



**Universidad  
Norbert Wiener**

Powered by **Arizona State University**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA ACADÉMICO DE PSICOLOGÍA**

**Tesis**

Clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de  
secundaria de una institución educativa pública de San Juan de  
Lurigancho, Lima-2024

**Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Psicología**

**Presentado por:**

**Autora:** Silva Chunga, Flor María

**Código ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-4326-4631>

**Asesora:** Dra. Villanueva Blas, Laura Fausta

**Código ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-5862-2660>

**Lima – Perú**


**2025**

 Universidad Norbert Wiener	<b>DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA Y DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>		
	<b>CÓDIGO: UPNW-GRA-FOR-033</b>	<b>VERSIÓN: 01</b> REVISIÓN: 01	<b>FECHA: 08/11/2022</b>

Yo, Flor María Silva Chunga egresado de la Facultad de **Ciencias de la Salud** y Escuela Académica Profesional de **Psicología** de la Universidad privada Norbert Wiener declaro que el trabajo de investigación “Clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024” Asesorado por el docente: Dra. Villanueva Blas, Laura Fausta DNI 09749871 ORCID 0000-0001-5862-2660 tiene un índice de similitud de **17 (diecisiete) %** con código oid:14912: 466602220 verificable en el reporte de originalidad del software Turnitin.

Así mismo:

1. Se ha mencionado todas las fuentes utilizadas, identificando correctamente las citas textuales o paráfrasis provenientes de otras fuentes.
2. No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquella señalada en el trabajo.
3. Se autoriza que el trabajo puede ser revisado en búsqueda de plagios.
4. El porcentaje señalado es el mismo que arrojó al momento de indexar, grabar o hacer el depósito en el turnitin de la universidad y,
5. Asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión en la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas del reglamento vigente de la universidad.



.....  
 Firma de autor 1  
 Silva Chunga Flor María  
 DNI: 46209248

.....  
 Firma de autor 2  
 Nombres y apellidos del Egresado  
 DNI: .....



.....  
 Firma  
 Villanueva Blas, Laura Fausta  
 DN: 09749871

Lima, 12 de junio del 2025

**Dedicatoria**

Éste presente trabajo de investigación está dedicado a mis padres por el gran esfuerzo que hicieron para formarme en una persona con valores e inculcarme la gran importancia que tiene el seguir formándose académicamente. A mis hermanos por el constante apoyo y a mi persona por el constante esfuerzo y dedicación que hice para poder lograrlo.

### **Agradecimiento**

En primer lugar, a Jehová por sostener siempre mis manos, por la fortaleza, sabiduría y resignación que me brinda en cada dificultad. A mi persona, ya que enfrente muchos momentos difíciles durante el desarrollo de esta investigación para poder culminarlo, a mis padres y hermanos quienes son parte importante en mi vida, mi modelo a seguir y fortaleza en momentos de adversidad y éxito. ¡Gracias!

A mi asesora la Dra. Villanueva Blas, Laura Fausta por su dedicación y su estimable guía han sido pilares fundamentales en la dirección y enriquecimiento de esta investigación. A cada uno de mis profesores, por su inevitable contribución a este viaje académico.

## ÍNDICE

Índice de tablas .....	viii
Resumen .....	ix
Abstract .....	x
<b>Introducción</b> .....	<b>xi</b>
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b> .....	<b>1</b>
1.1. Planteamiento del problema .....	1
1.2. Formulación del problema .....	3
1.2.1. Problema general .....	3
1.2.2. Problemas específicos .....	3
1.3. Objetivos de la investigación .....	4
1.3.1. Objetivo general .....	4
1.3.2. Objetivos específicos .....	4
1.4. Justificación de la investigación .....	5
1.4.1. Teórica.....	5
1.4.2. Metodológica .....	5
1.4.3. Práctica .....	6
1.5. Limitaciones de la investigación .....	6
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>8</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	8
2.1.1. Internacionales .....	8
2.1.2. Nacionales .....	11
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1. Clima Social Familiar .....	13
2.2.2. Adicción a los videojuegos .....	18

2.2.3. Adolescentes.....	25
2.3. Formulación de hipótesis .....	26
2.3.1. Hipótesis general .....	26
2.3.2. Hipótesis específicas .....	26
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA .....</b>	<b>28</b>
3.1. Método de investigación .....	28
3.2. Enfoque investigativo .....	28
3.3. Tipo de investigación .....	28
3.4. Diseño de investigación .....	29
3.5. Población, muestra y muestreo .....	30
3.5.1. Población .....	30
3.5.2. Muestra .....	30
3.5.3. Muestreo .....	30
3.6. Variables y operacionalización .....	32
3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	34
3.7.1. Técnica .....	34
3.7.2. Descripción .....	34
3.7.3. Validación .....	35
3.7.4. Confiabilidad .....	36
3.8. Procesamiento y análisis de datos .....	36
3.9. Aspectos éticos .....	37
<b>CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>38</b>
4.1. Resultados.....	38
4.1.1. Resultados descriptivos .....	38
4.1.2. Prueba de hipótesis .....	39

4.1.3. Discusión de resultados.....	43
<b>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>49</b>
5.1. Conclusiones .....	49
5.2. Recomendaciones .....	50
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>51</b>
<b>ANEXOS</b>	
Anexo 1: Matriz de consistencia	
Anexo 2: Instrumentos	
Anexo 3: Validez de instrumentos	
Anexo 4: Confiabilidad de instrumentos	
Anexo 5: Aprobación del Comité de Ética	
Anexo 6: Formato de Asentimiento Informado	
Anexo 7: Formato de Consentimiento Informado	
Anexo 8: Carta de aprobación de la Institución para la recolección de datos	
Anexo 9: Informe del asesor de Turnitin	

**Índice de tablas**

Tabla 1. Matriz operacional de la variable de clima social familiar	32
Tabla 2. Matriz operacional de la variable adicción a los videojuegos	33
Tabla 3. Resultados descriptivos de la variable clima social familiar	38
Tabla 4. Resultados descriptivos de la variable adicción a los videojuegos	38
Tabla 5. Pruebas de normalidad para las variables y dimensiones	39
Tabla 6. Relación de relación entre clima social familiar y adicción a los videojuegos	40
Tabla 7. Relación de relación entre clima social familiar y focalización	40
Tabla 8. Relación de relación entre clima social familiar y modificación	41
Tabla 9. Relación de relación entre clima social familiar y tolerancia	41
Tabla 10. Relación de relación clima social familiar y síntomas de abstinencia	42
Tabla 11. Relación de relación entre clima social familiar y conflicto	42
Tabla 12. Relación de relación entre clima social familiar y recaída	43

## Resumen

La investigación presente se planteó el objetivo de establecer la relación que existe entre clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024. En la metodología el estudio empleó un método hipotético deductivo, enfoque cuantitativo, tipo básica, con un diseño no experimental, corte transversal, nivel descriptivo correlacional, con una población de 480 escolares, así mismo la muestra estuvo compuesta por 214 estudiantes, tanto varones como mujeres, a quienes se les aplicó dos instrumentos: Escala de clima social en la familia (FES) de R.H. Moos, B.S. Moos y E.J. Trickett Y Escala de HAMM-1ST de Videojuegos de Hugo Aquiles Mendoza Mezarina para analizar las variables estudiadas siendo los resultados que en cuanto al clima social familiar se evidencia que la mayoría de los estudiantes presentan un nivel medio, representando el 28.5 %, mientras que en lo referido a la adicción a los videojuegos la mayoría manifiesta un 74.8 %, lo cual evidencia una inclinación hacia el uso de estos, por lo tanto se concluye que no existe una relación estadísticamente significativa entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima 2024.

**Palabras clave:** clima social familiar, adicción a los videojuegos, tolerancia.

### **Abstract**

The present research had the objective of establishing the relationship between family social climate and video game addiction in high school students of a public educational institution in San Juan de Lurigancho, Lima-2024. In the methodology, the study used a hypothetical deductive method, quantitative approach, basic type, with a non-experimental design, cross-sectional, descriptive correlational level, with a population of 480 schoolchildren, likewise the sample was made up of 214 students, both boys and girls, to whom two instruments were applied: Family Social Climate Scale (FES) by R.H. Moos, B.S. Moos and E.J. Trickett and HAMM-1ST Video Game Scale by Hugo Aquiles Mendoza Mezarina to analyze the variables studied, the results being that in terms of the family social climate it is evident that the majority of students have an average level, representing 28.5%, while in reference to video game addiction the majority shows 74.8%, which shows an inclination towards the use of these, therefore it is concluded that there is no statistically significant relationship between the family social climate and video game addiction in high school students of a public educational institution in San Juan de Lurigancho, Lima 2024.

**Keywords:** family social climate, video game addiction, tolerance.

## **Introducción**

El clima social familiar es un factor clave en el desarrollo emocional y conductual de los adolescentes, ya que se refiere al conjunto de interacciones, normas, valores y patrones de comunicación presentes dentro del hogar, los cuales influyen significativamente en el bienestar psicológico de los jóvenes, de manera que un ambiente familiar positivo favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, mientras que un clima disfuncional puede predisponer a los adolescentes a diversas problemáticas, como la adicción a las tecnologías.

En los últimos años, la adicción a los videojuegos ha emergido como una preocupación creciente, especialmente entre niños y adolescentes, y esta problemática se ha visto exacerbada por factores como el confinamiento durante la pandemia de COVID-19, que redujo las interacciones presenciales y llevó a los jóvenes a pasar más tiempo frente a las pantallas. Además, el uso excesivo de videojuegos ha generado efectos negativos, tales como el aislamiento social, la disminución del rendimiento académico y la alteración de las relaciones familiares.

El Capítulo I presenta el planteamiento del problema, la justificación del estudio y la formulación del problema general junto con los objetivos específicos, mientras que en el Capítulo II se desarrolla el marco teórico, abordando las teorías relevantes que sustentan el estudio y la hipótesis planteada, además, el Capítulo III describe la metodología utilizada, incluyendo la operacionalización de las variables, la población y muestra seleccionadas, así como las técnicas e instrumentos para la recolección y análisis de datos. En el Capítulo IV, se presentan los resultados del análisis descriptivo y se lleva a cabo la discusión de los hallazgos obtenidos, finalmente, en el Capítulo V, se ofrecen las conclusiones y recomendaciones basadas en los resultados del estudio. La investigación se completa con las referencias bibliográficas y los anexos pertinentes según las normas de la Universidad Norbert Wiener.

## **CAPÍTULO I: EL PROBLEMA**

### **1.1. Planteamiento del problema**

La adolescencia constituye una etapa fundamental en el desarrollo integral del ser humano, ya que durante este periodo se consolidan habilidades sociales, emocionales y cognitivas que tendrán un impacto duradero en la vida adulta (Cardenas et al., 2025), y en este proceso, contar con entornos de apoyo positivo resulta esencial, tal como lo señala la Organización Mundial de la Salud (2024), al destacar la importancia de la familia, la escuela y la comunidad como espacios que promueven el bienestar emocional de los adolescentes. En esa línea, el clima social familiar adquiere una especial relevancia, pues engloba las interacciones cotidianas, los vínculos afectivos, las normas, los valores y los estilos de comunicación que se configuran dentro del hogar, dado que estos elementos inciden de manera directa en aspectos como el comportamiento, la autoestima y la regulación emocional de los jóvenes (Culqui, 2020; Pablo et al., 2021; Cando y Ortiz, 2022).

A nivel internacional, investigaciones como la de Kurock et al. (2022), realizada en Alemania, han demostrado que un clima familiar saludable se asocia con un mejor ajuste emocional y social en los adolescentes, mientras que entornos disfuncionales tienden a generar mayores dificultades conductuales. Esta evidencia encuentra un correlato en el contexto peruano, donde los datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2019) revelan un panorama alarmante: el 75% de los adolescentes entre 12 y 17 años ha experimentado algún tipo de violencia en el hogar, ya sea física, psicológica o ambas. Este dato pone en evidencia cómo los entornos familiares hostiles generan condiciones adversas que

afectan profundamente la estabilidad emocional de los adolescentes, repercutiendo negativamente en su desarrollo psicosocial y en sus relaciones tanto dentro como fuera del ámbito familiar.

En este marco, uno de los comportamientos emergentes que ha cobrado notoriedad en los últimos años es la adicción a los videojuegos (Pratama et al., 2021), y esta conducta, en un principio, suele representar una vía de escape y entretenimiento para los adolescentes; sin embargo, cuando su uso se vuelve excesivo, puede derivar en una adicción, ocasionando un marcado aislamiento social, una disminución del contacto con el entorno y la manifestación de conductas inadecuadas (Rodríguez y García, 2021). Esta situación se agravó durante la pandemia por la COVID-19, momento en el cual se observó un aumento significativo en los casos de adicción a los videojuegos entre niños, adolescentes y jóvenes, como consecuencia del confinamiento y la reducción de las interacciones presenciales; además, especialistas del Hospital Víctor Larco Herrera alertaron sobre el incremento de consultas relacionadas con el uso problemático de la tecnología, señalando que los profesionales de la salud mental atienden con mayor frecuencia a adolescentes afectados por esta forma de adicción (Ministerio de Salud, 2021).

En el distrito de San Juan de Lurigancho, es el más poblado de Lima y presenta altos índices de vulnerabilidad social (INEI, 2023), Gonzales (2020) identificó que más del 50% de los adolescentes presentan factores de riesgo familiar, como la falta de afecto, comunicación deficiente y ausencia de límites, condiciones que están vinculadas al uso problemático de videojuegos, lo cual se refleja en los reportes de docentes de instituciones públicas locales, quienes observan en los estudiantes dependencia al celular, dificultades de concentración y aislamiento, comportamientos que están asociados a esta adicción. Sin embargo, no existen estudios recientes que analicen cómo el clima social familiar específicamente en San Juan de Lurigancho podría estar influyendo en esta problemática.

Ante esta situación, resulta necesario analizar cómo el clima social familiar puede estar relacionado con la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y focalización a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?
- ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y la modificación del estado de ánimo a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?
- ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los video juegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?
- ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?
- ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y el conflicto a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?

- ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y la recaída a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Establecer la relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar la relación entre el clima social familiar y focalización a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- Determinar la relación entre el clima social familiar y la modificación del estado de ánimo a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- Determinar la relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- Determinar la relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- Determinar la relación entre el clima social familiar y el conflicto a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

- Determinar la relación entre el clima social familiar y la recaída a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

## **1.4. Justificación de la investigación**

### **1.4.1. Teórica**

La presente investigación posee una justificación teórica relevante, ya que busca ampliar el conocimiento sobre la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en adolescentes. Tal como plantea Bernal (2010), una investigación se justifica teóricamente cuando su finalidad es generar reflexión académica, confrontar teorías existentes o contribuir al desarrollo conceptual de un campo determinado. En esa línea, este estudio parte de una revisión exhaustiva de la literatura científica relacionada con ambas variables, permitiendo identificar aportes previos, pero también evidenciando vacíos teóricos que aún no han sido suficientemente abordados, especialmente en contextos latinoamericanos; a partir de ello, se espera generar una propuesta interpretativa que enriquezca la comprensión de los factores familiares que influyen en conductas adictivas, fortaleciendo así las bases conceptuales para futuras investigaciones.

### **1.4.2. Metodológica**

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación se sustenta en un enfoque cuantitativo, el cual ha sido seleccionado por su capacidad para establecer relaciones entre variables a partir de datos objetivos y medibles. En este sentido, se han elegido instrumentos con adecuadas propiedades psicométricas, como la Escala de Clima Social Familiar (FES) y el Cuestionario de Adicción a los Videojuegos (HAMM-1ST), que cuentan con evidencia suficiente de validez y confiabilidad, lo que garantiza la rigurosidad en la recolección y análisis de la información. Además, la aplicación de estos instrumentos en una muestra representativa de estudiantes permitirá obtener resultados generalizables, facilitando la comparación con otros

estudios similares. Por lo tanto, la estructura metodológica no solo responde a los objetivos planteados, sino que también puede ser replicada en investigaciones futuras, aportando herramientas útiles para el abordaje empírico de fenómenos vinculados a la dinámica familiar y el comportamiento adolescente.

### **1.4.3. Práctica**

En cuanto a la justificación práctica, este estudio cobra especial importancia por la posibilidad de generar conocimiento aplicable en contextos reales, particularmente en instituciones educativas y entornos familiares. La comprensión de cómo el clima social familiar influye en la adicción a los videojuegos permitirá diseñar estrategias de intervención orientadas a fortalecer los vínculos afectivos, mejorar la comunicación en el hogar y prevenir comportamientos de dependencia tecnológica; además, los resultados podrán ser utilizados por docentes, orientadores, psicólogos escolares y padres de familia para identificar señales de alerta y promover un acompañamiento adecuado a los adolescentes en riesgo. Considerando que la investigación se desarrolla en el distrito de San Juan de Lurigancho, uno de los más poblados y vulnerables de Lima, sus hallazgos podrán contribuir significativamente al diseño de políticas educativas y programas comunitarios adaptados a la realidad local.

### **1.5. Limitaciones de la investigación**

Una limitación significativa de este estudio fue la falta de generalización de los datos, ya que los resultados se basaron en una muestra no probabilística de alumnos de nivel secundario de San Juan de Lurigancho, dado que este tipo de muestreo no aleatorio no garantiza que todos los individuos de la población tengan la misma probabilidad de ser seleccionados, los resultados obtenidos pueden no ser representativos de otros contextos educativos o poblaciones, lo que afecta la validez externa del estudio. Es decir, los hallazgos podrían no ser aplicables a adolescentes de otras regiones, tipos de instituciones educativas o contextos

socioeconómicos distintos, limitando la capacidad de generalizar los resultados a una población más amplia.

Otra limitación importante fue los horarios ya establecidos en la institución y los espacios que contaban para en este caso poder aplicar los instrumentos siendo estos cortos, por lo que no hubo mucho tiempo para completar en un solo momento todas las encuestas, necesitándose programar otros espacios por la mañana como también por la tarde, siendo esto también desfavorable por los pasajes y tiempo que involucraba regresar a la entidad educativa. Además de, la organización de los estudiantes durante la evaluación, ya que, a pesar de los esfuerzos por garantizar condiciones adecuadas para la recolección de datos, factores como la disponibilidad de tiempo de los estudiantes, la adecuada comprensión de las instrucciones y la posibilidad de distracciones durante la evaluación pudieron haber influido en los resultados obtenidos.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. Internacionales

Tapia (2022) en su investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en niños de educación básica de la Unidad Educativa Particular Jean Piaget de la provincia de Cotopaxi, Ecuador. La investigación fue de tipo descriptivo, correlacional y de corte transversal, trabajó con una muestra de 90 niños/as de tercero a séptimo año de educación básica, se utilizó los instrumentos de Dependencia de videojuegos (TDV) y Apgar Familiar para Niños. El análisis de datos se llevó a cabo en el programa SPSS mediante la prueba del Rho de Spearman, obteniendo como resultado que no existe relación entre las variables de funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos debido que el ( $Rho = -0.027$ ;  $p > 0,05$ ); además, se identificó que el nivel de dependencia a los videojuegos que tiene mayor prevalencia fue la dependencia baja con un 55.6%, un 36.7% moderada y un 7.8% alta.

Fuentes (2021) en su investigación hecha en Colombia tuvo por objetivo determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dependencia de los videojuegos en estudiantes de bachillerato. El estudio fue descriptivo – correlacional, diseño no experimental y corte transversal, y la muestra fue de 178 estudiantes de ambos sexos, entre 11 a 19 años; los instrumentos fueron la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FASES III), la Escala de Estilos de Crianza de L. Steinberg, adaptada por César Merino (2009), y el Test de Dependencia a Videojuegos,

adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017). Al analizar los resultados de los datos se puede verificar que, no existe asociación estadísticamente significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, con la dependencia a videojuegos ( $p>0.05$ ). En conclusión, no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, con la dependencia a los videojuegos.

Cusme et al. (2020) en su investigación tuvo por objetivo identificar factores de incidencia de los videojuegos en la alienación de los adolescentes ante problemas familiares, en Guayaquil-Ecuador. La investigación es de tipo cualitativo y su población fueron educandos de una Facultad de Ciencias Psicológicas de la Universidad de Guayaquil y una institución educativa, y la muestra fue de estudiantes de cada institución, con edades entre 16 y 18 años de género masculino; utilizaron la técnica de la entrevista, Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) que “es una versión para videojuegos no masivos del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI) y Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM). Encontraron que existe una alteración de la dinámica relacional de la familia producto del incumplimiento de tareas domésticas y del surgimiento de emociones negativas ocasionadas por el uso inadecuado de los videojuegos. Concluyendo que los adolescentes utilizan los videojuegos como una estrategia evitativa ante los conflictos familiares, ya que éstos funcionan como instrumentos de placer para satisfacer las necesidades sociales no cubiertas en el contexto familiar.

Andrade et al. (2018) en su investigación tuvo por objetivo relacionar algunas variables sociodemográficas con relación al uso problemático de videojuegos entre las cuales se encontraba el tipo de familia. La investigación comprendió un estudio no experimental, comparativo y transversal, y la muestra fue de 3.178 estudiantes entre 14-17 años, nivel secundario de 76 instituciones educativas del Ecuador; los instrumentos utilizados fueron el Cuestionario sociodemográfico y la Escala de adicciones a los juegos en internet (Internet

Gaming Disorder IGD20). Los resultados evidencian diferencias significativas de acuerdo al sexo ( $t=-12.604$ ;  $gl=3171.72$ ;  $p=0.000$ ;  $d=0.45$ ) y zona de residencia ( $t=2.080$ ;  $gl=3174$ ;  $p=0.038$ ;  $d=0.09$ ). Esto sugiere que los chicos y aquellos adolescentes que viven en zonas urbanas a diferencias de las chicas y los que viven en zonas rurales, reportaron mayores síntomas de uso problemático a los videojuegos. Los resultados arrojaron una prevalencia baja de uso problemático de videojuegos (1,13%), los adolescentes hombre y que residían en zonas urbanas tuvieron una mayor probabilidad de presentar un mayor uso problemático de videojuegos. La edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos.

Voltes (2018) tuvo como objetivo conocer la incidencia, mantenimiento, desarrollo y remisión de la AI (Adicción al internet) y del uso problemático de los videojuegos online entre estudiantes de educación secundaria y analizar qué variables personales, sociales y familiares inciden en este tipo de adicciones. La muestra fue de 550 adolescentes entre 11-18 años de 4 colegios públicos y 2 privados de la Ciudad de las Palmas de Gran Canaria, y el estudio fue correlacional longitudinal en el que se tomaron medidas en dos momentos diferentes; utilizó el instrumento de Internet Addiction Test-IAT- (Young, 1998), Problematic Videogame Playing -PVP (Tejeiro & Morán, 2002), Ten Item Personality Inventory -TIPI- (Gosling, Rentfrow & Swann, 2003), Barrat Impulsiveness Scale -BIS- (Patton, Stanford, & Barratt, 1995), Symptom Checklist-90-Revised -SCL-90-R- (Derogatis, 1977), el SCL-90-R, Family APGAR (Smilkstein, 1978). Los resultados fue que jóvenes con problemas emocionales, impulsividad, baja cordialidad y estabilidad emocional, así como disfunciones en la adaptación familiar tienen más probabilidad de desarrollar AI que aquellos sin estas características. Así mismo, problemas emocionales, un déficit en habilidades sociales, impulsividad y disfunciones familiares predisponen a los adolescentes al inicio de la adicción a videojuegos.

### 2.1.2. Nacionales

Alama (2023) en su investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y uso de videojuegos, la muestra fue de 222 adolescentes, de ambos sexos y con edad entre 12 a 16 años, pertenecientes a una institución educativa pública, del distrito de Comas. La metodología empleada en esta investigación estuvo determinada bajo el enfoque cuantitativo, que corresponde a un diseño no experimental, de tipología descriptivo-correlacional, y los instrumentos utilizados fueron la Escala de Funcionalidad Familiar (FACES-III) elaborada por Olson, Portier y Lavee en 1985 y la Escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) creada en 2009 por Lemmens, Valkenburg y Peter. Los resultados que obtuvo fue que el funcionamiento familiar (flexibilidad y cohesión) no se relaciona con el uso de videojuegos, sin embargo, la cohesión familiar logró relacionarse de forma inversa y significativa ( $p < 0.001$ .  $\rho = -.213$ ) con las recaídas en el uso de videojuegos. Se concluye que cuan mayor cohesión se presente la familia, menor será la recaída frente al uso de videojuegos en los adolescentes participantes de la investigación.

Baptista y Candia (2023) hicieron una investigación, el cual tuvo como objetivo establecer la relación existente entre el clima social familiar y la dependencia de videojuego en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021. La investigación fue de enfoque cuantitativo, alcance correlacional y diseño no experimental transversal, y la muestra estuvo conformada por 381 adolescentes de nivel secundario con edades entre los 12 a 17 años; los instrumentos utilizados fueron 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. En los resultados encontraron que por cuanto en base al coeficiente de correlación chi 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.

Quispe (2022) en un estudio realizado con el objetivo de determinar la relación entre adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa. Se realizó un estudio observacional, prospectivo y transversal. La población fueron alumnos del nivel secundario del colegio nacional Antonio José de Sucre, siendo un total de 324 alumnos, además los instrumentos utilizados fueron la Escala de Adicción de Lemmens y Escala Apgar familiar. El resultado fue que el 29.9% de los estudiantes presentó adicción a videojuegos, mientras que el 51.5% presentó disfunción familiar, siendo el 19.4% leve, el 25.9% moderado y el 8.0% severa; además, el 63.9% de los alumnos que presentan problemas de adicción a la vez presentan algún nivel de disfunción. En conclusión, existe relación entre el uso de videojuegos y la disfunción familiar en estudiantes de un colegio nacional de Arequipa.

Atúncar (2020) en una investigación hecha tuvo por objetivo, determinar la relación entre la adicción a internet y las dimensiones del clima social familiar en estudiantes peruanos de educación secundaria. La investigación fue de tipo cuantitativo, transversal correlacional no probabilístico intencional, y la muestra fue de 400 alumnos con edades entre 11 a 16 años; se aplicó la Escala del Clima Social Familiar y la Escala de la Adicción a Internet de Lima, y asimismo, se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, que reveló una distribución no normal, por lo que se utilizó la prueba de correlación de Spearman. De acuerdo con los resultados, se encontró que existe una relación débil ( $r > .22$ ) entre la adicción a internet y las dimensiones de clima social familiar. Al evaluar la relación entre la variable de adicción a internet y las dimensiones de clima social familiar se encontró una asociación negativa; es decir, un mayor clima social familiar estará asociado a menores conductas de adicción a internet. Asimismo, se

observa que las tres correlaciones han sido estadísticamente significativas ( $p < .05$ ). Se concluye que hay una débil relación entre la adicción a internet y las dimensiones del clima social familiar.

Barrios y Pérez (2018) en su investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el clima social familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. La investigación fue de tipo cuantitativo, transversal, descriptiva-correlacional, y la población estuvo conformada por estudiantes que cursaban el tercer año de secundaria de 5 Instituciones Educativas públicas del distrito municipal de José Luis Bustamante y Rivero, con edades entre 13 a 17 años; los instrumentos utilizados fueron la Escala de Clima Social Familiar (FES) y el Cuestionario de Adicción a Videojuegos. Los resultados obtenidos no encontraron una correlación estadísticamente significativa entre las dimensiones del clima social familiar de relación ( $r = .050$ ;  $p = .702$ ), desarrollo ( $r = -.221$ ;  $p = .085$ ) y estabilidad ( $r = -.234$ ;  $p = .068$ ) con la adicción a los videojuegos. En conclusión, la mayoría de los adolescentes evaluados presentaron indicadores de no adicción a los videojuegos, sin embargo, se observa un porcentaje considerable de estudiantes que presentan indicadores de adicción a los videojuegos.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Clima social familiar**

#### **Definición conceptual**

Según Ramos y Risco (2019), el clima social familiar está determinado por diversos factores como la estructura de la familia, los valores que la rigen, el tipo de comunicación e interacción entre sus miembros, las características socioculturales del entorno, la estabilidad del sistema familiar y la manera en que se promueve el desarrollo integral de sus integrantes, y en ese sentido, se concibe a la familia como un grupo de personas que comparten un espacio

común de convivencia y protección, así como creencias, valores, derechos y deberes, manteniendo vínculos afectivos que pueden ser tanto positivos como negativos.

De manera complementaria, López y Terán (2019) definen el entorno familiar como la base fundamental para la adquisición de emociones y el desarrollo del comportamiento, tanto en la sociedad como dentro de la misma familia, y de acuerdo con estos autores, un ambiente familiar negativo puede influir directamente en el deterioro de la salud física y emocional del individuo, especialmente durante etapas sensibles como la adolescencia.

En la misma línea, Jaimes y Tacuchi (2018) afirman que el clima social familiar se configura a partir de tres dimensiones fundamentales: relación, desarrollo y estabilidad, las cuales, a su vez, están representadas por elementos como la cohesión, expresividad, conflicto, autonomía, intelectual-cultural, social-recreativo, moralidad-religiosidad, control y organización, de modo que el clima familiar constituye un sistema natural de interrelaciones psicosociales que orienta el comportamiento de sus miembros y facilita la interacción recíproca entre ellos.

Asimismo, Adriazola (2018) lo define como el espacio donde el individuo inicia su proceso de desarrollo e interacción, siendo influido por las condiciones económicas y las costumbres culturales, lo cual impacta directamente en su realización personal, y en esa misma perspectiva, Dávila (2017) señala que el clima social familiar representa el primer entorno donde las personas aprenden e interiorizan pautas básicas de interacción con los demás. Este espacio psicosocial, conformado por individuos con vínculos sanguíneos, fija patrones de conducta que se reflejan en los procesos de socialización a lo largo del ciclo vital, de manera similar, Zambrano y Almeida (2017) destacan que la familia constituye el círculo principal donde se adquieren valores, formas de pensamiento y comportamientos que repercuten en la manera en que el individuo interactúa con su entorno social.

Por consiguiente, el clima familiar se presenta como el ambiente que proporciona seguridad, protección y define la identidad emocional del niño, influyendo en sus vínculos personales y sociales desde etapas tempranas, además, Pi y Cobián (2016) afirman que dicho clima se genera a partir de las interrelaciones entre los miembros de la familia, las cuales incluyen aspectos como la comunicación, la organización y el grado de control que unos ejercen sobre otros, lo que permite fomentar el desarrollo personal a través de la convivencia.

### **Perspectiva Teórica del Clima Social Familiar**

#### **Teoría Ecológica Familiar**

Bronfenbrenner (1987) propone la teoría ecológica de los sistemas, que explica el desarrollo del niño en interacción constante con su medio ambiente; desde esta perspectiva, el desarrollo no se comprende de forma aislada, sino como un proceso complejo influenciado por múltiples factores estrechamente ligados al entorno, asimismo, autor concibe al medio ambiente como un conjunto estructurado de niveles interrelacionados, los cuales conforman una visión integral, sistémica y naturalista del desarrollo humano. En este modelo, los rasgos de las personas se encuentran en estrecha relación con el ambiente, lo que da lugar a la formación de determinados comportamientos a través de cuatro sistemas ambientales: el microsistema, que incluye los entornos más inmediatos como el hogar y las relaciones con los padres; el mesosistema, que abarca las interacciones entre diferentes microsistemas como la relación entre la familia y los amigos; el exosistema, que comprende contextos que afectan indirectamente al individuo, como los lugares de trabajo de los padres, y finalmente el macrosistema, que integra a todos los sistemas anteriores y hace referencia a aspectos culturales, normativos y estructurales de la sociedad en su conjunto.

Esta teoría ofrece una perspectiva integral que podría explicar cómo el clima social familiar, en interacción con otros factores, contribuye a la formación de comportamientos adictivos; así, al integrar los diferentes sistemas propuestos por Bronfenbrenner, se puede tener

una visión más amplia de los factores que podrían influir en la adicción a los videojuegos, promoviendo la necesidad de explorar estos sistemas interrelacionados en investigaciones futuras (Perea, 2024).

### **Teoría del Clima Social Familiar de Moos**

Moos (1979, como se cita en Ramos y Risco, 2019) sostiene que el clima social familiar se refiere a la percepción de las características socioambientales del entorno familiar, las cuales se configuran a partir de una serie de relaciones interpersonales y patrones de interacción entre los miembros de la familia y estas interacciones no solo definen la dinámica familiar, sino que también determinan el bienestar individual y colectivo, desde esta visión, el ambiente familiar actúa como formador del comportamiento humano, dado que está constituido por una compleja combinación de variables físicas, sociales y organizacionales que influyen significativamente en el desarrollo del individuo. Por ende, el clima social familiar se sustenta teóricamente en los principios de la psicología ambiental, disciplina que se encarga de estudiar las consecuencias psicológicas derivadas del entorno, y en este sentido, la teoría plantea que dicho clima es producto de la percepción de los miembros de la familia sobre sus interacciones, su participación en las dinámicas cotidianas y el equilibrio que logran mantener en su convivencia.

### **Teoría Ambiental del Clima Social Familiar**

Navarro (2005), desde la psicología ambiental, considera que esta área del conocimiento se centra en el estudio de la relación entre el individuo y el medio ambiente en el cual se desenvuelve, ya que para el autor, dicho entorno no es un espacio neutro ni carente de valores; al contrario, está culturalmente determinado y vehicula significados que influyen de manera directa en el funcionamiento cognitivo y conductual del sujeto.

## Teoría de los Sistemas Familiares

Desde la teoría de los sistemas familiares, se entiende que la familia funciona como un sistema dinámico en el que se observan patrones de relación, formas de comunicación, comportamientos, creencias y culturas de interacción, y estos elementos constituyen los rasgos organizativos que permiten diferenciar una familia de otra, los cuales, al mismo tiempo, se encuentran en constante evolución, generando procesos de transformación que pueden derivar en crisis o aperturas hacia nuevos valores. En este contexto, las interacciones se consideran la base fundamental del sistema relacional-familiar, ya que a través de ellas se da lugar a nuevas formas de organización y convivencia, además, cada familia desarrolla rasgos de interacción propios que pueden ser observados, registrados y analizados durante las dinámicas cotidianas de sus miembros (Fairlie y Frisancho, 1992).

### Dimensiones

Estas áreas son propuestas por Moos y Moos (1994):

- **La dimensión de relación:** Evalúa el grado de interacción y expresión libre que existe dentro de la familia, así como el grado de interacción conflictiva que la caracteriza, y en esta dimensión se tiene en cuenta o se observa la interrelación que existe dentro del sistema familiar, además de la comunicación que ejercen los miembros que comparten un mismo espacio.
- **La dimensión de desarrollo:** Evalúa la importancia y calidad que tienen dentro de la familia ciertos procesos de desarrollo personal que pueden ser fomentados o no por la vida en común, ya que en una familia tiene mucha importancia la forma en que un individuo evoluciona o se desarrolla dentro del sistema, el cual es fomentado con la ayuda y seguimiento de los padres.
- **La dimensión de estabilidad:** Analiza cómo se organiza la familia y el nivel de influencia que, de manera habitual, algunos miembros ejercen sobre los demás, así

mismo, se establece a partir de la suma de las puntuaciones obtenidas en las subescalas de organización y control.

### **2.2.2. Adicción a los videojuegos**

#### **Definición conceptual**

Según el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2021) define según el CIE-11 al trastorno por uso de video juegos como un tipo de comportamiento relacionado con los videojuegos, en el que se pierde el control sobre el juego, dándole cada vez más importancia por encima de otras actividades, hasta el punto de que el juego pasa a ser más relevante que otros intereses y tareas diarias, y se sigue jugando a pesar de los efectos negativos que pueda generar.

Según Bueno (2021) el trastorno por adicción a los videojuegos se caracteriza porque el individuo tiene un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente presentando un importante deterioro en el control sobre el propio juego y malestar clínicamente significativo por un periodo de 12 meses.

Por su parte, Morales (2020) refiere que la mayoría de las adicciones y dependencias tecnológicas se presentan en jóvenes, ya que, cuanto más temprana sea la relación con la tecnología, mayor es el riesgo de dependencia, y es importante considerar que las adicciones a los videojuegos no surgen de manera absolutamente espontánea, sino que están relacionadas con un entorno social y afectivo que determina este tipo de conductas de riesgo, lo que podría denominarse como “causas externas” al individuo. Además, Ruperto y Ruiz (2019) sostienen que, los videojuegos o juegos de video son un medio de interacción para una o múltiples personas por medio de controles y un dispositivo o consola que transmite audiovisualmente, el cual ha estado evolucionando con el paso del tiempo y se ha vuelto parte del diario de personas de varias edades, ya sea como ocio, pasatiempo, u escape de la realidad.

La Organización de las Naciones Unidas (2019) ha referido que el trastorno por uso de videojuegos se define como un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea o fuera de línea, manifestado por un control deficiente sobre el juego, lo que aumenta la prioridad otorgada al juego sobre otros intereses de la vida y actividades diarias, además de la continuación o escalada del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas, por otro lado, Sosa et al. (2018) argumenta que el uso de videojuegos es un fenómeno que no solo afecta a infantes y adolescentes, sino que también es común en adultos, principalmente jóvenes, quizás debido al costo considerable de los aparatos para esta actividad, ya que las familias con cierto nivel adquisitivo son las que se permiten comprar las consolas para realizar esta actividad, aunque también se puede jugar en una computadora o incluso en un teléfono celular, lo que hace que casi cualquier persona sea susceptible de esta práctica.

Según Riascos et al. (2018), la adicción a los videojuegos es una enfermedad mental que podría ocasionar muchos problemas futuros, especialmente en los jóvenes, ya que estos no tendrían control sobre el uso de los videojuegos, lo que les ocasionaría múltiples dificultades para su calidad de vida, especialmente si no se logra un tratamiento de solución desde el inicio de esta adicción, además, Mamani (2017) define la adicción como el no poder dejar algo que causa emoción o placer en la persona, y la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores) implica una fuerte dependencia hacia los mismos, caracterizándose por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y que se sigue practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

### **Teorías de la segunda variable de estudio**

#### **Perspectiva teórica Familiar**

El ocio y entretenimiento de los videojuegos, a nivel económico, estos aspectos se reafirman como líderes en ventas y en crecimiento, ya que el mercado de los videojuegos generó en ventas 91.800 millones de dólares, además, a nivel social, el número de jugadores

de videojuegos se incrementa cada año, con un rango de edad cada vez mayor, lo que se va transformando en una forma de adicción, con sintomatologías características de una persona adicta, por otro lado, entre el 2000 y 2010 aparece la figura del youtuber Gamer, que publica videos en YouTube de sí mismo jugando a algún videojuego famoso, y a partir de 2015 también aparece la figura del videojugador profesional, la cual empieza a cobrar importancia con el auge de los eSports, un evento de competición de videojugadores profesionales, evento que en 2015 generó en Estados Unidos un beneficio de 325 millones de dólares, mientras que en 2016 generó 493 millones de dólares de beneficio (Buiza, 2018).

### **Teoría del Aprendizaje Social**

Bandura (1975) elabora la teoría del aprendizaje social o teoría cognitiva social con base en las teorías implícitas de la mente en cuanto al Sentido Común, se opuso aceptar que el ser humano aprende sólo debido a factores externos como las contingencias, es decir los estímulos y los reforzadores; plantea la idea que el medio social en donde interactúe el individuo y como esté conformado éste medio generará distintas conductas en la persona, creía que lo que se observa y piensa tiene que ver con lo que se aprende y cómo lo aprende. Esta teoría tiene como núcleo central las percepciones que tienen los individuos de su capacidad de actuar, explica la conducta de no consumo como de consumo recreacional y abusivo, la conducta de consumo se adquiere y mantiene por modelado, refuerzo social, efectos anticipatorios, experiencia directa de sus efectos como refuerzos o castigos y dependencia física.

Asimismo, al respecto, Riviére (1992) refiere que esta teoría del aprendizaje social explica los factores internos y externos que influyen en los procesos humanos del aprendizaje, y argumenta que las condiciones personales de los comportamientos y del contexto, cuando las condiciones ambientales son muy demandantes y restrictivas, pueden obligar prácticamente al ser humano a comportarse de una determinada manera, mientras que, por el contrario, cuando

las presiones ambientales son menores, o no existen, es preponderante el papel que juegan los factores personales en la conducta de la persona, regulándose a sí misma (autorregulación, autocontrol o autodirección). Asimismo, Bandura (1977) explica que la conducta de no consumo como de consumo recreacional y abusivo, la conducta de consumo se adquiere y mantiene por modelado, refuerzo social, efectos anticipatorios, experiencia directa de sus efectos como refuerzos o castigos y dependencia física.

### **Teoría de las Tecno-adicciones de la tolerancia**

Al respecto de este enfoque, Toranzo et al. (2018) afirma que las tecno-adicciones hacen referencia al uso patológico o la dependencia de las tecnologías de la información y comunicación, siendo una adicción comportamental que genera fenómenos de tolerancia y abstinencia similares a los producidos por el abuso de sustancias, por lo cual podrían compartir centros de recompensa, además, también observó una relación entre los circuitos neurobiológicos presentes en la ludopatía por una adicción comportamental y las adicciones a sustancias psicoactivas, refiriendo que numerosos trabajos han demostrado que en ellas están presentes los mismos centros de recompensa, y que, por dicho motivo, se podría hipotetizar que los centros de recompensa presentes en las adicciones a las tecnologías serían análogos a los existentes en la adicción al juego y/o otro tipo de adicción comportamental o adicción sin sustancia, así como también en las adicciones a sustancias adictivas, por lo que se encarga de inhibir al sistema cuando un estímulo condicionado deja de predecir el refuerzo, algo que sin duda explica por qué los adictos persisten en la conducta a pesar de que ya no obtienen placer tras ella.

### **Teoría conductual a los videojuegos**

Desde el punto de vista conductual, Obando y Parrado (2019) sostienen que cuando una persona ingresa a una sala de juego, como pueden ser los casinos o bingos, y comienza a obtener ganancias en actividades como las máquinas, ruletas o el mismo bingo, se inicia un

proceso de aprendizaje, en el cual la persona asocia la apuesta con una ganancia económica que resulta atrayente y reconfortante, por lo tanto, es la recompensa la que se graba en su memoria, lo que, como consecuencia, genera la creencia de que cada vez que juega tiene la posibilidad de obtener beneficios, lo cual representa un refuerzo positivo, sin embargo, esta percepción no considera que el juego también conlleva pérdidas, aun así, es precisamente esta incertidumbre lo que impulsa al individuo a repetir la conducta con mayor frecuencia, desarrollando así una predisposición hacia el juego y la apuesta constante.

Por otro lado, Bahamón (2013) afirma que, desde la terapia cognitiva de Beck, el comportamiento ludópata se interpreta como una distorsión cognitiva, y esta alteración afecta múltiples aspectos personales del individuo que padece ludopatía, llevándolo a experimentar disfunciones tanto a nivel emocional como conductual, de manera que, en este sentido, las distorsiones cognitivas que presentan los jugadores patológicos se encuentran profundamente arraigadas en su estructura cognitiva, lo que dificulta su reconocimiento y modificación.

### **Teoría de la Neurobiología**

Desde este enfoque teórico, Ruiz y Pedrero (2019) argumentan que en los últimos años se ha evidenciado el papel central de la corteza prefrontal en la pérdida de control de los impulsos, ya que esta área regula la conducta orientada a satisfacer necesidades mediante la asignación de valor afectivo a los reforzadores, además de intervenir en la planificación del comportamiento en función de la sensibilidad a la recompensa y al castigo, asimismo, indican que esta zona del cerebro participa activamente en la toma de decisiones complejas, especialmente cuando existen múltiples alternativas de respuesta, y siendo responsable también de aquellas conductas motivadas que pueden parecer aberrantes, como ocurre en los casos de adicción.

En este sentido, la persona con adicción se caracteriza por una tendencia a actuar de manera impulsiva, compulsiva e irreflexiva ante el objeto de su adicción, lo cual puede

entenderse como resultado de una acumulación de neuroadaptaciones que afectan el funcionamiento general de las funciones ejecutivas prefrontales, y a esto se suma la participación del sistema límbico, que, en conjunto con el hipocampo y la amígdala, favorece una desregulación emocional al interpretar como recompensa situaciones que en realidad no lo son, así como al no reconocer adecuadamente los estímulos negativos como castigo, lo que fortalece el patrón adictivo. Por otro lado, el lóbulo de la ínsula cumple un rol importante al generar una sensación intensa y persistente de urgencia fisiológica denominada craving, la cual no se limita a un simple deseo, sino que se experimenta como una necesidad imperiosa acompañada de malestar, lo que lleva al individuo a buscar la sustancia como una vía para restablecer un estado de equilibrio que, en realidad, es ilusorio. En este proceso, el llamado marcador somático refuerza la conducta adictiva, incrementando su recurrencia, finalmente, cuando los niveles de cortisol se elevan de manera crónica debido a la constante percepción de amenaza, se ve comprometido el funcionamiento adecuado de otras estructuras cerebrales como el hipocampo y la corteza prefrontal, lo cual agrava el problema y contribuye a su mantenimiento en el tiempo (Ruiz y Pedrero, 2019).

Por otra parte, desde una perspectiva biológica, la neurociencia ha sido clave para detectar que el cerebro posee un sistema de recompensa que no solo se activa con la introducción de drogas en el organismo, sino también mediante conductas que no requieren de una sustancia (Grant, 2001).

Por su parte, Griffiths (1996) plantea que cualquier comportamiento adictivo relacionado con los videojuegos puede definirse operacionalmente como una adicción si cumple con seis criterios: prominencia, cambio del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflictos y recaídas, y de acuerdo con las revisiones de este autor sobre la psicología del juego de azar, se ha discutido consistentemente que el juego de azar excesivo no difiere, en términos de los componentes centrales de la adicción (como prominencia, tolerancia,

abstinencia, cambio del estado de ánimo, conflictos y recaídas), de otros tipos de adicciones, como el alcoholismo o la adicción a la heroína.

### **Dimensiones**

Griffiths (1996) propone seis criterios para definir la adicción a los videojuegos, definidos a continuación:

- **Focalización:** Ocurre cuando jugar a videojuegos se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona, dominando sus pensamientos, preocupaciones y distorsiones cognitivas, además de afectar sus conductas, lo que finalmente lleva al deterioro del comportamiento social; en este contexto, el individuo comienza a darle mayor énfasis y prioridad a jugar, dejando de lado otras actividades, deberes u obligaciones, de manera que los videojuegos se convierten en su actividad más relevante.
- **Modificación del estado de ánimo:** Hace referencia a las experiencias subjetivas que las personas viven como consecuencia del atractivo que tienen los videojuegos, lo que puede interpretarse como una estrategia de afrontamiento; en los individuos que hacen uso excesivo de los videojuegos, esto se traduce en cambios emocionales como felicidad, irritabilidad o frustración, dependiendo de los resultados obtenidos tras jugar.
- **Tolerancia:** Es el proceso por el cual se hace necesario aumentar el tiempo de juego para obtener los mismos efectos de modificación del estado de ánimo que se experimentaban al principio, lo que implica que una persona enganchada a los videojuegos aumentará gradualmente el tiempo dedicado a este comportamiento, buscando una satisfacción que al inicio obtenía con solo un poco de juego.
- **Síntomas de abstinencia:** Se refieren a los efectos físicos y psicológicos desagradables que se presentan cuando la actividad se interrumpe o se reduce de manera abrupta, experimentándose cambios de humor, irritabilidad extrema, náuseas, sudoración,

dolores de cabeza, insomnio, entre otros malestares tanto físicos como psicológicos, que surgen debido a la interrupción de una conducta repetitiva que generaba placer.

- **Conflicto:** Hace referencia a los problemas que surgen como consecuencia de haber dedicado demasiado tiempo a los videojuegos, especialmente en las relaciones con las personas cercanas al jugador; este tipo de conflicto genera dificultades en la vida cotidiana del individuo, afectando su entorno social y familiar.
- **Recaída:** Es la tendencia de restablecer los patrones de juego originales o incluso repetir los comportamientos más extremos del uso excesivo de videojuegos, lo que ocurre después de un periodo de abstinencia y control, en el cual el individuo vuelve a optar por las conductas que previamente le generaban satisfacción.

### 2.2.3. Adolescentes

Mansilla (2000) reconoce a los adolescentes como tales a partir de los 12-17 años, ya que en esta etapa el adolescente vive un periodo de crecimiento acelerado de su imagen (cuerpo) y el manejo físico de su entorno, especialmente hasta los 14 años, por otro lado, psicológicamente aparece la inquietud de explorarse a sí mismo y el entorno, además, argumenta que existen diferencias entre los adolescentes de 12-14 años y los de 15-17 años, por lo que se reconocen dos subperiodos dentro de la categoría adolescencia, y estos son: “los adolescentes primarios” que están entre 12-14 años y los “adolescentes tardíos” que van desde los 15-17 años.

Por otro lado, Graid (1997, citado por Mansilla, 2000) argumenta que el desarrollo son los cambios temporales que se operan en la estructura, pensamientos o comportamiento de la persona el cual se deben a factores biológicos y ambientales, llegándolo a interpretar que el ambiente es la cultura, por lo tanto, son procesos psicológicos ya que es producto del quehacer del individuo y es el que determina las condiciones y calidad de vida en la que se desarrolla la persona.

Mansilla (2000) argumenta que en el Perú, al igual que en otros países, la adolescencia significa, en el mejor de los casos, el paso a los estudios secundarios y la incorporación temprana de las actividades de trabajo, así, por el código de niños y adolescentes, también señala dos subperiodos: los “Niños” (0 a 11 años) y los “Adolescentes” (12 a 18 años).

### **2.3. Formulación de hipótesis**

#### **2.3.1. Hipótesis general**

Existe relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

#### **2.3.2. Hipótesis específicas**

- H1: Existe relación entre el clima social familiar y focalización a los video juegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- H2: Existe relación entre el clima social familiar y la modificación del estado de ánimo a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- H3: Existe relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- H4: Existe relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.
- H5: Existe relación entre el clima social familiar y el conflicto a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

- H6: Existe relación entre el clima social familiar y la recaída a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA**

### **3.1. Método de investigación**

Se empleó el método hipotético-deductivo, ya que se inicia con una o varias suposiciones preliminares y, mediante un proceso progresivo basado en la deducción lógica, avanza hasta confrontarse con la realidad empírica, momento en el cual, a través de verificaciones constantes, es posible confirmar o rechazar dichas suposiciones (López-Roldán y Fachelli, 2020).

### **3.2. Enfoque investigativo**

La investigación siguió un enfoque cuantitativo porque utilizó la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación, además, este enfoque genera, predice y comprueba hipótesis, las cuales se generan antes de recolectar y analizar los datos que se encuentran en forma de números, por lo tanto, su recolección se fundamenta en la medición numérica (medición de variables), y en la mayoría de los estudios cuantitativos se pretende generalizar los resultados y descubrimientos encontrados en los casos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

### **3.3. Tipo de investigación**

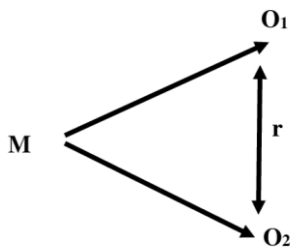
El presente estudio se enmarca dentro del enfoque básico o aplicado, debido a que busca ampliar el saber existente a través de la formulación de nuevas teorías o la generación de ideas innovadoras; se trata de una investigación de naturaleza exploratoria orientada a responder interrogantes fundamentales sobre un tema específico o fenómeno particular, con el propósito

de producir conocimientos originales y favorecer su entendimiento, sin que necesariamente se contemplen aplicaciones prácticas inmediatas (Ñaupas et al., 2019).

### 3.4. Diseño de investigación

El diseño del estudio es no experimental, ya que se caracterizó por la observación de variables en su contexto natural, sin manipular ni alterar las condiciones en las que se presentan, de modo que, en este tipo de diseño, el investigador no intervino directamente sobre las variables de estudio ni asignó aleatoriamente a los sujetos a diferentes condiciones o tratamientos, sino que, en lugar de ello, se recogieron datos de situaciones ya existentes para analizar las relaciones o diferencias entre variables (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Esquema:



Donde:

M = Muestra (214 estudiantes de secundaria de una institución pública)

O1 = Observación de la primera Variable clima social familiar

O2 = Observación de la segunda Variable adicción a los videojuegos

r = Asociación entre ambas variables

El corte transversal fue empleado en la investigación, ya que permitió observar y analizar datos de las variables de interés en un único momento específico en el tiempo, caracterizado por su capacidad para proporcionar información de forma instantánea sobre las características, comportamientos o estados de un problema estudiado, sin seguir a los sujetos a lo largo del tiempo (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

El nivel fue correlacional puesto a que, se utilizó para descubrir y examinar la conexión entre dos factores, estableciendo la intensidad y el sentido del vínculo entre ambos, este alcance se distinguió por su intención para identificar correlaciones existentes sin presuponer ni determinar vínculos de causalidad directos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

### **3.5. Población, muestra y muestreo**

#### **3.5.1. Población**

El conjunto de personas sobre las cuales se realiza una inferencia basada en datos recabados de un subgrupo representativo se denomina población (Otzen y Manterola, 2017). Para la presente investigación sobre el clima social familiar y adicción a los videojuegos, la población fue de 480 adolescentes estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.

#### **3.5.2. Muestra**

Otzen y Manterola (2017) indicó que la muestra es un subgrupo o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. En el presente estudio la muestra estuvo constituida por 214 adolescentes estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho.

#### **3.5.3. Muestreo**

Para la presente investigación se utilizó el muestreo no probabilístico, este enfoque de muestreo se basa en criterios de accesibilidad más que en aleatorización, es decir, la selección de participantes dependió de factores prácticos, lo que impidió garantizar equidad en las oportunidades de inclusión (López, 2004).

Criterios de inclusión:

- Estudiantes de la Entidad Educativa Pública de San Juan de Lurigancho
- Estudiantes que se encuentren en nivel secundario.
- Estudiantes de ambos sexos entre 11 a 17 años.

- Estudiantes que acepten ser parte del estudio.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes con alguna limitación mental o física.
- Encuestas que tengan indicadores sin contestar.

### 3.6. Variables y operacionalización

**Tabla 1**

*Matriz operacional de la variable de clima social familiar*

Dimensiones	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa
Relaciones familiares	Moos (1981 citado por Morales, 2000) comprende los estilos de interacción que adopta la familia para su funcionamiento, es decir, según la forma en que se relacionan sus miembros entre sí, en que se satisfacen las necesidades, de sus integrantes para su crecimiento personal y la forma como se organizan y estructuran como sistema para su mantenimiento.	Se obtuvo con la aplicación de la escala de clima social en la familia (FES).	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	Ordinal Verdadero (1) Falso (0)	Muy buena (70-90) Buena (69-61) Tendencia Buena (60-56) Media (41-55) Tendencia Media (36-40) Mala (31-35) Muy mala (0-30)
Desarrollo familiar			4, 5, 6, 7, 14, 15, 16, 17, 24, 25, 26, 27, 34, 35, 36, 37, 44, 45, 46, 47, 54, 55, 56, 57, 64, 65, 66, 67, 74, 75, 76, 77, 84, 85, 86 y 87.		
Estabilidad familiar			8, 9, 10, 18, 19, 20, 28, 29, 30, 38, 39, 40, 48, 49, 50, 58, 59, 60, 68, 69, 70, 78, 79, 80, 88, 89 y 90		

**Tabla 2***Matriz operacional de la variable adicción a los videojuegos*

Dimensiones	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición	Escala valorativa
Focalización	Para la OMS (2014) el trastorno por usos de videojuegos: “se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente que puede ser en línea o fuera de línea”, y que se manifiesta en aspectos como” en la pérdida del control para poder dejar de jugar, aumento en la importancia del juego con referente a otras responsabilidades, aunque estos le generen efectos o resultados negativos”.		1-6		
Modificación del Estado de Ánimo			7-12		
Tolerancia		La variable adicción a los videojuegos se midió a través de las dimensiones Focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída	13-18		
Síntomas de Abstinencia			19-24	Ordinal	Uso: 1-74
Conflicto			25-30	Nunca (0) Raras veces (1) A veces (2) Con frecuencia (3) Siempre (4)	Abuso 75-94
Recaída			31-36		Dependencia:95-99

### **3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **3.7.1. Técnica**

En el estudio, se utilizó una encuesta como técnica que ha permitido recopilar información mediante una serie de preguntas, en una aplicación única, es beneficiosa y difiere de una entrevista en que las preguntas están escritas y van acompañadas de una serie de evaluaciones (Cisneros-Caicedo et al., 2022).

#### **3.7.2. Descripción de instrumentos**

##### **Instrumento 1. Escala de Clima Social Familiar (FES)**

La Escala de Clima Social Familiar (FES), elaborada en 1982 por R.H. Moos, B.S. Moos y E.J. Trickett, es un instrumento diseñado para evaluar las características del entorno social y ambiental, así como las interacciones personales dentro del hogar. Esta herramienta fue originalmente desarrollada en España y, posteriormente, adaptada al contexto peruano por Ruiz y Guerra (1993), quienes realizaron la adaptación cultural y estandarización para su uso con adolescentes en Lima Metropolitana, recientemente, Barrionuevo (2017) revisó nuevamente la escala, actualizando aspectos técnicos y normativos de la prueba.

El FES está dirigido a estudiantes adolescentes y se compone de 90 ítems distribuidos en tres dimensiones principales: relaciones, desarrollo y estabilidad. La modalidad de respuesta es dicotómica, permitiendo contestar con “verdadero” (V) o “falso” (F), asignándose un puntaje de 1 para respuestas verdaderas y 0 para las falsas. La duración estimada para su aplicación es de aproximadamente 20 minutos, y puede administrarse tanto de forma individual como colectiva.

##### **Instrumento 2. Escala de HAMM-1ST De videojuegos**

La Escala de Adicción a los Videojuegos, desarrollada por H. Mendoza en el año 2013 en el contexto peruano, fue diseñada con el propósito de evaluar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes. Este instrumento está dirigido a estudiantes de entre 11 y 17 años.

La escala está compuesta por un total de 36 ítems distribuidos en seis dimensiones teóricas: focalización, modificación del estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída, aspectos clave que permiten identificar patrones de uso problemático de videojuegos. La modalidad de respuesta es politómica, utilizando una escala tipo Likert de cinco opciones: Nunca (0), Raras veces (1), A veces (2), Con frecuencia (3), y Siempre (4). El tiempo estimado para su aplicación es de 25 minutos, y puede ser administrada tanto de forma individual como colectiva.

### **3.7.3. Validación**

#### **Instrumento 1. Escala de Clima Social Familiar (FES)**

El estudio de validación de la Escala de Clima Social Familiar realizado por Barrionuevo (2017) en adolescente peruanos empleó un análisis factorial confirmatorio que evidenció propiedades psicométricas adecuadas para su uso en el contexto peruano. Los índices de bondad de ajuste obtenidos mostraron valores aceptables:  $\chi^2 = 462.596$ , GFI = .910, RMSEA = .049 y CFI = .835, por tanto, estos hallazgos permiten afirmar que el instrumento cumple con los requisitos psicométricos básicos para su aplicación.

#### **Instrumento 2. Escala de HAMM-IST de Videojuegos**

El estudio de validación de la Escala HAMM 1ST, realizado por Mendoza (2013) en adolescentes limeños, demostró que el análisis de validez de contenido mediante el coeficiente V de Aiken arrojó un valor de 0.95 (en un rango de 0 a 1), indicando un excelente acuerdo entre jueces expertos; complementariamente, el índice Binomial de 0.00 confirmó la ausencia de discrepancias significativas en las valoraciones de los expertos. En segundo término, el análisis factorial exploratorio (AFE) mostró una adecuada adecuación de la muestra, con un índice

KMO de .971 (superior al valor recomendado de .70), lo que garantiza la pertinencia del análisis factorial realizado.

#### **3.7.4. Confiabilidad**

##### **Instrumento 1. Escala de Clima Social Familiar (FES)**

Barrionuevo (2017) realizó un estudio de confiabilidad de la FES aplicada a adolescentes peruanos, donde mediante el coeficiente Kuder-Richardson. Los resultados mostraron que la subescala de Relaciones Familiares alcanzó un coeficiente de .77, la subescala de Desarrollo Familiar obtuvo un valor de .73 y la subescala de Estabilidad Familiar presentó el coeficiente más bajo con .60, estos hallazgos en conjunto permiten concluir que el instrumento en su mayor parte demuestra una adecuada confiabilidad para su uso en población adolescente peruana.

##### **Instrumento 2. Escala de HAMM-IST de Videojuegos**

Mendoza (2013) analizó la confiabilidad de la escala en adolescentes limeños, identificando que los datos demostraron una excelente consistencia interna del instrumento, con un coeficiente Alfa de Cronbach de 0.957.

#### **3.8. Procesamiento y análisis de datos**

Para el análisis de datos se implementó un procedimiento estadístico completo que inició con la organización de la información en Excel y su posterior procesamiento en SPSS v25. En primer lugar, se aplicó la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov dado que la muestra estuvo conformada con más de 50 sujetos, cuyos resultados confirmaron que los datos no seguían una distribución normal, por tanto, se justificó el uso de métodos no paramétricos, coherentes con la naturaleza de las variables y los supuestos estadísticos requeridos.

Para evaluar las hipótesis correlacionales, se seleccionó el coeficiente de correlación de Spearman, debido a que resulta ideal para variables ordinales como las del presente estudio y además presenta la ventaja de no requerir supuestos de normalidad, permitiendo evaluar

relaciones monótonas entre variables mediante un análisis que considera tanto la fuerza como la dirección de las correlaciones, todo ello manteniendo el rigor metodológico necesario para garantizar la validez de los hallazgos.

### **3.9. Aspectos éticos**

El presente estudio, previamente aprobado por el Comité de Ética de la Universidad Norbert Wiener, se desarrolló bajo estrictos principios éticos que garantizaron tanto la protección de los participantes como la validez científica del proceso. En cuanto a la aplicación de instrumentos, inicialmente se gestionó el consentimiento informado de padres y tutores, así como el asentimiento de los adolescentes, mediante documentos que explicaban con claridad los objetivos, beneficios y posibles riesgos de la investigación, asegurando así que la participación fuera completamente voluntaria y reversible en cualquier momento.

Cabe destacar que todo el proceso se rigió por los lineamientos del Código de Ética del Colegio de Psicólogos del Perú y los principios de la Declaración de Helsinki, lo cual permitió establecer protocolos robustos para proteger la confidencialidad de los datos mediante el uso de códigos numéricos y almacenamiento seguro. Además, es importante mencionar que se implementaron medidas especiales para preservar el bienestar emocional de los participantes, incluyendo canales de derivación psicológica en casos necesarios.

De esta manera, no solo se cumplió con los requisitos normativos locales e internacionales, sino que también se priorizó el respeto por la dignidad y derechos de los adolescentes en cada fase de la investigación, demostrando así el compromiso ético que caracteriza a los estudios científicos responsables.

## CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultados descriptivos

**Tabla 3**

*Resultados descriptivos de la variable clima social familiar*

Variable	Niveles o Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Clima social familiar	Muy Buena	48	22,4
	Buena	33	15,4
	Tendencia Buena	44	20,6
	Media	61	28,5
	Tendencia Media	21	9,8
	Mala	3	1,4
	Muy Mala	4	1,9

En la Tabla 3. los resultados descriptivos determinan que en la variable clima social familiar, se evidencia que en la mayoría el 28,5 % presenta un nivel medio mientras que en menor proporción el 1,4 % presenta un nivel malo.

**Tabla 4**

*Resultados descriptivos de la variable adicción a los videojuegos*

Variable	Niveles o Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Adicción a los videojuegos	Uso	160	74,8
	Abuso	37	17,3
	Dependencia	17	7,9

En la Tabla 4, los resultados descriptivos determinan que la variable adicción a los videojuegos, se evidencia que en su mayoría manifiesta el 74,8% presenta un uso hacia los videojuegos, mientras que en menor proporción el 7,9% manifiesta dependencia hacia los videojuegos.

#### 4.1.2. Prueba de hipótesis

##### Prueba de normalidad

**Tabla 5**

*Pruebas de normalidad para las variables y dimensiones*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	p
Clima social familiar	0.060	214	0.058
Relación	0.074	214	0.006
Desarrollo	0.077	214	0.004
Estabilidad	0.114	214	0.000
Adicción a los videojuegos	0.136	214	0.000
Focalización	0.118	214	0.000
Modificación	0.160	214	0.000
Tolerancia	0.177	214	0.000
Síntomas	0.183	214	0.000
Conflicto	0.173	214	0.000
Recaída	0.253	214	0.000

Nota: gl = grados de libertad; p = Nivel de significancia.

Se observa en la Tabla 5 los resultados de las pruebas de normalidad para las variables y dimensiones. La prueba muestra que la mayoría de los datos provienen de una distribución no normal, dado que el valor p es menor a 0.05 para las dimensiones, exceptuando la variable clima social familiar, que tiene un valor p de 0.058, por tanto, se justifica el uso de pruebas no paramétricas para el contraste de las hipótesis de investigación.

## Prueba de hipótesis general

**Tabla 6**

*Relación de relación entre clima social familiar y adicción a los videojuegos*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Adicción a los videojuegos	.010 [-.128 – .148]	.886

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 6 se muestran los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos, ya que se obtuvo un coeficiente de correlación  $rs = .010$ ; mientras que el intervalo de confianza del 95 % se ubicó entre  $-.128$  y  $.148$ , además, el valor de p fue de  $.886$ ; por lo tanto, dado que el intervalo incluye el cero y el valor de p es mayor a  $.05$ , no se evidencia una relación significativa entre ambas variables.

## Prueba de hipótesis específica 1

**Tabla 7**

*Relación de relación entre clima social familiar y focalización*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Focalización	-.004 [-.142 – .134]	.949

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 7 se evidencian los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y la focalización, ya que se obtuvo un coeficiente de correlación  $rs = -.004$ ; mientras que el intervalo de confianza del 95 % se ubicó entre  $-.142$  y  $.134$ , además, el valor de p fue de  $.949$ ; por lo tanto, dado que el intervalo incluye el cero y el valor de p es mayor a  $.05$ , no se evidencia una relación significativa entre ambas variables.

## Prueba de hipótesis específica 2

**Tabla 8**

*Relación de relación entre clima social familiar y modificación*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Modificación	-.070 [-.206 – .069]	.309

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 8 se presentan los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y la modificación, ya que se obtuvo un coeficiente de correlación  $rs = -.070$ , con un intervalo de confianza del 95 % que va desde  $-.206$  hasta  $.069$ , y un valor de  $p$  de  $.309$ , por lo tanto, dado que el intervalo incluye el cero y el valor de  $p$  es mayor a  $.05$ , no se observa una relación significativa entre ambas variables.

## Prueba de hipótesis específica 3

**Tabla 9**

*Relación de relación entre clima social familiar y tolerancia*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Tolerancia	-.006 [-.144 – .132]	.929

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 9 se presentan los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y la tolerancia, obteniendo un coeficiente de correlación  $rs = -.006$ , con un intervalo de confianza del 95 % que va desde  $-.144$  hasta  $.132$ , y un valor de  $p$  de  $.929$ , por lo que, dado que el intervalo incluye el cero y el valor de  $p$  es mayor a  $.05$ , no se puede establecer una relación significativa entre ambas variables.

#### Prueba de hipótesis específica 4

**Tabla 10**

*Relación de relación clima social familiar y síntomas de abstinencia*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Síntomas de abstinencia	.093 [-.046 – .228]	.176

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 10 se presentan los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia, obteniéndose un coeficiente de correlación  $rs = .093$ , con un intervalo de confianza del 95 % que varía entre  $-.046$  y  $.228$ , y un valor de p de  $.176$ , por lo que, dado que el intervalo incluye el cero y el valor de p es mayor a  $.05$ , no se evidencia una relación significativa entre ambas variables.

#### Prueba de hipótesis específica 5

**Tabla 11**

*Relación de relación entre clima social familiar y conflicto*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Conflicto	-.069 [-.070 – .205]	.316

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 11 se muestran los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y el conflicto, obteniendo un coeficiente de correlación  $rs = -.069$ , con un intervalo de confianza del 95 % que oscila entre  $-.070$  y  $.205$ , y un valor de p de  $.316$ , por lo que, dado que el intervalo incluye el cero y el valor de p es mayor a  $.05$ , no se puede concluir que exista una relación significativa entre ambas variables.

## Prueba de hipótesis específica 6

**Tabla 12**

*Relación de relación entre clima social familiar y recaída*

	rs [IC 95%]	p
Clima social familiar – Recaída	-.130 [-.264 – .008]	.057

Nota: rs = Coeficiente de correlación de Spearman; IC 95%= Intervalo de confianza al 95%; p = Nivel de significancia.

En la Tabla 12 se presentan los resultados del análisis de Spearman sobre la relación entre el clima social familiar y la recaída, obteniéndose un coeficiente de correlación  $r_s = -.130$ , con un intervalo de confianza del 95 % que varía entre  $-.264$  y  $.008$ , y un valor de p de  $.057$ , por lo que, aunque el valor de p es ligeramente mayor a  $.05$ , el intervalo de confianza incluye el cero, lo que sugiere que no se puede establecer una relación significativa entre ambas variables.

### 4.1.3. Discusión de resultados

El propósito general de esta investigación fue determinar la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima; sin embargo, los resultados obtenidos no apoyaron la hipótesis planteada, ya que no se encontró una relación estadísticamente significativa entre ambas variables ( $p > 0.05$ ;  $r_s = 0.010$ ). Este hallazgo está en línea con estudios previos, como los de Fuentes (2021) y Tapia (2022), quienes también concluyeron que no existe una relación fuerte entre el clima social familiar y la dependencia a los videojuegos, pero contrastan con Baptista y Candia (2023), quienes hallaron una correlación negativa, esta contradicción podría deberse a diversas variables moderadoras, como el uso de tecnología durante la pandemia, que pudo haber influido de manera diferente en las dinámicas familiares y el comportamiento de los adolescentes, asimismo trabajaron en

contextos culturales diferentes, ya que se centraron en un contexto andino mientras que el presente estudio se desarrolló en Lima, lo que podría explicar las divergencias encontradas.

Desde el marco teórico de la Teoría Ecológica Familiar de Bronfenbrenner (1987), se plantea que el desarrollo humano no ocurre de forma aislada, sino que es el resultado de la interacción constante entre diversos sistemas, siendo el ámbito familiar solo uno de los múltiples factores que influyen en la conducta adolescente. La ausencia de una relación significativa en los hallazgos podría explicarse por la interacción de otros factores, como el contexto escolar o las dinámicas sociales, que también afectan la adicción a los videojuegos, lo que resalta la importancia de investigar cómo estos sistemas interactúan y cómo su combinación puede influir en la prevención o el fomento de conductas adictivas en los jóvenes.

En cuanto al objetivo específico 1 se evidencia una ausencia de relación significativa entre clima social familiar y focalización en videojuegos ( $p > 0.05$ ;  $r_s = -0.004$ ) encuentra explicación en la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1975) puesto que este marco teórico propone que la conducta humana no se forma exclusivamente por influencia familiar sino que también depende crucialmente de procesos de observación e imitación de modelos sociales por lo tanto factores externos como el grupo de pares los medios de comunicación y las normas culturales podrían estar ejerciendo mayor peso que el entorno familiar en el desarrollo de patrones de focalización hacia los videojuegos lo que revela la compleja interacción de múltiples sistemas en la configuración de este comportamiento adolescente

Respecto al objetivo específico 2 sobre la relación entre clima social familiar y modificación del estado de ánimo mediante videojuegos ( $p > 0.05$ ;  $r_s = -0.070$ ), los resultados indican que la regulación emocional a través de este medio no depende directamente del entorno familiar ya que este hallazgo concuerda con Voltes (2018) quien demostró que la modulación emocional mediante videojuegos constituye un proceso multifactorial donde intervienen diversos elementos psicológicos y sociales por lo que el uso de videojuegos como

mecanismo de afrontamiento emocional probablemente se asocia más con variables individuales como rasgos de personalidad niveles de estrés o habilidades de regulación emocional que con las dinámicas familiares propiamente dichas lo cual refuerza la noción de que esta dimensión particular de la adicción a videojuegos opera mediante mecanismos distintos a los factores familiares evaluados

Para el objetivo específico 3, el análisis de la relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los videojuegos reveló que no existe una relación estadísticamente significativa ( $p > 0.05$ ;  $r_s = -0.006$ ); cabe señalar que la tolerancia, en el contexto de la adicción a los videojuegos, se refiere al aumento progresivo del tiempo dedicado a jugar para obtener los mismos efectos emocionales o psicológicos que inicialmente se obtenían con un uso moderado. Este hallazgo es consistente con estudios previos, como el de Toranzo et al. (2018), quienes sugieren que las tecno-adicciones, incluidas las de los videojuegos, pueden ser procesos de tolerancia que se vinculan con la neurobiología de la recompensa y el sistema dopaminérgico, más que con factores exclusivamente familiares.

Respecto al objetivo específico 4, los resultados no evidenciaron relación significativa entre clima social familiar y síntomas de abstinencia ( $p > 0.05$ ;  $r_s = 0.093$ ) ya que estos síntomas caracterizados por malestar físico-emocional ante la restricción de juego representan un componente nuclear de la dependencia pero parecen estar determinados principalmente por factores individuales más que familiares pues coincidiendo con Voltes (2018) la ansiedad basal y la búsqueda de recompensa inmediata emergen como predictores más consistentes de la abstinencia a videojuegos lo que sugiere que esta dimensión particular de la adicción podría depender de mecanismos neuropsicológicos y rasgos de personalidad más que de las dinámicas familiares evaluadas

En relación al objetivo específico 5, los resultados no mostraron asociación significativa entre el clima social familiar y los conflictos derivados del uso excesivo de

videojuegos ( $p > 0.05$ ;  $r_s = 0.069$ ) ya que este hallazgo coincide con lo reportado por Quispe (2022) quien determinó que dichos conflictos no dependen directamente de la calidad de las interacciones familiares sino más bien de factores comportamentales como la frecuencia e intensidad del uso de videojuegos por parte de los adolescentes pues aunque es cierto que pueden surgir tensiones cuando los padres intentan regular este comportamiento dichas situaciones conflictivas parecen estar mediadas principalmente por variables externas al núcleo familiar como las presiones del grupo de pares o las expectativas sociales imperantes lo que sugiere que los protocolos de intervención familiar deberían considerar estos factores contextuales para una gestión más efectiva de los conflictos.

Finalmente, respecto al objetivo específico 6 sobre recaída, los resultados confirmaron la ausencia de relación significativa con el clima social familiar ( $p > 0.05$ ;  $r_s = -0.130$ ) lo cual resulta particularmente revelador ya que la recaída como fenómeno nuclear en las conductas adictivas que implica la reinstauración del patrón problemático tras periodos de abstinencia parece estar gobernada por mecanismos que trascienden el ámbito familiar pues como postula Griffiths (1996) desde el modelo biopsicosocial esta dimensión adictiva se vincula principalmente con procesos neurobiológicos subyacentes donde tanto el sistema de recompensa cerebral como los síntomas de abstinencia juegan un papel determinante mientras que factores contextuales como el entorno familiar mostrarían una influencia más indirecta y moduladora lo que explicaría por qué en este estudio no se alcanzó significación estadística a pesar de mostrar una tendencia negativa débil que coincidiría con lo reportado en literatura reciente sobre adicciones comportamentales donde la recaída parece depender en mayor medida de variables individuales como la impulsividad o la desregulación emocional que de características ambientales específicas

Es fundamental considerar ciertas limitaciones metodológicas en este estudio, ya que en primer lugar, el enfoque en una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho

limita la generalización de los hallazgos a otros contextos socioeducativos, ya que las características particulares de esta población pueden no reflejar las realidades de adolescentes en colegios privados o de otras zonas geográficas, además, el diseño transversal empleado restringe la capacidad para establecer relaciones causales, dado que solo se obtuvo una instantánea de las variables en un momento específico, lo que impide inferir cómo estas dinámicas podrían evolucionar con el tiempo, por otro lado, es importante señalar que este estudio no aborda el potencial sesgo de deseabilidad social, ya que los adolescentes podrían haber minimizado respuestas relacionadas con comportamientos sensibles como el consumo de sustancias, a pesar de estas limitaciones, los hallazgos de este estudio ofrecen una base sólida para futuras investigaciones que podrían emplear diseños longitudinales y muestras más diversas, permitiendo comparaciones más amplias entre diferentes contextos socioeconómicos y educativos.

Los resultados de este estudio tienen varias implicancias, en términos teóricos, este estudio aporta al debate sobre las causas de la adicción a los videojuegos, sugiriendo que el clima social familiar podría no ser tan influyente como se pensaba, por ello, es posible que otros factores, como el entorno social más amplio, las características individuales del adolescente y la disponibilidad de tecnología, tengan un papel más relevante en el desarrollo de la adicción a los videojuegos. Desde el punto de vista práctico, los resultados sugieren que las intervenciones preventivas y terapéuticas deberían centrarse no solo en mejorar el clima familiar, sino también en abordar otros factores que influyen en el comportamiento adictivo, como la impulsividad, el entorno social y el acceso a la tecnología; además, es importante que los profesionales de la salud mental y los educadores trabajen de manera conjunta para promover un uso saludable de los videojuegos, ofreciendo herramientas para la autorregulación y la gestión de emociones en los adolescentes.

En conclusión, esta investigación aporta evidencia relevante al campo de estudio sobre adicción a videojuegos al demostrar que el clima social familiar si bien constituye un factor importante en el desarrollo adolescente no necesariamente se asocia directamente con las manifestaciones conductuales de esta problemática pues los resultados obtenidos plantean la necesidad de replantear los modelos explicativos tradicionales orientando la mirada hacia un enfoque multifactorial que considere de manera más exhaustiva variables individuales como los rasgos de personalidad la capacidad de autorregulación y los procesos neurocognitivos así como factores contextuales externos entre los que destacan la influencia del grupo de pares la accesibilidad tecnológica y los modelos sociales predominantes lo que sin duda abre nuevas líneas de investigación que deberían implementar diseños metodológicos más complejos mediante estudios longitudinales que permitan analizar la interacción dinámica entre estos diversos elementos y su impacto diferencial en las distintas dimensiones que conforman la adicción a videojuegos en poblaciones adolescentes.

## CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1. Conclusiones

1. En cuanto al objetivo general, los resultados obtenidos indican que no existe una relación estadísticamente significativa entre ambas variables ( $p = 0.886$ ;  $r_s = 0.010$ ) confirma que las variables estudiadas son independientes, lo que sugiere que el clima social familiar no influye directamente en la adicción a los videojuegos en los estudiantes de esta muestra.
2. Para el primer objetivo específico, los resultados mostraron que no existe una relación significativa ( $p = 0.949$ ;  $r_s = -0.004$ ), lo que indica que el clima social familiar no tiene impacto en el grado en que los adolescentes de la muestra se enfocan en los videojuegos, sugiriendo que otros factores, como la influencia de los amigos o la naturaleza del videojuego, podrían ser más determinantes.
3. En relación con el segundo objetivo específico, los resultados tampoco mostraron una relación significativa ( $p = 0.309$ ;  $r_s = -0.070$ ) confirma que el entorno familiar no parece influir en cómo los videojuegos modifican el estado de ánimo de los adolescentes de la muestra, lo que podría estar más relacionado con factores emocionales o psicológicos individuales que con la dinámica familiar.
4. Para el tercer objetivo específico, los resultados obtenidos también indican que no existe una relación significativa ( $p = 0.929$ ;  $r_s = -0.006$ ) refuerza la idea de que la tolerancia hacia los videojuegos, entendida como la necesidad de aumentar el tiempo de juego para obtener el mismo efecto emocional, no depende del clima social familiar, sino que está más relacionada con la neurobiología de la adicción y los comportamientos impulsivos.
5. En cuanto al cuarto objetivo específico, los resultados muestran que no existe una relación significativa entre estas dos variables ( $p = 0.176$ ;  $r_s = 0.093$ ), lo que sugiere

que los síntomas de abstinencia, como malestar y ansiedad al interrumpir el uso de los videojuegos, no están ligados al entorno familiar, sino a características neurobiológicas y conductuales individuales.

6. Respecto al quinto objetivo específico, los resultados obtenidos tampoco mostraron una relación significativa ( $p = 0.316$ ;  $r_s = 0.069$ ), lo que indica que el conflicto familiar, aunque puede ser influenciado por otros factores, no depende directamente del clima social familiar, sino posiblemente de factores como la presión social, las normas personales y la relación con los amigos.
7. Para el sexto objetivo específico, los resultados mostraron que no existe una relación estadísticamente significativa entre el clima social familiar y la recaída ( $p = 0.057$ ;  $r_s = -0.130$ ), pero el valor de  $p$  está cerca del umbral de significancia, lo que sugiere que podría haber una relación débil que merezca ser investigada más a fondo.

## **5.2. Recomendaciones**

1. Se recomienda que futuras investigaciones amplíen la muestra, incluyendo a estudiantes de diferentes regiones, tipos de instituciones educativas y contextos socioeconómicos, lo que permitiría obtener una visión más representativa y generalizable de la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos; asimismo, que utilicen un enfoque longitudinal para examinar cómo la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos podría evolucionar a lo largo del tiempo, esto permitiría evaluar mejor los efectos a largo plazo de los factores familiares en el comportamiento adictivo.
2. Dado que los resultados sugieren que la adicción a los videojuegos no depende exclusivamente del clima social familiar, se recomienda que las intervenciones preventivas se centren en una perspectiva multidisciplinaria que aborde tanto los aspectos familiares como individuales y sociales. Las intervenciones podrían incluir

programas de educación sobre el uso saludable de la tecnología y la gestión emocional en adolescentes.

3. En el ámbito educativo y clínico, se recomienda desarrollar estrategias para identificar señales tempranas de adicción a los videojuegos, considerando factores como la impulsividad, la ansiedad y el comportamiento social de los adolescentes, estas estrategias podrían ser implementadas tanto en el entorno escolar como en el hogar, con el objetivo de brindar un acompañamiento adecuado a los adolescentes en riesgo.
4. Se sugiere la promoción de programas comunitarios que involucren tanto a la familia como a la escuela en la prevención y el tratamiento de la adicción a los videojuegos, estos programas deberían enfocarse en fortalecer la comunicación y las relaciones familiares, así como en fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los adolescentes, para reducir el riesgo de conductas adictivas.

## REFERENCIAS

- Adriazola, S. (2018). *Clima social familiar, expresión de cólera-hostilidad y personalidad en adolescentes de familia nuclear biparental y monoparental* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6800>
- Alama. E. (2023). *Funcionamiento Familiar y uso de videojuegos en Adolescentes de una institución educativa pública del distrito de Comas* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/35822>
- Andrade, L., Carbonell, X., & López, V. (2018). variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Revista Salud y Adicciones salud y Drogas*, 19(1), 1-10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Atúncar, M. (2020). *Adicción a internet y clima social familiar en estudiantes peruanos de educación secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/652159>
- Bahamón, M. J. (2013). *Relación entre esquemas inadaptativos, distorsiones cognitivas y síntomas de ludopatía en jugadores de casinos*. *Pensamiento Psicológico*, 11(2), 27–38.  
<http://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/491>
- Bandura, A. (1975). *Teoría del aprendizaje social*. Ediciones Morata.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice-Hall.

- Baptista, Y., & Candia, F. (2023). *Clima social familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes adolescentes del nivel secundario de la ciudad de Cusco, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Andina del Cusco]. Repositorio de la Universidad Andina del Cusco. <https://hdl.handle.net/20.500.12557/6235>
- Barrionuevo, D. (2017). *Propiedades Psicométricas del Cuestionario de Clima Social Familiar en adolescentes del distrito de La Esperanza* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/530>
- Barrios, K., & Pérez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7405>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3ra Ed.). Pearson Educación. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Bronfenbrenner, M. (1987). A conversation with Martin Bronfenbrenner. *Revista Eastern Economic Journal*, 13(1), 1-6. <https://www.jstor.org/estable/40325092>
- Bueno, O. (2021). El controvertido diagnóstico del trastorno de adicción a los videojuegos y la evolución del mismo durante la pandemia COVID-19: a propósito de un caso clínico. *Revista psiquiatría biológica*, 28, 1-4. <https://doi.org/10.1016/j.psiq.2021.100335>
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos, uso problemático y factores asociados* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga. <https://hdl.handle.net/10630/17265>

- Cando, N., & Ortiz, D. (2022). Relación entre el clima social familiar y la autoestima en os adolescentes. *Revista de Investigación Talentos*, 9(2), 117-126.  
<https://doi.org/10.33789/talentos.9.2.174>
- Cardenas, A., Betancourt, S., Carrión, L., & Baquedano, T. (2025). Psicología Evolutiva: Desde la Infancia hasta la Aduldez. *Polo del Conocimiento*, 10(1).  
<https://doi.org/10.23857/pc.v10i1.8654>
- 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>
- Cusme, M., Pinto, V., & Mogrovejo, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Revista Yachana revista científica*, 9(3),41-51.  
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/4058>
- Dávila, L. (2017). *Clima social familiar en alumnos de 4to y 5to de secundaria de la I.E. N° 60188 Simón Bolívar, noviembre 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Científica del Perú]. Repositorio de la Universidad Científica del Perú.  
<http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/379>
- Fairlie, A., & Frisancho, D. (1992). Teoría de las Interacciones Familiares. *Revista de Investigación en Psicología*, 1(2), 41-74. [file:///F:/2022/Nueva%20carpeta/Dialnet-TeoriaDeLasInteraccionesFamiliares-8176481%20\(2\).pdf](file:///F:/2022/Nueva%20carpeta/Dialnet-TeoriaDeLasInteraccionesFamiliares-8176481%20(2).pdf)
- Fuentes, N. (2021). *Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020* [Tesis de maestría, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de la Universidad Peruana Unión. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/4670>

- Gonzales, N. (2020). *Factores de riesgo para la conducta adictiva al internet en adolescentes de una institución educativa, San Juan de Lurigancho-2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/84587>
- Grant, S. (2001). Behavioral Addictions: Do They Exist? *Revista Science*, 294(5544), 980–982. <https://doi.org/10.1126/science.294.5544.980>
- Griffiths, M. (1996). dicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Revista Psicología Conductual*, 13(3),445-462. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf)
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-Hill [http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019). *Perú: Indicadores de violencia familiar y sexual, 2012-2019, Lima - Perú*. [https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones\\_digitales/Est/Lib1680/libro.pdf](https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1680/libro.pdf)
- Jaimes, J. Y., & Tacuchi, K. (2018). *Depresión y clima social familiar en adolescentes de la institución educativa imperio del Tahuantinsuyo, independencia – 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad de ciencias y humanidades]. Repositorio UCH-Institucional. <http://repositorio.uch.edu.pe/handle/uch/191>
- Kurock, R., Gruchel, N., Bonanati, S., & Buhl, H. (2022). Family climate and social adaptation of adolescents in community samples: a systematic review. *Adolescent Research Review*, 7, 551-563. <https://doi.org/10.1007/s40894-022-00189-2>

- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(08), 69-74.  
<http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>
- López, S., & Terán, G. (2019). *Clima social familiar y el rendimiento académico de los niños y niñas de la asociación Incawasi- Cajamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio de la Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/920>
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2020). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/232105>
- Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la IES Gran Unidad Escolar San Carlos–Puno, 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional Universidad Nacional del Altiplano. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/6609>
- Mansilla, A (2000). Etapas del desarrollo Humano. *Revista de Investigación en Psicología*, 3(2), 106-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176557>
- Mendoza, H. (2013). *Construcción de la escala de adicción a los videojuegos hamm-1st en adolescentes escolares del distrito de los Olivos* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/128457>
- Ministerio de Salud (2021). *Minsa: La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. <https://larcoherrera.gob.pe/wp-content/uploads/2021/04/012-Minsa-pandemia-ha-incrementado-adiccion-de-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes.pdf>
- Moos, R. H., & Moos, B. S. (1994). *Family Environment Scale Manual: Development, Applications, Research* (3.<sup>a</sup> ed.). Consulting Psychologists Press.

- Morales, F. (2020). La salud mental, dependencia y adicción en jóvenes con videojuegos en América. *Revista Confluencia*, 2(1), 131-132. <https://revistas.udd.cl/index.php/confluencia/article/view/521/480>
- Navarro, O. (2005). Psicología Ambiental: Visión crítica de una disciplina desconocida. *Revista de la facultad de ciencias de la salud*, 2(1), 65-68. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/286/253>
- Obando, L., & Parrado, F. (2015). Aproximaciones conductuales de primera, segunda y tercera generación frente a un caso de ludopatía. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 8(1), 51–61. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.8105>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales (2021). *Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. [https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021\\_Informe\\_adicciones\\_comportamentales.pdf](https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2021_Informe_adicciones_comportamentales.pdf)
- Organización de las Naciones Unidas (2019). *El desgaste profesional y la adicción a los videojuegos se suman a la lista de trastornos de salud*. <https://news.un.org/es/story/2019/05/1456731>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2024, 10 de octubre). *La salud mental de los adolescentes*. <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/adolescent-mental-health>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>

- Pablo, Z. Menacho, I., Raggio, G., & Flores, G. (2021). Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de las instituciones educativas de San Juan de Lurigancho, Perú. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(20), 174-182. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i20.262>
- Perea, F. M. (2024). Incidencia de la Teoría Ecológica de Bronfenbrenner en la Formación de Valores Ambientales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 5548-5564. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9100](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9100)
- Pi, A. M., & Cobián, A. (2016). Clima Familiar: una nueva mirada a sus dimensiones e interrelaciones. *Revista Médica Multimed Granma*, 20(2), 437-448. <https://www.medigraphic.com/pdfs/multimed/mul-2016/mul162q.pdf>
- Pratama, A., Kresnayana, M., & Sundayana, M. (2021). Factors affecting teenage addiction to games: A literature review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(4), 771-778. <https://journal.ppnijateng.org/index.php/jikj>
- Quispe, M. (2022). *Adicción a videojuegos y disfunción familiar en adolescentes de una institución educativa de Arequipa, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/14561>
- Ramos, C., & Risco, R. (2019). *Clima Social Familiar* [Tesis de bachiller, Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo]. Repositorio institucional-UPAGU. <http://repositorio.upagu.edu.pe/handle/UPAGU/916?show=full>
- Riascos, A., Popó, F., & Buitrago, J. (2018). *Adicción a los videojuegos*. UNIMINUTO. [https://www.researchgate.net/publication/329328447\\_Adiccion\\_a\\_los\\_Videojuegos\\_en\\_los\\_jovenes](https://www.researchgate.net/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes)
- Riviére, A. (1992) Teoría Social del Aprendizaje: Implicaciones Educativas. En: Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (Comp.) *Desarrollo Psicológico y Educación II*. Alianza.

[http://www.ite.educación.es/formación/materiales/185/cd/material\\_complementario/m6/Teoria\\_social\\_aprendizaje.pdf](http://www.ite.educación.es/formación/materiales/185/cd/material_complementario/m6/Teoria_social_aprendizaje.pdf)

Rodríguez, M., & García, F. (2021). Uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Revista electrónica trimestral de Enfermería*, 20(62), 557-574.  
<https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>

Ruiz, C., & Guerra, E. (1993). *Escala Fes de clima social en la familia. Estandarización en Lima*.  
[https://www.academia.edu/31997747/182430293\\_Escala\\_Del\\_Clima\\_Social\\_en\\_La\\_Familia\\_FES\\_docx](https://www.academia.edu/31997747/182430293_Escala_Del_Clima_Social_en_La_Familia_FES_docx)

Ruiz, J., & Pedrero, E. (2019). *Neuropsicología de las conductas adictivas*. Edit. Síntesis  
[https://www.academia.edu/46931936/Neuropsicolog%C3%ADa\\_de\\_las\\_conductas\\_adictivas\\_2](https://www.academia.edu/46931936/Neuropsicolog%C3%ADa_de_las_conductas_adictivas_2)

Ruperto, A., & Ruíz, K. (2019). *La adicción a los videojuegos debido a la insatisfacción con la realidad* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio de la Universidad Usil.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>

Sosa, J., Ruiz, J., & Covarrubias, J. (2018). Influencia de los videojuegos en los estudiantes de educación superior. *Revista RITI journal*, 6(11), 55-60.  
<file:///F:/2022/Nueva%20carpeta/Dialnet-InfluenciaDeLosVideojuegosEnLosEstudiantesDeEducac-7107375.pdf>

Tapia, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica* [Tesis de licenciatura, Universidad técnica de Ambato, Ecuador]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/34794>

- Toranzo, F., Marín, G., & Moran, C. (2018). II Congreso Internacional de Psicología - V Congreso Nacional de Psicología “Ciencia y Profesión”. *Revista Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología*, 3(3), 560-568.  
file:///F:/2022/Nueva%20carpeta/abianco,+Journal+manager,+129+Toranzo+A136+560-568.pdf
- Voltes, D. (2018). *Incidencia y factores psicosociales y familiares vinculados a la adicción a internet y a los videojuegos online: Un estudio longitudinal en población adolescente* [Tesis doctoral, Universidad de La Laguna]. Repositorio de la Universidad de La Laguna. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>
- Zambrano, C., & Almeida, E. (2017). Clima social familiar y su influencia en la conducta violenta en los escolares. *Revista Ciencia Unemi*, 10(25), 97-102.  
<https://www.redalyc.org/journal/5826/582661258010/582661258010.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Método
<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y focalización a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</li> <li>2. ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y la modificación del estado de ánimo a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</li> <li>3. ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los video juegos en estudiantes de secundaria de</li> </ol>	<p><b>Objetivo general</b> Establecer la relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Determinar la relación entre el clima social familiar y focalización a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</li> <li>2. Determinar la relación entre el clima social familiar y la modificación del estado de ánimo a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</li> <li>3. Determinar la relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de</li> </ol>	<p><b>Hipótesis general</b> Existe relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>H1: Existe relación entre el clima social familiar y focalización a los video juegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>H2: Existe relación entre el clima social familiar y la modificación del estado de ánimo a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>H3: Existe relación entre el clima social familiar y la tolerancia a los videojuegos en</p>	<p><b>Clima social familiar</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Relación.</li> <li>-Desarrollo.</li> <li>-Estabilidad.</li> </ul> <p><b>Adicción a los videojuegos.</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Focalización</li> <li>-Modificación del estado de ánimo.</li> <li>-Tolerancia.</li> <li>- Síntomas de abstinencia.</li> <li>-Conflicto.</li> <li>-Recaída.</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Básica</p> <p><b>Método y diseño de la investigación:</b> Hipotético-Deductivo No experimental</p> <p><b>Población:</b> 480 educandos <b>Muestra:</b> 214 educandos</p>

<p>una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</p> <p>4. ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</p> <p>5. ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y el conflicto a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</p> <p>6. ¿Cuál es la relación entre el clima social familiar y la recaída a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024?</p>	<p>una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>4. Determinar la relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>5. Determinar la relación entre el clima social familiar y el conflicto a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>6. Determinar la relación entre el clima social familiar y la recaída a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p>	<p>estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>H4: Existe relación entre el clima social familiar y los síntomas de abstinencia a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>H5: Existe relación entre el clima social familiar y el conflicto a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p> <p>H6: Existe relación entre el clima social familiar y la recaída a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho, Lima-2024.</p>		
--	--	---	--	--

## Anexo 2: Instrumentos

### Escala de Clima Social Familiar (FES)

1	En mi familia, nos ayudamos y apoyamos realmente unos a otros.	V	F
2	En mi familia, guardamos siempre nuestros sentimientos sin comentar a otros.	V	F
3	En nuestra familia, peleamos mucho.	V	F
4	En mi familia por lo general, ningún miembro decide por su cuenta.	V	F
5	Creemos que es importante ser los mejores en cualquier cosa que hagamos.	V	F
6	En mi familia, hablamos siempre de temas políticos y sociales.	V	F
7	Pasamos en casa la mayor parte de nuestro tiempo libre.	V	F
8	Los miembros de mi familia asistimos con bastante frecuencia a las actividades de la iglesia.	V	F
9	Las actividades de nuestra familia se planifican con cuidado.	V	F
10	En mi familia, tenemos reuniones obligatorias muy pocas veces.	V	F
11	En mi familia, muchas veces da la impresión de que solo estamos "pasando el rato".	V	F
12	En mi casa, hablamos abiertamente de lo que queremos o nos parece.	V	F
13	En mi familia, casi nunca mostramos abiertamente nuestros enojos.	V	F
14	En mi familia, nos esforzamos mucho para mantener la independencia de cada uno.	V	F
15	Para mi familia es muy importante triunfar en la vida.	V	F
16	En mi familia, casi nunca asistimos a reuniones culturales y deportivas.	V	F
17	Frecuentemente vienen mis amistades a visitarnos a casa.	V	F
18	En mi casa, no rezamos en familia.	V	F
19	En mi casa, somos muy ordenados y limpios	V	F
20	En mi familia, hay muy pocas normas de convivencia que cumplir	V	F
21	Todos nos esforzamos mucho en lo que hacemos en casa	V	F
22	En mi familia es difícil "solucionar los problemas" sin molestar a todos.	V	F
23	En mi familia a veces nos molestamos de lo que algunas veces golpeamos o rompemos algo.	V	F
24	En mi familia, cada uno decide por sus propias cosas.	V	F
25	Para nosotros, no es muy importante el dinero que gana cada uno de la familia.	V	F
26	En mi familia, es muy importante aprender algo nuevo o diferente.	V	F
27	Alguno de mi familia práctica siempre algún deporte.	V	F
28	En mi familia, siempre hablamos de la navidad, semana santa, fiestas patronales y otras.	V	F
29	En mi casa, muchas veces resulta difícil encontrar las cosas cuando las necesitamos.	V	F
30	En mi familia, una sola persona toma la mayoría de las decisiones.	V	F
31	En mi familia, estamos fuertemente unidos.	V	F
32	En mi casa, comentamos nuestros problemas personalmente.	V	F
33	Los miembros de mi familia, casi nunca expresamos nuestra cólera.	V	F
34	Cada uno entra y sale de la casa cuando quiere	V	F
35	En mi familia, nosotros aceptamos que haya competencia y "que gane el mejor."	V	F
36	En mi familia, nos interesan poco las actividades culturales.	V	F
37	En mi familia, siempre vamos a excursiones y paseos.	V	F
38	No creemos en el cielo o en el infierno.	V	F
39	En mi familia, la puntualidad es muy importante.	V	F
40	En mi casa, las cosas se hacen de una forma establecida.	V	F
41	Cuando hay algo que hacer en la casa, es raro que se ofrezca algún voluntario de la familia.	V	F
42	En mi casa, si a alguno se le ocurre de momento hacer algo, lo hace sin pensarlo más.	V	F
43	Las personas de mi familia nos criticamos frecuentemente unas a otras.	V	F
44	En mi familia, las personas tienen poca vida privada o independiente.	V	F
45	Nos esforzamos por hacer las cosas cada vez un poco mejor.	V	F
46	En mi casa, casi nunca tenemos conversaciones intelectuales.	V	F
47	En mi casa, casi todos tenemos una o dos aficiones.	V	F
48	Las personas de mi familia tenemos ideas muy precisas sobre lo que está bien o mal.	V	F
49	En mi familia, cambiamos de opinión frecuentemente.	V	F
50	En mi casa, se da mucha importancia al cumplimiento de las normas.	V	F

51	Los miembros de mi familia nos ayudamos unos a otros.	V	F
52	En mi familia cuando uno se queja, siempre hay otro que se siente afectado.	V	F
53	En mi familia, cuando nos peleamos nos vamos a las manos	V	F
54	Generalmente en mi familia cada persona solo confía en si misma cuando surge un problema.	V	F
55	En mi casa nos preocupamos poco por los ascensos en el trabajo o las notas en el colegio.	V	F
56	Alguno de nosotros toca algún instrumento musical.	V	F
57	Ninguno de mi familia participa en actividades recreativas, fuera del trabajo o del colegio.	V	F
58	En mi familia, creemos en algunas cosas en las que hay que tener fe.	V	F
59	En mi casa, nos aseguramos de que nuestros dormitorios queden limpios y ordenados.	V	F
60	En las decisiones familiares de mi casa, todas las opiniones tienen el mismo valor.	V	F
61	En mi familia, hay poco espíritu de trabajo en grupo.	V	F
62	En mi familia, los temas de pagos y dinero se tratan abiertamente.	V	F
63	Cuando hay desacuerdos en mi familia, todos nos esforzamos para suavizar las cosas y mantener la paz.	V	F
64	Los miembros de mi familia reaccionan firmemente unos a otros, para defender sus derechos	V	F
65	En mi familia, apenas nos esforzamos para tener éxito.	V	F
66	Los miembros de mi familia, practicamos siempre la lectura.	V	F
67	En mi familia, asistimos a veces a cursos de capacitación por afición o por interés.	V	F
68	En mi familia, cada persona tiene ideas distintas sobre lo que es bueno o malo.	V	F
69	En mi familia, están claramente definidas las tareas de cada persona.	V	F
70	En mi familia, cada uno tiene libertad para lo que quiere.	V	F
71	En mi familia, realmente nos llevamos bien unos a otros.	V	F
72	En mi familia, generalmente tenemos cuidado con lo que nos decimos.	V	F
73	Los miembros de mi familia, estamos enfrentados unos con otros.	V	F
74	En mi casa, es difícil ser independientes sin herir los sentimientos de los demás.	V	F
75	“Primero es el trabajo, luego es la diversión “es una norma en mi familia.	V	F
76	En mi casa, ver la televisión es más importante que leer.	V	F
77	Los miembros de mi familia, salimos mucho a divertirnos.	V	F
78	En mi familia, leer la biblia es algo importante.	V	F
79	En mi familia, el dinero no se administra con mucho cuidado.	V	F
80	En mi casa, las normas son muy rígidas y “tienen” que cumplirse.	V	F
81	En mi familia, se da mucha atención y tiempo a cada uno.	V	F
82	En mi familia, expresamos nuestras opiniones en cualquier momento.	V	F
83	En mi familia, creemos que no se consigue mucho elevando la voz.	V	F
84	En mi familia, no hay libertad para expresar claramente lo que uno piensa.	V	F
85	En mi familia, hacemos comparaciones sobre nuestro rendimiento en el trabajo o el estudio.	V	F
86	A los miembros de mi familia, nos gusta realmente el arte, la música o la literatura.	V	F
87	Nuestra principal forma de diversión es ver la televisión o escuchar la radio.	V	F
88	En mi familia, creemos que el que comete una falta tendrá su castigo.	V	F
89	En mi casa, generalmente después de comer se recoge inmediatamente los servicios de cocina y otros.	V	F
90	En mi familia, uno no puede salirse con su capricho.	V	F

### Escala de HAMM-1ST de videojuegos

N	ITEMS	Nunca	Raras veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					
11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más					

	tiempo jugando videojuegos?					
<b>28</b>	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					
<b>29</b>	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
<b>30</b>	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente, no puedes cumplir?					
<b>31</b>	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
<b>32</b>	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
<b>33</b>	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
<b>34</b>	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
<b>35</b>	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
<b>36</b>	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

### Anexo 3: Validez de instrumentos

“Clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una Institución educativa pública del distrito de san Juan de Lurigancho, Lima-2024”

#### VARIABLE 1: CLIMA SOCIAL FAMILIAR

.Nº DIMENSIONES	ítem	Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3	
		Si	No	Si	No	Si	No
<b>DIMENSIÓN 1: Relaciones familiares</b>		Si	No	Si	No	Si	No
En mi familia, nos ayudamos y apoyamos realmente unos a otros.	01	X		X		X	
En mi familia, guardamos siempre nuestros sentimientos sin comentar a otros.	02	X		X		X	
En nuestra familia, peleamos mucho.	03	X		X		X	
En mi familia, muchas veces da la impresión que solo estamos “pasando el rato”.	11	X		X		X	
En mi casa, hablamos abiertamente de lo que queremos o nos parece.	12	X		X		X	
En mi familia, casi nunca mostramos abiertamente nuestros enojos.	13	X		X		X	
Todos nos esforzamos mucho en lo que hacemos en casa	21	X		X		X	
En mi familia es difícil “solucionar los problemas” sin molestar a todos.	22	X		X		X	
En mi familia a veces nos molestamos de lo que algunas veces golpeamos o rompemos algo.	23	X		X		X	
En mi familia, estamos fuertemente unidos.	31	X		X		X	
En mi casa, comentamos nuestros problemas personalmente.	32	X		X		X	
Los miembros de mi familia, casi nunca expresamos nuestra cólera.	33	X		X		X	
Cuando hay algo que hacer en la casa, es raro que se ofrezca algún voluntario de la familia.	41	X		X		X	
En mi casa, si a alguno se le ocurre de momento hacer algo, lo hace sin pensarlo más.	42	X		X		X	
Las personas de mi familia nos criticamos frecuentemente unas a otras.	43	X		X		X	
Los miembros de mi familia nos ayudamos unos a otros.	51	X		X		X	
En mi familia cuando uno se queja, siempre hay otro que se siente afectado.	52	X		X		X	
En mi familia, cuando nos peleamos nos vamos a las manos	53	X		X		X	
En mi familia, hay poco espíritu de trabajo en grupo.	61	X		X		X	
En mi familia, los temas de pagos y dinero se tratan abiertamente.	62	X		X		X	

Cuando hay desacuerdos en mi familia, todos nos esforzamos para suavizar las cosas y mantener la paz.	63	X		X		X	
En mi familia, realmente nos llevamos bien unos a otros.	71	X		X		X	
En mi familia, generalmente tenemos cuidado con lo que nos decimos.	72	X		X		X	
Los miembros de mi familia, estamos enfrentados unos con otros.	73	X		X		X	
En mi familia, se da mucha atención y tiempo a cada uno.	81	X		X		X	
En mi familia, expresamos nuestras opiniones en cualquier momento.	82	X		X		X	
En mi familia, creemos que no se consigue mucho elevando la voz.	83	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 2. Desarrollo familiar</b>		SI	NO	Si	No	Si	No
En mi familia por lo general, ningún miembro decide por su cuenta.	04	X		X		X	
Creemos que es importante ser los mejores en cualquier cosa que hagamos.	05	X		X		X	
En mi familia, hablamos siempre de temas políticos y sociales.	06	X		X		X	
Pasamos en casa la mayor parte de nuestro tiempo libre.	07	X		X		X	
En mi familia, nos esforzamos mucho para mantener la independencia de cada uno.	14	X		X		X	
Para mi familia es muy importante triunfar en la vida.	15	X		X		X	
En mi familia, casi nunca asistimos a reuniones culturales y deportivas.	16	X		X		X	
Frecuentemente vienen mis amistades a visitarnos a casa.	17	X		X		X	
En mi familia, cada uno decide por sus propias cosas.	24	X		X		X	
Para nosotros, no es muy importante el dinero que gana cada uno de la familia.	25	X		X		X	
En mi familia, es muy importante aprender algo nuevo o diferente.	26	X		X		X	
Alguno de mi familia práctica siempre algún deporte.	27	X		X		X	
Cada uno entra y sale de la casa cuando quiere	34	X		X		X	
En mi familia, nosotros aceptamos que haya competencia y “que gane el mejor.”	35	X		X		X	
En mi familia, nos interesan poco las actividades culturales.	36	X		X		X	
En mi familia, siempre vamos a excursiones y paseos.	37	X		X		X	
En mi familia, las personas tienen poca vida privada o independiente.	44	X		X		X	
Nos esforzamos por hacer las cosas cada vez un poco mejor.	45	X		X		X	

En mi casa, casi nunca tenemos conversaciones intelectuales.	46	X	X	X		
En mi casa, casi todos tenemos una o dos aficiones.	47	X	X	X		
Generalmente en mi familia cada persona solo confía en si misma cuando surge un problema.	54	X	X	X		
En mi casa nos preocupamos poco por los ascensos en el trabajo o las notas en el colegio.	55	X	X	X		
Alguno de nosotros toca algún instrumento musical.	56	X	X	X		
Ninguno de mi familia participa en actividades recreativas, fuera del trabajo o del colegio.	57	X	X	X		
Los miembros de mi familia reaccionan firmemente unos a otros, para defender sus derechos	64	X	X	X		
En mi familia, apenas nos esforzamos para tener éxito.	65	X	X	X		
Los miembros de mi familia, practicamos siempre la lectura.	66	X	X	X		
En mi familia, asistimos a veces a cursos de capacitación por afición o por interés.	67	X	X	X		
En mi casa, es difícil ser independientes sin herir los sentimientos de los demás.	74	X	X	X		
“Primero es el trabajo, luego es la diversión “es una norma en mi familia.	75	X	X	X		
En mi casa, ver la televisión es más importante que leer.	76	X	X	X		
Los miembros de mi familia, salimos mucho a divertirnos.	77	X	X	X		
En mi familia, no hay libertad para expresar claramente lo que uno piensa.	84	X	X	X		
En mi familia, hacemos comparaciones sobre nuestro rendimiento en el trabajo o el estudio.	85	X	X	X		
A los miembros de mi familia, nos gusta realmente el arte, la música o la literatura.	86	X	X	X		
Nuestra principal forma de diversión es ver la televisión o escuchar la radio.	87	X	X	X		
<b>DIMENSIÓN 3:Estabilidad Familiar</b>		SI	NO	Si	No	Si No
Los miembros de mi familia asistimos con bastante frecuencia a las actividades de la iglesia.	08	X		X		X
Las actividades de nuestra familia se planifican con cuidado.	09	X		X		X
En mi familia, tenemos reuniones obligatorias muy pocas veces.	10	X		X		X
En mi casa, no rezamos en familia.	18	X		X		X
En mi casa, somos muy ordenados y limpios	19	X		X		X

En mi familia, hay muy pocas normas de convivencia que cumplir	20	X	X	X
En mi familia, siempre hablamos de la navidad, semana santa, fiestas patronales y otras.	28	X	X	X
En mi casa, muchas veces resulta difícil encontrar las cosas cuando las necesitamos.	29	X	X	X
En mi familia, una sola persona toma la mayoría de las decisiones.	30	X	X	X
No creemos en el cielo o en el infierno.	38	X	X	X
En mi familia, la puntualidad es muy importante.	39	X	X	X
En mi casa, las cosas se hacen de una forma establecida.	40	X	X	X
Las personas de mi familia tenemos ideas muy precisas sobre lo que está bien o mal.	48	X	X	X
En mi familia, cambiamos de opinión frecuentemente.	49	X	X	X
En mi casa, se da mucha importancia al cumplimiento de las normas.	50	X	X	X
En mi familia, creemos en algunas cosas en las que hay que tener fe.	58	X	X	X
En mi casa, nos aseguramos que nuestros dormitorios queden limpios y ordenados.	59	X	X	X
En las decisiones familiares de mi casa, todas las opiniones tienen el mismo valor.	60	X	X	X
En mi familia, cada persona tiene ideas distintas sobre lo que es bueno o malo.	68	X	X	X
En mi familia, están claramente definidas las tareas de cada persona.	69	X	X	X
En mi familia, cada uno tiene libertad para lo que quiere.	70	X	X	X
En mi familia, leer la biblia es algo importante.	78	X	X	X
En mi familia, el dinero no se administra con mucho cuidado.	79	X	X	X
En mi casa, las normas son muy rígidas y “tienen” que cumplirse.	80	X	X	X
En mi familia, creemos que el que comete una falta tendrá su castigo.	88	X	X	X
En mi casa, generalmente después de comer se recoge inmediatamente los servicios de cocina y otros.	89	X	X	X
En mi familia, uno no puede salirse con su capricho.	90	X	X	X

**1 Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

**3 Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

*Nota.* Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

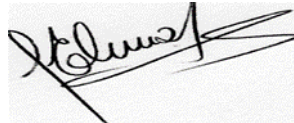
**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [x ] Aplicable después de corregir [ ] No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr. Yreneo Eugenio Cruz Telada

**Especialidad del validador:** Psicología

11 de noviembre de 2024



---

**Dr. Yreneo Eugenio Cruz Telada**

**DOCTOR EN PSICOLOGIA**

## VARIABLE 2 ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

<b>DIMENSIÓN 1. Focalización</b>	Item	SI	NO	SI	NO	SI	NO
¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estas aburrido?	01	X		X		X	
¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?	02	X		X		X	
¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos	03	X		X		X	
¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?	04	X		X		X	
¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?	05	X		X		X	
¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?	06	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 2 Modificación del estado de animo</b>							
¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?	07	X		X		X	
¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?	08	X		X		X	
¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?	09	X		X		X	
¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?	10	X		X		X	
¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?	11	X		X		X	
¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?	12	X		X		X	
<b>DIMENSION 3. Tolerancia</b>							
¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?	13	X		X		X	
¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?	14	X		X		X	
¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?	15	X		X		X	
¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?	16	X		X		X	
¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?	17	X		X		X	
¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos.	18	X		X		X	
<b>DIMENSIÓN 4. Síntomas de Abstinencia</b>							

¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?	19	X	X	X
¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?	20	X	X	X
¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?	21	X	X	X
¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	22	X	X	X
¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?	23	X	X	X
¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?	24	X	X	X
<b>DIMENSIÓN 5. Conflicto</b>				
¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?	25	X	X	X
¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?	26	X	X	X
¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos.	27	X	X	X
¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?	28	X	X	X
¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?	29	X	X	X
¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente, no puedes cumplir?	30	X	X	X
<b>DIMENSIÓN 5. Recaída</b>				
¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?	31	X	X	X
¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos.	32	X	X	X
¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?	33	X	X	X
¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?	34	X	X	X
¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?	35	X	X	X
¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?	36	X	X	X

**1 Pertinencia:** el ítem corresponde al concepto teórico formulado.

**2 Relevancia:** el ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

**3 Claridad:** se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

*Nota.* Suficiencia: se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

**Apellidos y nombres del juez validador:** Dr. Yreneo Eugenio Cruz Telada

**Especialidad del validador:** Psicología

11 de noviembre de 2024



---

**Dr. Yreneo Eugenio Cruz Telada**  
**DOCTOR EN PSICOLOGIA**

## Anexo 4: Confiabilidad de instrumentos

### Escala: Clima Social Familiar

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.829	90

### Escala: Adicción a los Videojuegos

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.948	36

## Anexo 5: Aprobación del Comité de



### COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA E INTEGRIDAD CIENTÍFICA

#### CONSTANCIA DE APROBACIÓN

Lima, 15 de agosto de 2024

Investigador(a)  
**Flor María Silva Chunga**  
**Exp. N°: 0489-2024**

---

De mi consideración:

Es grato expresarle mi cordial saludo y a la vez informarle que el Comité Institucional de Ética para la investigación de la Universidad Privada Norbert Wiener (CIEIC-UPNW) **evaluó y APROBÓ** los siguientes documentos:

- Protocolo titulado: **"Clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de San Juan de Lurigancho-2024" Versión 01 con fecha 11/01/2024.**
- Formulario de Consentimiento Informado Versión **01** con fecha **14/06/2024.**

El cual tiene como investigador principal al Sr(a) Flor María Silva Chunga.

La **APROBACIÓN** comprende el cumplimiento de las buenas prácticas éticas, el balance riesgo/beneficio, la calificación del equipo de investigación y la confidencialidad de los datos, entre otros.

El investigador deberá considerar los siguientes puntos detallados a continuación:

1. **La vigencia** de la aprobación es de **dos años (24 meses)** a partir de la emisión de este documento.
2. **El Informe de Avances** se presentará cada 6 meses, y el informe final una vez concluido el estudio.
3. **Toda enmienda o adenda** se deberá presentar al CIEIC-UPNW y no podrá implementarse sin la debida aprobación.
4. Si aplica, **la Renovación** de aprobación del proyecto de investigación deberá iniciarse treinta (30) días antes de la fecha de vencimiento, con su respectivo informe de avance.

Es cuanto informo a usted para su conocimiento y fines pertinentes.

Atentamente,

Raúl Antonio Rojas Ortega  
**Presidente**

Comité Institucional de Ética e Integridad Científica  
UPNW



## **Anexo 6: Formato de Asentimiento Informado**

### **ASENTIMIENTO INFORMADO**

Hola, mi nombre es Flor María Silva Chunga soy bachiller de la Facultad de Psicología de la Universidad Privada Norbert Wiener. El propósito de este estudio es evaluar el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto de secundaria y para ello quiero pedirte tu participación.

La participación en el estudio consistiría en:

#### **Procedimiento:**

Se pedirá completar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, lo cual tomará aproximadamente cuarenta y cinco minutos, donde la recopilación de datos se llevará a cabo en el colegio donde actualmente se estudia.

#### **Participación Voluntaria:**

La participación en este estudio es completamente voluntaria, aun cuando tu papa, tu mama o apoderado hayan dicho que puedes participar, si tu no quieres hacerlo, puedes decir que no. Es tu decisión si participar o no en el estudio. También es importante que sepas que, si en un momento dado ya no quieres continuar o retirarse del estudio sin que esto cause ningún problema ni tenga consecuencias a nivel institucional, académico o social.

#### **Riesgos y Eventualidades:**

El procedimiento de este estudio no implica ningún riesgo físico, emocional o psicológico para los participantes, sin embargo, es posible que, al reflexionar sobre las emociones y experiencias personales, se sienta incomodidad. En ese caso, se puede detener la participación en cualquier momento sin ninguna repercusión.

#### **Beneficios:**

Aunque no hay beneficios directos al participar en este estudio, la colaboración contribuirá a una mejor comprensión de la resiliencia y la inteligencia emocional en adolescentes, lo cual puede ser útil para futuras intervenciones educativas y psicológicas.

#### **Confidencialidad y Seguridad de la Información:**

Se garantizará la confidencialidad y el archivo seguro de toda la información obtenida, por lo que, los cuestionarios y cualquier otro registro se almacenarán en un sitio seguro. En las bases de datos, los participantes serán identificados únicamente por un código, asegurando que la información personal no sea divulgada ni compartida. Todo esto se realiza siguiendo los principios éticos y el secreto profesional de la psicología en el Perú.

#### **Derechos del Participante:**

Se tiene derecho a recibir respuestas a cualquier inquietud sobre esta investigación, antes, durante y después de su ejecución, ya que, al aceptar participar, se confirma que se ha sido

suficientemente informado y se comprende que se puede retirar el consentimiento en cualquier momento.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de \_\_\_\_\_, el día \_\_\_\_\_, del mes \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

**Firma** \_\_\_\_\_

**Nombre** \_\_\_\_\_

**Documento de identificación No.** \_\_\_\_\_

Investigador principal de la investigación

Flor María Silva Chunga

Universidad Privada Norbert Wiener

## **Anexo 7: Formato de Consentimiento Informado**

### **CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr(a). Padre de Familia queremos invitar a participar a su menor hijo(a) en la investigación: **Clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de san Juan de Lurigancho, Lima 2024”**.

Estimado(a) padre, madre o tutor(a),

Se invita a participar a su menor hijo(a) en un importante proyecto de investigación dirigido por el bachiller Flor Silva Chunga de la Facultad de Psicología de la Universidad Privada Norbert Wiener. El propósito de este estudio es evaluar el clima social familiar y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto de secundaria.

#### **Procedimiento:**

La investigación consistirá en la realización de unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya duración es aproximadamente de cuarenta y cinco minutos, donde se solicita exhortar al evaluado a responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos, esta se realizará en la Institución educativa pública...

#### **Participación Voluntaria:**

La participación en este estudio es completamente voluntaria, ya que, en cualquier momento, su menor hijo(a) puede decidir no participar o retirarse del estudio sin que esto le cause ningún problema ni tenga consecuencias a nivel institucional, académico o social.

#### **Riesgos y Eventualidades:**

El procedimiento de este estudio no implica ningún riesgo físico, emocional o psicológico para los participantes, sin embargo, es posible que, al reflexionar sobre sus emociones y experiencias personales, se sienta incomodidad. En ese caso, se puede detener la participación en cualquier momento sin ninguna repercusión.

#### **Beneficios:**

Aunque no hay beneficios directos al participar en este estudio, la colaboración de su menor hijo(a) contribuirá a una mejor comprensión de la resiliencia y la inteligencia emocional en adolescentes, lo cual puede ser útil para futuras intervenciones educativas y psicológicas.

#### **Confidencialidad y Seguridad de la Información:**

Se garantizará la confidencialidad y el archivo seguro de toda la información obtenida. Los cuestionarios y cualquier otro registro se almacenarán en un sitio seguro. En las bases de datos, los participantes serán identificados únicamente por un código, asegurando que la información personal no sea divulgada ni compartida. Todo esto se realiza siguiendo los principios éticos y el secreto profesional de la psicología en el Perú.

**Derechos del Participante:**

Su menor hijo(a) tiene derecho a formular cualquier pregunta sobre la investigación y recibir respuestas antes, durante y después de su ejecución; en caso de que se encuentren resultados fuera de la normalidad, se proporcionarán recomendaciones para su manejo adecuado.

Por lo expuesto anteriormente, considerando los derechos y deberes que el evaluado tendrá en dicho estudio. Solicitamos nos informe, que acepta la participación de su menor hijo(a) en esta investigación.

Puede comunicarse con Flor María Silva Chunga al número +51 990130072 o al comité que validó el presente estudio, .....presidenta del Comité de Ética para la investigación de la Universidad Norbert Wiener, tel. +51 924 569 790. E-mail: comite.etica@uwiener.edu.pe

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento.



---

FIRMA DEL INVESTIGADOR

Flor María Silva Chunga

DNI: 46209248

---

FIRMA DEL PADRE DE FAMILIA

## Anexo 8. Carta de aprobación de la Institución para la recolección de datos

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

San Juan de Lurigancho, 05 de agosto de 2024

### Solicito Autorización

Sr. Director,  
Castro Vargas, José Octavio,  
**Colegio "Institución Educativa Nicolas Copernico"**  
AV. wiese S/N Lima, San Juan de Lurigancho.

Presente. -

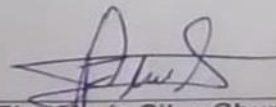
De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo. Mi nombre es **Flor María Silva Chunga** con DNI N° **46209248**, bachiller en psicología de la Universidad Norbert Wiener, con código institucional N°a2016101094, en la actualidad me encuentro realizando mi trabajo de investigación titulado: "*Clima Social Familiar Y Adicción a los Videojuegos en Adolescentes De Una Institución Educativa Pública Del Distrito De San Juan De Lurigancho, Lima -2024*", para optar el grado de Licenciada en Psicología, Por el cual deseo me permita su autorización para poder aplicar unas encuestas relacionadas con el tema de investigación. Este trabajo de investigación sólo tiene fines académicos, sin fines de lucro alguno.

Agradezco por antelación me brinde las facilidades del caso proporcionando una carta de autorización para el uso del instrumento en mención, **Escala de Clima Social en la Familia (FES) R.H. Moos, B.S y E.J. Trickeet y la Escala de HAMM-1ST de Videojuegos de Hugo Aquiles Mendoza Mezarina** para sólo fines académicos, y así prosiga con el desarrollo del proyecto de investigación.

En esta oportunidad, hago propicia la ocasión para renovar mi sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

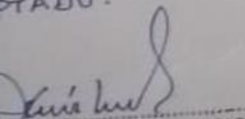
Atentamente,



**Bach. Flor María Silva Chunga**  
Bachiller en Psicología

ACEPTADO:



  
JOSE O. CASTRO VARGAS  
DIRECTOR

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Trujillo, 28 de Octubre del 2024

**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA CUESTIONARIO DE CLIMA SOCIAL FAMILIAR**

Yo, **Diego Retchie Barrionuevo Plasencia** con DNI **45426870**, en mi calidad de psicólogo, considerando la solicitud de **Flor María silva Chunga**, DNI **46209248** quien es Bachiller en psicología – Egresada de la Universidad privada Norbert Wiener, que está llevando a cabo un proyecto de investigación titulado "**Clima social Familiar y Adicción a los Videojuegos en estudiantes de nivel secundario de una institución pública. Lima - metropolitana 2024**" me dirijo a usted para autorizar el uso del instrumento (FES) **CUESTIONARIO DE CLIMA SOCIAL FAMILIAR** adaptado a la realidad peruana en 2017.

Autorizo a **Flor María silva Chunga**, DNI **46209248** a utilizar el instrumento en su proyecto de investigación con fines académicos.

Me despido y quedo a disposición ante alguna consulta adicional relacionada con el uso del instrumento autorizado.

Atentamente,



Diego Retchie Barrionuevo Plasencia  
PSICÓLOGO  
C.P.S.P. 30620

Lic. Diego Retchie Barrionuevo Plasencia  
Psicólogo  
C.Ps.P. 30620

## Anexo 9. Informe del asesor de Turnitin

Reporte de similitud	
<p><b>● 17% de similitud general</b></p> <p>Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 10% Base de datos de internet</li><li>• Base de datos de Crossref</li><li>• 14% Base de datos de trabajos entregados</li><li>• 10% Base de datos de publicaciones</li><li>• Base de datos de contenido publicado de Crossref</li></ul>	
<p>FUENTES PRINCIPALES</p> <p>Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.</p>	
<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> 3%
Internet	
<b>2</b>	<b>uwiener on 2024-08-02</b> 1%
Submitted works	
<b>3</b>	<b>Universidad Wiener on 2024-11-17</b> 1%
Submitted works	
<b>4</b>	<b>Vasquez Rojas, Carmen De Jesus. "Clima social escolar y competencia..."</b> <1%
Publication	
<b>5</b>	<b>uwiener on 2025-04-12</b> <1%
Submitted works	
<b>6</b>	<b>repositorio.une.edu.pe</b> <1%
Internet	
<b>7</b>	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-06</b> <1%
Submitted works	
<b>8</b>	<b>repositorio.unfv.edu.pe</b> <1%
Internet	
Descripción general de fuentes	
Reporte de similitud	

## ● 17% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 10% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

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

1	<b>hdl.handle.net</b> Internet	3%
2	<b>Universidad Wiener on 2024-11-17</b> Submitted works	1%
3	<b>uwiener on 2024-08-02</b> Submitted works	1%
4	<b>uwiener on 2025-04-12</b> Submitted works	<1%
5	<b>Vasquez Rojas, Carmen De Jesus. "Clima social escolar y competencia..."</b> Publication	<1%
6	<b>Universidad Cesar Vallejo on 2016-04-06</b> Submitted works	<1%
7	<b>José Bryan Sosa Galindo, Johanna Ruiz Rodríguez, José Alberto Covar...</b> Crossref	<1%
8	<b>repositorio.une.edu.pe</b> Internet	<1%