente que las prácticas de crianza inapropiadas, como el uso de castigos físicos, tienen efectos negativos en la adaptación psicosocial a largo plazo. Además, Monserrat (citado por Magagnin en 2020) indica que los problemas de comunicación entre padres e hijos, la falta de cohesión afectiva y el escaso apoyo de los padres están relacionados con comportamientos desadaptativos de los hijos.

Es así como un clima social familiar positivo permite una buena formación del autoconcepto y de la autonomía, además del fortalecimiento de la autoestima, autoconfianza y seguridad. Así mismo, ofrece un soporte emocional que favorecerá el desarrollo de hábitos de



vida saludables y adecuados. Por otra parte, los problemas que se observa en personas expuestas ante un clima familiar negativo incluyen la dificultad para gestionar adecuadamente las emociones, poca tolerancia a afrontar situaciones adversas y la instauración de hábitos de vida poco saludables y dificultad para desarrollar habilidades para la vida de manera adecuada.

2.2.1.2 Teorías del clima social familiar. La teoría del clima social familiar tiene su fundamento en los planteamientos de Moos (1994) citado por Kemper y Segundo (2000); la cual se basa teóricamente en la psicología ambiental. Kemper y Segundo (2000), señalan que:

La psicología ambiental se encuentra involucrado en el estudio de las consecuencias psicológicas del ambiente sobre el individuo. Además, trata de los fenómenos de relación entre el ambiente físico con el desarrollo y conducta humanas. Desde esta perspectiva, tanto el individuo influye sobre el entorno como el entorno sobre el desarrollo del individuo (p. 35).

Según Kemper (2000), citado en Ramos. & Risco (2019), la psicología ambiental impera a ser estudiada de manera global, con lo cual puede precisarse las reacciones del individuo o su marco vital y las conductas con respecto a su entorno. Asimismo, apunta a la multicausalidad de la conducta evidente de una persona en su medio ambiente, la cual va más allá de ser el resultado de una reacción simple a un fenómeno y a sus variaciones físicas, y que más bien que este es todo un campo de posibles estímulos (p. 12). Kemper hace hincapié en precisar la individualidad de cada persona y la percepción que cada una tiene al recibir la información del medio ambiente para tomar una actitud determinada y realizar un tipo de reacción de acuerdo con la perspectiva que este tiene.

Por otro lado, Iñiguez y Pol (1996) consideran la definición de psicología ambiental al igual que: la disciplina que tiene por objeto el estudio y el entendimiento de los procesos



psicosociales generados en las relaciones, interacciones y transacciones entre personas, los grupos sociales o las comunidades, así como con su entorno socio físico general.

Por su parte, Holahan (2012) realiza una definición más sobria, puesto que considera a la psicología ambiental como una disciplina en constante evolución. Debido que las investigaciones desde su aparición nacen en respuesta a los fenómenos sociales, la disciplina pone su énfasis en la aplicabilidad de sus conocimientos teóricos, con un punto de vista de holístico y orientado a la solución de problemas, además de la influencia de diversas disciplinas científicas. Por esta razón, este autor decide plantear su definición de la psicología ambiental de la siguiente forma: Entorno de la psicología cuyo foco de atención se sitúa en la relación del ambiente físico con el comportamiento y la experiencia humana.

Para Holahan (2012), la psicología ambiental, al involucrarse dentro de un campo de estudio muy complejo, se caracteriza por presentar un enfoque adaptativo, de carácter interdisciplinario y de orientación aplicada. La psicología ambiental le presta mucha importancia a los procesos psicológicos por los cuales los individuos modifican su conducta para adaptarse a las diversas exigencias que implica su relación con el ambiente físico, lo que permiten su supervivencia. El estudio de estos procesos parte de un enfoque holístico, considerando que para entender la conducta adecuadamente, se debe considerar tanto a la conducta, el ambiente y su interrelación como un todo indivisible. Asimismo, se debe considerar a la persona como un ser activo dentro de esta interrelación, puesto que los procesos adaptativos nacen de la influencia del ambiente sobre la persona, y también son estos procesos los que modifican el ambiente.

Estas definiciones enfatizan la importancia del estudio de la interrelación entre los individuos y el ambiente sobre el que supervive para comprender la conducta humana, característica esencial de esta disciplina y que permite la comprensión de la teoría de Moos a considerar en este estudio. Como se observó antes, la importancia del clima social familiar



parte de la premisa de que existe un ambiente que se crea a partir de las interacciones que los miembros de la familia del individuo generan en la convivencia dentro de este sistema, y que son estas interacciones las que modelan e intervienen en el desarrollo de la personalidad y las habilidades que cada miembro va adquiriendo y consolidando a lo largo de su vida.

Por otra parte, Olson, Porter y Lavee (1985), citado en Reusche (2011) explican el funcionamiento familiar a través del Modelo Circumplejo de Olson. Según este modelo, cuyas bases teóricas se encuentran en la Teoría familiar sistémica, el funcionamiento familiar se encuentra determinado por tres aspectos o dimensiones: el afecto o cohesión, la autoridad o adaptabilidad y la comunicación.

En primer lugar, el afecto implica la formación de vínculos emocionales dentro de los integrantes de la familia y establece la noción de pertenencia de cada persona a su familia (Reusche, 2011). Este aspecto del funcionamiento de la dinámica familiar regula y define el grado de dependencia de la persona al núcleo familiar versus su individualidad y autonomía personal. El afecto se puede observar y medir dentro de la dinámica familiar mediante diversas variables, entre los que se encuentran los vínculos o lazos emocionales, los límites que se establecen, las coaliciones existentes, los intereses y las formas de recreación que se tienen dentro de la familia y el espacio y tiempo compartidos entre sus miembros (Olson, Portner y Lavee, 1981).

La autoridad familiar viene a ser la capacidad de control que ejercen los cuidadores (principalmente los padres) sobre los otros integrantes de la familia, y determina la estabilidad y adaptación del sistema familiar. En esta dimensión prima la habilidad de la familia para poder modificar o adaptar su estructura de poder, el establecimiento de los roles de cada miembro y su dinámica dentro de la familia, así como las reglas de relación que se instauran, todo esto en respuesta a los cambios de su entorno social y como resultado del desarrollo familiar (Olson, Portner y Lavee, 1981).



La comunicación es una tercera dimensión considerada por Olson, Portner y Lavee (1981) dentro de su modelo circuplejo. Se trata de una dimensión, denominada por los autores, facilitadora, que engloba todos los procesos por medio de los cuales los miembros interactúan, y permite la existencia de reciprocidad y configura la dinámica en las relaciones familiares de acuerdo con las dimensiones de cohesión y adaptabilidad anteriormente descritas. Dentro de esta dimensión, se consideran habilidades que pueden facilitar una comunicación positiva y negativa. Las habilidades positivas como la escucha reflexiva, la empatía, el apoyo y la comunicación asertiva ayudan a que las familias creen espacios donde se motive a compartir opiniones, necesidades y preferencias de manera segura. En cambio, las habilidades negativas como el doble vínculo, el doble mensaje y las críticas, lleva a los miembros de una familia a resistirse a compartir entre ellos lo que piensan o sienten.

Entonces, un funcionamiento familiar sano desde la perspectiva del Modelo Circuplejo de Olson, Según Reusche (2011), se caracterizaría por: un afecto que permita la creación de vínculos que promuevan el desarrollo de la autonomía en sus miembros, sin que se pierda el sentido de pertenencia y unión a la familia; una autoridad orientadora, con capacidad de negociación, que permita un equilibrio fluido entre mantener y preservar el sistema familiar y adaptarlo a los cambios producto del desarrollo de sus miembros y del entorno; y una comunicación empática, reflexiva y con compromiso de apoyo. Para Olson, Porter y Lavee (1981), las dimensiones de cohesión y adaptabilidad describen la naturaleza y la presentación del sistema familiar, mientras que la comunicación ejerce un papel facilitador, estructurando a estas dimensiones, lo cual indica que: "Mientras mayor sea la adaptación y cohesión en la familia, mejores serán sus procesos de comunicación y, por el contrario, mientras menos cohesionada y adaptada se muestre, sus estados de comunicación serán escasos (Sigüenza, 2015).



De otro lado Bronfenbrenner (1979), citado en Bechtel y Churchman (2002) también afirma la importancia del ambiente familiar dentro del desarrollo integral del individuo. Mediante su Teoría Ecológica, propuso que el estudio del desarrollo humano no debe separarse del estudio del contexto social donde se desenvuelve. Para este autor (1979, citado en García, 2001), este fenómeno del desarrollo implica la mutua acomodación progresiva entre el ser humano, y los entornos inmediatos, de naturaleza cambiante, sobre los que se desenvuelve este individuo a lo largo de su vida. Esta adaptación mutua va ocurriendo a lo largo de lo que se configura como un proceso continuo en el que influyen todos los ambientes en los que la persona participa durante su continuo desarrollo y entre las que se establecen relaciones, además de los contextos más grandes que engloban a estos entornos. De esta forma, el individuo pasa a ser visto como un ente dinámico y en desarrollo continuo, que, a través de su relación con el ambiente, va implicándose de forma progresiva en él, adaptándose y a su vez influyendo en él e incluso modificándolo.

Para Bronfenbrenner (Pérez, 2004, Monreal y Guitart, 2012), el ambiente ecológico, que es la forma en la que se refiere al contexto en el que se desenvuelve el individuo a lo largo de su desarrollo, se componen de una serie de estructuras dispuestas una dentro de la otra, de acuerdo con su nivel de implicancia o relación con la persona, semejando una muñeca rusa o matryoshka. Siguiendo esta metáfora, se entiende que el nivel más interno (la muñeca más pequeña), viene a ser el entorno inmediato en el que la persona participa durante el momento de estudio. Este entorno por lo general es el hogar, el salón de clases, los entornos con los que la persona interactúa directamente. A este primer nivel se le denomina microsistema. La importancia de este nivel radica en que el desarrollo psicológico ocurre a partir del resultado de la participación del ser humano dentro de estos microsistemas. Es aquí donde suceden las relaciones interpersonales, se establecen los roles sociales y se interiorizan los patrones de conducta.



Por encima de este nivel se encuentra el mesosistema, que surge a partir de la relación entre dos o más microsistemas, como puede ser entre el hogar y la escuela. Esto puede darse, por ejemplo, cuando los padres van al colegio de su hijo o hija para saber su desempeño escolar, y para realizar acuerdos con la institución sobre lo siguiente a realizar en su educación, lo cual también regulará las interacciones dentro de los microsistemas involucrados.

Así mismo, Bronfenbrenner considera dentro del ambiente ecológico los entornos en los que, si bien el individuo no interviene en ellos de forma directa, de alguna forma pueden afectar a lo que ocurre dentro de su entorno inmediato. Estos entornos, que pueden ser, por ejemplo, el lugar de trabajo de los padres, los grupos sociales de los hermanos, el vecindario, pasan a formar parte del exosistema.

Por último, los entornos de una persona que se encuentran dentro de estos niveles, micro, meso y exosistema, suelen compartir ciertas similitudes en cuanto a normas, cultura, y sistemas de creencias, debido a la regionalidad, principalmente geográfica y política en la que se encuentran. A este nivel se le conoce como macrosistema. Es por esta razón que los entornos que comprenden el ambiente ecológico de un niño no se configuran de la misma forma que los del ambiente de otro niño que vive en un país diferente, debido a que se moldean bajo diferentes culturas, leyes, organización política y formas de pensar.

Desde la teoría ecológica de Bronfenbrenner se entiende que, en el desarrollo del individuo desde sus etapas tempranas de la vida son importantes las interacciones que se dan entre éste y los componentes de su entorno, siendo los padres los de mayor influencia en este proceso (García, 2001).



2.2.1.3 Dimensiones del clima social familiar. Dentro de la Escala Social Familiar (ESF) de Moos (1984), existen tres dimensiones que permiten evaluar las características del clima social en la familia:

- a. Dimensión de relaciones; es el nivel de comunicación, así como expresión libre que ocurre frecuentemente al interior de la familia y el grado de vinculación conflictiva que la representa.

Esta dimensión se encuentra determinado por:

- La cohesión; es el nivel de interacción y apoyo mutuos de los miembros de la familia. Por cuanto comprende el sentimiento de ser y formar parte de su propia familia, donde cada uno forma su identidad de acuerdo con los valores, normas, costumbres, tradiciones, entre otros, que se imparten dentro del núcleo familiar para actuar en consecuencia en la vida social.
- La expresividad; es el grado de libertad de expresión de los sentimientos de una persona dentro de su dinámica familiar. La misma que refiere a la manera en la que los integrantes de la familia suelen expresar los sentimientos de afecto que se tienen entre ellos, se dan apoyo y motivación sin importar las condiciones de sexo o edad, esto resulta ser muy significativo para los integrantes de la familia.
- La manifestación de conflicto; es la capacidad y la forma cómo se expresan abiertamente la cólera, la agresividad y el conflicto entre los integrantes del entorno familiar. Se tiene en cuenta que los conflictos no se perciben como algo negativo en sí, sino que se pueden considerar como posibles momentos claves en el aprendizaje y desarrollo de las familias, además estos son fenómenos que ocurren en todas las familias. No obstante, en ocasiones un conflicto puede



llegar a convertirse en una situación disfuncional dentro de la dinámica familiar al no intervenir de forma adecuada.

- b. La dimensión de desarrollo: comprenden todos los procesos de desarrollo personal que se fomentan, generan y propician dentro del seno familiar.

Esta dimensión considera los siguientes factores:

- La autonomía; es el grado de independencia y de toma de decisiones del que gozan los miembros de la familia.
- La actuación; es la capacidad y el grado de libertad en el que los miembros de la familia realizan acciones para mejorar sus capacidades.
- La intelectual-cultural; es el nivel de predisposición de la familia hacia ciertas actividades de carácter intelectual y cultural.
- La social-recreativa; llega a medir el nivel de interés y motivación en participar en actividades de juegos y deportes.
- La moralidad-religiosidad; es el grado de relevancia que le da la familia a ciertas actividades y creencias relacionadas a la religión y las normas éticas o morales que se consideran como esenciales para el desarrollo y bienestar personal de sus integrantes.

- c. La dimensión de estabilidad: considera todos los aspectos que configuran la estructura familiar y su organización, así como el control que existe entre los integrantes de la familia.

Esta dimensión comprende:

- La organización; comprende la percepción de la importancia sobre la regulación de las actividades y responsabilidades dentro de la dinámica familiar.



- El control; es el grado en el que los integrantes se atienen a reglas y procedimientos establecidos en el entorno familiar.

Pichardo (1999) indica que una de las dimensiones relevantes del clima familiar son la cohesión existente entre sus integrantes y dada la cantidad de definiciones existentes para dar definición a este término cita a Moos, Moos y Trickett (1989) quienes indican que la cohesión es el grado que los integrantes de la familia están integrados y se apoyan entre sí. Además, Musitu, Román y Gutiérrez (1996) consideran que una familia con alto nivel de cohesión es más adaptativa y entre las características más relevantes de una familia con esta característica señalan que los miembros de la familia tienen percepciones más favorables, en otras palabras, cada miembro opina que los demás tienen de él una opinión positiva. Finalmente, Pichardo indica que la percepción del clima familiar por parte de los padres puede ser distinta a la de los hijos. Esto fue evidenciado en los trabajos de Kirwil (1993), donde los niveles de cohesión e inflexibilidad de los hijos era más bajo que el de los padres. Estas investigaciones apoyan la noción de que el clima social familiar difiere en cada individuo y la apreciación de cada miembro nos llevará a una visión global; de igual modo la conducta problema de la investigación está centrada en la población adolescente.

2.2.1.4 Categorías relacionadas con el clima social familiar. De acuerdo con los aportes realizados por Pi y Cobián (2016), consideran a las siguientes categorías que se encuentran asociadas con el clima social familiar:

- a. Las emociones; dan acceso a la regulación del cuerpo para responder a situación de estrés y a la disfunción. Al mismo tiempo que se involucran como fuentes de comunicación de información del sistema cognitivo acerca del estado del sistema motivacional en si (párr. 1). Estas pueden ser:
 - Emociones primarias; como el miedo, sorpresa, disgusto, rabia, tristeza y alegría.



- Emociones de fondo; las mismas son el entusiasmo y desánimo, que conforman nuestro estado de ánimo de fondo durante el transcurso del día.
- Emociones sociales o secundarias; comprenden la vergüenza, celos, envidia, orgullo, culpa, desprecio, empatía (Pi y Cobián, 2016, párr. 1).

La creatividad para resolver dilemas entre dos o más personas, la facilidad de un individuo para adaptarse y obtener nuevas formas de pensar; el ser generoso y altruista, la toma de decisiones teniendo en cuenta a uno mismo y al entorno de forma efectiva; el incremento de herramientas para la resolución de conflictos y la minimización de la tendencia a conductas y pensamientos depresivos; son situaciones que se ven favorecidas por el hecho de vivenciar emociones positivas.

- b. La inteligencia emocional; es cuando el sujeto es consciente de su experiencia emocional y es capaz de regular su expresión de manera adecuada de acuerdo con el contexto en el cual se encuentra; la inteligencia emocional comprende características del ser humano como la comunicación asertiva, la autorregulación y la empatía; estos aspectos le permiten una vinculación social positiva al poder comprender de mejor manera a las personas y poder motivarlas a un cambio favorable. Entonces, el paradigma de inteligencia emocional presentado por Mayer y Salovey consiste en 4 avances: facilitación emocional del pensamiento; percepción y expresión emocional; comprensión emocional, además de regulación eficaz de nuestras emociones, sean positivas como negativas (Pi y Cobián, 2016).
- c. Los sentimientos; Bowlby citado por Pi y Cobián (2016), asevera que una de las partes con mayor relevancia en el desarrollo y vida de un individuo son las interacciones afectivas de calidad debido a que al experimentar sentimientos de amor, respeto y reconocimiento por parte de sus familiares se incrementa el nivel de



bienestar y el desarrollo humano dentro de la familia (párr. 1). Sentimientos de angustia, rechazo, tristeza y ambivalencia son necesarios de ser expresados ya que son parte de la vida humana y de las relaciones entre personas. Por lo cual deben de ser vistos como conductas funcionales y normales, donde sí son expresadas, se tenga la confianza de mantener el cariño y ser aceptados sin correr el riesgo de ser rechazados o perder el cariño.

d. La comunicación; se encuentra dirigida por la información que recibimos y entendemos y los sentimientos (Pi y Cobián, 2016, párr. 1). Se tiene en cuenta dos clases de comunicación:

- La comunicación verbal; Se produce mediante la evocación de palabras.
- La comunicación no verbal, la información que transmite el comunicador que acompaña a la comunicación verbal y comprende todos los gestos, actitudes posturales, proxemia, tono y timbre de voz, silencios y pausas y contacto visual. Por tanto, tener en cuenta estos aspectos movilizará el cambio en los miembros de la familia para tener un mejor clima social familiar.

Así mismo. La teoría de sistemas familiares de Bowen (1985) enfatiza la importancia de la diferenciación del yo en la formación del clima social familiar:

a) La diferenciación del yo: es la capacidad de mantener una identidad propia mientras se mantiene una relación íntima con los demás. En un clima social familiar saludable, los miembros de la familia están altamente diferenciados, lo que les permite interactuar entre sí de manera madura y equilibrada.

a.1) Bajo nivel de diferenciación del yo: los individuos tienen dificultades para separar sus pensamientos y emociones de los de los demás, lo que los lleva a tomar



decisiones basadas en la influencia de los demás y a sentirse ansiosos ante la posibilidad de la desaprobación de los demás.

a.2) Nivel medio de diferenciación del yo: los individuos tienen cierta capacidad para separar sus pensamientos y emociones de los de los demás, lo que les permite tomar decisiones más autónomas, aunque todavía pueden ser influenciados por la presión social y emocional.

a.3) Alto nivel de diferenciación del yo: los individuos son capaces de separar claramente sus pensamientos y emociones de los de los demás, lo que les permite tomar decisiones más autónomas y asumir la responsabilidad por sus propias vidas sin ser influenciados por la presión social y emocional (Bowen, 1978).

De igual manera se presentan categorías relacionadas al CSF que incluyen a los patrones de comunicación, basados en la teoría de la comunicación de doble vínculo de Bateson (1956). Los cuales pueden categorizarse en los siguientes puntos:

- 1) Mensajes contradictorios, en los que las palabras y las acciones no coinciden y generan confusión en los miembros de la familia.
- 2) Mensajes imposibles: Los miembros de la familia reciben instrucciones que no pueden cumplir, lo que les genera sentimientos de frustración e impotencia.
- 3) Mensajes ambivalentes: Se envía información mixta que puede generar sentimientos contradictorios en los miembros de la familia. Estos patrones de comunicación pueden contribuir a la formación de un clima social familiar disfuncional. (Bateson, 1956).

Cabe resaltar la teoría del apego que plantea Bowlby (1982) En dicha teoría el autor señala la importancia del vínculo emocional entre los miembros de la familia en la formación del clima social familiar. Bowlby clasifica al apego en 3 dimensiones:



- El apego seguro: Se caracteriza por una relación cercana y afectuosa entre el niño y su cuidador, lo que permite al niño explorar el entorno con confianza y seguridad.
- El apego inseguro-avoidante: Se da cuando el niño tiene poca necesidad de proximidad con su cuidador y muestra poco interés en buscar consuelo en momentos de estrés.
- El apego inseguro-ambivalente: Se da cuando el niño muestra una fuerte necesidad de proximidad con su cuidador, pero este no siempre responde de manera consistente, lo que genera una sensación de incertidumbre en el niño.

Un apego seguro en la infancia y la adolescencia puede conducir a un clima social familiar más positivo en la edad adulta, ya que los miembros de la familia están más conectados emocionalmente y son más capaces de interactuar de manera saludable.

Finalmente, y de acuerdo con la teoría de la socialización familiar de Grusec y Davidov (2010), el clima social en el hogar puede afectar el desarrollo emocional y social de los niños y adolescentes a través de la socialización, que es el proceso mediante el cual los niños aprenden las normas, valores y habilidades necesarias para funcionar en la sociedad (Grusec & Davidov, 2010).

Esta teoría destaca tres dimensiones importantes del ambiente social familiar que pueden influir en la socialización de los hijos (Grusec & Davidov, 2010).

- Los valores: son las creencias fundamentales de los padres sobre lo que es importante en la vida, como la honestidad y el respeto por los demás.
- Las actitudes son los sentimientos y opiniones de los padres hacia ciertos comportamientos o situaciones, como el uso de drogas o la violencia.



- Las prácticas son las acciones que los padres llevan a cabo en la crianza de sus hijos, como la disciplina y el apoyo emocional.

En conjunto, estas dimensiones conforman el clima social familiar y pueden influir en el desarrollo emocional y social de los hijos (Grusec & Davidov, 2010). Un ambiente social positivo, caracterizado por la calidez, el apoyo y la cohesión, puede proporcionar un entorno seguro y estable para el desarrollo saludable de los niños y adolescentes. Por otro lado, un clima social negativo, caracterizado por la crítica, el castigo y la falta de apoyo, puede tener efectos negativos en el desarrollo de los hijos, como problemas emocionales y conductuales (Grusec & Davidov, 2010).

En resumen, la teoría de la socialización familiar destaca la importancia del ambiente social en el hogar y cómo los padres influyen en la socialización de sus hijos a través de sus valores, actitudes y prácticas.

Las teorías mencionadas destacan la importancia de diversos factores en la formación del clima social familiar, incluyendo la diferenciación del yo, los patrones de comunicación, el vínculo emocional entre los miembros de la familia y los procesos de socialización. El estudio de estas teorías puede ser útil para comprender mejor el impacto de las dinámicas familiares en el bienestar emocional y social de los miembros de la familia. Es importante tener en cuenta que, para evitar el plagio, es necesario citar adecuadamente las fuentes de donde se han obtenido estas ideas. De esta forma se entiende que no hay una fórmula básica o general para optimizar y/o mejorar la comunicación en una familia. Ya que las familias manejan particularidades y características diferentes. Toda familia es un universo distinto y manejan un lenguaje particular.



2.2.1.5 Ambiente del clima social familiar. Para generar y manejar de manera satisfactoria el clima social familiar, un factor que establece el bienestar de todo individuo es el contexto; se asume que la función del ambiente es de suma importancia para forma la conducta humana dado que esto sostiene una intrincada mezcla de variables sociales, físicas y organizacionales, estas influirán activamente sobre el desarrollo de los individuos tal como lo establece la teoría de Moos, Moos y Trickett (1981), citado por Vera, Morales y Vera (2005). Donde llega a clasificar en seis tipos de familias que se originan de la teoría antes citada:

- Las familias dirigidas hacia la expresión; Son las familias que priorizan o consideran importante el cómo los integrantes expresan sus emociones.
- Las familias dirigidas hacia la estructura; Para estas familias lo más importante es su propio sistema de creencias que tiene en cuenta aspectos culturales y religiosos, organización familiar, normas y la percepción del éxito.
- Las familias dirigidas hacia la obtención de logros; Se enfocan en la eficacia del trabajo que realizan sus miembros para la obtención de logros y cumplimiento de metas.
- Las familias orientadas hacia la religión; Se centran en el aspecto religioso como pilar para su desarrollo.
- Las familias orientadas hacia el conflicto; Se caracterizan por tener poca flexibilidad en las estructuras familiares y dificultades en la resolución de conflictos con escasas herramientas de control.
- Las familias dirigidas hacia la expresividad y la independencia; usualmente se caracterizan por tener pocos miembros que la componen, se caracterizan por ser bastante unidas y organizadas, con gran capacidad de expresión de emociones de forma adecuada al contexto y oportuna toma de decisiones (p. 164).



2.2.1.6 Clima social familiar en la adolescencia. De acuerdo con Ramos y Risco (2019), la adolescencia es un periodo en la que se busca garantizar una identidad, partiendo de un contexto externo. Este modelo parte de las propias necesidades que el adolescente precisa en el momento que está viviendo, sean estas físicas y psicológicas.

Además, señala Juárez (2002), que en la construcción de estos paradigmas también se observa la influencia del referente social que ha sido trasladado en la relación con sus padres, quienes a la par optaron el referente de la sociedad. Toda vez que un entorno de importancia irrefutable en el desarrollo del adolescente es la familia, donde también vale resaltar está involucrado el clima social familiar que se desarrolla como una de las variables de mayor hincapié dentro de la regulación psicosocial del adolescente (p. 30).

En consecuencia, debido al cuestionamiento que el adolescente realiza sobre su medio ambiente y su sistema de creencias actual, surgen los conflictos dirigidos hacia el núcleo familiar, lo que los lleva a sentirse aislados, infelices e incomprensidos. Esto, por lo general si la familia no tiene herramientas para poder ofrecer al adolescente el apoyo o control respectivo, podría dar lugar a una percepción negativa del ambiente familiar lo cual tiene efecto en su adaptación social. (Leñero, 1992, p. 33).

Por su parte Jiménez, Musitu y Murgui (2005), citado por Ramos y Risco (2019), manifiestan que los adolescentes que provienen de familias donde dan mayor importancia a la construcción de vínculos familiares fuertes, con adecuada comunicación y donde se prime el bienestar de sus miembros, tienden a presentar una percepción positiva de su familia, mientras que la falta de canales de comunicación adecuados en la familia está relacionado a problemas de comunicación con sus pares, a experimentar molestias o malestar físico y psicológico y a una tendencia a la adicción al tabaco y alcohol desde edades muy tempranas (p. 23).



2.2.2 Dependencia de videojuegos

Chóliz y Marco (2011), señalan que la dependencia de videojuegos hace referencia a una conducta de uso extremo de videojuegos que implica un empobrecimiento en las labores diarias de la persona”. Donde los citados autores optaron como referencia y base a los criterios diagnósticos propios de la dependencia de sustancias planteados en el DSM-IV-TR - Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales en su cuarta versión revisada.

Por su parte Van Rooj (2011), manifiesta que la dependencia de videojuegos es el “abuso de los juegos que produce la supresión del control personal referente al juego, generando en el tiempo un daño significativo.

La dependencia de videojuegos es “la permanente incapacidad para ejercer control sobre los hábitos de juego a pesar de presentarse problemas sociales o emocionales vinculados (Lemmens, Valkenburg y Peter, 2011).

2.2.2.1 Criterios para la dependencia de videojuegos. Para la Asociación Americana de Psiquiatría (APA, 2000), un “patrón de repetida autoadministración que a menudo lleva a la tolerancia, la abstinencia y a una ingestión compulsiva de la sustancia” es considerado como dependencia de sustancias. De acuerdo con el DSM-IV-TR, es suficiente la presencia de 3 de los siguientes 7 criterios durante un periodo de 12 meses dentro de para confirmar la existencia de este patrón de consumo excesivo en la persona:

- Tolerancia: Donde el individuo que consume frecuentemente la sustancia cada vez necesita más de esta para conseguir los efectos deseados, o que dado su consumo frecuente disminuyen los efectos de esta.
- Abstinencia; Donde dada la ausencia del consumo de la sustancia, se hacen presentes síntomas y signos de malestar,



- El individuo hace uso de la sustancia en cantidades mayores y de manera cada vez más prolongada y repetitiva.
- El individuo presenta intentos sin éxito para anular o ejercer control del consumo de la sustancia o permanece el deseo de consumo de esta.
- La persona invierte considerables cantidades de tiempo en acciones involucradas en el consumo, la obtención o la reparación de los efectos de la sustancia.
- Los ámbitos social, laboral y recreativo del individuo se ven deteriorados dado al consumo de la sustancia.
- Pese a que la persona es consciente de los efectos desfavorables del consumo de la sustancia, esta se mantiene consumiéndola.

Por su parte Chóliz y Marco (2011), con el objetivo de evaluar la dependencia de videojuegos, consideran estas dimensiones, basados en los criterios de la dependencia de sustancia anteriormente mencionados:

- Abstinencia; Cuando la persona presenta molestias al no poder hacer uso de los videojuegos, y su conducta de consumo de estos tiene el fin de aliviar estas molestias;
- Abuso y tolerancia; Se define como el uso excesivo y progresivo de los videojuegos que permite la aparición de dificultades en diversos aspectos de la vida del individuo.
- Dificultad en el control; donde el individuo es incapaz de parar en el consumo de los videojuegos.



2.2.2.2 Consumo para la dependencia de videojuegos. Las normas de comportamientos saludables pueden llegar a verse perjudicados por el uso recurrente y excesivo de videojuegos con lo cual se perjudica las relaciones sociales (Patim, 2009; citado en Chóliz y Marco, 2011). Griffiths (1995, 1996; citado en Griffiths, 2005), en sus estudios sobre las adicciones tecnológicas, las cuales define como: “adicciones conductuales que implican una interacción excesiva hombre-máquina”, incluyó a la adicción a los videojuegos.

Es así como, según Griffiths (2005), existen elementos que contienen características con reforzadores hacia las conductas adictivas tales como la televisión y los videojuegos. Para Griffiths, si un comportamiento cumple los siguientes requisitos puede ser considerado adictivo:

- La prominencia; Cuando la actividad de mayor relevancia en la vida de una persona pasa a ser la de jugar videojuegos.
- El cambio del estado de ánimo; Cuando el individuo solo puede conseguir estados subjetivos de paz y tranquilidad cuando se entra en contacto con estas prácticas.
- La tolerancia; La persona no alcanza el estado de ánimo deseado en su experiencia al jugar videojuegos, por lo cual debe incrementar sistemáticamente el tiempo en esta práctica para conseguir un estado de ánimo similar a su última práctica.
- Los síntomas de abstinencia; Se hace evidente cuando al reducir o eliminar el tiempo del uso de videojuego, el individuo comienza a experimentar sentimientos desagradables como el enfado, la ira, frustración, etc.
- Los conflictos; Se evidencia cuando el uso excesivo de videojuegos compromete a otras esferas de la vida del individuo como: familia, amigos, trabajo, escuela, relaciones de pareja etc.



- Las recaídas; Después de periodos de abstinencia se manifiesta la tendencia a retornar repetidamente a los patrones de uso de videojuegos.

2.2.2.3 Causas de dependencia de videojuegos. Nizama (2015), manifiesta que entre las causas para la dependencia de videojuegos se encuentran:

- La falta de afecto; el abandono y descuido del niño y/o adolescente por parte de los padres, provoca sentimientos de soledad que los lleva a buscar amparo o un resguardo en los videojuegos.
- Se muestran con impulsividad y en busca de situaciones arriesgadas para calmar satisfacer la ansiedad producto de la inmadurez ya que existen situaciones que no permiten un desarrollo de la personalidad adecuado.
- El vacío espiritual; debido a la falta de sentimientos de afecto y cariño; la droga virtual les permite cubrir ese agujero y paso a paso se involucran más hacia la conducta compulsiva que se manifiesta como la necesidad a estar “conectado”, que a su vez puede estar ligada a la ciber navegación o videojuegos, redes sociales (párr. 1).

Por otro lado, resaltó Nizama que los motivos señalados de manera precedente no están relacionados con los gamers, jugadores profesionales que establecen horarios específicos de juego y son capaces de gestionar adecuadamente el tiempo que le dedican a los videojuegos; sino más bien, hace referencia a los "honguitos", que debido al uso de videojuegos sin capacidad para controlar su consumo se alejan de la noción de realidad y desperdician el interés por el estudio y el trabajo (Nizama, 2015, párr. 1).



2.2.2.4 Síntomas de la dependencia de videojuegos. Para Torres (s.f.), los síntomas de la dependencia de videojuegos son los siguientes:

- a. El aislamiento social; Los videojuegos pueden llevar al aislamiento social, que viene a ser el alejamiento del contacto con familiares y amigos de sus entornos cercanos. Al mismo tiempo, este aislamiento puede deberse a una falta de desarrollo de habilidades de interacción social que conllevaría al refugio a través de los videojuegos, en cuyo contexto no sean necesarias tales habilidades, lo cual termina siendo menos frustrante para el adolescente (párr. 1).
- b. Bajo rendimiento académico; la mayor inversión del tiempo en el uso de los videojuegos conlleva al descuido de otras actividades como el estudio, lo que merma en el rendimiento académico y repercute en el aprendizaje de las competencias que se desarrollan mediante la educación en la escuela (párr. 1).
- c. El uso de las partidas de videojuegos como conducta compensatoria; El estrés y la ansiedad que se experimenta en el cotidiano del adolescente conlleva al uso de videojuegos siendo esta una herramienta que genere satisfacción y alejamiento de los problemas y sensaciones del momento que podrían ser los problemas familiares o el acoso escolar (párr. 1).
- d. La pérdida de la noción del tiempo; El adolescente no es consciente del transcurso del tiempo invertido en los videojuegos, lo que impide el cumplimiento de otras actividades necesarias para su desarrollo integral.
- e. Los dolores y enfermedades posturales; El dolor en áreas como la espalda, articulaciones, muslos y manos es frecuente ya que pueden pasar horas empleadas en el uso de videojuegos, frente al televisor y ordenador, sin que el individuo pueda realizar actividades físicas que mejoren estas condiciones.



- f. Los estallidos de ira ante limitaciones para jugar; Es común que el adolescente actúe de manera reactiva con agresiones físicas y verbales hacia personas u objetos que estén en su entorno, y esto suele ocurrir ante situaciones que dificulten o entorpezcan el inicio, desarrollo o culminación del juego. (Torres, s.f. párr. 1).

2.3 Marco conceptual

Familia

Se refiere a un grupo de personas que están relacionadas por lazos de parentesco, matrimonio, adopción o convivencia, y que comparten una unidad doméstica y vínculos emocionales. La familia es considerada como la unidad fundamental de la sociedad, donde se transmiten valores, roles, normas y se brinda apoyo emocional y material a sus miembros (Malmquist, 2018).

Clima Social

Ambiente emocional y relacional que se experimenta en un grupo o comunidad. Incluye la calidad de las relaciones interpersonales, la comunicación, los valores compartidos, las normas sociales y el grado de cohesión y apoyo entre los miembros del grupo (Rodríguez, 2019).

Adolescencia

Etapas del desarrollo humano que se sitúa entre la infancia y la edad adulta. Es caracterizada por cambios físicos, psicológicos y sociales, así como por la búsqueda de la identidad personal y la independencia (Steinberg, 2020).

Adicción

Enfermedad crónica y recurrente del cerebro que se caracteriza por la búsqueda compulsiva y el consumo de una sustancia o la participación en una actividad, a pesar de las consecuencias negativas que puede acarrear. La adicción se asocia con la dependencia física o



psicológica a la sustancia o actividad, la pérdida de control y la dificultad para detener o moderar su uso (American Psychiatric Association, 2018).

Dependencia

Condición en la cual una persona desarrolla una necesidad física o psicológica hacia una sustancia o actividad en particular. La dependencia implica una adaptación del organismo a la presencia o ausencia de la sustancia, y puede manifestarse a través de síntomas de abstinencia cuando se interrumpe el consumo o la participación en la actividad (World Health Organization, 2018).

Tolerancia

Disminución de los efectos de una sustancia o actividad con el uso continuado, lo que requiere dosis crecientes para alcanzar el mismo efecto inicial. (De Crescenzo, F. et al, 2019).

Abstinencia

Conjunto de síntomas físicos y psicológicos que ocurren cuando una persona reduce o interrumpe abruptamente el consumo de una sustancia adictiva a la que ha desarrollado dependencia. Los síntomas de abstinencia pueden variar según la sustancia y su grado de consumo, y pueden incluir ansiedad, agitación, insomnio, irritabilidad y otros efectos adversos (National Institute on Drug Abuse, 2020).

Videojuegos

Formas de entretenimiento digital interactivas que se juegan en una computadora, consola de juegos u otro dispositivo electrónico. Estos juegos involucran la participación activa del jugador, quien controla a uno o varios personajes y toma decisiones dentro de un mundo virtual (Ferguson, 2021).



2.4 Hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

HG Existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

2.4.2 Hipótesis Nula

HO No Existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

2.4.3 Hipótesis específicas

HE1 Existe asociación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

HE2 Existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

HE3 Existe asociación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

2.4.4 Hipótesis específicas nulas

HEO1 No Existe asociación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.



HEO2 No Existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

HEO3 No Existe asociación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

2.5 Variables e indicadores

2.5.1 Identificación de variables

Variable X: Clima Social Familiar

Ambiente social conformado por relaciones interpersonales entre los integrantes de la familia, los aspectos de desarrollo que tienen más relevancia en ella y su estructura básica (Moos, Moos y Trickett, 1989).

Variable Y: Dependencia de Videojuegos

Patrón de uso excesivo de videojuegos que lo lleva a un deterioro o malestar clínicamente significativo (Chóliz y Marco, 2011).



2.5.2 Operacionalización de variables

Variable	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Valoración
Variable X Clima Social Familiar	Percepción y valoración del ambiente familiar, caracterizado por la valoración positiva o negativa de la persona acerca de las relaciones con los miembros de su familia, el desarrollo personal que permite a sus miembros, y la estabilidad estructural y organizativa del sistema familiar, y que es medido mediante la Escala de Clima Social en la Familia FES de Moos, Moos y Trickett.	Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> - La familia se apoya entre sí en sus actividades. - La familia valora y promueve la libre expresión de sus ideas, acciones y sentimientos. - La familia permite la expresión de emociones y sentimientos en situaciones de conflicto. 	1, 2, 3, 11, 12, 13, 21, 22, 23, 31, 32, 33, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 61, 62, 63, 71, 72, 73, 81, 82 y 83	<p>Muy bajo: 0 a 8 Bajo: 9 a 11 Promedio: 12 a 15 Alto: 16 a 18 Muy Alto: 19 a más</p>
		Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los miembros de la familia son independientes y capaces de tomar sus propias decisiones. - La familia promueve el desarrollo de actividades de manera proactiva. - La familia promueve el desarrollo de actividades intelectuales y culturales. - La familia promueve el desarrollo de actividades sociales y recreativas. - La familia promueve el desarrollo de actividades religiosas y espirituales. 	4, 5, 6, 7, 8, 14, 15, 16, 17, 18, 24, 25, 26, 27, 28, 34, 35, 36, 37, 38, 44, 45, 46, 47, 48, 54, 55, 56, 57, 58, 64, 65, 66, 67, 68, 74, 75, 76, 77, 78, 84, 85, 86, 87 y 88	<p>Muy bajo: 0 a 9 Bajo: 10 a 16 Promedio: 17 a 23 Alto: 24 a 29 Muy Alto: 30 a más</p>
		Estabilidad	<ul style="list-style-type: none"> - La familia tiene una estructura y orden claros en su organización. - Los miembros de la familia se rigen a normas y reglas establecidos. 	9, 10, 19, 20, 29, 30, 39, 40, 49, 50, 59, 60, 69, 70, 79, 80, 89 y 90	<p>Muy bajo: 0 a 2 Bajo: 3 a 6 Promedio: 7 a 9 Alto: 10 a 11 Muy Alto: 12 a más</p>



Variable	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Valoración
Variable Y Dependencia de Videojuegos	Nivel de uso excesivo de videojuegos, que se percibe como malestar debido al uso frecuente de los videojuegos, su dificultad para controlar y dejar su práctica y los problemas que esto ocasiona en otros aspectos de su vida, que se mide a través del Test de Dependencia de Videojuegos TDV de Chóliz y Marco.	Abstinencia	Presenta malestar al dejar de jugar a los videojuegos.	3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25	Bajo: 0 a 25 Promedio Bajo: 26 a 50 Promedio Alto: 51 a 75 Alto: 76 a más
		Abuso y tolerancia	El uso de los videojuegos es percibido como excesivo y significativamente mayor que en el pasado.	1, 5, 8, 9 y 12	
		Problemas ocasionados por los videojuegos	El frecuente uso de los videojuegos le ocasiona problemas en otros aspectos de su vida (familiar, escolar, laboral, social).	16, 17, 19 y 23	
		Dificultad en el control	Presenta dificultades para dejar de jugar un videojuego.	2, 15, 18, 20, 22 y 24	



Capítulo III

Metodología

3.1 Alcance del estudio

El estudio es de enfoque cuantitativo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; p.4). Los datos del estudio fueron manejados de forma numérica por medio de la estadística descriptiva, para luego ser valorados de forma objetiva para llegar a la problemática y objetivos planteados.

Además, el presente estudio tiene características de una investigación tipo básico o fundamental (Mejía, 2005; p.29), donde los datos e información obtenidas permitieron enriquecer y ampliar las bases del conocimiento científico sobre las variables en estudio y que es de mucha preocupación para las nuevas sociedades latentes y sobre todo para los adolescentes que se encuentran cursando sus estudios secundarios y en desarrollo de instrucción académica.

Por otra parte, la investigación es de alcance correlacional (Hernández, Fernández y Baptista, 2014; p.98). De acuerdo con sus propiedades, dimensiones e indicadores de los fenómenos objeto de investigación, se buscó llegar a determinar el nivel de relación que pueda tener el clima social familiar y la dependencia a los videojuegos en los estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad del Cusco, en su ambiente natural la misma que permitió realizar una descripción oportuna, completa y real sobre el estado presente de los factores de análisis.

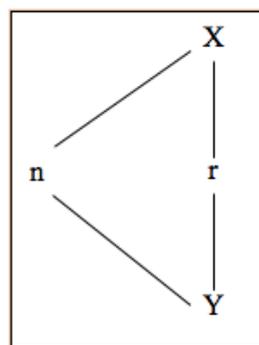
3.2 Diseño de la investigación

El presente estudio tiene un diseño no experimental-transversal (Hernández, et al., 2014, p.152), en el cual los datos capturados fueron sostenidos de manera precisa, sin realizar



manipulación alguna y en un tiempo único, de forma que permitió analizar de manera precisa la existencia y el nivel de relación entre la variable clima social familiar y la variable dependencia de videojuegos dentro de los estudiantes adolescentes de nivel secundario de la ciudad del Cusco.

Por cuanto se puede apreciar su tipología para el análisis correlacional de las variables:



Donde:

n: Muestra

X: Variable X: Clima social familiar

Y: Variable Y: Dependencia de videojuegos

r: relación entre variables

3.3 Población

Se denomina población al “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández, et al., 2014, p.174).

La población examinada en el estudio comprende adolescentes estudiantes del nivel secundario de Educación básica regular de la ciudad de Cusco, con edades comprendidas entre 12 y 17 años. De acuerdo con los datos recopilados del Ministerio de Educación (MINEDU, 2018), la población de estudiantes adolescentes de secundaria en la Ciudad de Cusco para la fecha de estudio asciende a un total de 37253 estudiantes.



Tabla 1

Población de adolescentes estudiantes de secundaria de la ciudad de Cusco según grado.

N°	GRADO	TOTAL POBLACIÓN	PORCENTAJE
1	1er	7285	19.56%
2	2do	7528	20.21%
3	3er	7677	20.61%
4	4to	7417	19.91%
5	5to	7346	19.72%
TOTAL		37253	100%

Fuente: MINEDU (2018).

3.4 Muestra

Según Hernández, et al. (2014), la muestra de un estudio “es un subgrupo de la población del cual se obtienen los datos, siendo representativas de esta” (p. 173).

Para la selección de la muestra del estudio se optó por realizar un muestreo no probabilístico (Hernández et al, 2014, pp. 190-191). Se realizó la selección de 6 instituciones educativas participantes por conveniencia, considerando su disponibilidad ante la investigación presente. Se optó por este tipo de muestreo debido al limitado acceso que se tuvo a la población de estudio por el contexto de emergencia sanitaria que se desarrolla en el país debido a la presencia de la pandemia de COVID-19 que hace difícil la gestión de autorizaciones con la mayoría de las instituciones educativas de la ciudad del Cusco. El cálculo de la muestra se realizó independientemente de la edad y el género de la población por medio de la fórmula de Cochran:



$$n = \frac{NZ^2S^2}{d^2(N-1) + Z^2S^2}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño de la población

Z = Coeficiente de Confianza o valor de Z crítico

S = La varianza de la población en estudio

d = Nivel de precisión absoluta.

Desarrollando:

n = ?

N = 43686 estudiantes.

Z = Coeficiente de confianza: según la tabla al 95 % = 1.96

S = Varianza de la población: 0.5

d = Nivel de precisión absoluta: Por la tabla al 95 % = 0.05

$$n = \frac{37253 * 1.96^2 * 0.5^2}{0.05^2 * (37253 - 1) + 1.96^2 * 0.5^2}$$

$$n = \frac{35777.7812}{94.0904} = 380.24$$

n = 381 estudiantes.

El tamaño de la muestra estuvo constituido por 381 estudiantes adolescentes de nivel secundario. De donde se realizó una evaluación a la mayor cantidad de estudiantes adolescentes posibles en 6 centros educativos entre públicos y privados del nivel secundario de la ciudad del Cusco, de entre las cuales se tomó en cuenta aleatoriamente la cantidad necesaria de las unidades de análisis para cumplir con el tamaño de la muestra requerida.



Tabla 2

Muestra de estudio distribuida por sexo

Aspectos sociodemográficos	Afirmación	f	%
Sexo	Masculino	212	55.64
	Femenino	169	44.36
	Total	381	100

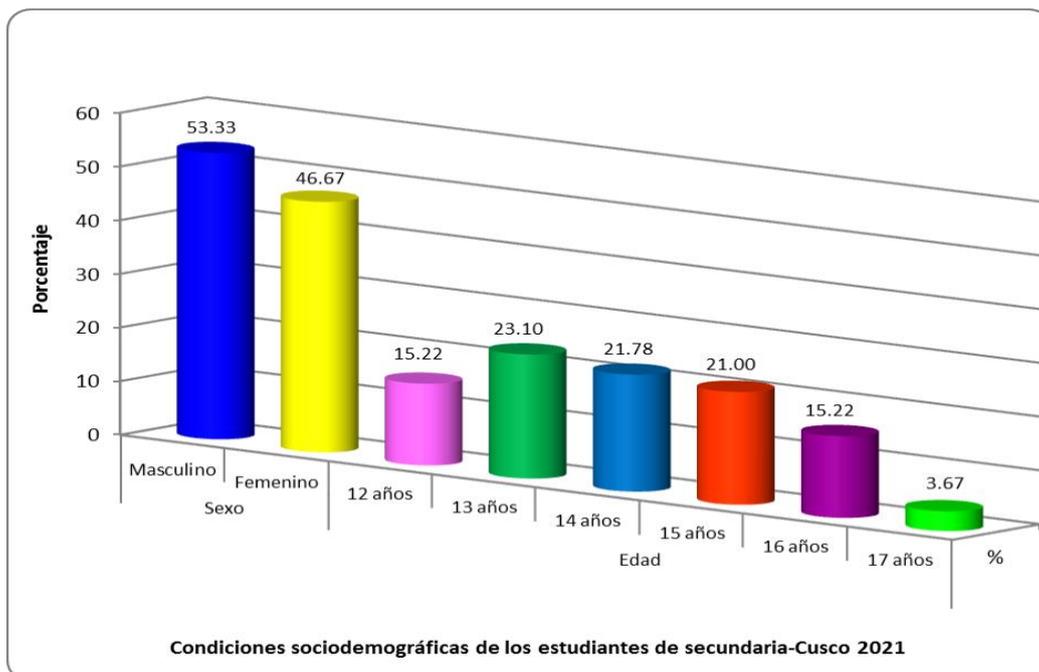
Tabla 3

Muestra de estudio distribuida por edad

Aspectos sociodemográficos	Afirmación	f	%
Edad	12 años	58	15.22
	13 años	88	23.10
	14 años	83	21.78
	15 años	80	21.00
	16 años	58	15.22
	17 años	14	3.67
	Total	381	100

Figura 1

Aspectos sociodemográficos de los estudiantes de secundaria, Cusco 2021





Observando las tablas 2 y 3 y figura 1 se distingue datos de las cualidades sociodemográficas de los estudiantes adolescentes del nivel de secundaria de la ciudad del Cusco, de donde el 53.33% son del sexo masculino y el 46.67% están dentro de la categoría sexo femenino, de los cuales el 23.10% presentan 13 años, luego el 21.78% de 14 años, además el 21.00% con 15 años, así mismo el 15.22% de manera igualada exhiben 12 y 16 años respectivamente y al final el 3.67% muestran 17 años.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnicas

La técnica que se aplicó en la investigación fue la encuesta, aplicada de forma grupal. Se realizó un conjunto de preguntas a los participantes de la muestra de estudio mediante instrumentos de recolección de datos, los cuales fueron respondidos de forma escrita (López-Roldán y Fachelli, 2015).

3.5.2 Instrumentos

Estuvo conformado, por un lado, por la ficha de datos personales de los sujetos que fueron parte de las unidades muestrales. Por otro lado, se aplicaron dos cuestionarios de evaluación psicológica: el test de escala de clima social en la familia (FES) de Moos, Moos y Trickett, y el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de M. Chóliz y C. Marco.

3.5.2.1 Ficha de datos personales. La ficha de datos personales es parte del cuestionario de diseño propio de los investigadores, en donde se realizó la recolección de los datos personales del participante. Los datos sociodemográficos que se tomaron en cuenta para la investigación fueron: sexo, edad y el grado educativo que se encuentran cursando al 2021.



3.5.2.2 Escala de Clima Social Familiar (FES) de Moos, Moos y Trickett.

Nombre Original: Escala de Clima Social en la Familia (FES)

Autores: R.H. Moos. B. S. Moos y E.J. Trickett.

Estandarización: Cesar Ruiz Alva-Eva Guerra Turín. Lima –1993

Administración: Individual - colectiva.

Edad: A partir de los 12 años en adelante

Tiempo de aplicación: En promedio 20 minutos.

Objetivos: Evalúa y describe las relaciones interpersonales entre los miembros de familia, los aspectos de desarrollo que tienen mayor importancia en ella y su estructura básica.

Tipificación: Baremos para la forma individual (áreas y categorías) que servirá para el análisis final de resultados.

Características generales: Consta de 90 ítems, en forma de escala dicotómica.

3.5.2.3 Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).

Nombre Original: Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

Autores: M. Chóliz y C. Marco.

Administración: Individual - colectiva.

Edad: A partir de los 10 años en adelante

Tiempo de aplicación: 10 minutos

Significación: Evalúa el nivel de dependencia de videojuegos.

Características generales: consta de 25 ítems, en forma de escala Likert.



3.6 Validez y confiabilidad de instrumentos

3.6.1 Escala de clima social familiar (FES) de Moos, Moos y Trickett

La validez del instrumento en la versión estandarizada para Lima por Ruiz y Guerra (1993) fue comprobada a través de una correlación con el área de ajuste en el hogar de la prueba de Bell, así como con el área familiar del TAMAI (p. 7). Los resultados de tales correlaciones superaron el punto crítico 0.5, lo que confirma su validez.

Tabla 4

Validez de la Escala de Clima Social en la Familia

AREAS FES	BELL		TAMAI
	adolescentes	adultos	
Cohesión	0.57	0.60	0.62
Conflicto	0.60	0.59	0.59
Organización	0.51	0.57	---
Expresividad	0.53		0.53

Fuente: Ruiz y Guerra, 1993

Con respecto a la confiabilidad de la prueba, se utilizó el método de consistencia interna y se encontró un coeficiente de fiabilidad promedio de 0,89, lo que confirma su alta precisión de los resultados de dicho instrumento (p. 7).

3.6.2 Test de dependencia de videojuegos (TDV)

Salas y Col. (2017) efectuaron un análisis psicométrico del Test de dependencia de videojuegos utilizando dos muestras conformadas por estudiantes de nivel secundario de diferentes distritos de Lima Metropolitana. Para medir la validez de la prueba se realizó un análisis de correlación inter-factorial, en donde se encontraron valores entre 0.8 y 0.97 en ambas muestras. Estos valores indican un grado de correlación muy alto, lo que confirma la validez del test para utilizarse en la medición de la dependencia de videojuegos.



Tabla 5

Validez del Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

	F1	F2	F3	F4
Muestra 1				
F1	1			
F2	0.961	1		
F3	0.936	0.896	1	
F4	0.967	0.933	0.976	1
Muestra 2				
F1	1			
F2	0.899	1		
F3	0.882	0.813	1	
F4	0.92	0.842	0.913	1

Fuente: Salas y col., 2017.

Así mismo, en los resultados del estudio realizado por Salas y col. (2017), se encontró que, mediante el método de consistencia interna se consiguió un coeficiente α de Cronbach de 0.951 en la primera muestra, y de 0.938 en la segunda muestra, lo que indica altos índices de confiabilidad del instrumento en la aplicación a una población peruana.

3.7 Plan de análisis de datos

Tras obtener los datos a través de la aplicación de los instrumentos citados de manera previa, éstos se sistematizaron en sus respectivas bases de datos (DB) de acuerdo con la calificación según los manuales de los instrumentos correspondientes, aplicando la estadística descriptiva y la estadística inferencial.

La información recolectada se ordenó en una sábana de datos a través del software Microsoft Office Excel 365. Luego, se procedió a pasar la información al software estadístico para las Ciencias Sociales (SW IBM SPSS) en su versión 24, la misma que permitió tabular los datos y presentar las tablas con sus respectivas frecuencias y porcentajes, para luego reflejarlas en sus figuras pertinentes para luego realizar el análisis e interpretación correspondiente.



Posteriormente, el SW IBM SPSS permitió contrastar la hipótesis de investigación utilizando las pruebas estadísticas de Chi-cuadrado y r de Pearson, y plantear las hipótesis estadísticas mediante la estadística inferencial.



Capítulo IV

Resultados de la investigación

4.1 Resultados respecto a los objetivos específicos

Teniendo en consideración el primer objetivo específico: Determinar el nivel de clima social familiar en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

En la tabla número 6 y figura 2 que antecede se manifiesta información del fenómeno clima social familiar en la que se refleja el 61.15% de las unidades muestrales manifestaron nivel alto, seguido del 22.05% que afirmaron muy alto, luego el 15.75% señalaron nivel promedio y tan sólo el 1.05% que indicó nivel bajo el clima social familiar existente y que padecen en el seno familiar los estudiantes adolescentes perteneciente a las instituciones educativas públicas y privadas del nivel de secundaria de la ciudad del Cusco. Tales resultados indican que más del 60% de los estudiantes de nivel secundario de la ciudad del Cusco perciben un adecuado ambiente familiar, que se caracteriza por fuertes relaciones intrafamiliares, apoyo en su desarrollo y sentimiento de pertenencia y un estable grado de control y autoridad por parte de sus padres.

Tabla 6

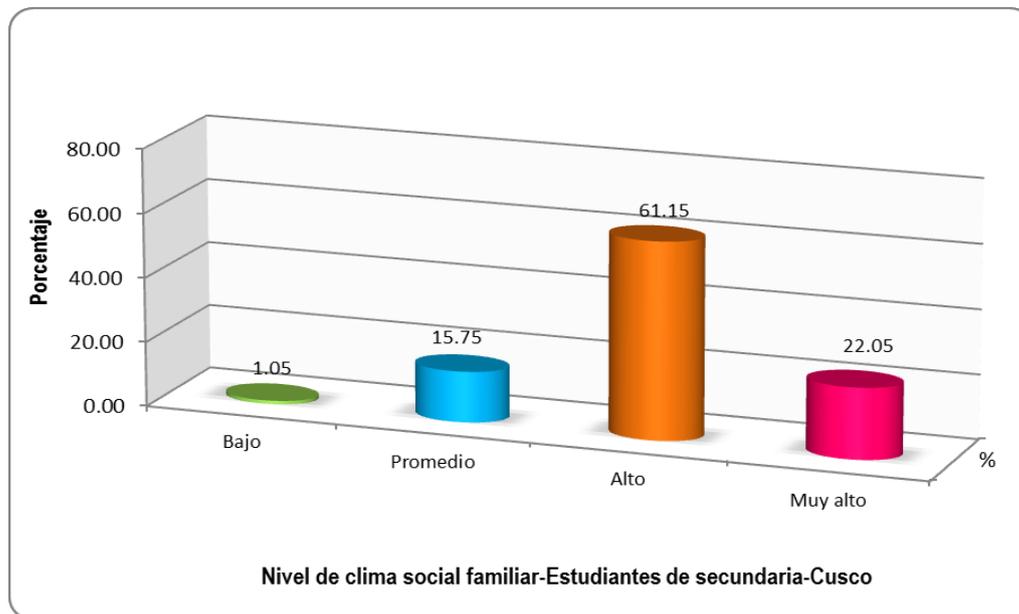
Nivel de clima social familiar del estudiante del nivel secundario

Nivel	f	%
Bajo	4	1.05
Promedio	60	15.75
Alto	233	61.15
Muy alto	84	22.05
Total	381	100



Figura 1

Nivel de clima social familiar del estudiante del nivel secundario



Así mismo en referencia al segundo objetivo específico: Conocer el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel de secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

Los datos que contiene la tabla 6 y figura 3 exponen la realidad de los estudiantes adolescentes del nivel secundario tanto públicas como privadas de la ciudad del Cusco, de donde el 58.01% presentan un nivel de dependencia baja a los videojuegos, seguido del 32.28% que manifiestan un promedio bajo, además el 7.87% muestran un promedio alto y tan sólo el 1.84% reflejan un nivel alto de uso de los videojuegos durante el proceso educativo que reciben los adolescentes del nivel secundario en la zona objeto de estudio. En concordancia con lo presentado se evidencia que más de la mitad de los estudiantes pertenecientes a la muestra presentan baja tendencia al uso excesivo de videojuegos, y bajo riesgo a adquirir conductas adictivas como el abuso la falta de control al usar videojuegos, y problemas familiares, escolares y sociales a causa de los videojuegos.



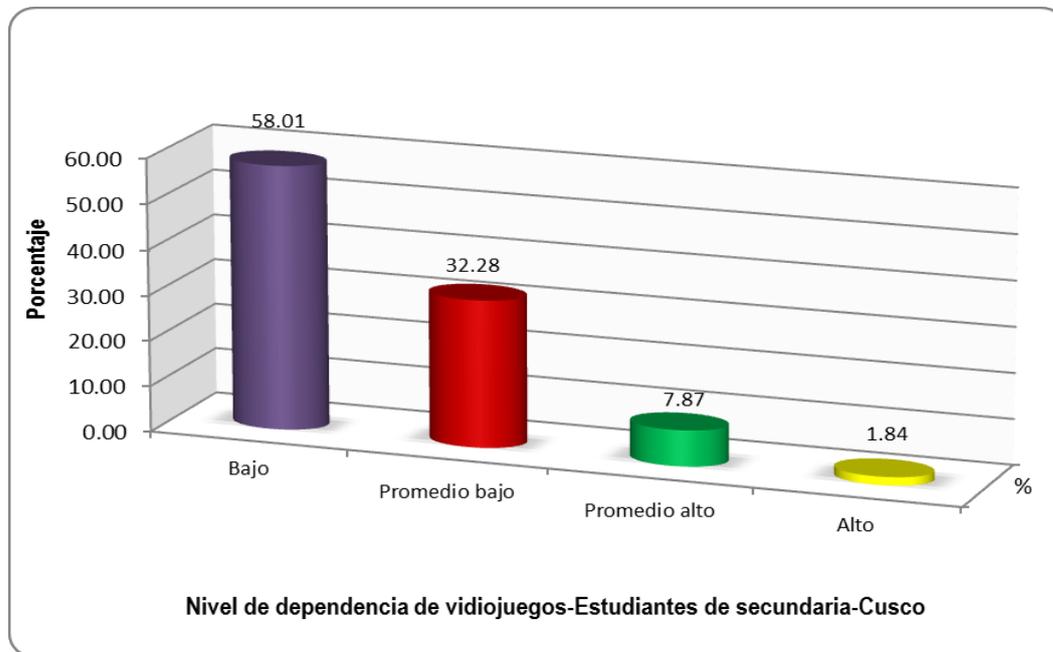
Tabla 7

Nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes del nivel secundario

Nivel	f	%
Bajo	221	58.01
Promedio bajo	123	32.28
Promedio alto	30	7.87
Alto	7	1.84
Total	381	100

Figura 2

Nivel de dependencia de videojuegos del estudiante de secundaria



Por otra parte, respecto al tercer objetivo específico: Señala la asociación entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021. Para este fin se presenta en primer lugar la tabla 7 y figura 4 con las frecuencias y porcentajes de la dimensión según niveles y posteriormente las tablas 8 y 9 con los datos estadísticos que permiten finalmente realizar el análisis de interpretación de hipótesis.



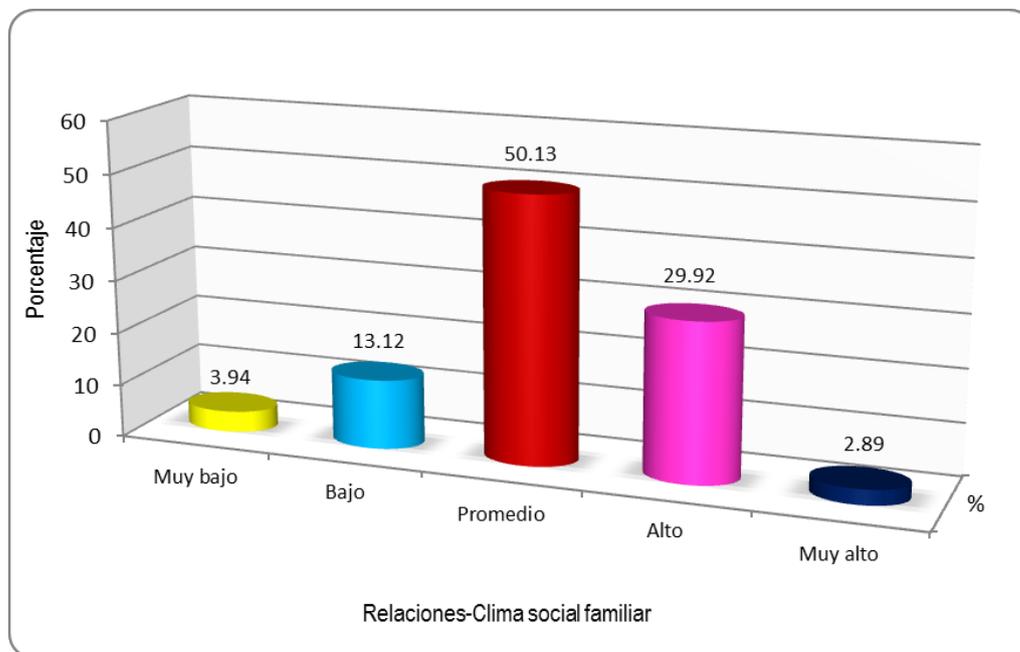
Tabla 8

Relaciones del clima social familiar

Niveles	f	%
Muy alto	11	2.89
Alto	114	29.92
Promedio	191	50.13
Bajo	50	13.12
Muy bajo	15	3.94
Total	381	100

Figura 4

Relaciones del clima social familiar



Se advierte en la tabla 8 y figura 4 datos proporcionados por los aprendientes, donde el 50.13% indicó nivel promedio, luego el 29.92% afirmó alto, seguido del 13.12% que señaló bajo, además del 3.94% que manifestó muy bajo y tan sólo el 2.89% imprimieron niveles muy altos de relaciones personales que se brindan en el contexto familiar del estudiante adolescentes del nivel secundario del Cusco.



Tabla 9

Nivel de asociación entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos.

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	12,124 ^a	15	,670
Razón de verosimilitud	13,510	15	,563
Asociación lineal por lineal	,743	1	,389
N de casos válidos	381		
Prueba de ratificación (r de Pearson)	-,023		,661

Tabla 10

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: No existe asociación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
	Ha: Existe asociación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Prueba Chi-cuadrado	12,124
Valor p calculado	$p = 0,670$
Conclusión	Por tanto $p > 0,05$, se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, concluyendo que no existe asociación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

Por otro lado, en referencia al cuarto objetivo específico: Precisar la asociación entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021. Para este cometido se presenta en inicio la tabla 10 y figura 5 con las frecuencias y porcentajes de la dimensión según niveles y posteriormente las tablas 11 y 12 con los datos estadísticos que permiten la realización del análisis de interpretación de hipótesis.



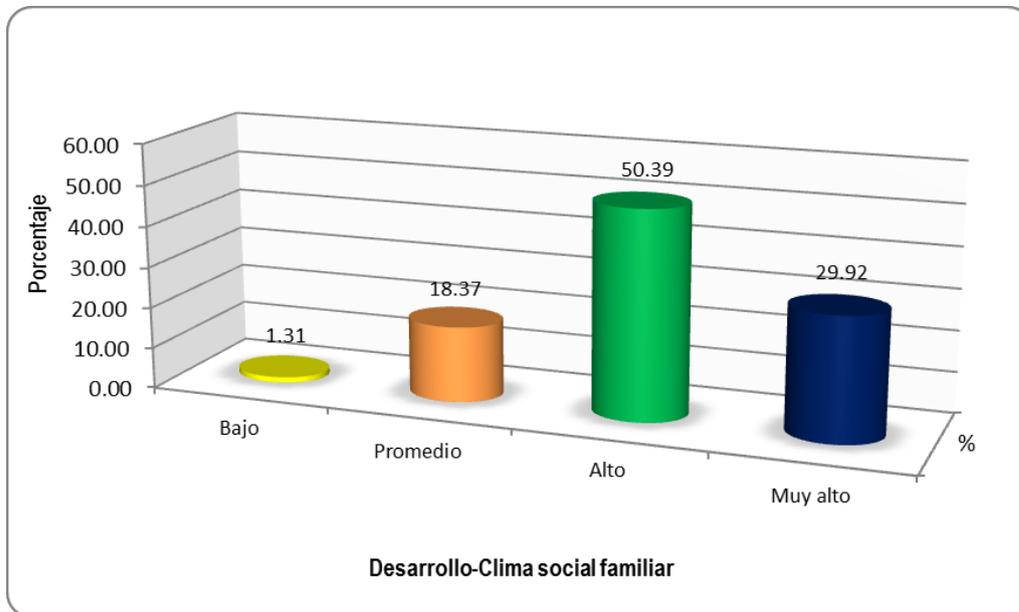
Tabla 11

Desarrollo del clima social familiar

Nivel	f	%
Muy alto	114	29.92
Alto	192	50.39
Promedio	70	18.37
Bajo	5	1.31
Total	381	100

Figura 5

Desarrollo del clima social familiar



La tabla y figura que antecede muestra datos de las unidades de análisis, en la que el 50.39% de los adolescentes especificaron niveles altos, seguido del 29.92% que afirmaron muy alto, luego el 18.37% que señalaron promedio y solo el 1.31% de los estudiantes poseen niveles de desarrollo personal bajos en el núcleo familiar producto del clima social familiar que se desarrolla.



Tabla 12

Nivel de asociación entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	55,882 ^a	18	,000
Razón de verosimilitud	30,303	18	,035
Asociación lineal por lineal	4,823	1	,028
N de casos válidos	381		
Prueba de ratificación (r de Pearson)	-,133**		,009

Tabla 13

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: No existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
	Ha: Existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Prueba Chi-cuadrado	55,882
Valor p calculado	$p = 0,000$
Conclusión	Por tanto $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

Finalmente, sobre el quinto objetivo específico: Exponer la asociación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.



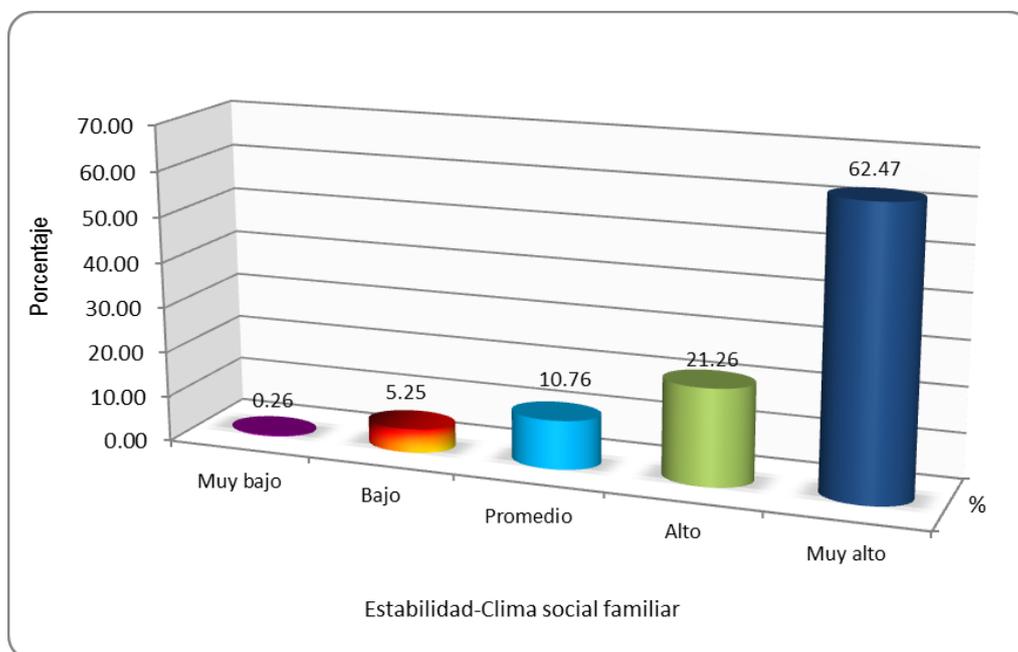
Tabla 14

Estabilidad del clima social familiar

Nivel	f	%
Muy alto	238	62.47
Alto	81	21.26
Promedio	41	10.76
Bajo	20	5.25
Muy bajo	1	0.26
Total	381	100

Figura 6

Estabilidad del clima social familiar



Observando la tabla 14 y figura 6 se obtiene que el 62.47% de los aprendientes mostraron niveles de estabilidad muy altos, después el 21.26% que afirmaron alto, además del 10.76% que revelaron promedio, así mismo el 5.25% fijaron bajo y un 0.26% rubricaron niveles de estabilidad muy bajos en el seno familiar producto del clima social familiar latente en la zona de influencia objeto de estudio. Posteriormente las tablas 15 y 16 con los datos estadísticos que permiten la realización del análisis e interpretación de la hipótesis.



Tabla 15

Nivel de asociación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos

	Pruebas de chi-cuadrado		
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	42,174 ^a	24	,012
Razón de verosimilitud	42,363	24	,012
Asociación lineal por lineal	8,692	1	,003
N de casos válidos	381		
Prueba de ratificación (r de Pearson)	-,174**		,001

Tabla 16

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: No existe asociación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021. Ha: Existe asociación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Prueba Chi-cuadrado	42,174
Valor p calculado	$p = 0,012$
Conclusión	Por tanto $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe asociación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.

4.2 Resultados respecto al objetivo general

Partiendo del objetivo general: Establecer la relación entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021. Se pudo determinar con un nivel de confiabilidad del 95% que existe correlación estadísticamente significativa entre las variables de estudio, tal como se presenta en las tablas 16 y 17. De esta manera podemos recibir la hipótesis alterna y negar la hipótesis nula de investigación.



Tabla 3

Nivel de relación existente entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos

	Pruebas de chi-cuadrado		
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	25,404 ^a	12	,013
Razón de verosimilitud	18,076	12	,113
Asociación lineal por lineal	8,055	1	,005
N de casos válidos	381		
Prueba de ratificación (r de Pearson)	-,166**		,001

Tabla 4

Análisis e interpretación

Hipótesis estadísticas	Ho: No existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
	Ha: Existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.
Nivel de significación	$\alpha = 0,05$
Prueba Chi-cuadrado	25,404
Valor p calculado	$p = 0,013$
Conclusión	Por tanto $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.



Capítulo V

Discusión

5.1 Descripción de los hallazgos más relevantes y significativos

Se parte de los resultados consistentes a los que se arribó de la realidad latente de los fenómenos objeto de estudio en los adolescentes del nivel secundario tanto en las instituciones educativas privadas y públicas de la ciudad del Cusco, 2021.

Actualmente la globalización económica, social, las tecnologías de información y comunicación, entre otros escenarios cambiaron y continúan cambiando los comportamientos de todos los seres humanos, sobre todo en los adolescentes, quienes están en pleno desarrollo, formación y aprendizaje de vida y educación escolar para alcanzar una madurez adecuada para hacer frente a las adversidades que se presentaran en la sociedad del Cusco. En el presente estudio se pudo evidenciar que existe un nivel de clima social familiar alto en los adolescentes estudiantes del nivel de secundaria de la ciudad del Cusco, contexto manifestado por el 61.15% de los estudiantes, quienes de manera proporcional se encuentran mayoritariamente entre el grupo etario de 13, 14 y 15 años (23.10%, 21.78% y 21.00%) respectivamente; ambiente que permite desprender que a más temprana edad de los adolescentes los niveles del clima de socialización en la familia cusqueña tienden a ser elevados e incrementarse producto de una serie y amigables procedimientos extrínsecos e intrínsecos de interacción y aprendizaje, quienes llegan a absorber, digerir y entender conocimientos, actitudes, emociones y patrones que le permiten definir de alguna manera la forma de ajustarse, acomodarse, amoldarse al entorno y clima social del núcleo familiar, toda vez que el apoyo e influencia proporcionado por sus padres y/o apoderados se encuentra reflejados y dependen sustancialmente del nivel de relación, del desarrollo y de la estabilidad social que les suministran.



Así mismo entre los resultados logrados, se observa también que el 58.01% de los adolescentes estudiantes de nivel secundario de la ciudad del Cusco tienen niveles bajos de dependencia a los videojuegos; escenario que señala que son adolescentes que no usan videojuegos o su uso es esporádico, controlado y no afecta en el desarrollo, cumplimiento y desempeño de otras actividades, sean familiares, académicas o sociales. Por otro lado, los aprendientes adolescentes sí presentan patrones de uso desmedido de los videojuegos, que podría significar un alto riesgo de adquirir dependencia a estos, los mismos que representan menos del 10% (7.87% y 1.84% con nivel promedio alto y muy alto), de donde estos patrones de conducta se caracterizan por la presencia de hábitos de uso de videojuegos excesivos y progresivamente más prolongados, que ocasionan problemas importantes frente a amigos, familia o escuela, además de existir una necesidad imperiosa de jugar algún videojuego para poder sentirse bien y dificultades para poder controlar las ganas de jugar o posponer horarios para atender responsabilidades internas y externas del seno familiar.

Además en los resultados alcanzados muestran la realidad latente de la dimensión relaciones del clima social familiar y la manera de concatenarse con la dependencia de videojuegos en los aprendientes de secundaria; sosteniendo basado en la estadística de la prueba chi-cuadrado que el p -valor calculado fue de $\alpha=0.670$ que es superior al nivel de significancia de $\alpha=0.05$ (sig. bilateral $0.670>0.05$) que establece que no existe asociación significativa entre la dimensión "relaciones" del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario, por cuanto se rechaza la primera hipótesis específica; de donde permite desprender que las relaciones existentes en la familia le permite gozar de una mejor expresión, comunicación e interacción menos conflictiva entre los integrantes del núcleo familiar, la misma de demuestra que no es el único elemento determinante, pudiendo encontrarse otros componentes que se encuentren sumidos en la dependencia a los videojuegos, toda vez que se descubrió que el 50.13% de los estudiantes



adolescentes niveles de relaciones promedio (medio), mientras el 29.92% manifiestan niveles altos, así como el 13.12% poseen niveles bajo de relaciones en el seno familiar.

Por otro lado los resultados logrados reflejan el contexto actual de la dimensión desarrollo del clima social familiar y la forma de anidarse con la dependencia de videojuegos en los estudiantes de secundaria del Cusco; nutriendo en base a la prueba de chi-cuadrado exponiendo un p -valor calculado de $\alpha=0.000$ que es inferior al nivel de significancia de $\alpha=0.05$ (sig. bilateral $0.000<0.05$) determinando que existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario, llegando a aceptar la segunda hipótesis alterna; escenario desencadenado por los procesos operacionales que se presentan para el desarrollo de los hábitos personales del adolescente, que son establecidas, impulsadas y fomentadas en su entorno familiar, la misma que expone que es uno de los factores determinantes que debe impulsarse seriamente de manera integral con la intención de controlar las tentaciones de jugar videojuegos o postergar horarios para poder atender responsabilidades, en vista que se exhibió el 50.39% de los aprendientes presentar niveles altos de desarrollo personal, seguido del 29.92% con niveles muy altos, además del 18.37% ostentan niveles promedio (medio) de desarrollo personal en su grupo familiar.

Al final de los resultados que presentan relevancia se encuentra la realidad presente de la dimensión "estabilidad" del clima social familiar y de qué manera se compenetra con la dependencia de videojuegos en los estudiantes de secundaria del Cusco; sosteniendo a partir de la prueba chi-cuadrado que brindó el p -valor calculado de $\alpha=0.012$ que es menor al nivel de significancia de $\alpha=0.05$ (sig. bilateral $0.012<0.05$) estableciendo que existe una asociación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes del nivel secundario, por cuanto se acepta la tercera hipótesis específica; ambiente producido por los roles, procedimientos, actuaciones y acciones que son



cumplidos por los adolescentes y que se encuentran diseñadas, estructuradas, establecidas y organizadas de manera precisa en su núcleo familiar, la misma que enseña que es uno de los elementos determinantes que tiende a ser inducido de manera conjunta con la necesidad de controlar la incitación e impulso a jugar los videojuegos, toda vez que el 62.47% de los aprendientes presentaron niveles de estabilidad muy altos, el 21.26% manifiestan niveles altos y el 10.76% afirman niveles de estabilidad promedio (medio) en su seno familiar.

Por último, con base en los resultados de la prueba chi-cuadrado que brindó el *p*-valor calculado de $\alpha=0.013$ es inferior al nivel de significancia de 0.05 (sig. bilateral o *p*-valor=0.013<0.05), se llega a determinar que existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, validando de esta manera la hipótesis general del estudio; contexto que permite inferir que el clima social del entorno familiar contiene elementos que le permiten al adolescente expresarse y comunicarse libremente, presentar un desarrollo personal acorde a la realidad y cumplir con los roles establecidos en el grupo familiar, que son determinantes y se encuentran inmersos al uso decente de los videojuegos por parte de los estudiantes de secundaria.

5.2 Limitaciones del estudio

Las limitaciones y dificultades presentadas a lo largo del ciclo de desarrollo de la investigación estuvieron relacionadas al aislamiento social y el estado de emergencia sanitaria en el cual el país se encuentra lidiando a consecuencia del virus COVID-19, que llegó y exigió impulsar un nuevo escenario de conectividad y comunicación basados en tecnologías de información en tiempo real o remotas, donde los monitores o pantallas fueron los grandes recursos con las que se contó para la aplicación de los instrumentos entre los estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad del Cusco en este aislamiento obligatorio.



Así mismo, las limitaciones anteriormente mencionadas, así como otras limitaciones relacionadas a la poca disposición de las instituciones educativas a participar en investigaciones científicas, llevó a la decisión de realizar un muestreo tipo no probabilístico por conveniencia y probabilístico por clústeres, el cual tiene como desventaja la poca capacidad de generalización de los resultados de la investigación a toda la población adolescente de la ciudad del Cusco. Esto implica que la presente investigación presenta validez interna mas carece de validez externa, lo cual, si bien no puede dar una respuesta representativa sobre la correlación entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes de la ciudad de Cusco, puede servir como un punto de referencia para futuras investigaciones científicas que aborden esta problemática.

Por otra parte, las limitaciones que se reflejaron estuvieron enmarcadas a las escasas fuentes bibliográficas y antecedentes de investigaciones para el estudio específico de la relación entre estas dos variables, principalmente en nuestro contexto.

5.3 Comparación crítica con la literatura existente

En mérito a los resultados obtenidos, el uso significativo de videojuegos en adolescentes estudiantes de nivel secundario sólo se puede observar en menos del 50%, dado que el 58.01% no muestran patrones desadaptativos de juego. Estas cifras obtenidas en la población cusqueña no llegan a la magnitud de los hallazgos de Lancheros, Amaya y Barquero (2014), quienes observaron que el 70% de adolescentes presentan patrones de uso excesivo de videojuegos, de entre los cuales, el 20% adquieren dependencia. De igual forma, en el estudio realizado por Remigio (2017), en una muestra de adolescentes estudiantes del distrito de Los Olivos, en Lima, Perú, se encuentra que el 97% presentan niveles de abuso de videojuegos, porcentaje muy por encima a lo hallado en la presente investigación. Se entiende entonces, que la prevalencia de dependencia en adolescentes de la ciudad del Cusco no llega a ser tan significativa como afirman los estudios mencionados en este párrafo.



La relación significativa negativa entre clima social familiar y dependencia de los videojuegos se corresponde con lo encontrado por Vallejos y Capa (2010), quienes afirman que ante un mejor funcionamiento familiar se pueden encontrar menores niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes. Resultados similares se encontraron en las investigaciones realizadas por Aguirre (2013), Díaz y Sánchez (2017), y Atuncar (2020), quienes investigaron la relación del clima social familiar con el uso del internet y las redes sociales. Entonces, en base a los resultados obtenidos en el presente estudio, además de las concordancias con los hallazgos de los autores previamente citados, se puede inferir que el establecimiento de un ambiente estable y seguro dentro del círculo familiar en donde el adolescente pueda desarrollarse de forma autónoma permitirá desarrollar hábitos adecuados en relación con sus actividades, disminuyendo el riesgo a adquirir conductas adictivas. Añadiendo a esto, tomando en cuenta lo postulado por Bronfenbrenner (1979), el microsistema conformado por las interacciones dentro de la familia, más específicamente entre los cuidadores primarios y el adolescente, adquieren importancia dentro del establecimiento de patrones de conductas de dependencia a los videojuegos, tomando un papel sumamente clave en la ocurrencia de este fenómeno. No obstante, si se opta por seguir la perspectiva de Bronfenbrenner de manera más estricta, es necesario llevar a cabo una investigación más holística, considerando los diversos factores que entran en juego dentro de esta dinámica ambiental para poder tener un mejor entendimiento de la aparición de la dependencia de videojuegos (u otras sustancias) específicamente en esta etapa del desarrollo humano.

La relación significativa entre la dimensión de Desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes da a entender que la presencia de apoyo y motivación por parte de las figuras de autoridad hacia actividades que favorezcan el desarrollo intelectual, cultural, social y espiritual de sus miembros son importantes factores protectores ante conductas de riesgo relacionadas al uso de videojuegos. Asimismo, Vallejos



y Capa (2010) concluyeron que el riesgo de conductas desadaptativas del uso de videojuegos es doble en adolescentes de familias disfuncionales que en aquellos que viven en un ambiente de comodidad, afecto y motivación. Concordando así con Olson, Porter y Lavee, (1981) es importante la existencia de canales de comunicación entre miembros de familia que permitan el intercambio de opiniones, deseos y necesidades de forma espontánea, para establecer hábitos de vida saludables que reduzcan la probabilidad del desarrollo de conductas asociadas a la dependencia de videojuegos, puesto que tales canales actúan como un regulador de la dinámica de la interacción familiar y del cumplimiento de metas de cada miembro.

Por otra parte, la presencia de relación significativa negativa entre la dimensión de Estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos indica que los adolescentes cuyas familias les dan suma importancia a las actividades en familia y al cumplimiento de las responsabilidades y a las normas de conducta tienen menor riesgo a presentar conductas adictivas a los videojuegos. de acuerdo con lo obtenido en las investigaciones de Vallejos y Capa (2010), el uso de los videojuegos por parte de los adolescentes es más frecuente en familias donde la supervisión por parte de los padres es menos incisiva con respecto a los hábitos de juego. Para Olson, Portner y Lavee (1981), la estabilidad del funcionamiento familiar se debe en gran parte a la autoridad que exista dentro de la familia. Es decir que, la capacidad que tienen los padres para poder establecer los roles y el cumplimiento de las normas, hábitos y rutinas instaurados dentro de ésta, va a regularizar el comportamiento de los integrantes de la familia. De esta afirmación se puede inferir que existe una menor prevalencia en la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes pertenecientes a familias donde el control de actividades y horarios por parte de los padres resulta ser más incisivo.



5.4 Implicaciones del estudio

Como se pudo evidenciar la información acopiada en la investigación, de manera categórica, robusta y consistente se desprende la significancia e importancia que exigió conocer las evidencias, elementos, condiciones y características complejas de los fenómenos estudiados en los estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad del Cusco, donde el clima social familiar presente, reflejado en su entorno natural de cada uno de los sujetos juega un papel sustancial, esencial y primordial para sostener de manera satisfactoria las estructuras, organización y funcionamiento de las relaciones, el desarrollo y la estabilidad de la dinámica familiar como sistema conductual para el mantenimiento y sostenibilidad del adolescentes durante todo el proceso y ciclo de su vida, contexto que le permiten administrar de manera oportuna las patologías sociales que se encuentran implantándose en la actualidad entre los adolescentes que tienden a jugar de manera excesiva a los juegos electrónicos, al evitar las desproporciones, adicciones y controlar los excesos del malestar que puedan presentar producto de la abstinencia, los abusos, las intolerancias, los problemas y consecuencias nocivas, y las dificultades que presentan los adolescentes para dejar de jugar los videojuegos, que en concordancia a lo indicado por la Organización Mundial de la Salud (OMS), en la actualidad la dependencia y/o adicción a los juegos electrónicos la consideran como un trastorno producido por una sociedad cambiante y compleja que es ocasionada por un conjunto de elementos ambientales, sociales y económicos.

Sin embargo, la presente investigación sólo toma en cuenta una pequeña fracción de lo que comprende el fenómeno problemático de la dependencia a los videojuegos, por cuanto otro escenario de investigación implicaría un estudio más holístico, en donde se consideren todos los factores intervinientes en la dinámica del ambiente del adolescente dentro del proceso de instauración de las conductas de dependencia al uso de videojuegos. Es así por todo lo manifestado, se hace muy importante y necesario abordar problemas futuros en



próximas investigaciones para diseñar, estructurar y desarrollar soluciones, ante posibles desajustes del clima social familiar que por el crecimiento sociodemográfico, la falta de fuentes laborales, la generación de familias disfuncionales, la carencia de recursos, la falta de apoyo y orientación psicológica económicos, la drogadicción, el alcoholismo y entre otros elementos que puedan traer consigo problemas que encaminen al adolescente hacia el refugio, escape y la adicción a los videojuegos, las mismas que pueden conllevar a otras adicciones, patrones de conducta disruptiva, disminución en el desempeño académico y deserción escolar, consecuencias irreparables en el proceso camino a su vida adulta, por lo que se deben diseñar acciones estratégicas para mantener y/o mejorar de manera continua el clima social en el núcleo familiar y la dependencia a los videojuegos.

Añadiendo a esto, los propósitos del estudio permiten dar las pautas iniciales necesarias para encaminar la intervención a los problemas de conducta desadaptativa con los videojuegos, sea a través de programas individualizados de tratamiento psicoterapéutico como programas sociales de prevención y promoción de la salud integral. Estas intervenciones, tomando en cuenta lo recaudado en los resultados del presente estudio, precisan de considerar el núcleo y la dinámica familiar como factor interviniente e importante dentro de la ecuación de la patología, por lo que el abordaje hacia brindar estrategias y hábitos saludables tanto a padres como a la familia en general, así como crear una dinámica entre padres e hijos que favorezca la libre expresión y el desarrollo y apoyo de las actividades, intereses y creencias, es necesario en la búsqueda del tratamiento a la dependencia de videojuegos.

Finalmente, a partir de la presente investigación podrían plantearse programas familiares enfocados a las dimensiones de desarrollo (Enfocado en hábitos y creencias) y estabilidad (Enfocado al claro establecimiento de roles y normas) del clima social familiar dirigidos a las familias de las instituciones educativas en niveles secundarios de la ciudad del



Cusco, para así tener la posibilidad de reducir el porcentaje de dependencia a los videojuegos y/o su posible desarrollo presente en la ciudad.



Conclusiones

Primera. - Existe relación significativa consistente entre el Clima Social Familiar y la Dependencia de Videojuegos en la población estudiantil adolescente de nivel secundario de la ciudad de Cusco, estableciendo que ante la presencia de un ambiente familiar negativo o desfavorable aumenta el riesgo de aparición de patrones de conducta adictiva a los videojuegos en adolescentes.

Segunda. - Que los estudiantes adolescentes de secundaria de la ciudad del Cusco presentan una mayor prevalencia de niveles altos de clima social familiar, escenario caracterizado por la existencia de adecuadas relaciones intrafamiliares, apertura y motivación para su desarrollo personal, la estabilidad del núcleo familiar e intervención activa por parte de los padres y/o apoderados.

Tercera. - Que los niveles de dependencia a los videojuegos son bajos en los estudiantes adolescentes de secundaria de la ciudad del Cusco, lo que indica que el riesgo en ellos de adquirir conductas y patrones negativos de abstinencia, abusos, intolerancia, problemas y dificultades en su control frente al uso de videojuegos es bajo.

Cuarta. - Que no existe asociación significativa entre la dimensión de Relaciones del clima social familiar y la dependencia de videojuegos en los estudiantes adolescentes de la ciudad del Cusco, señalando que la configuración de las interacciones familiares, el nivel de confianza y la capacidad de resolución de conflictos dentro de los miembros de la familia no son factores relacionados con la presencia de conductas de dependencia al uso de los videojuegos en los adolescentes.

Quinta. - Se evidencia una asociación significativa consistente entre la dimensión de Desarrollo del clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes de la ciudad del Cusco, lo que implica que la presencia de una figura de



autoridad que ofrezca apoyo, motivación y orientación constante en la familia es un importante factor de protección ante conductas de riesgo anidadas al uso de videojuegos en los adolescentes de secundaria.

Sexta. - Que existe asociación significativa robusta entre la dimensión de Estabilidad del clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes de la ciudad del Cusco, hallazgo que señala y se observa una menor prevalencia en la dependencia de videojuegos en adolescentes cuyos padres se encuentran más involucrados en las actividades que realizan sus hijos, estableciendo normas, hábitos más estables y ambientes más amigables en el escenario familiar.



Recomendaciones

Primera.- A los padres e integrantes del núcleo familiar, los docentes de los centros educativos del nivel secundario de la ciudad del Cusco, deben diseñar acciones base estratégicas para seguir cultivando, promoviendo y practicando una cultura saludable de clima social familiar que les conlleve a optimizar y observar cómo la suma de los diversos factores del ambiente en el que se desarrolla el adolescente estudiantil configura tendencias a adquirir prácticas que conlleven a la adicción y/o dependencia al uso de videojuegos, principal grupo de riesgo frente a esta patología.

Segunda.- A los progenitores, autoridades de las instituciones educativas, profesores y a los que hacen de sus veces deberán diseñar planificados procesos operacionales de programas y campañas de alerta temprana e integrales con la finalidad de hacer una reflexión profunda en post de mantener o continuar mejorando y robustecer el clima social familiar tanto en sus dimensiones de relaciones, desarrollo y estabilidad para el beneficio del estudiante adolescente, llegando a anidar e impulsar de manera oportuna, sostenida y agresiva a la escuela de padres de cada unidad educativa.

Tercera.- A los padres de familia, apoderados, directores de centros educativos, profesores y a los que haga de sus veces, deben realizar una retroalimentación profunda e incorporar acciones de intervención dentro de su agenda anual familiar y educativa, frente al uso inadecuado de los videojuegos en los estudiantes de nivel secundario, a través de estrategias de promoción, prevención y fiscalización establecidos desde las áreas de psicología y tutoría de la institución, dirigidos tanto para estudiantes como padres de familia, siendo de mucha importancia la figura parental dentro el sistema de desarrollo del adolescente, como factor de protección ante hábitos y conductas desadaptativos.



Cuarto.- A los padres de familia, autoridades educativas, profesores a tomar consciencia para llegar a mejorar, fortalecer y consolidar la escuela de padres con la finalidad de que el binomio familia e institución educativa puedan marchar de manera integral y eficiente en la mejora continua de las dimensiones relaciones, desarrollo y estabilidad del clima social familiar en concordancia sistemáticamente a la dependencia de los videojuegos en los adolescentes, de donde el trabajo con los padres debe ser a través de servicios de orientación psicológica programadas por cada institución educativa y escuela de padres, ofreciendo herramientas para poder establecer normas y hábitos saludables dentro el entorno de la familia.

Quinto.- A las instituciones y organizaciones educativas, padres de familia, profesores e investigadores interesados en las contingencias abordadas en el estudio, deben desarrollar una retroinformación, reflexión y profundización sobre estos elementos y la conveniencia de adoptar diseños estratégicos de afrontamiento y comprometer a los padres de familia para que no se desconecten de su deber e importancia de su papel dentro del desarrollo en el clima social familiar, y a involucrarse más activamente en el aprendizaje de sus hijos, las actividades que realiza, los gustos, preferencias, deseos y opiniones, con el fin de poder regular y orientar tales conductas hacia fines acordes a una vida estable y armoniosa libre de la adicción o dependencia a los videojuegos.



Bibliografía

- Atuncar, M. N. (2020). “Adicción a internet y clima social familiar en estudiantes peruanos de educación secundaria”. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), Lima, Perú.
- Ackerman, N. (1982). “*Diagnóstico y tratamiento de las relaciones familiares*”. Argentina: Horne.
- Aguirre C., Manuel Y. (2013). “*Clima Familiar y Adicción a Internet en Adolescentes*”. (Tesis de pregrado). Universidad Católica de Santa María, Arequipa, Perú.
- Ameneiros, A y Ricoy, MC. (2015). “*Los videojuegos en los adolescentes: Prácticas y polémicas asociadas*”. *REVISTA DE ESTUDIOS E INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN Universidad de Vigo España*. eISSN: 2386-7418, 2015, Vol. Extr., No. 13.
- American Psychiatric Association. (2000). “*Diagnostic and statistical manual of mental disorders*” (4th ed., Text Revision). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association. (2018). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Andrade S., J. y González Portillo, J. (2019) Relación entre clima social familiar y tipos de funcionalidad en familias desplazadas en el Quindío. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/333283741_Relacion_entre_clima_social_familiar_y_tipos_de_funcionalidad_en_familias_desplazadas_en_el_Quindio



Bateson, G. (1956). The message "this is play". En W. Jackson (Ed.), *The Writings of Gregory Bateson* (pp. 207-211). University of Chicago Press.

Bateson, G. (1956). The message "this is play". In J. Helm (Ed.), *Essays on communication* (pp. 79-112). University of Pennsylvania Press.

Bowen, M. (1978). *Family therapy in clinical practice*. Retrieved from <https://www.taylorfrancis.com/books/9781315128833>

Bowlby, J. (1982). Attachment and loss: Retrospect and prospect. *American Journal of Orthopsychiatry*, 52(4), 664-678.

Bechtel, R. B. y Churchman, A. (2002). *"Handbook of Environmental Psychology."* New York: John Wiley & Sons, Inc.

Bowlby, J. (1982). Attachment and loss: Retrospect and prospect. *American Journal of Orthopsychiatry*, 52(4), 664-678.

Cantero-García, M, & Alonso-Tapia, J. (2017). Evaluation of the family climate created by the management of behavioral problems, from the perspective of the children. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 15(2),259-280. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293152484002>

Capo Bauzá, M. C. (2011) "Mis hijos y las drogas: prevención a través de un clima familiar afectivo" Editorial Ediciones de la U

Casullo y Mikulic (2010) Bs As. UBA. Recuperado de <http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/psicometricas/mikulic/FICHA%204.pdf>

Chóliz, Mariano y Marco, Clara. (2011). *"Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia"*. *Anales de Psicología*, vol. 27 (2), pp 418-426.



Culqui, L. (2020). *Importancia del clima social familiar en los niños de educación inicial.*

[Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1954>

De Crescenzo, F., Ciabattini, M., D'Alò, G. L., De Giorgi, R., & Di Franco, V. (2019).

Tolerance and withdrawal problems with sedation in adolescents and young people:

systematic review and meta-analysis of controlled studies. The British Journal of

Psychiatry, 215(2), 708-715.

Díaz B., Eduard y Sánchez A., María E. (2017). “*Redes sociales y clima familiar en*

adolescentes de la urbanización San Elías del distrito de los Olivos. 2016”. “Tesis de

pregrado”. Universidad de TELESUP, Lima.

Dirección Regional de Salud (2018). “*Población Estimada y Proyectada por*

Departamentos”, *Según Edades Simples y Grupos Quinquenales. Perú: 2018.*

Disponible en: [http://www.diresacusco.gob.pe/varios/planificacion/POBLACION%](http://www.diresacusco.gob.pe/varios/planificacion/POBLACION%20ESTIMADA%202018.xls)

[20ESTIMADA%202018.xls](http://www.diresacusco.gob.pe/varios/planificacion/POBLACION%20ESTIMADA%202018.xls)

Díaz, E. y Sánchez, M. E. (2017). “*Redes Sociales y Clima Familiar en Adolescentes de la*

Urbanización San Elías del Distrito de Los Olivos, en el 2016”. (tesis de pregrado).

Universidad Privada Telesup, Lima.

Estévez I., Estefanía; Murgui P., Sergio; Musitu O., Gonzalo y Moreno R., David (2008).

“*Clima Familiar, Clima Escolar y Satisfacción con la Vida en Adolescentes*”. *Revista*

Mexicana de Psicología, vol. 25 (1), pp 119-128.

Ferguson, C. J. (2021). Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in

Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence, 50(4), 723-736.*



- García, F. A. (2001). “*Modelo Ecológico / Modelo Integral de Intervención en Atención Temprana*”. Disponible en: http://www.avapcv.com/images/Documentos%20de%20Inter%C3%A9s/modelo_ecologico_y_modelo_integral_de_intervencion.pdf
- Griffiths, M. D. (2005). “*Adicción A Los Videojuegos*”; Una Revisión de la Literatura. *Psicología Conductual*, vol. 13 (3), pp 445-462
- Grusec, J. E., & Davidov, M. (2010). Integrating different perspectives on socialization theory and research: A domain-specific approach. *Child development*, 81(3), 687-709.
- Hawkins, J. D. y Weis, J. G. (1995). “*El Modelo del Desarrollo Social: Un Enfoque Integrado a la Prevención de la Delincuencia. Comunicación, Lenguaje y Educación*”. vol.27, pp 115-133
- Hernández S., Roberto, Fernández C., Carlos y Baptista L., Pilar (2014). “*Metodología de la Investigación*”. Sexta edición. México DF: Mc Graw-Hill
- Holahan, C. J. (2012). “*Psicología Ambiental*”: *Un Enfoque General*. México DF: Editorial Limusa.
- Íñiguez, L. y Pol, E. (1996). “*Cognición, Representación y Apropiación del Espacio. Monografías Psico-Socio-Ambientales*”, 9. Barcelona: P.P.U., pp. 1-14
- Juárez, M. (2002). “*La patología de la adolescencia: Reflejo de la sociedad actual*”. En Melgoza, M.E. (Coord.). *Adolescencia: Espejo de la sociedad actual* (pp. 29-42). Argentina: Lumen.
- Kemper, B. y Segundo, H. (2000). “*Influencia de la práctica religiosa (Activa-No Activa) y del género de los miembros de la familia sobre el clima social familiar*”. Universidad mayor de San Marcos. Facultad de Psicología. Escuela de Pos-Grado. Lima, Perú.



- Lancheros, M., Amaya M. y Baquero L. (2014). “*Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: Una revisión sistemática*” TOG (A Coruña) Vol 11. Num 20. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>.
- Leñero, O. (1992). “*Sociedad civil, Familia y Juventud. Ensayos de diagnóstico y de intervención social*”. México.Letras S.A.
- López-Roldán, P. y Fachelli, S. (2015). “*Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*”. Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Malmquist, A. (2018). The Meaning of Family: An Analysis of the Conceptualization of Family in the 21st Century. *Journal of Family Studies*, 42(3), 231-245.
- Mejía, E. (2005). “*Metodología de la Investigación Científica*”. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Mestre, V.; Samper, P. y Pérez, E. (2001). “*Clima familiar y desarrollo del autoconcepto. Un estudio longitudinal en población adolescente*”. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 33 (3), pp 243-259.
- Mikulic, M. I. (2010). “*Algunas consideraciones acerca del Concepto de clima social y su evaluación*”. Universidad de Buenos Aires, Argentina
- Ministerio de Educación (2016).” *Cusco: ¿Cómo Vamos en Educación?* Recuperado de: <http://escale.minedu.gob.pe/documents/10156/4228634/Perfil+Cusco.pdf>.
- Monserrat, M. (2020). Clima social familiar y su relación con la calidad de amistad en adolescentes de 13 a 16 años de la ciudad de Paraná. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Pontificia Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11147/1/clima-socialfamiliar-monserrat.pdf>.



- Moos, R., Moos, B., y Trickett, E. (1989). “*Clima Social familiar*”. Consultado el 10/11/2019 y Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/243815497/ESCALA-DEL-CLIMA-SOCIAL-FAMILIAR-docx>
- Moos, R., Moos, B. y Trickett, E. (1984).” *Escala de Clima Social Familiar (FES)*”. Madrid, España: TEA Ediciones SA.
- Narro, G. E. (2014). “*Clima Social Familiar de los Internos Adictos a las Drogas de la Casa de la Juventud. Chimbote, 2014*”. (tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote.
- National Institute on Drug Abuse. (2020). Understanding Drug Use and Addiction: What Science Says. National Institutes of Health.
- Nizama, Martín (2015). “*Motivos que provocan la adicción a los videojuegos en las personas*”. Consultado el 10/11/2019 y disponible en: <https://rpp.pe/lima/actualidad/motivos-que-provocan-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-las-personas-noticia-806885>
- Olson, D., Portner, J. y Lavee, L. (1985). *Manual de la Escala de Evaluación de Adaptabilidad y Cohesión Familiar (FACES III)*. Minneapolis: Life Innovation.
- Papalia, D. E.; Wendkos, S. y Duskin, R. (2009). “*Psicología del Desarrollo. De la Infancia a la Adolescencia*”. Undécima edición. México DF: McGraw-Hill
- Peñaranda, C. (2017). “*Apurímac y Cusco Lideran Crecimiento en Regiones en Últimos Ocho Años*”. En *Cámara de Comercio Lima*. Recuperado de: https://www.camaralima.org.pe/repositorioaps/0/0/par/r795_1/iedep.pdf
- Pi O., Angelina M. y Cobián M., Alberto E. (2016). “*Clima Familiar: una nueva mirada a sus dimensiones e interrelaciones*”. Revista médica Multimed. Consultado el



15/11/2019 y disponible en: <http://www.revmultimed.sld.cu/index.php/mtm/article/view/164/212>.

Pichardo, M. C. (1999). *“Influencia De Los Estilos Educativos De Los Padres Y Del Clima Social Familiar En La Adolescencia Temprana Y Media”* (tesis doctoral). Universidad de Granada.

Ramírez G. Felipe de J. (2012). *“Clima familiar “*. Consultado el 05/11/2019 y disponible en: <https://es.slideshare.net/hitokiri-neko/clima-familiar>

Ramos, C. & Risco, R. (2019). Clima Social Familiar. [Tesis de bachiller, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrello]. [http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/916/MONOGRAFIA %20-%20CLIMA%20SOCIAL%20FAMILIAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/916/MONOGRAFIA%20-%20CLIMA%20SOCIAL%20FAMILIAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ramos T., César A S. y Risco C., Rocío (2019). *“Clima social familiar”*. Consultado el 15/11/2019 y disponible en: <http://repositorio.upagu.edu.pe/bitstream/handle/UPAGU/916/MONOGRAFIA%20%20CLIMA%20SOCIAL%20FAMILIAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Reusche, R. M. (2011). *“Dinámica Psicológica de la Familia”*. *Temát. Psicol, Vol. 7 (1)*, pp 7-16

Remigio, J. (2017). *“Adicción a los Videojuegos y Agresividad en Adolescentes de Dos Instituciones Educativas Públicas del Distrito de Los Olivos, 2017”*. (tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima.

Rodas (s.f.). *“Clima social familiar”*. Consultado el 12/11/2019 y disponible en: https://rodas5.us.es/file/e15d054f-757a-3d84-034564a4e1d00969/1/guiavaloracionenred_SCORM.zip/page_07.htm



- Rodríguez, E. (2019). Clima social y rendimiento académico en adolescentes: Un estudio longitudinal. *Revista de Psicología Social*, 34(2), 123-137.
- Ruiz, C. y Guerra, E. (1993). *Manual de la Escala de Clima Social en la Familia FES*.
- Santos, L. (2012) “*El Clima Social Familiar Y Las Habilidades Sociales De Los Estudiantes De Una Institución Educativa Del Callao*” (tesis de postgrado). Universidad San Ignacio De Loyola.
- Sigüenza, W. G. (2015) “*Funcionamiento Familiar Según El Modelo Circumplejo De Olson*”. Universidad de Cuenca, Ecuador.
- Steinberg, L. (2020). *Adolescence (11th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- SA. (2020). 75,1% de niños y jóvenes del Perú accedieron a Internet en primer trimestre del 2020. 14:20 | Lima, jun. 10., de *Agencia Andina* Sitio web: <https://andina.pe/agencia/noticia-751-ninos-y-jovenes-del-peru-accedieron-a-internet-primer-trimestre-del-2020-801087.aspx>
- Tejeiro, R. (2001). “*La Adicción A Los Videojuegos. Una Revisión*”. Universidad Nacional de Educación a Distancia
- Torres, Arturo (s.f.). “*Adicción a los videojuegos: síntomas, causas y tratamiento*”. Consultado el 10/11/2019 y disponible en: <https://psicologiamente.com/clinica/adicción-a-videojuegos>
- UNICEF (2014). *Los Niños, Niñas y Adolescentes en Cusco*. Recuperado de https://www.unicef.org/peru/spanish/media_26569.htm
- Vallejos, M. y Capa, W. (2010). “*Video Juegos: Adicción y Factores Predictores*”. *Av. Psicol.*, 18(1), 103-110.



Vara, R. (2018) *“Adicción A Los Videojuegos Y Agresividad En Estudiantes De Secundaria De Dos Colegios Privados De Villa Maria Del Triunfo, 2017”* (tesis de pregrado). Universidad Autónoma del Perú.

Vera N., José Á., Morales N., Dulce K. y Vera N., Cristina (2005). *“Relación del desarrollo cognitivo con el clima familiar y el estrés de la crianza”*. Consultado el 15/11/2019 y disponible en: <http://www.scielo.br/pdf/pusf/v10n2/v10n2a07.pdf>

Verdugo L., Julio C.; Arguelles, José; Guzmán M., Jorge; Márquez G., Claudia; Montes D., Roberto y Uribe A., Isaac (2014). *“Influencia del Clima Familiar en el Proceso de Adaptación Social del Adolescente”*. *Psicología Desde El Caribe*, vol. 31 (2), pp 207-222

Villavicencio, I. P. (2019) *“Factores Asociados A Conductual Tecnológica En Estudiantes Universitarios, Cusco 2019”* (tesis de pregrado). Universidad Nacional San Antonio Abad Del Cusco.

World Health Organization. (2018). *International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics (11th Revision)*. World Health Organization.



Anexos



Anexo 1. Matriz de Consistencia

Problema General:	Objetivo General:	Hipótesis General:	Metodología				
¿Cuál es la relación entre clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?	OG Establecer la relación entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.	Existe relación significativa entre el clima social familiar y la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.					
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis específicas	Tipo: Básica o fundamental	Enfoque	Diseño	Población	Muestra
<p>PE1 ¿Cuál es el nivel de clima social familiar en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?</p> <p>PE2 ¿Cuál es el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?</p> <p>PE3 ¿De qué manera se asocia la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?</p> <p>PE4 ¿De qué manera se asocia la dimensión desarrollo del clima social familiar con la</p>	<p>OE1 Determinar el nivel de clima social familiar en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p> <p>OE2 Conocer el nivel de dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel de secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p> <p>OE3 Señalar la asociación entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p> <p>OE4 Precisar la asociación entre la dimensión desarrollo del</p>	<p>HE1 Existe asociación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p> <p>HE2 Existe asociación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p> <p>HE3 Existe asociación significativa entre la dimensión estabilidad</p>		Cuantitativa	<p>No experimental transversal</p> <p>Donde: n: Muestra X: Variable X: clima social familiar Y: Variable Y: dependencia de videojuegos r: relación de variables</p>	Adolescentes estudiantas de secundaria de instituciones estatales y privadas de la ciudad de Cusco: 43686 personas.	Se aplicó el muestreo probabilístico no estratificado utilizando la fórmula de Cochran, siendo un total de 381 adolescentes estudiantas.
			Nivel: Correlacional				



<p>dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?</p> <p>PE5 ¿De qué manera se asocia la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021?</p>	<p>clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p> <p>OE5 Exponer la asociación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p>	<p>del clima social familiar con la dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021.</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--



Anexo 2. Matriz de Instrumentos

Variable	Dimensión	Escala de medición	Ítems
Clima Social Familiar: ambiente social familiar constituido por las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia, los aspectos de desarrollo que tienen mayor importancia en ella y su estructura básica. (Moos, Moos y Trickett, 1989)	Relaciones: es el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia y el grado de interacción conflictiva que la caracteriza. (Moos, Moos y Trickett, 1989)	Muy alto: 19 a + Alto: 16-18 Promedio: 12-15 Bajo: 9-11 Muy bajo: 0-8	1, 2, 3, 11, 12, 13, 21, 22, 23, 31, 32, 33, 41, 42, 43, 51, 52, 53, 61, 62, 63, 71, 72, 73, 81, 82 y 83
	Desarrollo: es la importancia que tienen dentro de la familia ciertos procesos de desarrollo personal, que pueden ser fomentados, o no, por la vida en común. (Moos, Moos y Trickett, 1989)	Muy alto: 30 a + Alto: 24-29 Promedio: 17-23 Bajo: 10-16 Muy bajo: 0-9	4, 5, 6, 7, 8, 14, 15, 16, 17, 18, 24, 25, 26, 27, 28, 34, 35, 36, 37, 38, 44, 45, 46, 47, 48, 54, 55, 56, 57, 58, 64, 65, 66, 67, 68, 74, 75, 76, 77, 78, 84, 85, 86, 87 y 88
	Estabilidad: se refiere a la estructura y organización de la familia y el grado de control que normalmente ejercen unos miembros de la familia sobre otros. (Moos, Moos y Trickett, 1989)	Muy alto: 12 a + Alto: 10-11 Promedio: 7-9 Bajo: 3-6 Muy bajo: 0-2	9, 10, 19, 20, 29, 30, 39, 40, 49, 50, 59, 60, 69, 70, 79, 80, 89 y 90
Dependencia de Videojuegos: patrón de uso excesivo de videojuegos que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo. (Chóliz y Marco, 2011)	presenta cuando el sujeto no puede utilizar los videojuegos y uso de los mismos para aliviar problemas psicológicos. (Chóliz y Marco, 2011)		3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25
	Abuso y tolerancia: uso progresivamente excesivo de videojuegos. (Chóliz y Marco, 2011)	Alto: 75-100 Promedio alto: 50-75	1, 5, 8, 9 y 12
	Problemas ocasionados por los videojuegos: consecuencias negativas del uso excesivo de los videojuegos (Chóliz y Marco, 2011)	Promedio bajo: 25-50 Bajo: 0-25	16, 17, 19 y 23
	Dificultad en el control: dificultad del sujeto al dejar de jugar, a pesar de que no sea adecuado ni funcional hacerlo en ese momento o situación. (Chóliz y Marco, 2011)		2, 15, 18, 20, 22 y 24



Anexo 3. Instrumentos de recolección de datos



CUESTIONARIO PARA MEDIR EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA CIUDAD DE CUSCO, 2021

Datos personales:

Sexo: Masculino <input type="checkbox"/> Femenino <input type="checkbox"/>	Edad: años.
Institución Educativa:	
Grado educativo que cursa:	

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

(Chóliz y Marco, 2011)

1. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos. Toma como referencia la siguiente escala:

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

1. Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
2. Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
3. Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
4. Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
5. Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
6. Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
7. Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
8. Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
9. Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
10. Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
11. Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
12. Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
13. Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
14. Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>



2. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

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

15. Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
16. He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
17. He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
18. Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
19. Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
20. En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
21. Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
22. Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
23. He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
24. Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>
25. Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>

Gracias por su participación.



ESCALA DE CLIMA SOCIAL EN LA FAMILIA

(FES) DE R.H. MOOS

INSTRUCCIONES:

A continuación, se le presenta una serie de frases, que usted tiene que leer y decir si le parecen verdaderos o falsos en relación con su familia.

Si usted cree que, respecto a su familia, la frase es **VERDADERA** o casi siempre **VERDADERA** marcará en la **HOJA DE RESPUESTAS** una (X) en el espacio correspondiente a la **V** (verdadero)

Si usted cree que, respecto a su familia, la frase es **FALSA** o casi siempre **FALSA** marcará en la **HOJA DE RESPUESTAS** una (X) en el espacio correspondiente a la **F** (falso).

Si considera que la frase es cierta para unos miembros de la familia y para otros falsa, marque la respuesta que corresponda a la mayoría. Siga el orden de la numeración que tienen las frases aquí y en la hoja de respuestas para evitar equívocos.

Recuerde que se pretende conocer lo que piensa usted sobre su familia no intente reflejar la opinión de los demás miembros de esta.

(NO ESCRIBA NADA EN ESTE IMPRESO)

ÍTEMS	V.	F.
1. En mi familia nos ayudamos y apoyamos realmente unos a otros.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
2. Los miembros de la familia guardan a menudo, sus sentimientos para si mismos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
3. En nuestra familia peleamos mucho.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
4. En general, ningún miembro de la familia decide por su cuenta.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
5. Creemos que es importante ser los mejores en cualquier cosa que hagamos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
6. A menudo hablamos de temas políticos o sociales en familia.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
7. Pasamos en casa la mayor parte de nuestro tiempo libre.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
8. Los miembros de mi familia asistimos con bastante frecuencia a las diversas actividades de la iglesia.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
9. Las actividades de nuestra familia se planifican con cuidado.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
10. En mi familia tenemos reuniones obligatorias muy pocas veces.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
11. Muchas veces da la impresión que en casa solo estamos "pasando el rato"	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
12. En casa hablamos abiertamente de lo que nos parece o queremos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
13. En mi familia casi nunca mostramos abiertamente nuestros enojos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
14. En mi familia nos esforzamos mucho para mantener la independencia de cada uno.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
15. Para mi familia es muy importante triunfar en la vida.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
16. Casi nunca asistimos a reuniones culturales (exposiciones, conferencias, etc).	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
17. Frecuentemente vienen amistades a visitarnos a casa.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>



18. En mi casa no rezamos en familia.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
19. En mi casa somos muy ordenados y limpios.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
20. En nuestra familia hay muy pocas normas que cumplir.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
21. Todos no esforzamos mucho en lo que hacemos en casa.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
22. En mi familia es difícil "desahogarse" sin molestar a todos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
23. En la casa a veces nos molestamos que a veces golpeamos o rompemos algo.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
24. En mi familia cada uno decide por sus propias cosas.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
25. Para nosotros no es muy importante el dinero que gane cada uno.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
26. En mi familia es muy importante aprender algo nuevo o diferente.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
27. Alguno de mi familia practica habitualmente algún deporte.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
28. A menudo hablamos del sentido religioso de la Navidad, Semana Santa, Santa Rosa de Lima, etc.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
29. En mi casa, muchas veces resulta difícil encontrar las cosas cuando las necesitamos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
30. En mi casa una sola persona toma la mayoría de las decisiones.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
31. En mi familia estamos fuertemente unidos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
32. En mi casa comentamos nuestros problemas personalmente.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
33. Los miembros de mi familia, casi nunca expresamos nuestra cólera.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
34. Cada uno entra y sale de la casa cuando quiere.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
35. Nosotros aceptamos que haya competencia y "que gane el mejor".	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
36. Nos interesan poco las actividades culturales.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
37. Vamos con frecuencia al cine, excursiones, paseos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
38. No creemos en el cielo o en el infierno.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
39. En mi familia la puntualidad es muy importante.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
40. En la casa las cosas se hacen de una forma establecida.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
41. Cuando hay que hacer algo en la casa, es raro que se ofrezca algún voluntario.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
42. En la casa, si a alguno se le ocurre de momento hacer algo, lo hace sin pensarlo más.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
43. Las personas de mi familia nos criticamos frecuentemente unas a otras.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
44. En mi familia, las personas tienen poca vida privada o independiente.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
45. Nos esforzamos en hacer las cosas cada vez un poco mejor.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
46. En mi casa casi nunca tenemos conversaciones intelectuales.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
47. En mi casa casi todos tenemos una o dos aficiones.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>



48. Las personas de mi familia tenemos ideas muy precisas sobre lo que está bien o mal.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
49. En mi familia cambiamos de opinión frecuentemente.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
50. En mi casa se dan mucha importancia a cumplir las normas.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
51. Las personas de mi familia nos apoyamos unas a otras.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
52. En mi familia, cuando uno se queja, siempre hay otro que se siente afectado.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
53. En mi familia a veces nos peleamos y nos vamos a las manos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
54. Generalmente, en mi familia cada persona solo confía en si misma cuando surge un problema.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
55. En la casa nos preocupamos poco por los ascensos en el trabajo o las notas en el colegio.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
56. Algunos de nosotros toca algún instrumento musical.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
57. Ninguno de la familia participa en actividades recreativas, fuera de trabajo o del colegio.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
58. Creemos que hay algunas cosas en las que hay que tener Fé.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
59. En la casa nos aseguramos de que nuestros dormitorios queden limpios y ordenados.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
60. En las decisiones familiares todas las opiniones tienen el mismo valor.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
61. En mi familia hay poco espíritu de grupo.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
62. En mi familia los temas de pagos y dinero se tratan abiertamente.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
63. Si en mi familia hay desacuerdo, todos nos esforzamos para suavizar las cosas y mantener la paz.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
64. Las personas de mi familia reaccionan firmemente unos a otros, a defender sus propios derechos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
65. En nuestra familia apenas nos esforzamos para tener éxito.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
66. Las personas de mi familia vamos con frecuencia a la Biblioteca o leemos obras literarias.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
67. Los miembros de la familia asistimos a veces a cursillos o clases particulares por afición o por interés.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
68. En mi familia cada persona tiene ideas distintas sobre lo que es bueno o malo.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
69. En mi familia están claramente definidas las tareas de cada persona.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
70. En mi familia cada uno tiene libertad para lo que quiera.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
71. Realmente nos llevamos bien unos con otros.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
72. Generalmente tenemos cuidado con lo que nos decimos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>



73. Los miembros de la familia estamos enfrentados unos con otros.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
74. En mi casa es difícil ser independiente sin herir los sentimientos de los demás.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
75. "Primero es el trabajo, luego es la diversión" es una norma en mi familia.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
76. En mi casa ver la televisión es más importante que leer.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
77. Las personas de nuestra familia salimos mucho a divertimos.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
78. En mi casa, leer la Biblia es algo importante.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
79. En mi familia el dinero no se administra con mucho cuidado.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
80. En mi casa las normas son muy rígidas y "tienen" que cumplirse.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
81. En mi familia se concede mucha atención y tiempo a cada uno.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
82. En mi casa expresamos nuestras opiniones de modo frecuente y espontáneo.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
83. En mi familia creemos que no se consigue mucho elevando la voz.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
84. En mi casa no hay libertad para expresar claramente lo que se piensa.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
85. En mi casa hacemos comparaciones sobre nuestra eficacia en el trabajo o el estudio.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
86. A los miembros de mi familia nos gusta realmente el arte, la música o la literatura.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
87. Nuestra principal forma de diversión es ver la televisión o escuchar radio.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
88. En mi familia creemos que el que comete una falta tendrá su castigo.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
89. En mi casa generalmente la mesa se recoge inmediatamente después de comer.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>
90. En mi familia, uno no puede salirse con la suya.	V <input type="checkbox"/>	F <input type="checkbox"/>

(COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES)

Gracias por su participación.



Anexo 4. Carta de solicitud para aplicar el instrumento

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Cusco, 28 de abril de 2021

Carta N° 001-2021-YBO-FCG-Cusco

Señora:

Lic. MARIA ELENA QUIÑONES ZAMBRANO

Directora Institución Educativa Gran Mariscal Andrés Abelino Cáceres

Cusco.-

Asunto: Autorización para aplicar un cuestionario a los estudiantes para trabajo de investigación.

Nos es grato dirigirnos a su distinguida autoridad para saludarla cordialmente y a su vez hacer de su conocimiento;

Que, con la finalidad de desarrollar un trabajo de investigación de pre grado, recurrimos a su honorable autoridad y solicitar la autorización respectiva para aplicar un cuestionario virtual a los aprendientes del nivel de secundaria de su institución educativa, información a obtener que será de significancia y utilidad para la ejecución del estudio: **"CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA CIUDAD DE CUSCO, 2021"**.

El cuestionario virtual se podrá ejecutar por los correos personales, correos corporativos, las plataformas sincrónicas o asincrónicas que aplica su institución educativa, o cualquier otra red social que tenga vigente el estudiante, previa coordinación con los señores profesores de la respectiva asignatura.

Conocedores de su trayectoria y solvencia profesional en beneficio de la colectividad estudiantil, la investigación, el desarrollo educativo y del servicio de calidad que brinda en su institución educativa; por lo que solicitamos tenga a bien permitir y ordenar a quién corresponda tener acceso a los estudiantes para que puedan brindar todas las facilidades del caso y recabar la información pertinente para la investigación científica.

Seguros de contar con la autorización que favorecerá al proceso de la investigación educativa, hacemos extensiva nuestros más sinceros saludos a su autoridad, deseándole muchos éxitos en sus delicadas funciones.

Atentamente;

Br. BAPTISTA OJEDA, YOSHIMARK
UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Br. CANZA GIBAJA, FABIAN
UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

CC. Arch.



Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia

Cusco, 18 de octubre de 2021

Carta N° 003-2021-YBO-FCG-Cusco

Señor:

Cte. PNP. Martín MONTEAGUDO ROJAS
DIRECTOR I.E. PNP. ARTURO PALOMINO RODRIGUEZ

Cusco.-

Asunto: Autorización para aplicar un cuestionario virtual a los estudiantes del nivel de Secundaria para trabajo de investigación científica.

Nos es grato dirigirnos a su distinguida autoridad para saludarlo cordialmente y a su vez hacer de su conocimiento;

Que, con la finalidad de desarrollar un trabajo de investigación de pre grado, recurrimos a su honorable autoridad y solicitar la autorización respectiva para aplicar un cuestionario virtual a los aprendientes del nivel de secundaria de su institución educativa, información a obtener que será de significancia y utilidad para la ejecución del estudio: "CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES ADOLESCENTES DEL NIVEL SECUNDARIO DE LA CIUDAD DE CUSCO, 2021".

El cuestionario virtual se podrá ejecutar por los correos personales, correos corporativos, las plataformas sincrónicas o asincrónicas que aplica su institución educativa, o cualquier otra red social que tenga vigente el estudiante, previa coordinación con los señores profesores de la respectiva asignatura.

Conocedores de su trayectoria y solvencia profesional en beneficio de la colectividad estudiantil, la investigación, el desarrollo educativo y del servicio de calidad que brinda en su institución educativa; por lo que solicitamos tenga a bien permitir y ordenar a quién corresponda para que nos puedan brindar todas las facilidades del caso y tener acceso a los estudiantes para aplicar el cuestionario virtual y recabar la información pertinente para la investigación científica.

Seguros de contar con su autorización que favorecerá al proceso de la investigación educativa, hacemos extensiva nuestros más sinceros saludos a su autoridad, deseándole muchos éxitos en sus delicadas funciones.

Atentamente;

Br. BAPTISTA OJEDA, YOSHIMARK
DNI. N° 70930380

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

CC. Arch.

Br. CANDIA GIBAJA, FABIAN
DNI. N° 74229287

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



Anexo 5. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

El presente documento tiene como propósito ofrecer a los padres o tutores de los participantes la información clara y precisa, así como el rol que desempeñarán los participantes en la investigación de nombre Clima Social Familiar y Dependencia de Videojuegos en Estudiantes Adolescentes del Nivel Secundario de la Ciudad de Cusco, 2021; conducida por Yoshimark Baptista Ojeda y Fabián Candia Gibaja, estudiantes de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Andina del Cusco

El objetivo de la investigación es conocer cómo se manifiesta la relación existente entre el clima social familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes de nivel secundario de la ciudad de Cusco.

Mediante la firma de este documento el padre, madre o tutor autoriza la participación del menor en la investigación. Dicha participación consistirá en completar dos pruebas o test que se le proporcionarán al menor. El primer test evalúa la percepción que tiene el menor sobre su ambiente familiar, mientras que el segundo test mide el nivel de dependencia a los videojuegos que el menor presenta. Asimismo, se recogerán datos generales del menor, como la edad, sexo y nivel educativo. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas de las pruebas tomadas serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

La participación del estudio es completamente voluntaria. El padre, madre o tutor puede retirar la autorización de participación del menor en la investigación en cualquier momento sin que eso pueda perjudicarlo de alguna forma tanto a él como al participante. Ante cualquier duda o consulta sobre la participación del menor, el padre, madre o tutor puede contactar a los investigadores a los números telefónicos 931863225 y 963360321.



Yo (nombre del padre, madre o tutor)
....., con DNI, habiendo sido informado previamente del
objetivo y los procedimientos que se realizarán en la investigación Clima Social Familiar y
Dependencia de Videojuegos en Estudiantes Adolescentes del Nivel Secundario de la Ciudad de
Cusco, 2021, conducida por los estudiantes de Psicología, Yoshimark Baptista Ojeda, con DNI
70930380, y Fabián Candia Gibaja, con DNI 74229287; autorizo la participación de mi hijo/a (nombre
del/la estudiante) en dicha investigación.

Reconozco que la información obtenida en esta investigación es estrictamente confidencial y no
será usada para ningún otro propósito que el que se me informó sin mi consentimiento. He sido
informado también de que la participación en el estudio es voluntaria y que la autorización puede ser
retirada en cualquier momento, sin que ello conlleve perjuicio alguno para mi persona o la de mi hijo/a.
De tener preguntas sobre la participación de mi hijo/a en el estudio, puedo contactar a los
investigadores a los teléfonos 931863225 y 963360321.

Cusco, __/__/2021

Nombre del padre, madre o tutor:

DNI:,