

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



**Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social
familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de
Juliaca, 2024**

Tesis para obtener el Título Profesional de Psicóloga

Autor:

Hibeth Grecia Ramos Enriquez

Asesor:

Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

Juliaca, Mayo de 2026

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo Mg. Santos Armandina Farceque Huancas, docente de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la presente investigación titulada: **“Influencia de la Adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024.”** De la autora Hibeth Grecia Ramos Enriquez tiene un índice de similitud de 19 % 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 Juliaca, a los 09 días del mes de abril del año 2026.



Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

Asesor

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Puno, Juliaca, Villa Chullunquiani, a Veintuno día(s) del mes de Mayo del año 2026, siendo las 14:00 horas, se reunieron los miembros del jurado en la Universidad Peruana Unión Campus Juliaca, bajo la dirección del (de la) presidente(a):

Mg. Janeth Lidia Zela Mamani, el (la) secretario(a): Mg. Helen Sara Flores Mamani y los demás miembros: Mg. Rita Cordova Soncco y el (la) asesor(a) Mg. Santos Armandino Farceque Huancas

con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulado: Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024

de los (las) bachilleres:
a) Hibeth Grecia Ramos Enriquez
b) _____
c) _____

conducente a la obtención del título profesional de: Psicóloga
(Denominación del Título Profesional)

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s 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 al (a la) / a (los) (las) candidato(a)s. 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:

Bachiller (a): Hibeth Grecia Ramos Enriquez

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
<u>Aprobado</u>	<u>14</u>	<u>C</u>	<u>Aceptable</u>	<u>Bueno</u>

Bachiller (b): _____

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

Bachiller (c): _____

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	

(*) Ver parte posterior

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

[Firma]
Presidente(a)
[Firma]
Asesor(a)
[Firma]
Bachiller (a)

Miembro

Bachiller (b)

[Firma]
Secretario(a)
[Firma]
Miembro

Bachiller (c)

ÍNDICE GENERAL

1. Introducción	7
2. Materiales y Métodos.....	17
2.1 Participantes	17
2.2. Instrumentos	17
2.2.1. Escala de Clima Social Familiar (FES)	17
2.2.2. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).....	20
2.3. Análisis de datos	21
3. Resultados.....	22
3.1. Análisis sociodemográfico.....	22
3.2. Análisis descriptivo de la variable dependencia a los videojuegos	23
3.4. Análisis de normalidad	26
3.5. Análisis de coeficiente de correlación de Spearman.....	27
3.6. Análisis de Correlación	28
4. Discusión	29
5. Conclusiones	36
6. Recomendaciones	37
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	39
ANEXOS	43
Anexo A. Evidencia de sumisión de artículo	43

Anexo B. Copia de Resolución de inscripción del perfil de proyecto de tesis en formato artículo aprobado por el consejo de la Facultad de Ciencias de la Salud	44
Anexo C. Carta de autorización de Comité de Ética	45
Anexo D. Consentimiento informado	46
Anexo E. Asentimiento informado	47
Anexo F. Instrumentos de recolección de datos	48

Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024

Resumen

La investigación se centró en explorar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y el ambiente social familiar en adolescentes de la ciudad de Juliaca, en el año 2024. El enfoque metodológico adoptado fue no experimental, con un nivel correlacional. La población total consistió en 4800 alumnos de nivel secundario, seleccionados aleatoriamente de una muestra de 754 alumnos. Se emplearon los instrumentos de medición la Escala de Clima Social Familiar (FES) de Moss y Moos, adecuada por Ruiz y Guerra (1993), y el Test de Dependencia de Videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Los hallazgos derivados de la correlación de las dos variables utilizándose el uso del coeficiente de correlación de Spearman evidenciaron una correlación moderada y positiva entre ambas variables. El coeficiente de correlación de 0,408, altamente significativo a un nivel de 0,01 (bilateral), enseña, una correlación significativa entre la adicción a los videojuegos y el ambiente social familiar. Estos descubrimientos indican que la dependencia a los juegos de video está asociada con un deterioro en el ambiente social familiar en la población adolescente.

Palabras clave: *Adicción a videojuegos; Clima social familiar.*

Influence of video game addiction on the family social climate in a sample of adolescents from the city of Juliaca, 2024

Abstract

The study focused on exploring the correlation between video game addiction and the family social environment among adolescents in the city of Juliaca in 2024. The methodological approach adopted was non-experimental, at the correlational level. The total population consisted of 4,800 high school students, randomly selected from a sample of 754 students. The measurement instruments used were the Family Social Environment (FES) Scale by Moss and Moos, adapted by Ruiz and Guerra (1993), and the Video Game Addiction Test by Chóliz and Marco (2011). The findings derived from the correlation between the two variables, using Spearman's correlation coefficient, revealed a moderate and positive correlation between them. The correlation coefficient of 0.408, which is highly significant at the 0.01 level (two-tailed), indicates a significant correlation between video game addiction and the family social environment. These findings suggest that video game addiction is associated with a deterioration in the family social environment among adolescents.

Keywords: *Video game addiction; Family social climate.*

1. Introducción

La relevancia del presente estudio se reafirma dentro de un escenario en el cual la inquietud social sobre la adicción a los videojuegos en la adolescencia ha aumentado de forma notable. La investigación deviene, por ende, un imperativo intelectual, si se tiene en cuenta la interdisciplinariedad implícita en la problemática; el contacto tópico de los jóvenes con la tecnología queda avalado por la divulgación del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) de Perú, que señala que el 85,8 % de población en promedio de 12 y 18 años accede a Internet (INEI, 2022).

Tal estadística, de naturaleza descriptiva, representa, en realidad, un umbral de análisis sobre la inserción cotidiana de los medios digitales en la biografía de los jóvenes; la cifra señala un umbral de entrelazamiento entre los ritmos escolares, recreativos y cotidianos y las plataformas digitales. Un estigma sólo se debe añadir a estas condiciones, a través de la previsión anunciada por Newzoo, que pronostica que 2023 será testigo de un crecimiento sostenido del 6,3 por ciento anual en la cifra de jugadores a escala planetaria, magnitud que denota la expansión planetaria del fenómeno (Newzoo.com, 2023).

El diario Gestión (2021) reportó que el 69% de la población peruana ha incorporado el videojuego a sus formas de ocio, con un 75% de esos jugadores participando al menos una vez por semana; estos datos evidencian una expansión sistemática de la cultura gamer que podría producir efectos profundos en los ámbitos del entretenimiento, la educación y la economía. En el mismo informe, José Manuel , director de Havas Media Group, atribuyó parte de la expansión al requerimiento de alternativas de entretenimiento durante las restricciones sanitarias. Asimismo, el estudio indicó que el dispositivo móvil, y en particular el smartphone, ha fijado su

condición de plataforma dominante en la práctica de juegos, subrayando un desplazamiento que convierte este instrumento en un medio que va más allá de su función original de comunicación.

Continuando en la misma dirección, el estudio de Estrada et al. (2022) detectó que el 32,8% de los jóvenes encuestados calificó el clima social de familia como adecuado, cifra que insinúa la presencia de un ámbito familiar que puede ejercitar un efecto favorable sobre el bienestar emocional y el progreso psicosocial de los alumnos. Asimismo, el 42,3% de la muestra exhibió niveles moderados de resiliencia, lo que revelaría una disposición efectiva para confrontar y sortear circunstancias adversas. Estas evidencias contribuyen a perfilar, desde la óptica juvenil, las características del contexto social y las competencias de adaptación que podrían mediar en la experiencia cotidiana.

Frente a este contexto, la creciente dependencia de videojuegos electrónicos se levanta como un desafío que reviste particular trascendencia. Es, por lo tanto, primordial investigar de qué manera esta conducta puede reconfigurar el clima social en los hogares. A este respecto, la ambigüedad que rodea el nexo entre la compulsión al juego y el ambiente familiar todavía se traduce en un vacío relevante en la producción científica. El modelo de Nagy y Framo (1982), que sitúa las interacciones familiares como vector determinante del clima social, ofrece un marco apto para la indagación de esta dinámica.

Mencionando a Schaffer (1990), citado por Contini y Betina (2011), sostiene que durante la adolescencia se cristalizan la identidad y las competencias sociales, por lo que la elección de Juliaca como escenario de estudio se fundamenta en la necesidad de capturar variables culturales y socioeconómicas que pueden moderar

la atadura entre la adicción a videojuegos y la calidad del clima sociofamiliar. Este enfoque garantiza la pertinencia, la intencionalidad y, por ende, la transferencia de los resultados a la comunidad.

La aportación al acervo científico se halla en el examen de un colectivo puntual en Juliaca, lo que produce valor añadido al ofrecer una mirada contextual que contrasta con investigaciones más amplias que con frecuencia eluden realidades territoriales. A la vez, la tarea se orienta a la elaboración de dispositivos de intervención, al establecer que el mapeo de la adicción a videojuegos sobre el hogar facilita la edificación de ofertas más robustas. Tales ofertas, en igual medida o con mayor énfasis que en la evitación de la adicción, se dedican a la mejora del clima social familiar, promoviendo por tanto entornos habitables y construyendo una base solidaria que propicie el desarrollo óptimo de la adolescencia.

A manera de síntesis, la investigación aquí presentada encuentra su legitimación en la persecución de un fenómeno contemporáneo y geo específico, orientando su aporte hacia la circulación del saber en ámbitos académicos, el ejercicio profesional de la salubridad mental, la formación pedagógica y, predominantemente, el ámbito de las familias que, en el contexto de la ciudad de Juliaca, en el calendario 2023, habitan los compromisos derivados de la dependencia de los entornos de juego digitales.

Castro y Morales (2021) condujeron el estudio titulado "Impacto de videojuegos en el ámbito familiar" en Popayán, Colombia, seleccionando a tres niños de 8 a 12 años como sujetos de análisis. Adoptaron un diseño cualitativo, sustentado en la teoría de sistemas, y hallaron que el crecimiento en el tiempo de uso de dispositivos, en particular para videojuegos clasificados como violentos, guarda una correlación

estadísticamente significativa ($r = .740$, $p = .000$) con índices elevados de disfunción familiar. Esta asociación se observa a través de varias dimensiones: síntomas de abstinencia ($r = .1$, $p = .000$), aparición de abuso y paciencia ($r = .733$, $p = .000$), dificultades vinculados a videojuegos ($r = .704$, $p = .000$) y dificultades para el control de uso ($r = .763$, $p = .000$). En el ámbito cualitativo, el estudio se fundamenta en la Teoría Fundamentada, combinando la observación participante con entrevistas semiestructuradas como técnicas de recolección. Lo anterior otorga a la investigación una innegable pertinencia familiar y aporta evidencias estadísticamente significativas, sugiriendo que la creciente dependencia a plataformas de juego tiende a consolidarse en hogares disfuncionales, contexto que es particularmente notorio en Popayán, caracterizada por problemáticas socioeconómicas y culturales relevantes.

Voltes (2018) enfatiza que la certeza empírica apunta que el uso inapropiado de Internet puede tener consecuencias adversas, tanto como desencadenante como efecto de problemas de salubridad. El estudio, realizado en España, tuvo como objetivo explorar los factores sociopersonales, y familiares que inician, mantienen o ayudan en la remisión de la Adicción a Internet y Videojuegos (IA y VA) entre adolescentes en Canarias. La población objetivo consistió en 550 alumnos de escuela secundaria de IE privadas y públicas de entre 11 y 18 años ($M = 13.43$; $SD = 1.23$). Los participantes fueron analizados en dos situaciones a una distancia de nueve meses sobre indicadores de personalidad (los cinco grandes, impulsividad y hostilidad), indicadores psicopáticos (ansiedad y depresión), competencias sociales y estructura familiar. La investigación inicial descubrió relaciones entre adolescentes más jóvenes, género masculino, asistencia a escuelas privadas y ambos tipos de adicciones. También se encontró que los adolescentes con trastornos emocionales, impulsivos y bajos en amabilidad, poco estables, y adaptación exogámica familiar

disfuncional tienden a mayor Adicción a la Inteligencia Artificial. Los déficits de autocuidado (AV) son, entre otros factores como disturbios emocionales, déficits en habilidades sociales, impulsividad y disfunciones familiares, un área particular que fue prominente en este grupo de edad. Las personas que pasaron por un episodio de remisión de Adicción a la Inteligencia Artificial mostraron mejoras significativas después de nueve meses en áreas como depresión, hostilidad y habilidades sociales, destacando la importancia de comprender estos problemas relevantes en el contexto en español.

En España, Estévez y Herrero (2014) examinaron la asociación entre la regulación de las emociones y la expresión de comportamientos impulsivos y aventureros en jóvenes y adolescentes, destacando cómo este fenómeno aún está poco estudiado. El juego patológico, el empleo abusivo de Internet y el juego excesivo son ejemplos de comportamientos de riesgo relacionados con el juego que han sido poco explorados. Los objetivos también incluyeron examinar la relación de estos comportamientos con la regulación emocional y la expresión de síntomas psicológicos (depresión disfuncional, ansiedad, ansiedad agorafóbica, somatización, obsesión y compulsión, sensibilidad interpersonal, ira hostil, ideación paranoica y psicoticismo). La muestra del estudio consistió en 1,312 individuos de entre 12 y 30 años de IE, universidades, grupos de ocio, así como miembros de sociedades y centros vinculados a FEJAR). Los participantes completaron modos de comportamiento impulsivo, regulación emocional y la expresión de síntomas disfuncionales. Los hallazgos indicaron una correlación positiva sustancial entre todas estas variables. Además, subrayaron que la regulación emocional media total y parcialmente los síntomas de disfunción psicosocial que los jóvenes adolescentes exhiben en relación con las dificultades con estos comportamientos impulsivos. El uso excesivo de

videojuegos y la manifestación de síntomas depresivos relacionaron de una manera diferente a este evento.

El artículo Cruz y Mamani (2023) propone un estudio cuyo fin es estimar la relación que presenta entre la funcionalidad de la familia y la adicción a videojuegos en adolescentes en el ámbito de una escuela pública en Arequipa. La metodología empleada por los investigadores es de aspecto cuantitativo, no experimental, transaccional, y descriptivo-correlacional. La muestra se compuso por 241 alumnos comprendidos en 1er a 5to de secundaria, 125 varones y 116 mujeres, con edades de 12 a 17 años. Entre los instrumentos utilizados, se cuentan una ficha de compilación de la data, el instrumento de APGAR familiar, así como la *Lemmens' adolescent video game addiction scale*. Se constató que predominaban los varones, con gusto por los videojuegos de acción, dedicando entre dos y cuatro horas a esta ocupación y motivados fundamentalmente por el deseo de sentirse alegre y tranquilos. En cuanto a los hallazgos, se determinó que 177 adolescentes contaban con síntomas de video juego adicción, siendo la mayoría de ellos con disfuncional leve y algunos con severa disfuncional. En cuanto al análisis sociodemográfico planteado, solamente la frecuencia y las horas en que se prestan a esta actividad fueron considerados como relevantes. Los resultados, en última instancia, indicaron una relación inversa significativa de la funcionalidad de la familia con la adicción a los videojuegos. Siendo, un mayor nivel de funcionalidad de la familia se asoció con valores más bajos de adicción a videojuegos, y viceversa.

Quispe (2022) tuvo la finalidad de establecer la conexión entre la adicción a los videojuegos y la disfunción familiar en adolescentes de una IE en Arequipa en 2022. Este estudio buscó evaluar la prevalencia de la adhesión a los videojuegos y la disfunción familiar, así como estimar los elementos asociados con la adicción a los

videojuegos. Utilizando la metodología observacional de Altman Douglas, la muestra prospectiva y transversal comprendió a todos el alumnado de secundaria del Colegio Nacional Antonio José de Sucre, que sumaron 387 estudiantes. Posterior a emplear criterios de inclusión - exclusión, se consiguió una muestra final de 325 estudiantes. La compilación de la data se efectuó mediante una encuesta que implementó la Escala de Adicción de *Lemmens* y la Escala Familiar de Apgar para la medición, y se emplearon pruebas de Chi cuadrado para la evaluación estadística. Lo resultante manifestó que el 29.8% del alumnado presentaron adicción a videojuegos, y el 51.6% experimentaron algún nivel de disfunción familiar, con un 19.4% clasificados como ligeramente, un 25.9% como moderadamente, y un 8.0% como severamente disfuncionales. Se observó que el 63.8% del alumnado con problemas relacionados con la adicción también presentaron alguna forma de disfunción familiar. Se topó un impacto entre la adicción a los videojuegos y la disfunción familiar ($p = 0.001$), junto con relaciones significativas para los hombres en relación con una mayor frecuencia, mayor tiempo de juego diario, un espacio de juego más amplio, así como dispositivo de juego, en efecto con el mayor nivel de adicción a los videojuegos ($p < 0.05$). En cuanto a los resultados, hay una correlación entre el empleo de videojuegos y la disfunción de la familia entre el alumnado de un colegio nacional en Arequipa con p valor < 0.05 , lo que resultó en la refutación de la hipótesis nula.

Mamani y Rojas (2020) trabajaron en esta investigación con el objetivo de averiguar si existía un vínculo entre la adicción a los videojuegos y los modos parentales en adolescentes pertenecientes a asociaciones de juegos virtuales en Lima. El estudio, de naturaleza no experimental y enfoque cualitativo, realizó un estudio correlacional transversal. Los instrumentos diseñados para medir las variables incluyeron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) de Marco y Chóliz

(2011) y la Escala de Estilo de Orientación Parental de Lawrence Steinberg (1993) adecuada para Perú por Arnt y Merino (2004). La muestra se compuso por 225 adolescentes de 12 a 23 años. Se halló un impacto muy fuerte entre la autoevaluación de dependencia de los videojuegos por parte de los jovenjugadores y los modos de orientación parental ($\chi^2=45.451$; $p<.01$).

Borisovna (2018) efectuó este estudio con el fin de evaluar la magnitud del impacto entre el conocimiento del clima familiar y la conducta psychosocial en jóvenes con empleo problemático de videojuegos. En el ámbito inferencial, se empleó la estadística chi cuadrado. En el análisis de las variables, se utilizaron el Inventario de Desajuste Conductual Psicosocial de Reyes y Sanchez (2010) (INDACAPS) y el test Clima Social Familiar (FES) de Moos. La muestra fue elegida a través de la aplicación de la Escala de Uso de Videojuegos que fue diseñada para los fines de este estudio. Lo resultante alcanzado en el estudio muestran que, respecto a la hipótesis planteada, se identificó una relación muy baja entre la percepción familiar y la conducta psychosocial en los jóvenes que presentan dificultades relacionadas con el uso de videojuegos. Asimismo, al examinar las diferentes dimensiones y subdimensiones de ambas variables, se evidenció un impacto débil de la percepción del clima familiar y los aspectos vinculados al comportamiento psychosocial. En conclusión, los hallazgos permiten señalar que existe un impacto entre la percepción del clima familiar y la conducta psychosocial en los adolescentes que presentan un esquema de juego problemático que formaron parte de la investigación.

Aguilar et al. (2023) se propusieron analizar las consecuencias de la Adicción a los Videojuegos con las Destrezas Sociales en el Comportamiento Agresivo de adolescentes de Juliaca. El enfoque metodológico fue explicativo con un diseño transversal, comprendiendo 526 alumnos de secundaria de la ciudad de Juliaca, que

consistían en estudiantes masculinos (58.7%) y femeninos (41.3%). La mayoría de los participantes tenían 15 (22.1%) y 16 (42.0%) años y estaban en grado 4 (37.3%) y 5 (40.2%). Los instrumentos utilizados son el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), Escala de Habilidades Sociales (EHS) y instrumento de Agresión de Buss y Perry. Con base a las conclusiones, lo resultante de los análisis de regresión múltiple indicaron un buen arreglo del modelo (Test F = 701.830, $p < .001$) y que la adicción a los videojuegos ($\beta = .551$, $p < .01$) y las TIC ($\beta = .436$, $p < .01$) contribuyeron significativamente a la agresión ($R^2 = .727$). Las razones t de los coeficientes de regresión beta de las variables predictiva también fueron extremadamente significativas ($p < 0.01$). En este sentido, se confirmaron los hallazgos de que las adicciones a los videojuegos junto con las habilidades sociales exponen que el 72.8% del comportamiento agresivo, enfatizando la interrelación altamente dependiente entre estos factores.

Ccorimanya y Quispe (2019) en su estudio, se propusieron estimar el impacto que presenta la disfunción familiar y el videojuego dependiente en alumnos jóvenes de la IE Glorioso Colegio San Carlos, Puno. El enfoque metodológico que se plantearon fue correlacional no experimental. La muestra se compuso por 230 adolescentes, quienes completaron el Inventario de Evaluación FACE III y el Test de Dependencia a los Videojuegos de Choliz. Los resultados obtenidos adujeron que presenta un impacto directo significativa entre las variables analizadas ($r = .740$, $p = .000$). Estas relaciones significativas también se hallaron en subdimensiones como abuso y tolerancia ($r = .751$, $p = .000$), abstinencia ($r = .1$, $p = .000$), y la dimensión de problema de control ($r = .751$, $p = .000$), problemas asociados a los videojuegos ($r = .704$, $p = .000$). Concluyendo, se sostiene que el incremento en los niveles de disfunción familiar tiende a alertar un mayor nivel de dependencia a videojuegos.

Pérez (2019), este autor analizó la perturbadora relación que existe entre el uso de videojuegos en línea y la conducta de los alumnos de las IE Primarias Emblemáticas de la UGEL Puno en 2018. En el método, el estudio se describe como descriptivo y correlacional. La muestra estuvo formada por 473 alumnos a los que se les aplicaron 2 cuestionarios, cada uno compuesto por 20 ítems. El primero consideraba el grado de adicción a videojuegos y el segundo la conducta agresiva de los alumnos. Ambos instrumentos fueron adecuados de Chahin et al. (2012) y Young (1998) en donde la correlación entre los distintos tipos de variables, se empleó el coeficiente de relación de Pearson (R). Lo resultante de la investigación apuntan a una relación positiva moderada entre el uso de videojuegos en línea y el comportamiento de los alumnos. A esta conclusión se llega con un coeficiente de relación de Pearson 0.43**, donde a mayor uso de videojuegos, el comportamiento que los alumnos exhiben es una agresividad física que va decreciendo hasta llegar a un elevado grado de hostilidad. También, el valor P calculado fue 0.000, que es inferior que 0.01, lo que implica que la relación de Pearson apreciada es estadísticamente significativa con un 99% de confianza.

Por último, es importante subrayar que el siguiente estudio tiene como finalmente general instituir la asociación entre la adicción a los videojuegos y el clima social familiar en una muestra de jóvenes de Juliaca. Los objetivos específicos del estudio son: estimar la correlación entre la adicción a los videojuegos y la dimensión de abstinencia en el clima social familiar; analizar cómo la adicción a los videojuegos se relaciona con la dimensión de abuso y tolerancia dentro del mismo contexto; estudiar la asociación entre la adicción a videojuegos y los problemas ocasionados en el clima social familiar; y evaluar cómo la adicción de los videojuegos impacta en la dimensión de dificultad en el control dentro del clima social familiar, todo en una

muestra de jóvenes de Juliaca en el año 2024.

2. Materiales y Métodos

El presente estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo y se clasifica como una investigación correlacional. Su objetivo principal es evaluar la asociación entre la adicción a videojuegos y el clima social familiar en el alumnado de secundaria de una I.E.S. de Juliaca. Este diseño investigativo adopta una naturaleza no experimental, ya que no implica el manejo intencional de variables. Además, se caracteriza por ser de tipo corte transversal, según el cual la compilación de la data se llevará a cabo en un único instante dentro de un período de tiempo dado (Hernández et al., 2014). Este enfoque y diseño permitirán obtener una visión detallada de la relación entre las variables sin intervenir activamente en las condiciones naturales de los participantes.

2.1 Participantes

El diseño muestral de este estudio se basa en una población conformada por 4800 estudiantes aproximadamente totalizando 3 instituciones educativas secundarias de la ciudad de Juliaca. Para afirmar la precisión y confiabilidad de lo resultante, se ha determinado un grado de confianza del 95% y un error del 5%. Este planteamiento estadístico requiere un tamaño de muestra de 754 individuos aproximadamente, lo cual permitirá obtener resultados representativos y válidos dentro del marco de confianza establecido.

2.2. Instrumentos

2.2.1. Escala de Clima Social Familiar (FES)

Fue la herramienta empleada en esta investigación para evaluar el entorno familiar; desarrollado originalmente en 1989 en España por

RH Moss, BS Moos y EJ Trickett, fue adaptado para su uso en Perú por Eva Guerra Turín y Cesar Ruiz Alva en 1993. Aproximadamente de 20 minutos, este cuestionario fue diseñada para ser aplicada de 12 años en adelante. Su duración variable define este cuestionario aplicable tanto de forma individual como colectiva. Organizados en 10 subescalas, los 90 ítems de la escala abordan tres dimensiones básicas: Relaciones, Desarrollo y Estabilidad.

La dimensión de Relaciones se centra en valorar la calidad de la comunicación y la expresión en el ámbito familiar. Incluye subescalas como como Cohesión, que evalúa el grado de seguridad, independencia y toma de acciones entre los miembros de familia Cohesión, Expresividad, que indaga en la libertad para actuar y expresar emociones; y Aprieto, que define el grado de expresión abierta de la ira y la agresión y el conflicto de cada miembros de la familia .que evalúa el grado de seguridad, independencia y toma de acciones de los miembros de la familia ; Expresividad, que investiga la libertad para actuar y enunciar emociones; y Conflicto, que define el nivel de expresión abierta de la ira y la agresión y el problema entre los miembros familiares .

La dimensión de Desarrollo investiga procesos relacionados al crecimiento personal. Las subescalas comprenden Autonomía, que evalúa la seguridad y la independencia de los miembros familiares en toma de acciones; Actuación, que considera el grado en que las labores, ya sea en la escuela o en su labor, se encuadran en una estructura encaminada a la acción o la competencia; Intelectual-Cultural, que mide

el interés en labores de tipo político, intelectual, cultural y social; Social-Recreativo, que examina la participación en variadas labores de esparcimiento; y Moralidad-Religiosidad, que evalúa la trascendencia otorgada a prácticas y valores éticos y religiosos.

La dimensión de Estabilidad se centra en el control y la organización familiar. Las subescalas son Control, que evalúa el grado en que la dirección del vivir en familia se sujeta a reglas y procedimientos señalados; y Organizacional, que subraya la necesidad de una clara organización y estructura al planificar las labores y responsabilidades familiares.

La escala muestra coeficientes de 0.88 a 0.91 para el examen individual en cuanto a confiabilidad, siendo las áreas con los valores más altos Intelectual-Cultural, Cohesión, Expresión y Autonomía. Las correlaciones con La campana Test Prueba y la Escala TAMAI respaldan la validez. Y la escala TAMAI respalda la validez. Estas correlaciones reflejan coherencia en las mediciones de Conflicto, Expresividad y Cohesión.

La interpretación de los resultados se hace sumando los puntos otorgados a respuestas verdaderas o falsas en la parrilla correspondiente. Los puntajes se clasifican en tres grupos: Bajo (0-35), Promedio (36-55) y Alto (56-90). La riqueza de esta escalada radica en su potencial para brindar una evaluación detallada y estructurada del clima social familiar, lo que consiente una comprensión más estructurada de los diversos aspectos que afectan el funcionamiento de

la familia.

2.2.2. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)

De Chóliz y Marco (2011), adecuado por Salas-Blas et al. (2017), es un instrumento de 25 preguntas directas. Cada una de estas preguntas ofrece cinco posibles respuestas que corresponden a ciertos números: "Totalmente en desacuerdo" (1), "En desacuerdo" (2), "Indeciso" (3), "De acuerdo" (4) y "Totalmente de acuerdo" (5). Estas contestaciones se agrupan en 4 dimensiones diferentes para tratar varios aspectos del comportamiento vinculado al uso de videojuegos.

El test abarca dimensiones de abstinencia, que considera los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; abuso y tolerancia con ítems 1, 5, 8, 9 y 12; inconvenientes causados con los ítems 16, 17, 19 y 23; y problema en el control que comprende los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24. La evaluación del constructo se realiza sumando las calificaciones dadas por los encuestados a las 25 preguntas. Tres niveles de estas evaluaciones se clasifican según los factores tenidos presente en la creación de las escalas originales: 1) Nivel leve (puntajes desde 25 y 57), 2) Nivel moderado (puntajes desde 58 y 92), y 3) Nivel grave (puntajes desde 93 y 125). La prueba se sometió a un análisis factorial en términos de validez de contenido, revelando cuatro dimensiones que exponen el 40,5% de la varianza general. La confiabilidad de la prueba también dio resultados aceptables, con un coeficiente alfa de 0.986. Los presentes resultados corroboran la consistencia y estabilidad del Test de Dependencia de Videojuegos, validando su capacidad para distinguir

modalidades y grados de severidad en la conducta de navegación y participación en entornos digitales, y su aplicación en la medición de rasgos de conducta orientadas a la excesiva dedicación a esta actividad. Desde una perspectiva psicométrica, la escala muestra índices de validez convergente y de discriminación adecuados, así como índices de fiabilidad test-retest satisfactorios, lo que sugiere que la herramienta es apta para la evaluación longitudinal de la dependencia a videojuegos.

2.3. Análisis de datos

Con el fin de analizar el impacto de la adicción a videojuegos sobre el clima social de la familia en una cohorte de adolescentes de Juliaca en el año 2024, se proyectan análisis descriptivos y de asociación mediante el emplazamiento de tablas cruzadas, orientado a contrastar las subpoblaciones y dimensiones especificadas en el diseño de la investigación. Para determinar la intensidad y el comportamiento de la variable de adicción a videojuegos en sus dimensiones operativas, se recurrirá a la prueba de U de Mann-Whitney, reforzándose la elección dada la ausencia de supuestos sobre la distribución normal de los datos. Las tablas cruzadas permitirán visualizar de forma simultánea las categorías de la variable principal frente a las subpoblaciones y analizar la intensidad de los vínculos, facilitando la detección de desacoplamientos estadísticamente significativos. En paralelo, el empleo de la prueba no paramétrica potenciará una estimación robusta de las diferencias en el grado de adicción, validando comparaciones por subgrupos y evitando inferencias engañosas propias de datos no gaussianos. De esta manera, la combinación metodológica suministrará evidencias sobre la interacción entre la adicción a videojuegos y el indicador de clima social, precisando el efecto

sobre las dimensiones de interés a partir de un enfoque adaptado a la estructura de la muestra. La aplicación de este procedimiento estadístico garantiza que la medida de la variación en la adicción a los videojuegos y sus dimensiones, entre los subconjuntos poblacionales definidos, se realice con mayor exactitud, ya que no se impone la exigencia de que la data persigan una distribución normal.

3. Resultados

3.1. Análisis sociodemográfico

de los 754 estudiantes que conformaron la población estudiada. Respecto al grado escolar, se encontró que 152 estudiantes (20,2 %) pertenecen a primer grado, 153 (20,3 %) a segundo, 162 (21,5 %) a tercero, 130 (17,2 %) a cuarto y 157 (20,8 %) a quinto grado. En base a la edad, 153 estudiantes (20,3 %) presentan 12 años, 157 (20,8 %) tienen 13 años, 133 (17,6 %) tienen 14 años, 140 (18,6 %) presentan 15 años y 171 (22,7 %) presentan 16 años. Finalmente, respecto al género, se identificó que 354 estudiantes (46,9 %) son de género masculino, mientras que 400 (53,1 %) corresponden al género femenino.

Tabla 1

Análisis porcentual de las características sociodemográficas de la población (n=754)

Datos sociodemográficos		Frecuencia	Porcentaje
Grado	Primer Grado	152	20,2
	Segundo Grado	153	20,3
	Tercer Grado	162	21,5
	Cuarto Grado	130	17,2
	Quinto Grado	157	20,8
	Total	754	100,0

Edad	12	153	20,3
	13	157	20,8
	14	133	17,6
	15	140	18,6
	16	171	22,7
	Total	754	100,0
Género	Masculino	354	46,9
	Femenino	400	53,1
	Total	754	100,0

3.2. Análisis descriptivo de la variable dependencia a los videojuegos

En la Tabla 2 se presentan datos sobre la variable dependencia a los videojuegos en una muestra de 754 casos, donde el 50% (376) de los individuos se clasificó en un nivel moderado, el 26% (195) en un nivel bajo, y solo el 24% (183) en un valor alto. Desglosando estas cifras por dimensiones específicas, en Abstinencia, el 51% (384) alcanzó un nivel moderado, el 27% (200) un nivel bajo, y el 23% (170) un nivel alto. En la dimensión de Abuso y Tolerancia, se observa una distribución, con el 40 % (303) en un nivel bajo, el 37% (279) en un nivel moderado, y el 23% (172) en un nivel alto. Además, en Problemas asociados a los Videojuegos, el 49% (366) se situó en un nivel moderado, el 30% (228) en un nivel bajo, y el 21% (160) en un nivel alto. Por último, en Dificultad de Control, lo resultante reflejan lo siguiente, con el 46% (345) en un nivel moderado, el 33% (246) en un nivel bajo, y el 22% (163) en un nivel alto.

Tabla 2

Análisis descriptivo de la variable dependencia a los videojuegos y sus dimensiones (n=754)

Nivel		Frecuencia	Porcentaje
Dependencia a los videojuegos	Bajo	195	26
	Moderado	376	50
	Alto	183	24
	Total	754	100,0
Abstinencia	Bajo	200	27
	Moderado	384	51
	Alto	170	23
	Total	754	100,0
Abuso y tolerancia	Bajo	303	40
	Moderado	279	37
	Alto	172	23
	Total	754	100,0
Problemas asociados a los videojuegos	Bajo	228	30
	Moderado	366	49
	Alto	160	21
	Total	754	100,0
Dificultad de control	Bajo	246	33
	Moderado	345	46
	Alto	163	22
	Total	754	100,0

3.3. Análisis descriptivo de la variable clima social familiar

En la Tabla 3 se presentan datos sobre el clima social familiar en la muestra de 754 casos, donde el 51% (388) de los individuos se clasificó en un

nivel moderado, el 26% (194) en un nivel bajo, y el 23% (172) en un nivel alto. Con respecto a sus dimensiones específicas, en Relaciones, el 54% (406) de los individuos alcanzó un nivel moderado, el 26% (198) un nivel bajo. En la dimensión de Desarrollo, se observa una distribución, con el 30.2% (354) en un nivel moderado, el 30% (228) en un nivel bajo, y el 23% (172) en un nivel alto. Asimismo, en Estabilidad, el 61% (463) se ubicó en un nivel moderado, el 26% (193) en un nivel bajo, y el 13% (98) en un nivel alto.

Tabla 3

Análisis descriptivo de la variable clima social familiar y sus dimensiones (n=754)

Nivel		Frecuencia	Porcentaje
Clima social familiar	Bajo	194	26
	Medio	388	51
	Alto	172	23
	Total	754	100,0
Relaciones	Bajo	198	26
	Medio	406	54
	Alto	150	20
	Total	754	100,0
Desarrollo	Bajo	228	30
	Medio	354	30.2
	Alto	172	23
	Total	754	100,0
Estabilidad	Bajo	193	26
	Medio	463	61
	Alto	98	13

Total	754	100,0
-------	-----	-------

3.4. Análisis de normalidad

La Tabla 4 Exhibe lo resultante de la prueba de Kolmogorov-Smirnov para el análisis de la normalidad de las distribuciones de las variables estudiadas. Los resultados revelan que tanto la variable "Adicción a los videojuegos" como el "Clima social familiar" no siguen una distribución normal. Para la variable "Adicción a videojuegos" en su puntuación total, el estadístico de prueba fue de 0,250 (gl = 754, $p < 0,001$); sus dimensiones presentaron los siguientes estadísticos: Abstinencia (0,257), Abuso (0,259), Problemas (0,248) y Dificultad (0,234), todas con $p < 0,001$. Para la variable "Clima social familiar" en su puntuación total, el estadístico de prueba fue de 0,259 (gl = 754, $p < 0,001$); sus dimensiones presentaron los siguientes estadísticos: Relaciones (0,462), Desarrollo (0,238) y Estabilidad (0,326), todas con $p < 0,001$. Dichos resultados indican que todas las variables y dimensiones analizadas exhiben una distribución que difiere significativamente de la normalidad ($p < 0,001$ en todos los casos), por lo que se rechaza el supuesto de normalidad, lo que justifica el uso de estadísticos no paramétricos como el coeficiente de correlación Rho de Spearman para los análisis inferenciales.

Tabla 4

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
ADICCION	0.250	754	0.000

Abstinencia	0.257	754	0.000
Abuso	0.259	754	0.000
Problemas	0.248	754	0.000
Dificultad	0.234	754	0.000
CLIMA	0.259	754	0.000
Relaciones	0.462	754	0.000
Desarrollo	0.238	754	0.000
Estabilidad	0.326	754	0.000

3.5. Análisis de coeficiente de correlación de Spearman

La Tabla 5 exhibe lo resultante de la correlación entre "Dependencia a los videojuegos" y "Clima social familiar" en una muestra de 754 participantes, empleando el coeficiente de correlación Rho de Spearman. Se encontró una correlación positiva y estadísticamente significativa entre las variables ($\rho = 0,337$; $p < 0,001$; $N = 754$). Este resultado muestra que existe una asociación directa de magnitud débil a moderada entre la dependencia de los videojuegos y el clima social familiar, lo que sugiere que a mayores puntuaciones en dependencia a los videojuegos, tienden a presentarse también mayores puntuaciones en clima social familiar, o viceversa. La asociación es significativa en grado de 0,01 (bilateral).

Tabla 5

Prueba de coeficiente de correlación de Spearman

	Dependencia a los videojuegos	Clima social familiar
--	-------------------------------------	-----------------------------

Rho de Spearman	Dependencia a los videojuegos	Coeficiente de correlación	1,000	,337**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	754	754
	Clima social familiar	Coeficiente de correlación	,337**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	754	754

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

3.6. Análisis de Correlación

La Tabla 6 exhibe lo resultante de la relación entre las dimensiones de "Adicción a los videojuegos" y el "Clima social familiar" en una muestra de 754 casos, empleando el coeficiente de correlación Rho de Spearman. Se exhibe una asociación positiva y estadísticamente significativa entre todas las dimensiones de adicción y el clima social familiar. La dimensión Abstinencia presenta un coeficiente de relación de 0,326 ($p < 0,001$); Abuso y tolerancia presenta un coeficiente de 0,261 ($p < 0,001$); Dificultades asociados a los videojuegos presenta un coeficiente de 0,259 ($p < 0,001$); y Dificultad de control presenta un coeficiente de 0,294 ($p < 0,001$). Todos los coeficientes son significativos a un rango de 0,01 (bilateral), lo que alude que existe un efecto directa entre el clima social familiar y las dimensiones de la adicción a los videojuegos.

Tabla 6*Correlaciones de Dimensiones*

			Clima social familiar
Rho de Spearman	Abstinencia	Coeficiente de correlación	,326**
		Sig. (Bilateral)	<.001
		N	754
	Abuso y tolerancia	Coeficiente de correlación	,193**
		Sig. (Bilateral)	<.001
		N	754
	Problemas asociados a los videojuegos	Coeficiente de correlación	,226**
		Sig. (Bilateral)	<.001
		N	754
	Dificultad de control	Coeficiente de correlación	,242**
		Sig. (Bilateral)	<.001
		N	754

4. Discusión

Estudiar el enlace entre la adicción a los videojuegos y el clima social familiar en jóvenes resulta crucial ante el entorno tecnológico contemporáneo y el incremento del uso lúdico entre jóvenes. La adicción a los videojuegos ha cristalizado en una inquietud que puede repercutir adversamente en el desarrollo social, emocional y académico del adolescente, a la par que el clima familiar comprendido como la calidad relacional, el apoyo emocional y la estabilidad residencial constituye un componente esencial del bienestar adolescente. Analizar la interacción entre estas dos variables resulta, por tanto, un prerrequisito para el diseño de intervenciones que favorezcan el desarrollo equilibrado durante la adolescencia. El estudio tuvo como propósito determinar la asociación entre la adicción a los videojuegos y el clima social familiar

en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca. Los hallazgos, en relación con la hipótesis general, evidencian una correlación moderada y positiva ($r = 0.408$, $p < 0.01$), lo que insinúa que el incremento en los niveles de adicción a los videojuegos interviene de manera adversa en el bienestar del clima social familiar.

De esta forma, el debilitamiento de la cohesión familiar, la falta de ayuda emocional y la fragilidad de la estabilidad del hogar emerge como una pauta común en los adolescentes que presentan una dependencia severa de los videojuegos. Estas observaciones se alinean con trabajos anteriores, como los de Quispe (2022) y Cruz y Mamani (2023), que han argumentado que el consumo excesivo de videojuegos puede funcionar como un agente desestabilizador de las dinámicas familiares. La correlación que este estudio ha registrado refuerza la urgencia de adoptar estrategias comprensivas que, además de atender la dependencia anímica del adolescente, involucren de modo activo a la familia, a fin de elevar el bienestar general y favorecer un desarrollo emocional equilibrado en la juventud investigada.

Lo resultante de la presente investigación corroboran los hallazgos de anteriores estudios que han analizado la vinculación entre la dependencia de los videojuegos y el bienestar familiar. Un ejemplo claro de esta convergencia se presenta en el trabajo de Quispe (2022), quien observó que los jóvenes con intensos niveles de adicción a los videojuegos solían presentar disfunción familiar, señalada por una escasa cohesión y por la debilidad de la comunicación entre los integrantes del hogar. Tales datos sugieren que la adicción puede operar como un agente de inestabilidad, intensificando los conflictos familiares y deteriorando la calidad de las interacciones interpersonales.

En correspondencia con la primera hipótesis señalada, en lo resultante se topó

una correlación positiva y estadísticamente significativa entre Abstinencia y Clima social familiar ($p = 0.326$, $p < .001$). Esta relación es la más fuerte entre todas las dimensiones de sometimiento a videojuegos. Los resultados indican que, a mayores síntomas de abstinencia, poca es la percepción del clima familiar

El presente hallazgo es conducido en congruencia con lo puesto en la investigación de Mamani y Rojas (2020), quienes indicaron que los adolescentes con dificultades para moderar su consumo de videojuegos tienden a experimentar un incremento en el conflicto familiar y a manifestar decrecimiento en la cohesión del grupo hogar. Este patrón sugiere que la incapacidad para autorregular el tiempo de juego altera las interacciones entre los miembros de la familia, generando fricciones que, a largo plazo, pueden establecer un distanciamiento progresivo.

Paralelamente, los resultados propuestos por Borisovna (2018) sostienen que el establecimiento de normas explícitas y la supervisión parental resultan moderadores eficaces frente a las manifestaciones problemáticas asociadas a la obsesión por los videojuegos. La investigación evidenció que la ausencia de límites precisos robustece la vulnerabilidad del adolescente a comportamientos que erosionan el clima familiar. Por consiguiente, la falta de regulación temporal hace a la problemática un fenómeno extendido que transforma, incómodamente, las dinámicas interpersonales en el hogar en un contexto de tensión y desarmonía.

Respecto de la segunda hipótesis específica, Se halló una correlación positiva y estadísticamente significativa entre Abuso y tolerancia a los videojuegos y Clima social familiar ($p = 0.193$, $p < .001$). Donde la asociación es débil. Esta alineación persuasiva sugiere que la convivencia familiar podría hallarse simbióticamente conectada a los niveles de juego, reforzando, de este modo, la necesidad de

intervención educativa y psicológica que contemple simultáneamente las dimensiones individuales y el entorno familiar.

Estos datos se alinean con investigaciones anteriores, tales como el estudio de Aguilar et al. (2023), que evidenció una asociación significativa entre la dependencia a videojuegos y la presencia de entornos familiares disfuncionales. Tal relación refuerza la concepción de que la patología del uso problemático de videojuegos no debe ser entendida exclusivamente a nivel individual, sino que igualmente revela un funcionamiento familiar comprometido; dicho problema, a su vez, propicia una erosión del tiempo familiar de calidad, lo que se traduce en una merma de la cohesión y del soporte recíproco entre los miembros del hogar.

Por su parte, los resultados refuerzan la proposición de Nagy y Framo (1982), que sostiene que el clima social es un elemento nucleante en las dinámicas de interacción familiar. En el marco de esa teoría, un clima social familiar positivo, caracterizado por una comunicación clara y una interacción afectiva, es factor protector del bienestar emocional de sus integrantes; en dicho sentido, nuestra observación de disfunción familiar en adolescentes con alta dependencia sugiere la presencia de un clima social deteriorado, circunscrito ahora a interacciones que se muestran más agresivas y en consecuencia, menos propensas al desarrollo de vínculos afectivos resilientes.

Atendiendo la tercera hipótesis específica, los resultados documentan una asociación positiva y estadísticamente significativa entre Problemas asociados a los videojuegos y Clima social familiar ($\rho = 0.226$, $p < .001$). Aunque la relación es **débil** la cual se halló correlacionada con un clima social familiar igualmente moderadamente deteriorado, lo cual refuerza la noción de un mecanismo

interrelacionado entre la experiencia de vida familiar y los niveles de utilización problemática de los videojuegos.

Gonzales (2020) corrobora estos resultados al determinar que los adolescentes que carecen de un apoyo parental apropiado presentan mayor inclinación a hallar en los videojuegos un espacio sustitutivo, lo que, a su vez, genera un ciclo de retroalimentación que favorece simultáneamente la adicción y el deterioro de la dinámica familiar. La evidencia sugiere que un ambiente familiar deficitario no solo actúa como desencadenante, sino que se convierte en un factor de mantenimiento del trastorno.

La coincidencia de estos datos subraya la urgencia de desarrollar intervenciones que involucren tanto a los menores como a los progenitores. Cualquier estrategia terapéutica debe dejar de lado en el control de la conducta adictiva y, de manera simultánea, trabajar para recalibrar el clima familiar. La promoción de un contexto parental caracterizado por comunicación efectiva, apoyo emocional y mayor cohesión se revela como un componente estratégico esencial para contrarrestar la retroalimentación negativa, con el fin de propiciar un desarrollo físico y emocional más acorde con estándares saludables.

Por último, en base a la cuarta hipótesis, se halló una correlación positiva y significativa entre Dificultad de control en el uso de videojuegos y Clima social familiar ($p = 0.242$, $p < .001$). No obstante la asociación es **débil**, el análisis alude que la percepción de incapacidad para regular el tiempo diligente a los videojuegos se rige en un predictor estadísticamente significativo de un ambiente familiar caracterizado por el deterioro de vínculos sociales. El resultado se alinea con las evidencias de Borisovna (2018), las cuales indicaron que la falta de regulación en el tiempo de juego

se vincula con un aumento de los conflictos y una disminución en la organización doméstica. En este contexto, los adolescentes aquejados de dificultades en el control de su actividad lúdica mediada por pantallas experimentan, por lo que se evidencia, un incremento en la desorganización de su ambiente familiar, realidad que, a su vez, tiende a perpetuar la disfuncionalidad en los mismos núcleos de convivencia.

Lo anterior subraya la necesidad de instaurar normas claras y continuas que delimitan el uso de los videojuegos en este grupo. Dispositivos normativos de los hogares que establezcan máximos temporales, cuando se complementan con una vigilancia apropiada, permiten atenuar los impactos adversos que la patología lúdica, indagar en las pantallas, puede provocar en el clima familiar. Asimismo, resulta sustancial que las figuras maternas, paternas y los otros integrantes del hogar se comprometan en los espacios de socialización con los adolescentes desarrollando actividades que refuercen la fusión familiar, amortiguando así la tendencia a utilizar los videojuegos como un recurso de escapismo o de entretenimiento.

En síntesis, los datos recolectados en el estudio evidencian una correlación estadísticamente significativa de la adicción a los videojuegos y la degradación de las variables que caracterizan a la convivencia social en el ámbito doméstico.

Estos hallazgos son consistentes con investigaciones contemporáneas que han documentado el vínculo entre la adicción a los videojuegos y la funcionalidad familiar, subrayando así la necesidad de diseñar intervenciones que concilien, de manera simultánea, el tratamiento de la dependencia a los videojuegos y la optimización de la dinámica familiar. Conviene que dichas intervenciones adopten un enfoque sistémico que combine la asistencia del sujeto con la modificación de patrones familiares, dado que un fortalecimiento de ambos ejes no solo atenúa los

impactos adversos de la excesiva inmersión digital, sino que a la vez favorece un crecimiento equilibrado en la etapa adolescente.

Por consiguiente, es prioritario que futuras investigaciones sostengan el examen de esta interrelación desde contextos culturales y marcos socioeconómicos diferenciados, con el propósito de formular estrategias más precisas y de mayor eficacia. En esta línea, se prevé que los estudios subsecuentes indaguen los determinantes de riesgo y de resistencia que mediaban entre la adicción y el clima familiar, así como que evalúen cuán efectivas son las intervenciones dirigidas a apalancar el bienestar familiar al tiempo que restringen la dependencia.

Cabe, además, situar el análisis en una perspectiva teórica, siendo la propuesta del desarrollo humano de Bronfenbrenner particularmente relevante, dado que subraya la trascendencia del contexto en el que se sitúa el sujeto. Dicha teoría, al ofrecer un marco más amplio, permite interpretar los resultados no solo como una relación, sino dentro de redes más amplias, lo que a su vez orienta la formulación de modelos intervencionales efectivamente integrados.

En este contexto, un ambiente familiar caracterizado por vínculos afectivos positivos y comunicación abierta emerge como un factor de protección ante el riesgo de adicción a los videojuegos, facilitando un desarrollo emocional y social más armonioso en la adolescencia. Inversamente, la presencia de estructuras familiares disfuncionales parece intensificar los efectos adversos de esa adicción, lo que subraya la urgencia de poner en marcha intervenciones que refuercen los recursos y las dinámicas familiares.

En consecuencia, los hallazgos de la presente investigación tienen consecuencias relevantes para la práctica clínica y educativa. Los profesionales

mentales y los educadores deben reconocer y evaluar el efecto que la adicción a los videojuegos genera sobre el contexto familiar, y a la par desarrollar, en estrecha colaboración con los núcleos familiares, diseños estratégicos de prevención e intervención que aborden simultáneamente la patología adictiva y las dificultades familiares. Esta doble perspectiva favorece la mejora del bienestar integral de los adolescentes y, a su vez, orienta su trayectoria hacia un desarrollo más saludable y equilibrado.

5. Conclusiones

En el contexto de la vida adolescente en Juliaca, se establece una asociación de notable impacto entre la adicción a los videojuegos y el clima social familiar, una interdependencia que requiere un examen cuidadoso de las dinámicas familiares en y por las cuales se estructuran los empleos digitales de los jóvenes, y que revela las implicaciones que la inmersión excesiva en el medio lúdico digital ejerce, a su vez, sobre la cohesión, la comunicación y la estabilidad del microespacio hogareño. La investigación muestra que el carácter adictivo de los videojuegos no se limita a comprometer el bienestar individual del adolescente; repercute de manera protagónica sobre la salud emocional y la esfera social de la familia en que se inserta. Un clima social familiar enrarecido, descrito por baja cohesión e interacciones más conflictivas que constructivas, parece reforzar la dependencia a la pantalla, propiciando un circuito de retroalimentación negativa en que la adicción y la disfunción familiar se alimentan mutuamente. Conviene señalar que un ambiente hogareño caracterizado por la comunicación abierta, el apoyo recíproco y una estructura estable de normas y afectos, se acredita no solo como modulador del bienestar subjetivo de los jóvenes, sino como un moderador del riesgo de caer en patrones de uso

compulsivo que, tanto en términos de tiempo como en intensidad, despoblada de sentido el espacio vital que el videojuego rápidamente despliega. La adopción de pautas explícitas de control y el monitoreo sistemático de la duración de la actividad lúdica constituyen tácticas esenciales para atenuar las repercusiones nocivas de la dependencia gamer sobre el crecimiento emocional y social de la adolescencia. Estas medidas deben combinarse armónicamente con enfoques pedagógicos que instruyan sobre la autorregulación y la planificación del tiempo libre. La investigación enfatiza la necesidad de formular programas multidimensionales que trasciendan la atención del sujeto y que, simultáneamente, fortalezcan el tejido familiar. Una sistemática intervención que integre psicoeducación, vínculos afectivos y habilidades para la convivencia puede contrarrestar las exigencias y endofenómenos de la cultura de pantallas, favoreciendo, de este modo, el desarrollo armónico de los jóvenes y el bienestar plural de la familia como unidad psico-social.

6. Recomendaciones

- Fortalecer la comunicación y el apoyo emocional dentro de las familias, promoviendo un ambiente donde los adolescentes se sientan comprendidos y respaldados, lo cual puede reducir la dependencia a los videojuegos y mejorar el clima social familiar.
- Establecer límites claros y consistentes en el uso de videojuegos, mediante la creación de reglas familiares que regulen el tiempo de juego, y asegurar la supervisión adecuada por parte de los padres, para prevenir el desarrollo de conductas adictivas.
- Promover actividades familiares que fortalezcan la cohesión y la interacción positiva, incentivando a las familias a participar en actividades conjuntas que no involucren el

uso de tecnología, con el fin de optimizar las relaciones interpersonales y reducir el tiempo dedicado a los videojuegos.

- Implementar programas de educación y apoyo para padres, que les proporcionen herramientas y estrategias efectivas para manejar el uso de videojuegos en el hogar y para mejorar la calidad del clima social familiar.
- Instaurar el desarrollo de habilidades sociales y emotivas en los jóvenes, mediante programas educativos y terapias que aborden tanto la adicción a los videojuegos como las relaciones familiares, promoviendo así un desarrollo más equilibrado y saludable.
- Realizar investigaciones futuras que exploren la asociación entre la adicción a los videojuegos y el clima social familiar en diferentes contextos culturales y socioeconómicos, para desarrollar estrategias de intervención que sean culturalmente apropiadas y efectivas.
- Ampliar los estudios a diferentes grupos etarios y contextos educativos, para comprender mejor cómo la adicción a los videojuegos afecta a diferentes poblaciones y cómo se pueden diseñar intervenciones más específicas para cada grupo.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, R., Inofuente, E., & Quispe, M. (2023). *Influencia de la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales sobre la conducta agresiva en una muestra de adolescentes de Juliaca*.
papers2://publication/uuid/45D7E632-B571-4218-9E47-8B4457FEA9D3
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. In *Encyclopedia of Applied Psychology, Three-Volume Set* (Fifth). Publishing American Psychiatric.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Borisovna, K. (2018). Percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de videojuegos. In *Repositorio de la Universidad Peruana Cayetano Heredia*.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/RPCH_ffb6bd6a0809413cd648c60544523021
- Castro, D., & Morales, N. (2021). Influencia de los videojuegos en el contexto familiar, contres infantes escolarizados entre 8 y 12 años de edad, de la ciudad de Popayán Colombia. In *NBER Working Papers*.
<http://www.nber.org/papers/w16019>
- Ccorimanya, G., & Quispe, M. (2019). Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019. *UPeU*, 174.
<http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/2671>
- Contini, N., & Betina, A. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos

- psicopatológicos. *Fundamentos En Humanidades*, XII(23), 159–182.
<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Cruz, M., & Mamani, V. (2018). *Universidad Católica de Santa María Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades Escuela Profesional de Psicología*. 122. <https://1library.co/document/qo5dx10y-influencia-internet-produccion-escritos-estudiantes-institucion-educativa-arequipa.html>
- Estrada, E., Zuloaga, M., Mamani, H., Gallegos, N., Huaypar, K., & Paredes, Y. (2022). Clima social familiar y resiliencia en los estudiantes peruanos de educación primaria. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 41(4), 234–241. <http://doi.org/10.5281/zenodo.6944952>
- Gestion, N. (2021). *Gamers en Perú: crece exponencialmente el consumo de videojuegos este año*. <https://gestion.pe/tendencias/gamers-en-peru-crece-exponencialmente-el-consumo-de-videojuegos-este-ano-nndc-noticia/>
- INEI. (2022). *Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/02-informe-tecnico-tic-i-trimestre-2022.pdf>
- Mamani, R., & Rojas, S. (2020). Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes de Lima Este. *Dirección General de Investigación*, 1–93. https://drive.google.com/file/d/1_IR8G2xOKhcG-2YVMyc1XXEeJ99GQQ2s/view
- Mata, P. M. (2016). *Autoconcepto y clima familiar en estudiantes universitarios españoles*. 98.

<https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/13688/TFM00441.pdf?sequence=1>

Nagy, I. B., & Framo, J. L. (1982). *Terapia familiar intensiva : aspectos teóricos y prácticos*. 569 p.

<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/0427d7c91d2662140eb5536c10b3453a.pdf>

Newzoo.com. (2020). Global Games Market Report 2020. Newzoo, October. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>

Pérez, K. (2019). *correlación entre la adicción a los juegos en internet y el comportamiento de los estudiantes de las instituciones educativas primarias emblemáticas de la UGEL Puno, 2018*. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/13049/Katia_Perez_Argollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pichardo, C., & Amezcua, A. (2001). Importancia del autoconcepto y el clima familiar en la adaptación personal. *Revista Galego-Portuguesa de Psicoloxía e Educación: Revista de Estudos e Investigación En Psicología y Educación*, 7(7), 181–192. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/13688/TFM00441.pdf?sequence=1>

Quispe, M. (2022). *ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS Y DISFUNCIÓN FAMILIAR EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AREQUIPA, 2022* (Issue 8.5.2017). <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fa9df869-288c-4493-a291-c2be0a5680cc/content>

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. In *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118&info=resumen&idoma=SPA%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=158118>
<http://www.scielo.br/pdf/ean/v13n2/v13n2a08.pdf>. 2009 abr-jun; 13(2).

ANEXOS

Anexo A. Evidencia de sumisión de artículo



Grecia Ramos <gre.ramos0909@gmail.com>

Acuse de recibo del envío

REVISTA EUGENIO ESPEJO via <eugenioespejo@unach.edu.ec>

vie, 13 mar., 9:41p. m.

Respuesta para: REVISTA EUGENIO ESPEJO <eugenioespejo@unach.edu.ec>

Para: bach. Grecia Ramos Enríquez <gre.ramos0909@gmail.com>

bach. Grecia Ramos Enríquez:

Gracias por enviar el manuscrito "Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024." a Revista Eugenio Espejo. Con el sistema de gestión de publicaciones en línea que utilizamos podrá seguir el progreso a través del proceso editorial tras iniciar sesión en el sitio web de la publicación:

URL del manuscrito: <https://eugenioespejo.unach.edu.ec/index.php/EE/authorDashboard/submission/1184>

Nombre de usuario/a: grecia

Si tiene alguna duda puede ponerse en contacto conmigo. Gracias por elegir esta editorial para mostrar su trabajo.

{contextName}

Anexo B. Copia de Resolución de inscripción del perfil de proyecto de tesis en formato artículo aprobado por el consejo de la Facultad de Ciencias de la Salud



“Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia”

RESOLUCIÓN N° 0167-J-2026/UPeU-FCS-CF

Villa Chullunquiani, Juliaca, 28 de abril de 2026

VISTO:

El expediente de los bachilleres de la Escuela Profesional de Psicología, de la Facultad de Ciencias de la Salud, de la Universidad Peruana Unión.

CONSIDERANDO:

Que la Universidad Peruana Unión tiene autonomía académica, administrativa y normativa, dentro del ámbito establecido por la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad;

Que la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión, mediante sus reglamentos académicos y administrativos, ha establecido las formas y procedimientos para la declaratoria de expedito para la sustentación del artículo científico;

Que el Comité Dictaminador ha emitido su dictamen aprobando el informe de tesis en formato artículo, presentado por los bachilleres, reuniendo de esta manera las condiciones previas para la sustentación;

Estando a lo acordado en la sesión del Consejo de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Unión, celebrada el 28 de abril, y en aplicación del Estatuto y el Reglamento General de Investigación de la Universidad;

SE RESUELVE:

1. Aprobar la sustentación de los bachilleres, conducente a la obtención del título profesional respectivo, en la modalidad virtual u online sincrónica.
2. Designar el Jurado de sustentación, encargado de gestionar la sustentación respectiva, el mismo que queda constituido por los siguientes miembros:

Miembros del Jurado De Sustentación	Tesista/ Código	Título	Fecha y hora	Modalidad
Presidente: Mg. Janeth Lidia Zela Mamani Secretario: Mg. Helen sara Flores Mamani Vocal: Mg. Rita Córdova Soncco Asesor: Mg. Santos Armandina Faroque Huancas	Bach. Hibeth Grecia Ramos Enriquez Código: 201820152	Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024	21 de mayo a las 14:00pm horas	Presencia

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dra. Lili Albertina Fernández Molocho
DECANA



Mg. Maria Esther Valencia Orrillo
SECRETARIA ACADÉMICA

Anexo C. Carta de autorización de Comité de Ética



Lima, Ñaña, 3 de diciembre de 2024

EL COMITÉ DE ÉTICA Y BIOÉTICA DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

CONSTA

Que el proyecto de investigación de **Ramos Enriquez Hibeth Grecia** identificado (a) con DNI No. 73300040, y su asesor (a) **Mg. Santos Armandina Farceque Huancas** identificado (a) con DNI No. 43711213 con el título: **"Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024" requisito para optar el título profesional de Psicólogo** fue evaluado y aprobado por el Comité de Ética y Bioética de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Salud; considerando su calidad científica, bienestar de los participantes, y en conformidad con los estándares éticos establecidos en el Código de ética para la Investigación de la Universidad Peruana Unión (CoEIn - UPeU).

Para mantener la aprobación del Comité de Ética y Bioética, se tiene que cumplir con los siguientes requisitos:

1. Cada participante debe dar su consentimiento informado. Los menores de edad deben registrar su asentimiento informado bajo el consentimiento de uno de sus padres o tutores legales, en caso de trabajos prospectivos. En caso de trabajos retrospectivos, se debe contar con la carta de autorización de la institución para el uso de los datos, si no es de acceso público.

Los resultados de este proyecto puedan ser publicados con referencia a aprobación Número **2024-CEB-FCS - UPeU-268**

Fecha de aprobación: 2024-12-03

Fecha de expiración: 2025-12-03



Bigo. José Luis Yareta Yareta
Presidente
Comité de Ética y Bioética – FCS



Lic. Daysi Brañez Hermitaño
Secretaría
Comité de Ética y Bioética - FCS

Villa Unión – Ñaña, altura Km. 19 de la Carretera Central, Lurigancho-CHOSICA, Lima 15, Perú
Teléfono (01) 618-6300 Fax: 6186339 Casilla 3564 Web: www.upeu.edu.pe
Email: universidadperuanaunion@upeu.edu.pe

Anexo D. Consentimiento informado

YO _____ con DNI N° _____ Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de mi menor hijo _____ en el proyecto de investigación *Influencia de la adicción a videojuegos en el clima social familiar en una muestra de adolescentes de la ciudad de Juliaca, 2024.* A cargo de la Bach. Hibeth Grecia Ramos Enriquez. Para esta investigación existe una Previa autorización de la institución y consentimiento informado por parte de los padres y el (la) adolescente, debidamente firmado, se procederá a aplicar los siguientes instrumentos de manera anónima, cuyos instrumentos tienen una duración de aproximadamente 20 minutos.

Esta investigación no posee riesgos, físicos, biológico y psicológico. Los cuestionarios que existe en esta investigación velan por el bienestar de su menor hijo.

Me han informado que las condiciones del proceso de evaluación son las siguientes:

- La prueba es anónima
- El proceso de evaluación no perjudicará la integridad del evaluado(a).
- El estudiante responsable del proceso de evaluación se compromete a no revelar la identidad del evaluado en ningún momento del proceso, ni después de finalizado el mismo.
- Al dar su consentimiento, el participante se compromete a culminar el proceso de evaluación, dada su importancia para la formación profesional del estudiante a cargo. Sin embargo, podrá solicitar no continuar con el proceso, previa comunicación con el alumno(a), para que éste no se perjudique.
- Para cualquier información adicional y/o dificultad, el (la) evaluado(a) puede contactarse con la evaluadora hibeth.ramos@upeu.edu.pe

Firma del apoderado

firma del evaluador

Juliaca ____ de 2024

Anexo E. Asentimiento informado

Al brindar mi asentimiento para participar en el estudio titulado "Influencia de la Adicción a Videojuegos en el Clima Social Familiar en una muestra de adolescentes de la Ciudad de Juliaca, 2024," liderado por Hibeth Grecia Ramos Enriquez, como estudiante de secundaria, afirmo mi comprensión y voluntariedad para responder preguntas sobre la adicción a videojuegos y el clima social familiar. Al recibir dicho cuestionario, acepto participar en la investigación. Reconozco que la información recopilada será utilizada con fines de investigación exclusivamente y que se garantizará la confidencialidad sin requerir la divulgación de nombres.

Confirmando mi compromiso de responder todas las preguntas sin dejar ninguna en blanco y entiendo que mi participación es voluntaria, permitiéndome retirarme en cualquier momento sin consecuencias. Mi contribución se orienta a enriquecer el entendimiento sobre el impacto de la adicción a videojuegos en el clima social familiar.

Datos Sociodemográficos:

Por favor, proporcione la siguiente información para un análisis más completo:

Género: _____

Edad: _____

Grado: _____

Juego en: Celular () ; Computadora () ; Laptop () ; Consola () ; Otros: _____

Juego favorito: _____

Vivo con: Papá () ; Mamá () ; Hermanos () ; Tíos () ; Primos () ; Abuelos () ; Otros :

Firma

Fecha

Anexo F. Instrumentos de recolección de datos

TEST DE DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS (TDV)

Elaborado por Chóliz y Marco (2011)

Adaptado por Salas-Blas, Merino-Soto, Chóliz y Marco (2017)

Instrucciones: A continuación, se te presentan una serie de afirmaciones que describen conductas respecto al uso de los videojuegos. Responde marcando con una "X" la casilla que mejor represente el grado de conformidad que sientas con cada una de ellas.

Grado	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Abreviatura	TED	ED	I	DA	TDA
Valor	1	2	3	4	5

Nº	Afirmaciones	TED	ED	I	DA	TDA
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos que cuando comencé.					
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a parientes o amigos.					
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
07	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
08	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
09	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					

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

ESCALA DE CLIMA SOCIAL FAMILIAR (FES)

Elaborado por R.H. Moss, B.S. Moos y E.J. Trickett

Instrucciones: A continuación, se te presentan una serie de afirmaciones que describen diferentes aspectos de la vida familiar. Marca con una "X" la casilla que mejor represente el grado de conformidad que sientas con cada una de ellas.

Grado	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo				
Abreviatura	TED	ED	I	DA	TDA				
Valor	1	2	3	4	5				
N°	Afirmaciones				TED	ED	I	DA	TDA
01	Los miembros de la familia se ayudan y apoyan mutuamente.								
02	Se permite a los miembros de la familia expresar libremente sus sentimientos.								
03	Es común que haya conflictos y discusiones abiertas entre los miembros de la familia.								
04	Los miembros de la familia tienen independencia y toman sus propias decisiones.								

N°	Afirmaciones	TED	ED	I	DA	TD
05	Las actividades familiares están bien organizadas y planificadas.					
06	La familia participa en actividades culturales y recreativas con frecuencia.					
07	Se da mucha importancia a los valores éticos y religiosos en la familia.					
08	La comunicación dentro de la familia es abierta y efectiva.					
09	La familia tiene normas claras y bien definidas que todos deben seguir.					
10	Las decisiones importantes se toman en conjunto y se considera la opinión de todos los miembros.					

ESCALA DE AUTOCONCEPTO ACADÉMICO (EAA)

Elaborado por Schmidt, Messoulam y Molina (2008)

Instrucciones: A continuación, se te presentan una serie de afirmaciones que describen conductas respecto a tus estudios. Responde marcando con una "X" la casilla que mejor represente el grado de conformidad que sientas con cada una de ellas.

Grado	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indeciso	De acuerdo	Totalmente de acuerdo				
Abreviatura	TED	ED	I	DA	TD				
Valor	1	2	3	4	5				
N°	Afirmaciones				TED	ED	I	DA	TD
01	Soy capaz de hacer bien las tareas, aunque sean difíciles.								
02	Si me esforzara lo suficiente, podría aprobar las materias de este año.								
03	Aunque preste atención a las explicaciones que me dan los profesores, las tareas no me salen.								
04	Creo que podré obtener buenas notas este año.								
05	Aunque me esfuerce, siempre me va a ir mal en la escuela.								
06	Soy capaz de mantener un buen rendimiento a lo largo de todo un año.								
07	Soy lento para aprender.								
08	No soy capaz de sacarme buenas notas en las materias.								
09	Cometo muchos errores cuando hago las tareas.								
10	Me olvido fácilmente lo que aprendo.								
11	Me cuesta atender lo que leo.								
12	Soy capaz de realizar buenos trabajos en clase.								
13	Si me dedico a fondo, puedo estudiar cualquier cosa.								

N°	Afirmaciones	TED	EDI	I	DA	TDA
14	Me resulta difícil estudiar.					