

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

Unidad de Posgrado de Psicología



**La competencia parental como predictor de la adicción a
redes sociales y videojuegos en adolescentes de Lima
Metropolitana**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Terapia Familiar y de
Pareja

Autores:

Jose Alfredo Manchego Yauri
Claudia Hortencia Rivera Martel

Asesor:

Mg. Julio Cesar Cjuno Suni

Lima, enero del 2024

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Mg. Julio Cesar Cjuno Suni, docente de la Unidad de Posgrado de maestría, Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“LA COMPETENCIA PARENTAL COMO PREDICTOR DE LA ADICCIÓN A REDES SOCIALES Y VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LIMA METROPOLITANA”** de los autores Jose Alfredo Manchego Yauri y Claudia Hortencia Rivera Martel, tiene un índice de similitud de 10% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima, a los 19 días del mes de enero del año 2024.



Mg. Julio Cesar Cjuno Suni

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a los 19 días del mes del mes de enero del año 2024 siendo las 09:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Lima, bajo la dirección del (de la) presidente(a): Mg. Rosa Briceño Giuliana Sánchez, la secretaria: Mg Sara Esther Richard Pérez y los miembros: Mg. Jessica Aranda Turpo y el asesor: Mg. Julio César Cjuno Suni con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado: Competencia parental como predictor de la adicción a redes sociales y videojuegos en adolescentes de Lima metropolitana de los candidatos Claudia Hortencia Rivera Martel y José Alfredo Manchego Yauri conducente a la obtención del Grado Académico de Maestro(a) en: Terapia Familiar y de Pareja.

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando a los candidatos a hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas, y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por los candidatos. Luego, se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Candidata (a): Claudia Hortencia Rivera Martel

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	18	A-	Muy Bueno	Sobresaliente

Candidato (b): José Alfredo Manchego Yauri

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	18	A-	Muy Bueno	Sobresaliente

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del jurado invitó a los candidatos a ponerse de pie, para recibir la evaluación final y concluir el acto académico de sustentación procediéndose a registrar las firmas respectivas.

Presidente



Secretaria

Candidata (a)

Candidato (b)

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios por este logro académico, a Blanca Analí Mantilla López, mi esposa. A mis hijos, Joseph y Keren por su apoyo incondicional durante el proceso de mi maestría. A mis profesores y asesores.

A nuestra casa de estudios, la Universidad Peruana Unión, donde cada desafío superado y cada conocimiento adquirido son testigos de este valioso viaje académico.

Alfredo Manchego Yauri

A Hortencia, mi madre, quien es mi ejemplo de reinversión y perseverancia. A la vida por abrazar mi existencia con sus enseñanzas y el crecimiento personal experimentado a través de los éxitos y desafíos.

A la Universidad Peruana Unión por su compromiso en proporcionar una educación de calidad y contribución espiritual que ha sido fundamental para mi desarrollo académico y personal. Finalmente, un profundo agradecimiento a Christian, mi compañero de vida, por su alegría, confianza y amor que alegra mis días.

Claudia Hortencia Rivera Martel

ÍNDICE

Declaración jurada de originalidad de tesis	2
Acta de sustentación	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimiento	4
Resumen	6
Abstract	6
Introducción	8
Metodología.....	11
Participantes.....	12
Instrumentos.....	12
Procedimiento	13
Análisis estadístico.....	13
Aspectos éticos.....	14
Resultados	15
Análisis descriptivo.....	15
Análisis de correlación.....	16
Análisis predictivo.....	16
Discusión.....	17
Referencias	23
ANEXOS	27

Resumen

El objetivo del estudio fue conocer la predicción de la competencia parental sobre la adicción a redes sociales y videojuegos en adolescentes de Lima Metropolitana. La metodología estuvo basada en un diseño no experimental y de tipo predictivo, el tamaño de la muestra fue 700 adolescentes, todo ello en base a un muestreo no probabilístico, los participantes fueron del sexo femenino y masculino entre los 12 a 17 años. Los instrumentos utilizados fueron la escala de competencia parental, la escala de adicción a las redes sociales y la escala de adicción a los videojuegos. En base a ello, el resultado revela una predicción significativa de la competencia parental sobre las redes sociales ($\beta = -0.018$) y adicción a los videojuegos ($\beta = -0.016$). Se concluye niveles altos de competencia parental menor será la conducta adictiva hacia las redes sociales y videojuegos en la muestra estudiada.

Palabras clave: Parental; adicción; redes sociales; videojuegos; adolescentes.

Abstract

The objective of the study was to know the prediction of parental competence on addiction to social networks and video games in adolescents from Metropolitan Lima. The methodology was based on a non-experimental and predictive design, the sample size was 700 adolescents, all based on a non-probabilistic sampling, the participants were female and male between 12 and 17 years old. The instruments used were the parental competence scale,

the social media addiction scale, and the video game addiction scale. Based on this, the result reveals a significant prediction of parental competence on social networks ($\beta = -0.018$) and video game addiction ($\beta = -0.016$). It is concluded that high levels of parental competence will be less addictive behavior towards social networks and video games in the sample studied. Keywords: Parental; addiction; social networks; video game; teenagers.

Introducción

La crisis sanitaria vivida a principios del 2020 generó que los padres e hijos accedan de forma masiva a las redes sociales y al uso de videojuegos como una forma de minimizar el impacto pandémico, debido a que, el contexto vivido afectó la salud mental del adolescente (Valero-Moreno et al., 2022). Asimismo, se ha reportado que la COVID-19 perjudicó el estilo parental de manera que los síntomas de estrés, agotamiento y enojo aumentaron en los progenitores (Johnson et al., 2021). También se ha visto afectada la calidad de crianza y la funcionalidad del hogar con el incremento de conflictos familiares (Feinberg et al., 2022) como los problemas conyugales, indiferencia, dificultades económicas, déficit en la comunicación y falta de respeto entre los integrantes de la familia. Por ello, esta diversidad de conflictos se potenciaron a nivel mundial de un 34% a 69% (Spinelli et al., 2020).

A nivel global la prevalencia de adicción a redes sociales y videojuegos es impactante (Andreassen et al., 2016). En Italia un estudio refiere que altos niveles de uso descontrolado de las redes sociales predicen altos grados de conductas de agresión y la peor calidad de sueño (Lin et al., 2023). Otra investigación en Arabia Saudita revela que el 62.1% de los adolescentes tienen un uso patológico a los videojuegos, el cual influye negativamente en su salud mental y conlleva a enfermedades psiquiátricas como la depresión, ansiedad y TDAH (Alrahili et al., 2023). Un estudio realizado a 2.044 adolescentes de Tailandia refiere que la adicción a los videojuegos impacta de manera negativa en la calidad de vida de los menores (Bhatiasevi et al., 2023). Al Sur de Taiwán señalan que los adolescentes que tienen niveles altos de uso patológico a los

videojuegos en línea repercute en la carencia de relaciones interpersonales en la vida real (Yang et al., 2022).

En América latina diversos estudios indican que el uso problemático de las plataformas virtuales por los adolescentes afecta de forma negativa la salud emocional (Colonio, 2023). De igual forma, (Guzmán & Gélvez, 2023) encontraron que la adicción a las redes sociales generar problemas de salud física, mental y social de forma particular en los adolescentes. En Paragua un estudio reveló que el 36% de los adolescentes padecían ansiedad severa por el uso desproporcionado de las redes sociales (Figueredo et al., 2022). En Perú refieren que el 33.3% de los adolescentes cuentan con altos índices de adicción a las redes (Yovera, 2023). En tal sentido, se ha observado que los adolescentes de Lima metropolitana exhiben adicción a las redes sociales y videojuegos en línea. Es decir, existe la prevalencia de uso patológico de las herramientas de Internet.

El uso problemático de redes sociales es reconocido como una adicción de conducta el cual se caracteriza por la necesidad compulsiva y descontrolado de estar conectado a las redes sociales. Esto conlleva a la falta de control y una distorsión significativa en la vida social del menor (Tereshchenko, 2023). La adicción a los videojuegos es un trastorno donde la persona se obsesiona con el juego en línea y llega al punto que el juego es prioridad en la vida diaria del adolescente. Además, tiene efectos negativos en lo físico, social y emocional (Lloret et al., 2018) compuesta por tres dimensiones: *Obsesión, falta de control y uso excesivo*. Estos fenómenos abarcan diversas causas como la autovalía baja, frustración personal, depresión, falta de control de impulsos,

carencia de afecto entre otros. Por ello, si persiste la adicción a redes y videojuegos en línea se determinará algunas consecuencias como el deterioro de la calidad del sueño, sedentarismo, déficit en la salud mental, bajo rendimiento académico y relación familiar distante. Estas patologías tienen un impacto en la psicología, fisiología y la vida diaria de los adolescentes (Lischer et al., 2022).

Por otro lado, existen una gama de factores que evitan el uso problemático de las redes sociales y videojuegos como es la competencia parental el cual esta centrada en el modelo contextual de estilos parentales de Darling y Steinberg (1993) señalan que la teoría es un conjunto de actitudes que son comunicados hacia el niño y las mismas forman un clima emocional donde se expresan las conductas de los padres. Este modelo esta sustentada en dos teorías clásicas: Teoría interactiva y construcción conjunta. Ello sigue inspirando estudios en el entorno educativo, psicológico y sociológico. Con el propósito de impulsar relaciones de forma positiva dentro del hogar (López et al., 2008; Aroca & Cánovas, 2012). En tal sentido, la competencia parental son habilidades que tienen los padres para criar, educar y promover el desarrollo integral de sus hijos. Tiene cuatro dimensiones: *Implicación parental, resolución de conflictos, consistencia disciplinar y deseabilidad social*. Un estudio realizado por Urzúa et al. (2011) señalan que un control parental ordenado permite que el adolescente tenga un rendimiento académico satisfactorio y calidad de vida. Yu y Shek (2021) expresan que tener un comportamiento parental positivo evita el desarrollo de la adicción a las redes sociales. Así mismo, Martínez-González et al. (2021) afirman los padres que desean tener

altos grados de competencia parental su nivel de educación debe ser elevados en estos temas. Quintana et al. (2015) recomiendan que la psicoeducación es un ente vital para obtener cambios fundamentales en la educación parental. Sin embargo, la competencia parental inadecuada apertura el uso problemático de las redes sociales en los adolescentes (Thomas et al., 2017). De igual forma, Zhu et al. (2015) mencionan que la baja calidad de relación que existe entre progenitor y adolescente predice la adicción a los juegos de Internet. Por ende, los adolescentes están proclives a incorporar estas conductas adictivas a su comportamiento. Keya et al. (2020) expresan que la carencia parental origina mayor conducta de abuso a los videojuegos y redes sociales.

Dentro de este contexto, la adicción a las redes y videojuegos en línea no solo afecta la salud mental, la vida social del adolescente, también abarca al sistema familiar y en un periodo corto trascenderá a la sociedad y a todo el mundo. Por ello, este estudio contribuye a la investigación científica puesto que determino cómo la competencia parental predice la adicción a redes sociales y videojuegos en adolescentes. Además, aporta en la actualización de los datos referidos a las variables y población.

Metodología

El diseño de investigación fue no experimental, porque no se maniobran ninguna de las variables. Es de tipo predictivo, porque evalúa el proceso predictivo del constructo independiente sobre las dependientes. Es transversal, el recojo y análisis de datos se dio en un solo momento (Ato et al., 2013).

Participantes

La muestra fue 700 adolescentes de Lima Metropolitana entre 12 a 17 años, con un muestreo de tipo no probabilístico por conveniencia, participaron los menores con la supervisión de los padres y de forma voluntaria aceptaron el consentimiento informado. Para ello, se difundió los cuestionarios por los diferentes medios virtuales (Correo, Facebook, WhatsApp y otros).

Referente a los criterios de inclusión, fueron adolescentes el cual cumplieron con las edades propuestas por los investigadores. Respecto a los criterios de exclusión, fueron sujetos que no aceptaron el consentimiento informado. Además, aquellos que no cumplieron con las edades establecidas por el estudio.

Instrumentos

Escala de Competencia Parental Percibida (Versión hijos) elaborado por Bayot y Hernández (2008) adaptado en Perú por Aliaga y Barja (2020) tiene una estructura multidimensional de 4 factores: Implicación parental, resolución de conflictos, consistencia disciplinar y deseabilidad social. Todo ello estructurado en 53 ítems. Posee una escala Likert 1 (nunca) a 5 (siempre). Sus propiedades de validez fueron mediante 5 jueces expertos y muestra valores mayores al .80, su confiabilidad fue por medio del coeficiente alfa de Cronbach y mostro valores superiores a .76.

Escala de Adicción de Videojuegos, construida por Lemmens et al. (2009) adaptado en Perú por Cahuaza y Gil (2019) tiene una estructura unidimensional de 7 ítems. Posee 5 respuestas de tipo Likert 1 (nunca) a 5

(muy a menudo). En tal sentido, sus valores psicométricos de validez fueron adecuados mediante un KMO de .91 y una confiabilidad ($\alpha = .80$).

Escala Adicción a las Redes Sociales (ARS) construida por Paredes (2010) posee una estructura multidimensional de 24 reactivos con 3 factores: Obsesión, falta de control y uso excesivo. Tiene 5 respuesta tipo Likert 1 (nunca) a 5 (siempre) adaptado al contexto peruano por (Vilca & Gonzales, 2013). Su validez de constructo fue de .80 en el KMO mediante en el análisis factorial exploratorio. Asimismo, su propiedad de validez de contenido fue adecuada mediante 5 jueces expertos, con valores mayores a .90 y confiabilidad general ($\alpha = .87$).

Procedimiento

La información fue recogida en el distrito e institución correspondiente con fecha del 10 de octubre en Lima metropolitana, donde se acudió la institución, con el fin de conseguir el mayor número de participantes, de esa forma se les explicó sobre el consentimiento informado.

De esa manera, los instrumentos fueron aplicados presencialmente por los investigadores, dado que los participantes se encontraban en un salón de clases, la aplicación fue grupal, donde el tiempo de aplicación fue de 15 minutos aproximadamente.

Análisis estadístico

El estudio realizó el tratamiento de datos mediante procesos de estadística inferencial. Para ello, se utilizó programas estadísticos como SPSS

29. Las herramientas por usar fueron prueba de normalidad (asimetría y curtosis) el valor predictivo de beta (β). Por otro lado, para conocer los valores predictivos se usó la p de significancia que tiene que ser menor del 0.05, para hallar una predicción. Asimismo, la fuerza de la predicción estuvo a cargo del coeficiente beta (Mishra et al., 2019).

Una vez aplicado a la muestra total, los datos fueron plasmados a una base de datos, donde se trabajó la limpieza de los datos en el programa Excel, se le dio una etiqueta a cada especificación, de esa manera, los valores hallados fueron interpretados en el informe final.

Aspectos éticos

La investigación fue aprobada por el comité de ética de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión (Cod. 2023-CE-EPG-00113). Además, Los aspectos éticos del estudio se basaron en el estricto derecho de respetar y aplicar las siguientes directrices. La primera son los principios bioéticos como la no maleficencia, el cual la vida física y psicológica del participante estuvo resguardada en su totalidad, por otro lado, el principio de justicia, donde todos los participantes gozaron del mismo respeto indiferentemente de su condición social, género o economía. Asimismo, del principio de autonomía, donde todos los participantes tuvieron el derecho de permanecer o no en el estudio y cuando ellos lo crean necesario pueden retirarse de él sin restricciones. El principio de beneficencia es aplicado debido a que los investigadores estuvieron capacitados para la adecuada aplicación de los instrumentos de medición. Además, se respetó y aplicó la confidencialidad de los datos personales (Stone, 2018). Por último, se respetó los derechos de

autoría para el uso de los instrumentos, por ello, se pidieron los permisos correspondientes a cada investigador que ha desarrollado las escalas (ITC, 2022).

Resultados

Análisis descriptivo

En la tabla 1, se observan los resultados analizados a las variables sociodemográficas. En primer lugar, en el sexo, la muestra tuvo una predominancia de mujeres con 530 casos que equivale al 75.7%. Por otro lado, en la edad, los participantes se encontraron en mayor medida entre los 15 a 17 años con 439 participantes que equivale al 62.7%. Por último, los participantes en mayor proporción viven con sus padres con un 83.1% que equivale a 582 del total de la muestra.

Tabla 1

Variables sociodemográficas (n = 700)

Variables	f	%
Sexo		
Mujer	530	75.7
Hombre	170	24.3
Edad		
12 a 14 años	261	37.3
15 a 17 años	439	62.7
Viven con los padres		
Sin los padres	118	16.9
Con los padres	582	83.1

Nota. f = Frecuencia, % = Porcentajes

En la tabla 2, se analizó la prueba de normalidad a través de medidas de dispersión y tendencia central. El cual se concluye que los valores de asimetría y curtosis se encuentran dentro de los parámetros +/-1.5 (Pérez & Medrano 2010). Por lo tanto, las puntuaciones emiten una distribución normal.

Tabla 2

Prueba de normalidad

	Comp_Parental	Redes_Sociales	Adicción_Videojuegos
Media	108	73.2	19.6
Desviación estándar	23.0	8.82	5.68
Asimetría	-0.169	0.581	0.0642
Curtosis	-0.132	0.355	-0.667

Análisis de correlación

La tabla 3, evidencia el análisis de correlación a través del coeficiente r de Pearson y muestra que existe relación inversa y significativa entre las variables de estudio ($p < 0.05$). Es decir, niveles altos de competencia parental menor será el uso patológico de las redes sociales y videojuegos en la muestra estudiantil.

Tabla 3*Correlación de las variables de estudio*

Variables	Competencia parental
Adicción a las redes sociales	-0.23
Adicción a los videojuegos	-0.20

Nota. * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$

Análisis predictivo

En la tabla 4, se revela el análisis de regresión lineal múltiple el cual refiere que la competencia parental predice la adicción a las redes sociales y videojuegos de manera significativa ($p < 0.05$), respectivamente. Con un valor B considerado como bajo y con una asociación inversa ($\beta = -0.018$ y $\beta = -0.016$).

Esto es, niveles altos de competencia parental predicen la adicción a las redes sociales y videojuegos en la muestra estudiada.

Tabla 4

Regresión lineal entre las variables de estudio

Variables	Total			A_redes socilaes			Adicción_videojuegos		
	B	95%CI	Sig.	B	95%CI	Sig.	B	95%CI	Sig.
Competencia parental	0.021	[-0.024]	0.0018: 0.00	-0.018	[-0.021]	0.0015: 0.00	-0.016	[-0.019]	0.0013: 0.00

Discusión

Los argumentos del estudio radican en que la función educativa original de la familia ha perdido su fuerza. Esto es, por los problemas que se presentan al interior de la familia, principalmente relacionados con la desorganización (estructura caótica y comunicación disfuncional) y con la carencia de las funciones parentales (incompetencia y descuido). Frente a este hecho, la investigación educativa actual exige una revalorización universal de la crianza de los padres (Chidambaram et al., 2023). En tal sentido, el estudio investigó la predicción de la competencia parental sobre la adicción a los redes sociales y videojuegos en adolescentes de Lima Metropolitana.

Con referencia a la hipótesis general, el estudio revela que la variable independiente predice las variables dependientes ($p < 0.05$). Es decir, Niveles altos de competencia parental menor será la adicción a redes sociales y videojuegos. Este resultado están en concordancia con Yu y Shek (2021) los cuales refieren que el comportamiento parental positivo reduce el desarrollo de la adicción a las redes sociales. Una explicación teoría sobre la competencia

parental Bayot et al. (2005) alude a las habilidades prácticas que tienen los padres para criar, proteger, educar a sus hijos y asegurarles un desarrollo suficientemente saludable. Stockdale y Coyne (2020) refieren que esta variable es fundamental para el desarrollo del adolescente, debido a que proporciona habilidades de resolución de problemas. Por ello, su práctica puede afrontar con mayor raciocinio las dificultades que conlleva al uso excesivo de los videojuegos. No obstante, puede generar problemas en el ámbito escolar, amical y personal. Según Keya et al. (2020) expresan que la carencia parental origina mayor conducta de abuso a los videojuegos y redes sociales. Por ello, los progenitores que desean tener habilidades parentales saludables, el nivel de educación deben ser alta en ello (Martínez-González et al., 2021). Por lo tanto, se recomienda la psicoeducación mediante la intervención primaria para adquirir cambios fundamentales en la educación parental (Quintana et al., 2015). Cuando el adolescente presenta adicción a las redes sociales, está catalogado que tiene un trastorno de comportamiento, porque está enganchado por las redes sociales y no pueden reducir o dejar de consumir medios en línea a pesar de las claras consecuencias negativas y los graves inconvenientes. Muchos adolescentes participan diariamente en línea (Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, videojuegos entre otros) y la adicción a estas plataformas se caracteriza por la combinación de un consumo excesivo de medios, dependencia de las redes sociales como una forma de sentirse bien y la incapacidad de controlar este comportamiento a pesar de sufrir pérdidas en la amistad, disminución del compromiso social físico y un impacto negativo en la escuela (Aierbe et al., 2019).

Por su lado, el estudio revela que la competencia parental predice la adicción a las redes sociales ($p < 0.05$). Esto es, mientras mayor sea la competencia parental reduce el uso problemático de las redes sociales. Este resultado concuerda con Sadeghinejad et al. (2017) quienes refieren al mejorar la función familiar repercute en un mejor control sobre la adicción a las redes sociales. Sin embargo, la negligencia parental es un factor peligroso el cual puede originar problemas de conducta y uso patológico a las redes en línea (Bashir et al., 2021). Por ello, a medida que aumenta esta adicción, la relación con los padres disminuye (Zamen-Yamchi & Zohreh, 2019). Además, genera problemas de salud física, mental y social (Guzmán & Gélvez, 2023) conlleva a enfermedades psiquiátricas como la depresión, ansiedad y TDAH (Alrahili et al., 2023). Un estudio señala que el 36% de los adolescentes padecían ansiedad severa por el uso desproporcionado de las redes (Figueredo et al., 2022) también impacta de forma negativa en la calidad de vida del menor (Bhatiasevi et al., 2023) y existe la carencia de relaciones interpersonales en la vida real (Yang et al., 2022). Estos hallazgos revelan la importancia de afrontar este fenómeno y desarrollar técnicas efectivas de prevención y tratamiento para salvaguardar la salud emocional de los menores. Por ello, los padres deben tener un cuidado especial con los menores, el cual es preciso aplicar un estilo de crianza adecuado porque reduce el uso problemático de las redes sociales (Budiarti et al., 2022; Zahra & Gede, 2019). Por su parte, Nneamaka (2023) enfatiza que la crianza esta caracterizado más por el tiempo de calidad que el padre brinda a su hijo. Sin embargo, koroncza et al. (2020) señalan que los progenitores deben tener cuidado con la sobreprotección que tienen sobre los

hijos porque alcanza a ser un factor de riesgo para el desarrollo de usos patológicos de las herramientas de internet. En tal sentido, Chóliz & Marco (2011) sostienen que los profesionales del área de psicológica deben enfatizar y poner en marcha esta línea de investigación en el campo educativo con programas e intervenciones. Su objetivo debe ser empoderar a los padres a lo largo de las fases del desarrollo infantil mediante la promoción de conocimientos, habilidades y actitudes que mejoren el rol parental. Si ello es consolidado, hay la posibilidad de que la conducta adictiva hacia los videojuegos por los adolescentes sea mínima.

Por otro lado, la competencia parental predice la adicción a los videojuegos. Esto significa, mayor competencia parental evita el uso descontrolado de los videojuegos. Estos resultados son semejantes al estudio realizado por Schneider et al. (2017) quienes señalan que la relación paternal saludable con los hijos previenen la adicción a los videojuegos en línea. Sin embargo, Kurnia et al. (2023) resalta que el conflicto parental provoca que los menores se conviertan adictos a los videojuegos. Su aumento a gran escala perjudica de forma negativa el desarrollo social y emocional del adolescente (Senol et al., 2023). Por ello, la crianza positiva y una relación saludable entre padres e hijos, disipa el uso problemático de Internet (Zhu et al., 2023). Sin embargo, Al no existir un control parental hacia los hijos por factores como el trabajo, por negligencia y el menor a temprana edad tenga en su haber una consola de videojuegos. Los niveles de adicción se incrementarán. Además, una paternidad severa predice de forma negativa las necesidades psicológicas de los adolescentes y la adicción a los juegos de Internet (Wang et al., 2023).

Estos resultados pueden ser explicados porque hay una probabilidad que la muestra estudiada provienen de hogares sólidos, donde los padres tienen una formación adecuada con referente a sus competencias parentales. Además, es factible que los participantes en su mayoría tengan un estilo de crianza positiva y dentro de ella exista una relación estrecha y saludable entre padres e hijo. Sin embargo, los adolescentes que padecen patologías en el uso de redes sociales y videojuegos, percibimos que se sometieron a la ayuda de algún familiar o al soporte profesional, con la finalidad de ser orientados en los efectos que podría acarrear la adicción a estas plataformas virtuales (Chóliz & Marco, 2011). Por ello, la psicoeducación sobre las variables de estudio permite a la persona conocer el peligro del uso inadecuado de las herramientas de internet.

El estudio tubo una gran limitación encontrar instrumentos que hayan sido debidamente adaptados al contexto. Asimismo, que los cuestionarios tengan un formato breve para que no sea muy extenso a los participantes.

Por otro lado, proponemos recomendar a futuros investigadores enfatizar más estudios de tipo predictivo utilizando la variable componentes parentales en zonas rurales donde las investigaciones son limitados.

Se recomienda talleres de psicoeducación sobre paternidad saludable y los efectos del uso patológico de las redes sociales y videojuegos.

Se recomienda realizar futuras investigaciones desde un enfoque psicométrico y la adaptación de estos instrumentos a un formato breve.

La presente investigación concluye que existe relación inversa y significativa entre las variables de estudio ($p < 0.05$). Además, la variable independiente predice de forma significativa las variables dependientes. Esto indica mayor presencia de competencia parental predicen bajos niveles de adicción a las redes sociales y los videojuegos en la muestra estudiada.

Referencias

- Aierbe, A., Oregui, E. & Bartau, I. (2019). Video games, parental mediation and gender socialization. *Digital Education Review*, 36, 100–116. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.100-116>
- Alrahili, N., Alreefi, M., Alkhonain, I., Aldakhilallah, M., Alothaim, J., Alzahrani, A., Alshargi, A. & Baabbad, N. (2023). The Prevalence of Video Game Addiction and Its Relation to Anxiety, Depression, and Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) in Children and Adolescents in Saudi Arabia: A Cross-Sectional Study. *Cureus*, 15(8), 1–12. <https://doi.org/10.7759/cureus.42957>
- Andreassen, C., Griffiths, M., Kuss, D., Mazzoni, E., Billieux, J., Demetrovics, Z. & Pallesen, S. (2016). The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychology of Addictive Behaviors*, 30(2), 252–262. <https://doi.org/10.1037/adb0000160>
- Aroca, C. & Cánovas, P. (2012). Los estilos educativos parentales desde los modelos interactivo y de construcción conjunta: Revisión de las investigaciones. *Teoría de La Educación : Revista Interuniversitaria*, 24, 149–176. <https://doi.org/10.14201/10359>
- Ato, M., López, J. & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en Psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038–1059.
- Bashir, R., Kazmi, F., Khan, S. & Shams, S. (2021). A quantitative correlational study of parental neglect, conduct problems and social media addiction among adolescents. *Palarch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 18(7), 2600–2609.
- Bhatiasevi, V., Rukumnuaykit, P. & Pholphirul, P. (2023). Online Gaming Addiction and Quality of Life among Early Adolescents in Thailand: An Investigation from a SEM-Neural Network Approach. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023, 1–16. <https://doi.org/10.1155/2023/7898600>
- Budiarti, A., Sustrami, D. & Febriani, V. (2022). The correlation between parenting styles and smartphone addiction among primary school students in Indonesia. *International Journal of Nursing and Midwifery Science (Ijnms)*, 6(1), 96–102. <https://doi.org/10.29082/ijnms/2022/vol6/iss1/383>
- Chóliz, M. & Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418–426. <http://doi10.25057/21452776.1511%0A>
- Colonio, J. (2023). Revisión sistemática sobre la adicción a las redes sociales en adolescentes latinoamericanos entre el 2020-2022. *Propósitos y Representaciones*, 11(2), 1759. <https://doi.org/10.20511/pyr2023.v11n2.1759>
- Feinberg, M., A. Mogle, J., Lee, J., Tornello, S., Hostetler, M., Cifelli, J., Bai, S. & Hotez, E. (2022). Impact of the COVID-19 Pandemic on Parent, Child, and Family Functioning. *Family Process*, 61(1), 361–374. <https://doi.org/10.1111/famp.12649>
- Figueredo, P., Barrios, I., O'Higgins, M., Amarilla, D., Almirón-Santacruz, J., Melgarejo, O., Ruiz-Díaz, N., Castaldelli-Maia, J., Ventriglio, A. & Torales, J. (2022). Anxiety, Addiction to Social Networks, Internet and Smartphones in Paraguayan Adolescents: A Brief Report. *Scandinavian Journal of Child and Adolescent Psychiatry and Psychology*, 10(1), 58–63.

<https://doi.org/10.2478/sjcapp-2022-0006>

- Guzmán, V. & Gélvez, L. (2023). Adicción o uso problemático de las redes sociales online en la población adolescente. Una revisión sistemática. *Psicoespacios*, 17(31), 1–22. <https://doi.org/10.25057/21452776.1511>
- Johnson, M., Skjerdingsstad, N., Ebrahimi, O., Hoffart, A. & Johnson, S. (2021). Parenting in a Pandemic: Parental stress, anxiety and depression among parents during the government-initiated physical distancing measures following the first wave of COVID-19. *Stress and Health*, 38(4), 637–652. <https://doi.org/10.1002/smi.3120>
- Keya, F., Rahman, M., Nur, T. & Pasa, K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 1–5. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100031>
- koronczai, B., Urbán, R. & Demetrovics, Z. (2020). Parental bonding and problematic internet or social media use among adolescents. *PSYCHIATRIA HUNGARICA*, 35(1), 73–80. <http://real.mtak.hu/id/eprint/115115>
- Kurnia, I. D., Ardi, B. M., Krisnana, I., Nastiti, A. A., Rithpho, P. & Arief, Y. S. (2023). The correlation between parents interaction conflict with online game addiction in adolescents. *Jurnal Ners*, 18(1), 9–15. <https://doi.org/10.20473/jn.v18i1.26785>
- Lin, S., Longobardi, C., Giovanna, M. & Angelo, M. (2023). Social Media Addiction and Aggressive Behaviors in Early Adolescents: The Mediating Role of Nighttime Social Media Use and Sleep Quality. *El Diario de La Adolescencia Temprana*, 44(1), 41–58. <https://doi.org/10.1177/02724316231160142>
- Lischer, S., Jeannot, E., Brülisauer, L., Weber, N., Khazaal, Y., Bendahan, S. & Simon, O. (2022). Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act: A Public Health Perspective. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15). <https://doi.org/10.3390/ijerph19159320>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J. & Tirado, S. (2018). Spanish validation of Game Addiction Scale for Adolescents (GASA). *Atencion Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- López, S., Calvo, J. & Rodríguez, C. (2008). Parenting styles. Bibliographical revision and theoretical reformulation. *Teoria de La Educacion*, 20, 151–178. <https://doi.org/10.14201/988>
- Martínez-González, R., Rodríguez-Ruiz, B. & García, M. (2021). Comparación de competencias parentales en padres y en madres con hijos e hijas adolescentes. *Aula Abierta*, 50(4), 777–786. <https://doi.org/10.17811/RIFIE.50.4.2021.777-786>
- Nneamaka, N. (2023). Parenting styles and social media addiction as correlates of antisocial behaviour among adolescents in Awka metropolis, Anambra state, Nigeria. *Journal of Psychology and Behavioural Disciplines*, 3(1), 52–82.
- Quintana, J., Falcón, J., Gómez, R. & Hernández, R. (2015). Educación parental y competencias parentales para prevenir el abandono escolar temprano. *Bordon*, 67(4), 73–92. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2015.67402>
- Sadeghinejad, S., Bakhtiyarpour, S., Heidari, A. & Makvandi, B. (2017). The role of family

- functioning and generation gap in the relationship between parental controls style and addiction to social networks. *Iranian Journal of Educational Sociology*, 1(5), 29–36. <http://doi.org/10.22037/ch.v6i1.20151>
- Schneider, L., King, D. & Delfabbro, P. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Senol, Y., Senol, F. & Yasar, M. (2023). Digital game addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. *Current Psychology*, 1–9. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04323-8>
- Sharfika, R., Mohd, S. & Raemah, H. (2022). Servant Leadership, Leadership Competency, Self-Efficacy and Job Performance of Malaysian Universities' Leaders. *Res Militaris*, 12(2), 869–887.
- Spinelli, M., Lionetti, F., Pastore, M. & Fasolo, M. (2020). Parents' Stress and Children's Psychological Problems in Families Facing the COVID-19 Outbreak in Italy. *Frontiers in Psychology*, 11, 1–25. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01713>
- Stockdale, L. & Coyne, S. (2020). Parenting paused: Pathological video game use and parenting outcomes. *Addictive Behaviors Reports*, 11, 100244. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2019.100244>
- Tereshchenko, S. (2023). Neurobiological risk factors for problematic social media use as a specific form of Internet addiction: A narrative review. *World Journal of Psychiatry*, 13(5), 160–173. <https://doi.org/10.5498/wjp.v13.i5.160>
- Thomas, P., Liu, H. & Umberson, D. (2017). Family Relationships and Well-Being. *Innovation in Aging*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.1093/geroni/igx025>
- Urzúa, A., Godoy, J. & Ocayo, K. (2011). Competencias parentales percibidas y calidad de vida. *Revista Chilena de Pediatría*, 82(4), 300–310. <https://doi.org/10.4067/S0370-41062011000400004>
- Valero-Moreno, S., Lacomba-Trejo, L., Coello Nieto, M., Herrera Puente, J., Chocho Orellana, Á., García, P., Pérez-Marín, M. & Montoya-Castilla, I. (2022). Impacto emocional y resiliencia en adolescentes de España y Ecuador durante la COVID-19: estudio transcultural. *Revista de Psicología Clínica Con Niños y Adolescentes*, 9(1), 29–36. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2022.09.1.3>
- Wang, M., Qu, X., Chen, X., Wu, X. & Wang, J. (2023). Harsh Fathering Longitudinally Predicts Adolescents' Internet Gaming Addiction via Unfulfilled Psychological Need. *Youth and Society*, 1–15. <https://doi.org/10.1177/0044118X231168666>
- Yang, S., Wang, Y., Lee, Y., Lin, Y., Hsieh, P. & Lin, P. (2022). Does Smartphone Addiction, Social Media Addiction, and/or Internet Game Addiction Affect Adolescents' Interpersonal Interactions? *Healthcare (Switzerland)*, 10(5), 963. <https://doi.org/10.3390/HEALTHCARE10050963>
- Yovera, A. (2023). Salud mental de adolescentes: Adicción a redes sociales. *Journal of Neuroscience and Public Health*, 3(3), 409–417. <https://doi.org/10.46363/jnph.v3i3.2>
- Yu, L. & Shek, D. (2021). Positive Youth Development Attributes and Parenting as Protective Factors Against Adolescent Social Networking Addiction in Hong Kong. *Frontiers in*

Pediatrics, 9, 1–13. <https://doi.org/10.3389/fped.2021.649232>

Zahra, L. & Gede, D. (2019). Parenting Style of Acceptance Reduces Adolescent Addiction of Social Media. *Department of Family and Consumer Sciences*, 1, 32–45. <https://www.researchgate.net/publication/344463750>

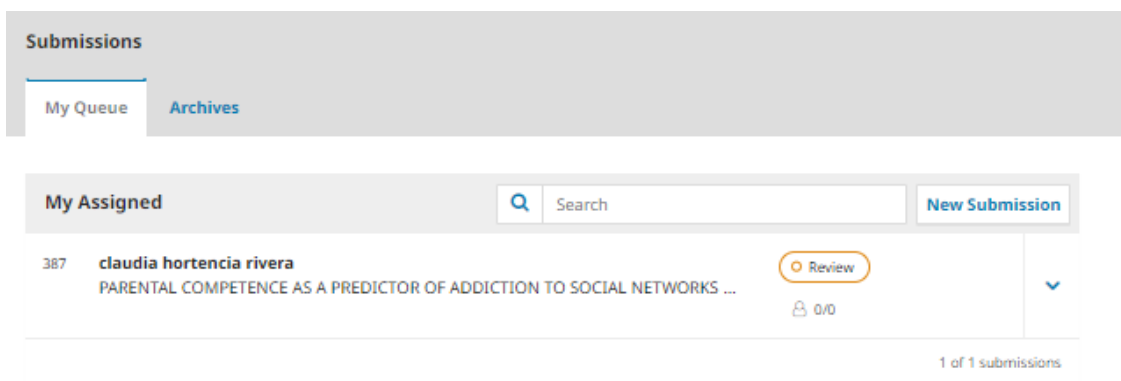
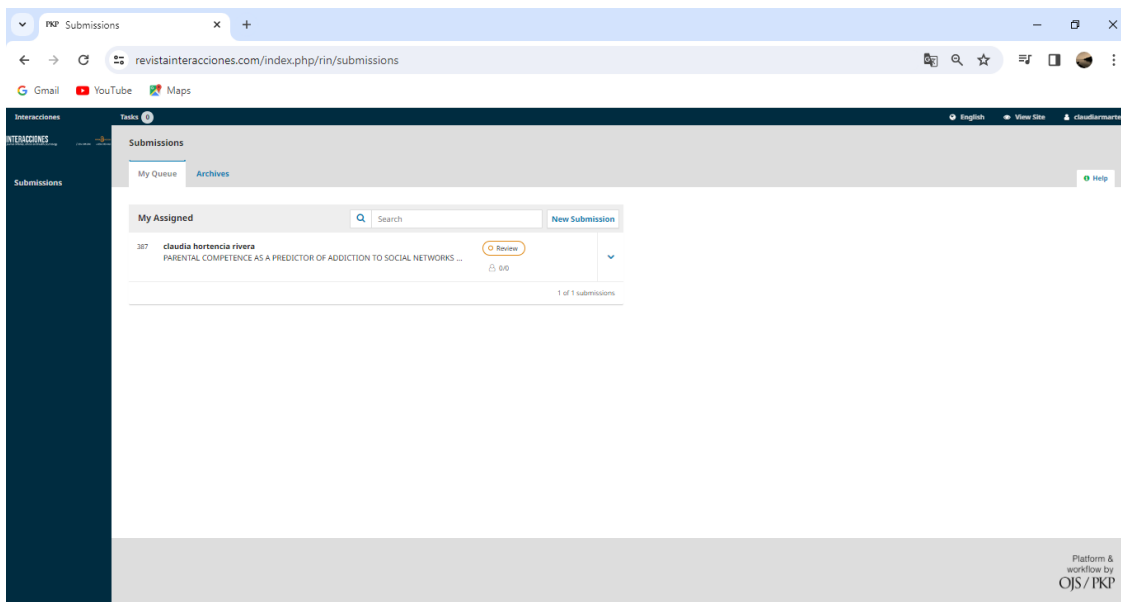
Zamen-Yamchi, S. & Zohreh, S. (2019). The Relationship between the Addiction of Social Networks with Lifestyle and Communication with Parents. *Salamat Ijtimai (Community Health)*, 6(1), 11–18. <http://doi.org/10.22037/ch.v6i1.20151>

Zhu, J., Zhang, W., Yu, C. & Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159–168. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.079>

Zhu, X., Deng, C. & Bai, W. (2023). Parental control and adolescent internet addiction: the moderating effect of parent-child relationships. *Frontiers in Public Health*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1190534>

ANEXOS

EVIDENCIA DE SUMISIÓN DEL ARTÍCULO EN UNA REVISTA DE PRESTIGIO



**Copia de inscripción del perfil del proyecto de tesis en formato artículo
aprobado por el CEPG**

CARTA DE APROBACIÓN DEL COMITÉ DE ÉTICA



Ñaña, Lima, 27 de setiembre de 2023

EL COMITÉ DE ÉTICA DE LA ESCUELA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

CONSTA

Que el proyecto de investigación del investigador Claudia Hortencia Rivera Martel identificado con DNI N° 44729232, José Alfredo Manchego Yauri identificado con DNI N° 40099072, identificado con DNI N° y su asesor Julio Cesar Cjuno Suni, identificada con DNI N° 44095908, con título "**La Competencia Parental Predice La Adicción A Redes Sociales Y A Los Videojuegos En Adolescentes De Lima Metropolitana**", fue evaluado y aprobado por el Comité de Ética de Investigación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Peruana Unión, considerando su calidad científica, el bienestar de sus participantes y la conformidad en función de los estándares establecidos en el Código de Ética para la Investigación de la Universidad Peruana Unión. Para mantener la aprobación del Comité de Ética, se tiene que cumplir con los siguientes requisitos:

- 1) Cada participante debe dar consentimiento informado. En el caso de menores de edad, por lo menos uno de sus padres o guardianes debe registrar su consentimiento informado y el menor de edad debe registrar su asentimiento informado.

Los resultados de este proyecto puedan ser publicados con referencia a aprobación Número **2023-CE-EPG-00113**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Josue Turpo'.

Dr. Josué Edison Turpo Chaparro
Presidente
Comité de Ética de Escuela de Posgrado

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dany Yudet Millones'.

Mg. Dany Yudet Millones Liza
Secretaria
Comité de Ética de Escuela de Posgrado

INSTRUMENTOS

Escala de educación familiar

Nº	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	Te dan ejemplo	1	2	3	4	5
2	Te controlan el uso del móvil, internet	1	2	3	4	5
3	Te conocen bien y te entienden	1	2	3	4	5
4	Te animan a evitar ver imágenes o escuchar canciones con contenido sexual	1	2	3	4	5
5	Sientes que te quieren, que te aceptan como eres	1	2	3	4	5
6	Te animan a cuidar tu aspecto físico	1	2	3	4	5
7	Te ayudan cuando te sientes inseguro	1	2	3	4	5
8	Te enseñan a tener iniciativa contando con los demás	1	2	3	4	5
9	Te animan a no sacar fotos, grabar conversaciones o publicar en Internet cosas de otras personas sin permiso	1	2	3	4	5
10	Te enseñan a expresar tu opinión y tus ideas	1	2	3	4	5
11	Te controlan los libros y las revistas	1	2	3	4	5
12	Te enseñan a ver el lado positivo de las cosas	1	2	3	4	5
13	Te animan a no contar tus problemas y sentimientos a personas que no sean de confianza	1	2	3	4	5
14	Te animan a dar importancia a la intimidad de tu cuerpo	1	2	3	4	5
15	Te escuchan	1	2	3	4	5
16	Te animan a cuidar tu manera de vestir para no incomodar a los demás	1	2	3	4	5
17	Se esfuerzan por estar contigo y ayudarte	1	2	3	4	5
18	Limitan lo que gastas	1	2	3	4	5
19	Tienen tiempo para hablar contigo	1	2	3	4	5
20	Te enseñan a mejorar, a lograr tus objetivos	1	2	3	4	5
21	Sientes que tus cosas les interesan	1	2	3	4	5
22	Te enseñan a no quejarte por cualquier cosa	1	2	3	4	5
23	Te hablan con amabilidad	1	2	3	4	5
24	Limitan el tiempo en el que puedes ver la televisión	1	2	3	4	5
25	Te enseñan a no hacer algo solamente porque lo hacen los demás	1	2	3	4	5
26	Te animan a no dar información personal (tuya, de tus familiares o amigos) a otras personas a través de Internet	1	2	3	4	5
27	Tienen en cuenta tus opiniones a la hora de hacer planes	1	2	3	4	5
28	Te animan a no hablar en público de cosas que conoces de amigos o de sus familias	1	2	3	4	5
29	Te exigen cumplir un horario en casa	1	2	3	4	5
30	Con ellos te sientes consolado y apoyado	1	2	3	4	5
31	Te animan a evitar mentir y fingir en los chats o en las redes sociales	1	2	3	4	5

32	Te enseñan a rechazar los caprichos	1	2	3	4	5
33	Deciden contigo lo que creen que tienes que hacer	1	2	3	4	5
34	Te enseñan a escuchar las ideas de los demás	1	2	3	4	5
35	Te animan a no obsesionarte con tu aspecto físico	1	2	3	4	5

Escala de adicción de videojuegos para adolescentes (GASA)

Nº	Ítems	Nunca	Casi nunca	A veces	A menudo	Muy a menudo
1	¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
2	¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
3	¿Juegas para olvidarte de los problemas?	1	2	3	4	5
4	¿Alguien ha intentado que reduzcas el tiempo que le dedicas al juego?	1	2	3	4	5
5	¿Con qué frecuencia durante los últimos seis meses piensas en jugar durante el día?	1	2	3	4	5
6	¿Has aumentado el tiempo que dedicas a los videojuegos?	1	2	3	4	5
7	¿Juegas para olvidarte de los problemas?	1	2	3	4	5

Escala de adicción a las redes sociales (ARS)

Nº	Ítems	Nunca	Raras veces	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
1	Siento gran necesidad de permanecer conectado(a) a las redes sociales.	1	2	3	4	5
2	Necesito cada vez más tiempo para atender mis asuntos relacionados con las redes sociales.	1	2	3	4	5
3	El tiempo que antes destinaba para estar conectado(a) a las redes sociales ya no me satisface, necesito más.	1	2	3	4	5
4	Apenas despierto ya estoy conectándome a las redes sociales.	1	2	3	4	5
5	No sé qué hacer cuando quedo desconectado(a) de las redes sociales.	1	2	3	4	5
6	Me pongo de malhumor si no puedo conectarme a las redes sociales.	1	2	3	4	5
7	Me siento ansioso(a) cuando no puedo conectarme a las redes sociales.	1	2	3	4	5
8	Entrar y usar las redes sociales me produce alivio, me relaja.	1	2	3	4	5

9	Cuando entro a las redes sociales pierdo el sentido del tiempo.	1	2	3	4	5
10	Generalmente permanezco más tiempo en las redes sociales, del que inicialmente había destinado.	1	2	3	4	5
11	Pienso en lo que puede estar pasando en las redes sociales	1	2	3	4	5
12	Pienso en que debo controlar mi actividad de conectarme a las redes sociales.	1	2	3	4	5
13	Puedo desconectarme de las redes sociales por varios días.	1	2	3	4	5
14	Me propongo sin éxito, controlar mis hábitos de uso prolongado e intenso de las redes sociales.	1	2	3	4	5
15	Aun cuando desarrollo otras actividades, no dejo de pensar en lo que sucede en las redes sociales	1	2	3	4	5
16	Invierto mucho tiempo del día conectándome y desconectándome de las redes sociales	1	2	3	4	5
17	Permanezco mucho tiempo conectado(a) a las redes sociales.	1	2	3	4	5
18	Estoy atento(a) a las alertas que me envían desde las redes sociales a mi teléfono o a la computadora.	1	2	3	4	5
19	Descuido a mis amigos o familiares por estar conectado(a) a las redes sociales.	1	2	3	4	5
20	Descuido las tareas y los estudios por estar conectado(a) a las redes sociales.	1	2	3	4	5
21	Aun cuando estoy en clase, me conecto con disimulo a las redes sociales	1	2	3	4	5
22	Mi pareja, o amigos, o familiares; me han llamado la atención por mi dedicación y el tiempo que destino a las cosas de las redes sociales.	1	2	3	4	5
23	Cuando estoy en clase sin conectar con las redes sociales, me siento aburrido(a).	1	2	3	4	5
24	Creo que es un problema la intensidad y la frecuencia con la que entro y uso la red social.	1	2	3	4	5