



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE PSICOLOGÍA**

**COMUNICACIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES  
DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, CARHUAZ, 2023**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

**AUTOR**

**TARAZONA JAMANCA, ESTHER  
ORCID:0000-0001-9511-8412**

**ASESOR**

**MILLONES ALBA, ERICA LUCY  
ORCID:0000-0002-3999-5987**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE PSICOLOGÍA**

**ACTA N° 0192-121-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **21:30** horas del día **18** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **PSICOLOGÍA**, conformado por:

**GARCIA GARCIA TERESA DEL PILAR** Presidente  
**MORALES LOPEZ LUIS HESNEIDE** Miembro  
**VALLE RIOS SERGIO ENRIQUE** Miembro  
**Dr(a). MILLONES ALBA ERICA LUCY** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **COMUNICACIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, CARHUAZ, 2023**

**Presentada Por :**  
(1223181034) **TARAZONA JAMANCA ESTHER**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Psicología**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**GARCIA GARCIA TERESA DEL PILAR**  
Presidente

**MORALES LOPEZ LUIS HESNEIDE**  
Miembro

**VALLE RIOS SERGIO ENRIQUE**  
Miembro

**Dr(a). MILLONES ALBA ERICA LUCY**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: COMUNICACIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, CARHUAZ, 2023 Del (de la) estudiante TARAZONA JAMANCA ESTHER , asesorado por MILLONES ALBA ERICA LUCY se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 18% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 19 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por ser la fuente de sabiduría y fortaleza que me ha acompañado en cada desafío.

A la universidad católica los ángeles de Chimbote, por los años de formación profesional y ahora por la conclusión satisfactoria del programa de estudios.

A cada docente que se dedicó a enseñarnos y guiarnos, muchas gracias a cada uno de ellos.

## **Dedicatoria**

A mi madre, por ser mi mayor inspiración y enseñarme el verdadero significado del amor incondicional; este logro es también tuyo. A mi padre, por su paciencia y amor constante. A Yanet, mi segunda madre y refugio en momentos de caos, por guiarme hacia el bien. A mis hermanos, por recordarme que siempre puedo contar con ustedes. A mis sobrinos, por su apoyo incondicional. A mis ángeles en el cielo, especialmente a mi abuelita, que sé que está orgullosa de mi éxito.

A toda mi familia, este logro es nuestro. Sin su apoyo, no habría sido posible. Estoy profundamente agradecida a cada uno de ustedes. Que Dios los cuide y proteja siempre, y que sigamos adelante con su ayuda en cada momento difícil.

Gracias.

## Índice General

### Contenido

JURADO EVALUADOR.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Índice General.....	v
Lista de Tablas .....	vii
Resumen .....	viii
Abstracts .....	ix
1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes .....	4
2.2 Bases Teóricas .....	7
2.2.1 Comunicación Familiar .....	7
2.2.2 Estilos de comunicación en la familia .....	9
2.2.3 Tipos de comunicación familiar .....	11
2.2.4 Adicción a los videojuegos .....	11
2.2.5 Estructura.....	12
2.2.6 Indicio.....	13
2.2.7 Tipos de adicción .....	13
2.2.8 características y causas de adicción a los videojuegos .....	14
2.2.9 Teoría sistémica .....	15
2.3. Hipótesis .....	16
III. Metodología.....	17
3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación .....	17

3.2 Población y muestra .....	17
3.3 Operacionalización de variables.....	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	20
3.5 Método de análisis de datos.....	22
3.6. Aspectos éticos .....	23
IV. RESULTA DOS .....	26
V. DISCUSIÓN .....	28
VI. CONCLUSIONES .....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	32
ANEXO .....	37
Anexo 01. Matriz de Consistencia.....	37
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	38
.....	39
Anexo 03. Validez del instrumento.....	40
anexo 04. Consentimiento informado.....	44
Anexo 02 Consentimiento Informado .....	44

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> Matriz de definición y operacionalización de variables e indicadores .....	18
<b>Tabla 2.</b> Determinar la relación de las variables .....	26
<b>Tabla 3.</b> Nivel de comunicación Familiar .....	26
<b>Tabla 4.</b> Nivel de adicción a los videojuegos.....	27

## Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre comunicación familiar y adicción a los videojuegos en una institución educativa, pública, Carhuaz – 2023. La investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, diseño no experimental correlacional, de corte transversal. La población estuvo constituida por 100 estudiantes del cuarto año del nivel de educación secundaria de la institución educativa, pública, Carhuaz, Vicos, 2023. La técnica fue la encuesta, que consistió en el recojo de información relevante sobre las variables en estudio, a través de un cuestionario. Los instrumentos utilizados, fueron la escala de comunicación familiar (FCS) por Olson, et al. (2006) y el cuestionario de adicción a los video juegos (2021). Para el análisis de la correlación entre las variables en investigación, se calculó el coeficiente de correlación rho de Spearman. Los resultados denotaron que los niveles de comunicación familiar se encontraron en un nivel medio de 48.0% y la adicción a los video juegos con un nivel medio de 38.0% por lo que en la relación entre la comunicación familiar y la adicción a los videojuegos se encontró una correlación altamente significativa inversa ( $p > ,01$ ), con tamaño de efecto de magnitud mediana con valores de (-0.40). Por lo consiguiente, se puede aseverar que a mayor comunicación familiar se tiene un menor nivel de adicción a los videojuegos.

Palabra clave: comunicación, adicción, videojuegos, familiar, asertividad, estudiantes

## Abstracts

This study aimed to determine the relationship between family communication and addiction to video games in a public educational institution, Carhuaz - 2023. The research was quantitative, descriptive level, non-experimental correlational design, cross-sectional. The population was made up of 100 students of the fourth year of the secondary education level of the educational institution, public, Carhuaz, vic, 2023. The technique was the survey, which consisted of the collection of relevant information on the variables under study, through a questionnaire. The instruments used were the family communication scale (FCS) by Olson, et al. (2006) and the video game addiction questionnaire (2021). For the analysis of the correlation between the research variables, Spearman's rho correlation coefficient was calculated. The results showed that the levels of family communication were found in a medium level of 48.0% and video game addiction with a medium level of 38.0% so in the relationship between family communication and video game addiction was found a highly significant inverse correlation ( $p > .01$ ), with effect size of medium magnitude with values of (-0.40). Therefore, it can be stated that the greater the family communication, the lower the level of addiction to video games.

Keyword: communication, adaptability, family, assertiveness, family, students

## 1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Organización de las Naciones Unidas (2012) sostiene que la familia constituye el pilar esencial de la sociedad y, por ende, merece protección tanto por parte de la sociedad en su conjunto como del estado. Se considera el grupo social primario donde se satisfacen las necesidades básicas y donde los individuos desarrollan su identidad a través de la transmisión y actualización de patrones de socialización. Por su parte, Minuchin y Fishman (1993) argumentan que la familia es un sistema dinámico en continua evolución, modelado por el entorno y las interacciones entre sus miembros.

A lo largo de la vida, se establecen patrones, costumbres, hábitos y reglas que se transmiten de una generación a otra, dejando huellas en la interacción con otros individuos.

En el contexto actual, la adicción a los video juegos ha ganado prominencia, especialmente entre los adolescentes, transformando la manera en que se comunican con los otros miembros de la familia. Este fenómeno ha generado diversas formas de adicción, como el uso excesivo de las redes sociales. La alta demanda de estas plataformas lleva a que muchos jóvenes las utilicen para buscar respuestas a sus inquietudes y como un canal para conectarse con otros.

Esta problemática es resaltada por Orellana (2012), que en su investigación refiere el creciente uso de los videos juegos y dispositivos como teléfonos celulares, observado principalmente entre los estudiantes de la región de Tumbes. Este uso constante, incluso durante el horario escolar, está deteriorando la vida social del alumno con sus compañeros y docentes, a la vez afecta su rendimiento escolar y comunicación dentro del hogar.

El impacto rápido y notorio de los videos juegos está alterando hábitos y formas de vida, transformando el estilo en que nos comunicamos (Flores, 2016). Los jóvenes dependientes al uso excesivo de los videojuegos están afectando de manera negativa incluyendo el aseo personal, el cumplimiento de tareas escolares o universitarias, y reduciendo las horas de sueño al desconectarse de la realidad para sumergirse por completo en su mundo virtual.

Según Sigüenza (2017), la comunicación familiar y la adicción a los videojuegos han adquirido relevancia en la dinámica de las instituciones educativas. El crecimiento del uso de dispositivos electrónicos y el avance tecnológico han ejercido una influencia notable en el desarrollo de los estudiantes en entornos escolares y comportamiento.

El propósito de esta tesis es explorar exhaustivamente la relación entre la comunicación familiar y la adicción a los videojuegos, con un enfoque específico en el entorno de las instituciones educativas. Se busca comprender cómo los patrones de comunicación dentro de la familia pueden influir en el uso excesivo y potencial de las redes sociales entre los estudiantes, y cómo estos hábitos inciden en su rendimiento académico, relaciones interpersonales y bienestar emocional, tanto en el contexto escolar como familiar.

La importancia del estudio de la comunicación familiar y la adicción a las redes sociales es incuestionable, siendo esenciales para la existencia de cualquier especie, especialmente para los seres humanos. Por otro lado, las redes sociales, como plataformas, dan acceso a todas las personas para que estas puedan interactuar, distribuir información, ponerse de acuerdo para realizar diferentes actividades y, en general, mantener conexiones (Orellana, 2012). Estas aplicaciones representan nuestra red social en el mundo virtual y contribuyen a la construcción de nuestra identidad en línea. El uso de las redes sociales constituye un universo virtual sin restricciones donde acceder y formar parte de la red es cada vez más sencillo, permitiendo la creación de amistades virtuales con otros jóvenes inmersos en estas redes.

Este fenómeno tiene pocos precedentes en nuestro contexto, lo que motiva la investigación. De ahí que surja la pregunta ¿Existe relación entre la comunicación familiar y adicción al video juego en estudiantes de secundaria en la institución educativa pública, Carhuaz, 2023? Y para ser respondida nos planteamos objetivos, el objetivo general es Determinar la relación entre comunicación familiar y adicción a los video juegos en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Carhuaz, 2023. Y de manera específica es:

- Describir el nivel de comunicación familiar en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública, Carhuaz, 2023
- Describir el nivel de adicción a los video juegos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública, Carhuaz, 2023.

En consecuencia, el estudio propone llevarse a cabo de forma teórica, dentro del marco de investigación de la Escuela Profesional de Psicología de la ULADECH, centrándose en la relación entre la comunicación familiar y el nivel de adicción a los videojuegos. Este proyecto se integrará como un subproyecto dentro de la línea de investigación mencionada. Además, servirá como punto de partida para futuras investigaciones. La población objetivo estará compuesta principalmente por estudiantes pertenecientes a una institución educativa con recursos económicos de nivel medio y bajo, caracterizados por enfrentar conflictos familiares similares a los observados en la población estudiantil en general.

Aunque el estudio no tiene carácter práctico se podría utilizar la información resultante para la ejecución de talleres o actividades orientadas para fortalecer el agrado de la población estudiada logrando mejorar la comunicación familiar y disminuir los niveles de adicción a los videos juegos.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

Barrios y Perez (2019) El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar si existe relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2018. La muestra estuvo comprendida por 164 estudiantes varones, siendo 62 estudiantes los que presentaron indicadores de adicción a videojuegos. Para ello se ha utilizado los siguientes instrumentos: “Escala del Clima Social en la Familia (FES)” de R.H. Mooes y E.J. Trickett, y el “Cuestionario de adicción a videojuegos” creado por el Dr. Alejandro Vela Quico, siendo adaptado el año 2016 por las bachilleras Arana Medina Kelly y Butrón Rivas Jessica Verónica. En los resultados obtenidos no encontramos una correlación estadísticamente significativa entre las dimensiones del clima social familiar de relación ( $r = .050$ ;  $p = .702$ ), desarrollo ( $r = .221$ ;  $p = .085$ ) y estabilidad ( $r = -.234$ ;  $p = .068$ ) con la adicción a los videojuegos. También se encontró que un 37,8% de los estudiantes presentan indicadores de adicción a los videojuegos, en cuanto a la frecuencia de uso un 39% de ellos hacen uso de los videojuegos de una a dos horas diarias, el 52% conoce y ha jugado de doce a más videojuegos, el 47% juega en cabinas de internet y al 58 % le genera siempre mayor satisfacción dominar el videojuego.

Alcob (2020) Objetivo: Determinar la asociación entre la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro instituciones educativas de la provincia de Analítico, Transversal de una población total 560 escolares, pero tomando como muestra 212 escolares que cursan el 3°, 4° y 5° año de cuatro instituciones educativas de la ciudad de Huánuco. Se evaluó la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico y la adicción a videojuegos en escolares mediante un cuestionario. Resultados: Este estudio encontró asociación estadísticamente significativa entre la agresividad de los estudiantes y la adicción a videojuegos con un  $p < 0,001$ ; y respecto al nivel socioeconómico un  $p < 0,028$ . No se encontró asociación estadísticamente

significativa entre la comunicación familiar abierta ni problemática con la adicción a videojuegos con un  $p=0.239$  y un  $p=0,088$  respectivamente. Conclusión: Podemos concluir que la agresividad y el nivel socioeconómico son factores relacionados a la adicción a videojuegos. Las intervenciones para mejorar son las actividades recreativas en familia y además un mayor control en el tiempo de juego. Es necesario realizar estudios adicionales con un tamaño de muestra mayor.

Arias (2017) En su investigación funcionamiento familiar según el modelo circumplejo de Olson en Adolescentes tardíos, tuvo como objetivo determinar el funcionamiento familiar según el modelo circumplejo de Olson en Adolescentes tardíos, su investigación posee un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, la prueba está constituida de 288 adolescentes, 241 hombres y 47 mujeres de edades entre 15 y 19 años. Para la obtención de datos se empleó el instrumento FACES III (Escala de evaluación de la Cohesión y Adaptabilidad Familiar). En los resultados se encontraron que el funcionamiento familiar que, el 27,8% son extremas, el 55,2% son de rango medio y finalmente el 17% son de tipo balanceada. En lo que se refiere a la dimensión de cohesión el 36,1% presentan un nivel muy bajo, perteneciente al tipo de familia desligada y para la dimensión de adaptabilidad, el 50,3% muestra un nivel muy alto, es decir, pertenecen a la tipología familiar caótica.

Infante y Saavedra (2019) El objetivo de la presente investigación fue establecer la correlación entre funcionamiento familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de Argentina. Para dicha investigación se utilizó un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, tipo transversal, descriptiva-correlacional. La muestra con la que se trabajó fue de 241 estudiantes de primero a quinto de secundaria, 125 pertenecieron al sexo masculino y 116 al sexo femenino, las edades oscilaron entre un rango de 12 a 17 años. Los instrumentos que se utilizaron fueron la ficha de recolección de datos, la prueba de APGAR familiar y la escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens. De acuerdo con las características más relevantes predomina el sexo masculino, quienes prefieren los videojuegos de acción, pasan de dos a cuatro horas y el motivo por el que juegan es para sentirse contentos y tranquilos. Por otro lado, se encontró que 177 adolescentes presentan síntomas de adicción a videojuegos, así mismo, la mayoría

posee disfuncionalidad leve seguido por disfunción severa, en cuanto a la relación de los factores sociodemográficos y videojuegos se encontró solo la frecuencia y las horas empleadas. Finalmente se demuestra que existe relación significativa e inversa entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos, es decir que, ante la presencia de un mayor nivel de funcionalidad familiar, se tendrá un menor nivel de adicción a videojuegos y viceversa.

Boza y Antonio (2020) Objetivo: Determinar la relación que existe entre el uso de los videojuegos móviles y la conducta agresiva en estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022. Metodología: El siguiente estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con un nivel de Investigación descriptivo, tipo de investigación aplicada y el diseño de la investigación fue correlacional, transversal y prospectivo. La muestra estuvo constituida por 108 estudiantes del 4to grado, distribuidos en cinco secciones: A con 22 estudiantes, B con 21 estudiantes, C con 21 estudiantes, D con 22 estudiantes y E con 22 estudiantes encuestados. El 75% (81) de estudiantes mencionan hacer uso de los videojuegos móviles, de ellos el 52.8% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva leve, 20.4% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada y 1.9% del total presentan nivel de conducta agresiva severa. Mientras que el 25% (27) estudiantes no hacen uso de los videojuegos móviles, pero de ellos el 13% de los alumnos presentan nivel de conducta agresiva leve, 12% de los estudiantes presentan nivel de conducta agresiva moderada. Así llegando a la Conclusión: que existe relación entre el uso de videojuegos móviles y la conducta agresiva en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la I.E. José Faustino Sánchez Carrión, Ayacucho 2022, siendo demostrado con la prueba estadística de Chi Cuadrado ( $\chi^2$ ) al 95% de confianza.

## 2.2 Bases Teóricas

### 2.2.1 Comunicación Familiar

Según Arenas (2009) “es un proceso interactivo en el que la comunicación es siempre una acción contigua; para el análisis, interesa más la forma y el contexto en que la comunicación actúa”. Satir (1988) manifiesta que una buena comunicación es cuando ambas partes están atentas a lo que la otra persona manifiesta ya sean sus sentimientos entre otros, por otro lado, también nos dice que si la comunicación no es buena esta solo generara conflictos, por lo que por ende esta generara problemas dentro de la estructura familiar.

Por otro lado, el Ministerio de Educación del Salvador (2007):

“Cuando la comunicación familiar es eficaz, se presta atención entre la pareja y entre hijos e hijas y en todo momento, se brinda información, explicaciones, afectos y sentimientos; cuando un padre o madre se dirige a sus hijos e hijas, las palabras o gestos deben ir acompañados de una sonrisa o de un gesto dulce”.

Desde el momento en que cada persona nace hacemos uso de diferentes tipos de comunicación para hacer saber nuestros sentimientos emociones, molestias, etc. Por lo que a través del tiempo es una herramienta muy importante el poder comunicarnos con los demás, establecer relaciones no solo con los miembros de la familia si no también con la sociedad.

Para tener un buen puente de comunicación con los hijos es bueno que exista una comunicación adecuada, abierta entre los padres de familia. Gallego (2006) nos dice que el dialogo dentro de una familia

Según Gallego (2006), establecer una comunicación efectiva con los padres es crucial para facilitar el intercambio de mensajes. El diálogo en la familia, como aspecto social y cultural de las relaciones interpersonales, implica procesos trascendentales que surgen de situaciones cotidianas dentro del hogar. Este diálogo implica un aprendizaje

mutuo y evolutivo que abarca tanto la comunicación verbal como la no verbal, así como la expresión de emociones, información y conocimientos por parte de todos los miembros de la familia. Bermúdez y Brik (2010) argumentan que la palabra siempre ha sido un instrumento fundamental para la humanidad, permitiendo la comunicación interpersonal y la adquisición de conocimientos. En este contexto, la comunicación familiar se convierte en una habilidad de los miembros del hogar para comprenderse y expresarse, contribuyendo a la adquisición de conocimientos y al desarrollo personal, incluyendo la toma de conciencia individual, la construcción gradual del autoconcepto y la autoestima como componentes esenciales de la personalidad.

Al enseñar a un niño a expresar sus sentimientos y emociones con palabras, estamos promoviendo el desarrollo de su afectividad. Si mostramos receptividad hacia sus expresiones y actuamos como interlocutores válidos al mantener conversaciones auténticas con ellos, estamos estableciendo los cimientos para la interacción humana como medio de comprensión interpersonal y crecimiento social. Este enfoque sienta las bases para una comunicación familiar efectiva.

Díaz y Kuyoc (2009) sugieren que tanto padres como madres deben comprender que la comunicación con sus hijos comienza desde el momento de la concepción y se mantiene a lo largo de todas las etapas de la vida, incluso en la adultez. Si la comunicación entre padres e hijos pequeños se ha caracterizado por un ambiente de confianza, respeto mutuo y fluidez, se puede considerar que es eficaz. Es probable que el hijo continúe con este tipo de comunicación durante la adolescencia. Sin embargo, cuando se reúnen con amigos, la dinámica cambia y los hijos pueden expresarse con mayor soltura y libertad. En estos momentos, es posible que necesiten más tiempo para compartir sus inquietudes, preocupaciones o pensamientos del momento.

Durante la adolescencia, es común que los jóvenes busquen independencia e individualidad con respecto a sus familias. En este período, tienden a establecer relaciones sólidas de pertenencia con personas de su misma edad. Se plantea la posibilidad de que esta conducta surja como resultado de una comunicación familiar deficiente o mal gestionada.

Zuloaga y Franco (2007) sugieren que la comunicación dentro de la familia debería estar orientada hacia el logro de objetivos y metas comunes.

Es imprescindible que los objetivos familiares sean claros y comprensibles para todos los miembros, de manera que puedan ser compartidos y asumidos como compromisos libremente acordados, primero entre los padres y luego con los hijos. Si la comunicación en la familia no sigue este enfoque, es probable que se pierda la oportunidad de establecer procesos de comunicación efectivos, especialmente en situaciones importantes para la vida familiar. Estos procesos deben contemplar propósitos claros y seguir una secuencia para lograrlos. Las diferentes investigaciones resaltan la importancia de la comunicación eficaz en la familia para promover el bienestar emocional y psicológico.

### **2.2.2 Estilos de comunicación en la familia**

Se describen tres estilos de comunicación, comenzando con el estilo pasivo. En este estilo, la característica principal es que la persona que se comunica pasivamente asiente a todo lo que le transmiten los demás sin considerar sus propias ideas. En la comunicación pasiva, la persona tiende a olvidarse de sí misma y se preocupa más por los demás. Además, es incapaz de negarse a ofrecimientos que no están alineados con sus intereses personales y profesionales. Según Rodríguez (2011), en el estilo pasivo, los padres se muestran inexpertos en hacer valer sus deseos y opiniones frente a sus hijos. Se sienten inseguros en su papel y optan por callar, aguantar, adaptarse y ceder ante cualquier presión por parte de sus hijos.

En ocasiones piensan que si anteponen sus criterios a los del hijo pueden traumatizarle o llegar a ser rechazados por éste. Se guardan sus opiniones o, como mucho, llegan a expresarlas con timidez, con excesiva laxitud, sin decisión ni convicción, con un tono de voz generalmente bajo. A la hora de educar y de abordar las naturales diferencias de opinión en el seno de la familia, esta forma de comunicarse genera frustración, ansiedad, baja autoestima, así como sentimientos de culpa y autodesprecio en el padre/madre”.

***Agresivo u ofensiva.***

En contraste con el estilo pasivo, el estilo agresivo se caracteriza por una persona que defiende sus derechos de manera contundente, a menudo sin tener en cuenta los derechos de los demás. Esta persona cree firmemente tener la razón y le resulta difícil cambiar su actitud o aceptar sus errores. En lugar de dialogar o comunicarse de manera constructiva, tiende a manifestar su malestar a través de síntomas somáticos, ya que le resulta difícil expresar sus emociones o preferencias de manera directa. En ocasiones, estas personas pueden volverse agresivas y experimentar una disminución en su autoestima debido a su estilo de comunicación.

En el estilo agresivo y dominante, los padres intentan imponer sus criterios a sus hijos sin considerar sus opiniones, como señala Páez (2012). El padre dominante habitualmente desatiende, ignora, desprecia o minimiza las opiniones de sus hijos, lo que desequilibra la balanza en su favor. Las decisiones se toman de manera unilateral y el discurso suele estar lleno de advertencias, amenazas y obligaciones. Se trata de imposiciones que se deben cumplir sin posibilidad de discusión. Este estilo de comunicación es autoritario y limita la participación y autonomía de los hijos en la toma de decisiones familiares.

### ***Asertivo o abierto.***

Esta comunicación se realiza constantemente pues esto facilita a los demás lo que la persona quiere comunicar y esto hace que el conocimiento sea intelectual.

La comunicación verbal implica la interacción entre dos o más personas, en la cual se comparte información utilizando el lenguaje hablado o escrito. Comúnmente, esta forma de comunicación se ve complementada por señales no verbales, que ayudan a destacar el mensaje y aclarar su significado. Sin embargo, en algunas circunstancias, puede surgir un conflicto entre estos dos tipos de comunicación durante la transmisión del mensaje.

La comunicación verbal se basa en la utilización de vocablos para crear estructuras gramaticales que expresan ideas, tanto de forma hablada como escrita.

### **2.2.3 Tipos de comunicación familiar**

#### ***La comunicación verbal***

Esta comunicación se realiza constantemente pues esto facilita a los demás lo que la persona quiere comunicar y esto hace que el conocimiento sea intelectual.

La comunicación verbal es el proceso mediante el cual dos o más personas interactúan compartiendo información a través del lenguaje hablado o escrito. A menudo, la comunicación verbal se complementa con la comunicación no verbal para enfatizar el mensaje y proporcionar una comprensión más clara de lo que se quiere expresar. Sin embargo, en ocasiones, estos dos tipos de comunicación pueden entrar en conflicto durante la transmisión del mensaje.

La comunicación verbal implica el uso de palabras para construir oraciones que transmiten pensamientos, ya sea de manera oral o escrita.

#### ***La comunicación no verbal***

La comunicación no verbal se fundamenta en gran medida en lo que no se expresa verbalmente, como gestos, acciones y lenguaje corporal, entre otros aspectos. Esta forma de comunicación se desarrolla principalmente durante las etapas preverbales del aprendizaje. Es una comunicación un poco más mezclada que la verbal, 'por lo tanto se va a necesitar una interpretación según su contexto y tener en cuenta mucho su significado ya que por una mala interpretación puede ocasionar conflictos

### **2.2.4 Adicción a los videojuegos**

- **Definición**

Al referirnos al término adicción muchas veces pensamos en sustancias químicas, sin saber que hoy en día las adicciones no solo son el consumo excesivo de medicamentos o sustancias nocivas como el alcoholismo y drogadicción. Hoy en día se comenta según su estudio científico y no como placer para la persona que desarrolla conductas adictivas.

La adicción en un padecimiento y repetido del cerebro. El cual busca aliviarse a través de varios vicios o algún consumo en exceso o acciones similares, el aumento de estos patrones de comportamientos se debe a la necesidad que el individuo crea para sentirse mejor y así salir de su realidad muchas veces esto es difícil de controlar, desasentar el placer de volver hacerlo para salir de la realidad, por lo que no ven los problemas con aislamiento y problemas como emocionales disfuncionales ocasionados por estos vicios.

Según la OMS reconoce como problema mental a un trastorno por video juego el cual está incluido en la clasificación de los diagnósticos médicos, Clasificación Internacional de Enfermedades CIE - 11, en el que especifica que esto forma un patrón de comportamientos de juego tan peligroso que prevalecer en la rutina cotidiana.

Los videojuegos tienen un fin de proporcionar entretenimiento ya que al ser usado adecuadamente esto trae beneficios al usuario, de lo contrario trae trastornos en las actividades del día a día del individuo, con esto variación del estado de ánimo, también somnolencia, ira y con esto la decadencia de las actividades académicas, recreación familiar y la aislación del entorno social. Por otro lado, la comunicación familiar es un lazo para que tanto los padres como los hijos entrelazan sentimientos de forma recíproca, esto ayuda a los niños y adolescentes a formar su personalidad y autoestima y con una buena relación interpersonal.

Una relación sana, sólida y fuerte es importante comunicar lo que siente cada uno y estresa sus sentimientos de manera eficaz. Por ejemplo. Al dirigirse a los hijos las palabras deben de ser acompañadas de empatía y dulces gestos.

Recordemos de que cada miembro de la familia tiene un lugar importante es aquí donde brota la comunicación afectiva.

### **2.2.5 Estructura**

Como bien sabemos existen muchos factores que hacen un adicto, un origen multicausal que influye factores biológicos, genéticos, ambientales, sociales, de personalidad, a todo esto, se suma la felicidad que causa el poder ingresar al juego sin ningún tipo de control de edad.

Influencia en la familia y amigos.

Problemas personales o económicos.

Consumo de sustancias o alcohol.

Rasgos de personalidad competitivos.

### 2.2.6 Indicio

Para identificar si una persona está cruzando el límite entre un simple interés y una adicción al juego, es importante prestar atención a una serie de señales que nos pueden alertar. Se considera que existe una preocupación seria si la persona experimenta cuatro o más de estos síntomas a lo largo de un período de un año:

- Sentirse obligado a apostar cantidades grandes de dinero
- Molestia a la hora de terminar el juego y tener que retirarse
- Necesidad de apostar por que el pensamiento no lo deja tranquilo
- Sentirse vacío al no apostar
- Disimula muchas veces su adicción
- Alejarse del resto de individuos
- Pérdidas importantes de dinero

### 2.2.7 Tipos de adicción

Como bien se sabe los videojuegos no traen beneficio económico, pero provoca un sentimiento satisfactorio al logra pasar de nivel, recordemos que posteriormente se esperaba de 5 a 6 años en promedio para llamarlo adicción, hoy en día solo en un par de meses se ven enredados en el juego reduciendo el tiempo de duración de las siguientes etapas.

- **Etapa Dorada:** es aquel que controla el juego y es consciente de que gana y pierde y es poco recurrente a los juegos.
- **Etapa de desesperación.** Es aquel que se encuentra al borde de la ludopatía, jugador en riesgo que acude al juego para escapar de las responsabilidades

- **Etapa de aceptación.** El individuo es consciente de todo lo que perdió por el juego y acepta ser adicto y se reconoce como ludópata.
- **Etapa de adición.** Jugador que perdió el control sobre el juego y empieza a perder en vez de ganar y sigue acudiendo al juego para deslindarse de problemas o situaciones.

### 2.2.8 características y causas de adicción a los videojuegos

- **Características de la adicción a los videojuegos**

Ciertos autores identifican a los adictos a los videojuegos solo por su conducta que los caracteriza, la desesperación por empezar a jugar y mienten constantemente, no controlan el tiempo que juegan bajo rendimiento escolar, social y familiar, por lo general son personas calladas y aisladas del resto, expresan sentimientos de cólera, se sienten incomodos hasta se vuelven violentos cuando se les restringe el acceso a los videojuegos y siempre se ponen a la defensiva, derrochan el dinero y no tienen control sobre él, por ratos crean sentimientos de culpa.

- Preocupación excesiva: Este tipo de personas que muestran la adicción al juego se muestran preocupadas al no poder estar en el juego constantemente y descuidan el tiempo de juego por lo que mienten en muchas ocasiones para poder usar la computadora.
- Falta de control: el individuo empieza a jugar como distraerse solo por unos minutos hasta que no se da cuenta de las horas y al darse cuenta ya pasaron horas y horas en el juego.
- Pérdida de tiempo: por la falta de control la persona puede pasar horas frente a la pantalla aun sin estar en el juego ya que es normal para ella estar en esa posición
- Impacto negativo en otros aspectos de la vida: la persona descuida tanto su aspecto personal y su higiene y se aísla de sus amigos y hasta de sus familiares

- **Causas de la adicción a los videojuegos**

Esto se manifiesta al elegir el juego de tantos descartados ya sea porque no les gusta o porque les parezca aburrido y encuentran uno que les agrada y empiezan a obsesionarse con ese juego más por subir de niveles y no quedarse atrás ya que en su mayoría estos juegos buscan intencional que los jóvenes traten de superar a algún amigo, ciertos autores manifiestan que pueden ser tres los factores ya identificados causantes a la adicción.

- Peculiaridad personal
- El entorno influenciado
- Conocimiento del juego

### **2.2.9 Teoría sistémica**

La Teoría Sistémica, según la definición de Von Bertalanffy (como se menciona en Quizhpe, 2020a), describe un conjunto de elementos integrados de manera dialéctica, donde cada parte desempeña su función en relación con el conjunto. Sin embargo, el todo no se reduce a la simple suma de sus partes; permanece separado de cada una de estas partes constituyentes

. Esta teoría ha respaldado numerosas intervenciones en terapia y asesoramiento familiar, que van desde la prevención y detección de problemas hasta el diagnóstico e intervención en situaciones de riesgo y en grupos familiares con dificultades de adaptación social.

De acuerdo con Acevedo y Vidal (citados en Quizhpe, 2020b), la teoría sistémica plantea que la familia conforma un sistema abierto que alberga diversos subsistemas. Desde este enfoque, se asume que la familia, como sistema, presenta características específicas que pueden ser consideradas por el terapeuta para comprender y abordar el sistema familiar, fomentando así una mejor comunicación. Estas características abarcan la interdependencia, el intercambio de cambios tanto con el entorno como internamente, la capacidad de cambio

y transformación, la diferenciación progresiva, la estructura jerárquica, la tendencia hacia el equilibrio y la retroalimentación.

### **2.3. Hipótesis**

Ho: No existe relación entre comunicación familiar y adicción a los videojuegos en una institución educativa, pública, Carhuaz – 2023.

Hi: Existe relación entre comunicación familiar y adicción a los videojuegos en una institución educativa, pública, Carhuaz – 2023.

### **III. Metodología**

#### **3.1 Nivel, tipo y diseño de investigación**

En este estudio se empleó un enfoque de investigación cuantitativo, lo que implicó la formulación de hipótesis que fueron validadas mediante análisis estadísticos aplicados a la información previamente recolectada. Se utilizó el método hipotético-deductivo, el cual se basa en una teoría inicial para luego operacionalizar una variable, recopilar datos y procesarlos con el fin de interpretarlos. Este enfoque de investigación permite establecer relaciones causales entre variables y proporciona resultados cuantificables y generalizables (Sánchez y Reyes, 2010).

#### **3.2 Población y muestra**

La población de este estudio estuvo compuesta por 100 estudiantes del cuarto año del nivel de educación secundario de la Institución Educativa Carhuaz en el año 2023, quienes han cumplido con los criterios de inclusión y exclusión establecidos.

##### ***Criterios de Inclusión***

Estudiantes matriculados en el semestre académico 2023.

Estudiantes de ambos sexos.

Estudiantes que sean peruanos de nacimiento.

Estudiantes que tengan 11 años a más.

##### ***Criterios de Exclusión***

Estudiantes con dificultades de comprensión de los instrumentos y que por lo tanto no puedan desarrollarlos.

Estudiantes menores de 11 años ya que el instrumento no lo permitirá.

Por lo que la población será un total de  $N = 100$ .

### 3.3 Operacionalización de variables

**Tabla 1** Matriz de definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	NIVELES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
<b>Comunicación familiar</b>	<b>La comunicación familiar es la interacción entre los miembros de una familia, transmitiendo ideas, sentimientos y compartiendo experiencias.</b>	<b>Alto</b> <b>Medio</b> <b>Bajo</b>	<b>SIN DIMENSIONES</b>	<b>ORDINAL</b>	<b>Alto</b> <b>80 a 99</b> <b>Medio</b> <b>40 a 75</b> <b>Bajo</b> <b>1 a 35</b>
	<b>DEFINICIÓN OPERATIVA</b>	<b>NIVELES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS O VALORACIÓN</b>
<b>Adición a los videojuegos</b>	<b>Es la dependencia a los videojuegos que incita la necesidad incontrolable de jugar de forma desmesurada, compulsiva y progresiva de</b>	<b>Alto</b> <b>Medio</b> <b>Bajo</b>	<b>CON DIMENSIONES</b> <b>1) Abstinencia</b> <b>2) Abuso y tolerancia</b> <b>3) Problemas ocasionados por los videojuegos</b>	<b>ORDINAL</b>	<b>MUY ALTO</b> <b>Alto</b> <b>Medio</b> <b>Bajo</b>

	<b>acceder a los juegos electrónicos que producen malestares emocionales e interfieren negativamente en diversos aspectos de la vida del individuo (Chóliz y Marco, 2011)</b>		<b>4) Dificultad en el control</b>		
--	---	--	--	--	--

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para llevar a cabo la investigación, se empleará la técnica de la encuesta, la cual implica recopilar información pertinente sobre las variables de interés mediante un cuestionario, utilizando datos directos obtenidos de los participantes.

Los Instrumentos que se utilizará para la evaluación de la variable es de interés serán las siguientes:

#### ❖ **Escala de comunicación Familiar (FCS)**

El instrumento desarrollado por Olson y colaboradores (2006), de origen español, evalúa la comunicación familiar tanto a nivel individual como grupal, con una duración estimada de 15 minutos. Este instrumento consta de 10 ítems, con puntuaciones que oscilan entre 10 (mínimo) y 5 (máximo). Se reporta una validez interna alta, con valores de media (M) igual a 36.2, desviación estándar (DE) de 9.0 y un coeficiente alfa de Cronbach ( $\alpha$ ) de .90. Además, Copez, Villarreal y Paz (2017) llevaron a cabo un análisis de las propiedades psicométricas de este instrumento.

El estudio realizado en Lima con una muestra de 491 alumnos utilizó la "Escala de Comunicación Familiar (FCS)" en su versión española para evaluar la comunicación familiar. La confiabilidad del cuestionario se estableció mediante la consistencia interna, obteniendo un coeficiente de 0.88, lo que indica una alta fiabilidad. Además, en la prueba de correlación test-retest, el coeficiente fue también de 0.88, lo que sugiere una buena estabilidad temporal del instrumento.

En cuanto a la validez concurrente, se correlacionó la FCS con la "Escala de Clima Social en la Familia" de Moos, Moos y Trickett (1987). Se encontraron correlaciones positivas significativas entre la FCS y las dimensiones de comunicación (0.68) y expresividad (0.59), lo que indica una validez convergente. Asimismo, se halló una correlación negativa significativa con la dimensión conflicto (-0.37), lo que sugiere una validez divergente.

Estos resultados respaldan la validez y confiabilidad de la "Escala de Comunicación Familiar (FCS)" como un instrumento eficaz para medir la comunicación en el contexto familiar, según el estudio realizado por Rivadeneyra y López en 2017.

### ❖ **Cuestionario de Adicción a los video juegos**

El instrumento en cuestión se refiere a su validez en comparación con la validación realizada en Perú por Bazan (2021) en adultos. Para la escala de ansiedad Estado, se reportaron coeficientes VAiken que van desde .81 hasta 1 en los criterios de claridad y coherencia, y desde .78 hasta .96 en relevancia, en relación con los 20 ítems. En cuanto a la escala de ansiedad Rasgo, se informaron valores que oscilan entre .85 y 1.00 en claridad, entre .70 y 1.00 en coherencia, y entre .74 y 1.00 en relevancia, para 19 de los 20 ítems.

Respecto a la validez del Test de Dependencia a los Videojuegos en la población peruana, se determinó que no era necesario realizar cambios lingüísticos, y se llevó a cabo un análisis factorial confirmatorio utilizando la función de estimación de máxima verosimilitud sobre la matriz de correlaciones policóricas de los ítems (Salas-Blas et al., 2017).

La validación del FACES III tuvo como una de sus principales metas reducir la correlación entre las dimensiones de cohesión y adaptabilidad lo más cerca posible de cero. Aunque en el FACES II existía una correlación considerable entre estas dos dimensiones ( $r = .65$ ), esta se redujo casi a cero en el FACES III ( $r = .03$ ). Esto resultó en dos dimensiones claramente independientes, lo cual se reflejó en una buena distribución de los puntajes, como indicado por la frecuencia de sujetos clasificados en los 16 tipos circunflejos.

Para evaluar la fiabilidad del instrumento, se estableció un índice de confiabilidad Alfa de Cronbach ( $\alpha = 0.681$ ) en una muestra piloto de 35 padres de familia, lo cual indicó una baja correlación.

### 3.5 Método de análisis de datos

Para llevar a cabo la investigación de tipo cuantitativo y obtener los datos de las escalas de comunicación familiar y del cuestionario de adicción a los videojuegos aplicados a estudiantes del cuarto año de educación secundaria, se elaboró una base de datos en Microsoft Excel. Posteriormente, esta base de datos se exportó al software IBM SPSS Statistics 25, el cual se utilizó como herramienta para el procesamiento de los datos.

En esta etapa de procesamiento y análisis de los datos, se aplicarán técnicas de estadística descriptiva y pruebas de hipótesis para examinar las relaciones entre las variables. Se inició evaluando el supuesto de normalidad de las distribuciones de las puntuaciones en cada una de las variables mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov, siguiendo las indicaciones de González, Abad y Lèvy (2006).

Esta fase de análisis estadístico permitirá obtener una comprensión más profunda de los datos recopilados y facilitará la interpretación de los resultados de la investigación.

Para analizar la correlación entre las variables en estudio, se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman ( $\rho$ ), ya que tanto la comunicación familiar como la adicción a los videojuegos no siguen una distribución normal. La existencia de correlación entre las variables se evaluó a un nivel de significancia del 5%.

La intensidad de la correlación se determinó mediante el tamaño del efecto de la correlación, utilizando el coeficiente de determinación  $r^2$ . Este coeficiente expresa el porcentaje de variabilidad que una variable explica en la otra. Según el criterio de Cohen (1998, citado por Castillo, 2014), se consideraron cuatro niveles de tamaño de efecto: "nulo", "pequeño", "mediano" y "grande". Para delimitar estos niveles de tamaño de efecto, se utilizaron los valores de corte de .01, .09 y .25 (Manzano, 2009).

Este análisis permitirá comprender la relación entre la comunicación familiar y la adicción a los videojuegos y determinar la magnitud de esta relación en términos prácticos.

Para calcular los intervalos de confianza del coeficiente de correlación  $\rho$  de Spearman, se utilizaron las fórmulas propuestas por Merino y Livia (2007), que se basan en

la transformación arco tangente. Estos intervalos de confianza permiten estimar con cierto grado de certeza el rango dentro del cual se encuentra el verdadero valor del coeficiente de correlación en la población.

Las evidencias de confiabilidad de los instrumentos aplicados fueron obtenidas mediante el coeficiente de fiabilidad alfa de Cronbach. Según De Vellis (1991), un coeficiente alfa de Cronbach se considera aceptable si su valor es mayor o igual a .60, respetable en el intervalo de .70 a menos de .80, muy buena en el intervalo de .80 a menos de .90, y elevada si su valor es mayor o igual a .90. Esto proporciona información sobre la consistencia interna de las escalas utilizadas en la investigación.

Finalmente, la elaboración de las tablas se llevó a cabo siguiendo las normas APA, cumpliendo con los parámetros establecidos para la presentación de resultados en investigaciones científicas. Esto garantiza la claridad y la uniformidad en la presentación de los datos, facilitando su comprensión y análisis por parte de los lectores.

### **3.6. Aspectos éticos**

La presente investigación se lleva a cabo siguiendo estrictamente los principios éticos establecidos para garantizar su correcto desarrollo. Se ha tomado en consideración Reglamento de Integridad científica, así como las normativas de la Universidad Los Ángeles de Chimbote ULADECH Católica.

**Beneficencia:** Se refiere a la obligación ética de maximizar el beneficio y minimizar el daño (47) El protocolo y el consentimiento informado – y cualquier modificación subsecuente – será revisado y aprobado por el Comité Institucional de Ética en Investigación (CIEI) de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote con respecto a su contenido científico y cumplimiento relacionados a investigación en seres humanos. Después de la aprobación ética, el protocolo y formatos serán revisados en caso de enmiendas al protocolo, o a actividades relacionadas al desarrollo de la investigación.

**No maleficencia:** Reducir al mínimo los riesgos que puedan ocurrir por la investigación en el participante (47, 48). En nuestro estudio el participante no representa

ningún riesgo en la integridad física o mental. Además, no tendrá beneficios ni retribuciones por su participación.

Autonomía: Las personas serán capaces de deliberar sobre sus decisiones, además de mantener su información bajo seguridad, de esta manera se resguardará el respeto hacia ellos (as) (47, 48)

En el estudio se formularon los siguientes puntos que correspondientes al principio antes mencionado:

- Confidencialidad: Toda la información relacionada al estudio será almacenada de forma segura. Toda la información de los participantes será almacenada en bases de datos protegidas por contraseñas en computadoras accesibles solo a investigadores del estudio. Toda la información que resulte del presente estudio será tratada con estricta confidencialidad, y solamente los investigadores mencionados en el presente estudio, autoridades regulatorias locales, comités de ética, y aquellos que estas designen tendrán acceso a esta información. Los resultados de este estudio serán presentados por los investigadores a revistas indizadas y revisadas por pares para su publicación.

- Consentimiento Informado: Se preparará una guía de consentimiento informado para este estudio (Anexo 8.2). Antes de proveer consentimiento informado, se les dará a los participantes la oportunidad de formular preguntas hasta que comprendan en su totalidad el estudio. Personas elegibles que estén dispuestas a participar deberán dar su consentimiento oralmente. Se leerá el consentimiento informado, el entrevistador colocará sus nombres y apellidos, firma y fecha de realización de la encuesta. Todos los participantes tendrán asignados un único código de identificación. Se guardarán los datos de forma virtual en un software preparado para almacenar la información de las encuestas en una base de datos. La información electrónica será archivada, copiada y asegurada con contraseñas. La información personal, incluyendo el nombre del participante, su dirección, fecha de nacimiento y otros principales identificadores serán guardados en carpetas protegidas por contraseñas. Solamente personal del estudio tendrá acceso a esta información con fines relacionados al proyecto de investigación. Los entrevistadores consignarán en la guía de consentimiento si es que el participante accedió a entregar datos del cuestionario.

Justicia: Se refiere tratar a cada persona de acuerdo con lo que se considera moralmente correcto y apropiado, dar a cada uno lo debido (47).

## IV. RESULTA DOS

**Tabla 2.** Determinar la relación de las variables

Determinar la relación entre Comunicación familiar y Adicción a los video juegos en estudiantes de nivel secundaria de la Institución Educativa, Carhuaz, Vicos, 2023.

	Adicción a los videojuegos	Sig. (p)	TE	1-β
Comunicación familiar	-0,40	0,000**	0,724	0,999

*Nota. rho:* Coeficiente de correlación de Spearman; IC: Intervalo de confianza para el coeficiente de correlación rho de Spearman LI: Límite inferior del intervalo; LS: Límite superior del intervalo \*\*p<.01

En la tabla 2, se presentan los resultados del análisis de la correlación rho de Spearman de -0.40 que evidencian la existencia de correlación inversa baja, y altamente significativa (p<.01); con tamaño de efecto alto de 0,724 y una potencia estadística de 1-β=0,999, la cual es muy adecuada. Por lo que se acepta la hipótesis de investigación que indica la existencia de la relación entre las variables de estudio y se rechaza la hipótesis nula.

**Tabla 3.** Nivel de comunicación Familiar

Nivel de Comunicación familiar en estudiantes del 4 año del nivel secundaria de la Institución Educativa, Carhuaz, 2022.

Nivel de Comunicación familiar	n	%
Bajo	30	30,0
Medio	48	48,0
Alto	22	22,0
Total	100	100.0

En la tabla 3 se observa que, en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria de la Institución Educativa, Carhuaz, Vicos, 2023, a nivel general en Comunicación familiar predomina el nivel medio en el que se ubicó al 48.0% (n=48) de los estudiantes participantes en la investigación; seguido por los niveles alto con el 30.0% (n=30) y bajo 22% (n=22) de estudiantes que presentaron estos niveles de comunicación familiar, respectivamente.

**Tabla 4.** Nivel de adicción a los videojuegos

Nivel de Adicción a los videos juegos en estudiantes del 4 año del nivel secundaria de la Institución Educativa, Carhuaz, 2022.

Nivel de Adicción a videos juegos		
	N	%
Bajo	23	23,0
Medio	38	38,0
Alto	19	19,0
Muy alto	20	20,0
Total	100	100.0

En los resultados mostrados en la tabla 3, corresponden a los niveles de Adicción a los videos juegos en estudiantes del cuarto año del nivel secundaria de la Institución Educativa, Carhuaz, 2022, los mismos que evidencian que predomina, el nivel medio de Adicción a los videojuegos con el 38.0% (n=38) sobre los niveles muy alto 23% (n=38), alto 19.0% (n=38) y bajo 20% (n=38), respectivamente.

## V. DISCUSIÓN

El estudio se enfocó en analizar la dinámica entre la comunicación familiar y la adicción a los videojuegos, utilizando una muestra de 100 estudiantes de secundaria. Se concluyó que la comunicación familiar es fundamental para manejar las relaciones interpersonales, promoviendo estabilidad y armonía en la sociedad. Por otro lado, la adicción a los videojuegos lleva al descuido de las relaciones sociales, incluyendo las familiares, dificultando el establecimiento de nuevas amistades en el mundo real. El objetivo principal era establecer la relación entre estas dos variables, encontrando una correlación inversa de magnitud moderada (-0.40), lo que indica que a medida que la comunicación familiar es más sólida, menor es la tendencia a desarrollar adicción a los videojuegos. La investigación resalta las consecuencias negativas del abuso de los videojuegos, manifestadas en un deterioro de las relaciones sociales y habilidades interpersonales. Este impacto puede influir a lo largo de la vida de los individuos, especialmente en su experiencia personal. Se observa que, en el ámbito familiar, los adolescentes afectados pueden abstenerse de participar en actividades familiares o, si lo hacen, enfrentan dificultades para interactuar con sus parientes, resultando en aislamiento emocional y físico. En el estudio, se encontraron coincidencias con lo mencionado anteriormente. Se analizó una muestra de 100 estudiantes, lo que permitió establecer la relación entre ambas variables. Se identificó una familia como un conjunto de personas que conviven, mantienen relaciones emocionales y comparten valores, siendo fundamental para el desarrollo en sociedad. En cuanto al nivel de correlación inversa de magnitud moderada (0.40), lo que indica que a medida que aumenta la comunicación familiar, disminuyen los niveles de adicción a los videojuegos. Respecto al nivel predominante de comunicación familiar entre los estudiantes, se situó en un nivel medio del 48.0%. Zavala (2001) define a la adicción a los videojuegos entre los estudiantes, se encontró que está en un nivel medio del 38.0%. Fernández (2013) señala que los estudiantes adictos se ven dominados por el uso de los video juegos, impactando en su pensamiento, emociones y conducta. Estos jóvenes invierten grandes cantidades de tiempo y esfuerzo en esta actividad, alterando sus estados emocionales y generando conflictos familiares. El hecho de encontrar la comunicación familiar y la adicción a los videos juegos en un nivel medio sugiere que algunos adolescentes aún valoran tanto las relaciones familiares como las virtuales, evidenciando una diferencia

entre ambas, lo que confirma la relación entre estas variables. Esto implica que una serie de complejos procesos cognitivos, emocionales y comportamentales en los estudiantes se relacionan con un trastorno mental asociado a una persistente dedicación a los videojuegos.

## VI. CONCLUSIONES

- ✓ Existe relación entre la comunicación familiar y la adicción a los video juegos, donde la correlación inversa es de -0.40, altamente significativa ( $p > .01$ ), con magnitud mediana en estudiantes del cuarto año de nivel secundaria de la institución educativa, Carhuaz, 2022.
  
- ✓ La comunicación familiar se encuentra en un nivel medio con un 48.0% en estudiantes del cuarto año de nivel secundaria de la institución educativa, Carhuaz, 2022.
  
- ✓ El nivel de adicción a los video juegos se encuentra en un nivel medio con un 38.0% en estudiantes del cuarto año de nivel secundaria de la institución educativa, Carhuaz, 2022.

## VII. RECOMENDACIONES

- Promover la Comunicación entre la Institución Educativa y las Familias: Establecer canales de comunicación efectivos con los padres para informar sobre la importancia de una comunicación familiar positiva en la prevención de la adicción a los videojuegos. Organizar reuniones, talleres o charlas informativas para involucrar a los padres en este tema.
- Implementar Programas de Concienciación: Desarrollar programas educativos dirigidos a los estudiantes, padres y personal docente sobre los riesgos de la adicción a los videojuegos y la influencia de la comunicación familiar en este aspecto. Incluir información sobre cómo establecer límites saludables y fomentar una relación equilibrada con la tecnología.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, G. (2017). Funcionalidad familiar y su relación con conductas de riesgo en los estudiantes del Colegio Ciudad de Portovelo [Universidad Nacional De Loja]. In *Universidad Nacional de Loja*. [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19579/1/TESIS\\_GIANELA\\_APOLO.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19579/1/TESIS_GIANELA_APOLO.pdf)
- Arévalo, P y Tanguila, I. (2021). Funcionamiento familiar y niveles de desesperanza en estudiantes del Colegio Municipal “Nueve de Octubre” (Trabajo de grado, Universidad Nacional de Chimborazo). Repositorio Digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/4826>
- Arias, C. G. A. (2017). Funcionamiento Familiar Según El Modelo Circumplejo De Olson En Adolescentes Tardíos [Universidad De Cuenca]. In *Universidad de Cuenca*. [file:///C:/Users/lenovo/Downloads/document\(4\).pdf](file:///C:/Users/lenovo/Downloads/document(4).pdf)
- AYALA, V. N. F. (2018). Relación Entre El Funcionamiento Familiar Y El Nivel De Habilidades Sociales En Las Adolescentes De La IES Carlos Rubina Burgos Puno 2018 [Universidad Nacional Del Altiplano]. In *Universidad Nacional del Altiplano*. [http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8637/Flores\\_Ayala\\_Valeria\\_Nilda.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8637/Flores_Ayala_Valeria_Nilda.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- BENAVENTE, A. J. P. (2018). Funcionamiento familiar y adicción a las redes sociales en estudiantes de tercero, cuarto y quinto de secundaria. In *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Burgos, G. V., Narváez, N. N., Bustamante, P. S. de las M., Burrone, M. S., Fernández, R., & Abeldaño, R. A. (2017). Funcionamiento familiar e intentos de suicidio en un hospital
- Buitrago, J., Pulido, L., & Güichá, Á. (2017). Relación entre sintomatología depresiva y cohesión familiar en adolescentes de una institución educativa de Boyacá. *Psicogente*, 20(38), 296–307. público de Argentina. *Acta de Investigación Psicológica*, 7(3), 2802–2810. <https://doi.org/10.1016/j.aiprr.2017.11.009>
- Caballo, V. (2007). *Caballo-V.-Manual-de-evaluación-y-entrenamiento-de-lashabilidadessociales-ebook.pdf* (p. 6)

- Caballo, V. E. (1983). Asertividad: Definiciones y dimensiones. *Estudios de Psicología*, 4(13), 51–62. <https://doi.org/10.1080/02109395.1983.10821343>
- Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45–60.
- Cañón-Montañez, W., & Rodríguez-Acelas, A. L. (2011). Asertividad: una habilidad social necesaria en los profesionales de enfermería y fisioterapia. *Texto & Contexto - Enferm*, 20(ESP), 81–87. <https://doi.org/10.1590/s0104-07072011000500010>
- Carrasco Ortiz, M. A., & Calderon, G. (2016). ASPECTOS CONCEPTUALES DE LA AGRESIÓN: DEFINICIÓN Y MODELOS EXPLICATIVOS. *Revista Acción Psicológica*, 4(2), 7–38.
- CASANA, K. M. C. (2018). Funcionamiento Familiar Prevalente en Integrantes de la Pastoral Juvenil Diocesana, Chimbote, 2017 [Universidad Católica Los Angeles Chimbote]. In *Universidad Católica Los Angeles Chimbote*.
- Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J. R., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s02126567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s02126567(03)70728-8)
- Estefanía, Y. T. L. (2018). Funcionamiento Familiar Y Su Relación Con La Autoestima De Adolescentes [Universidad Técnica De Ambato]. In Universidad Técnica De Castillo, M. (2006). El Comportamiento Agresivo Y Sus Diferentes Enfoques. *Psicogente*, 9(15), 166–170.
- Chong, M. (2015). Clima Social Familiar y Asertividad en alumnos secundarios del distrito de la Esperanza, Trujillo. *Repositorio Digital Upao*, 102. Ambota. [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27584/2/TESIS\\_1.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27584/2/TESIS_1.pdf)
- Ferrer, P., Miscán, A., Jesús, M., & Pérez, V. (2013). Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en familias con un niño que presenta retardo mental Family functioning as the Olson Circumplex model in families with a child with mental retardation. *Rev Enferm Herediana*, 6(2), 51–58. <https://www.mendeley.com/viewer/?fileId=78adb0d3-2907-45fd-4115c41f8df62501&documentId=fc0618d2-d39b-3579-8287-069bc52ae412>

- Flores Galaz, M. M., & Diaz, L.-R. (2004). Escala Multidimensional De Asertividad. In *El Manual Moderno*.
- González-pianda, J. A., Núñez, J. C., Álvarez, L., Rocés, C., González-pumariega, S., González, P., Muñiz, R., Valle, A., Cabanach, R. G., Rodríguez, S., & Bernardo, A. (2003). Adaptabilidad y cohesión familiar, implicación parental en conductas autorregulatorias, autoconcepto del estudiante y rendimiento académico. *Psicothema*, 15(3), 471–477.
- Hernández, C., Valladares, A., Rodríguez, L., & Selín, M. (2017). Comunicación, cohesión y satisfacción familiar en adolescentes de la enseñanza secundaria y preuniversitaria. Cienfuegos 2014. Medisur [revista en Internet] 2017 [acceso 3 de abril de 2018]; 15(3): 341-349. *Revista de La Universidad Cienfuegos*, 15(1727-897X), 341–349. <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms09315.pdf>
- Infante Lozano, O. M., & Saavedra Zegarra, J. L. (2019). Funcionamiento Familiar Y Asertividad En Estudiantes De Psicología De Una Universidad Privada De La Ciudad De Cajamarca. In *Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo*. Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- León Madrigal, M. (1969). Revisión de la escala de asertividad de Rathus adaptada por León y Vargas (2009). *Revista Reflexiones*, 93(1), 157–171. <https://doi.org/10.15517/rr.v93i1.13751>
- Mantilla Castellanos, L. (2005). Habilidades Para La Vida. Una Propuesta Educativa Para Convivir Mejor. In *Revista del Instituto de Investigaciones Educativas* (Issue 16).
- Mauro Rodríguez Estrada, M. S. (1991). Asertividad para negociar. In *Mc Graw Hill*.
- Mayer - Spiess, O. C. (1996). El asertividad, expresión de una sana autoestima. In *DESCLÈE DE BRPUWER* (Vol. 32). <https://elibro.net/es/ereader/uladech/47614>
- Naranjo, P. M. L. (2008). Relaciones Interpersonales Adecuadas Mediante Una Comunicación Y Conducta Asertiva. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas En Educación*, 8(1), 1–27. [https://cead2cb262cb3a1assites.googlegroups.com/site/asertividadbibliotecaria/comunicacionasertiva/relacionesinterpersonalesadecuadas.pdf?attachauth=ANoY7cpV8R7OI-4Nn8aJ7pSikUbyFNm\\_qFw8IW4Re6q9MFITCVqQCu0hIG5kVmkoWcFykUu903m2pcDSMy2c](https://cead2cb262cb3a1assites.googlegroups.com/site/asertividadbibliotecaria/comunicacionasertiva/relacionesinterpersonalesadecuadas.pdf?attachauth=ANoY7cpV8R7OI-4Nn8aJ7pSikUbyFNm_qFw8IW4Re6q9MFITCVqQCu0hIG5kVmkoWcFykUu903m2pcDSMy2c)

- Olson, D. H., & Craddock, A. E. (1980). Circumplex model of marital and family systems. *Australian Journal of Sex, Marriage and Family*, 1(2), 53–69.  
<https://doi.org/10.1080/01591487.1980.11004154>
- Olson, D. H., Waldvogel, L., & Schlieff, M. (2000). Circumplex Model of Marital and Family Systems: An Update. *Journal of Family Theory Therapy*, 22(2), 144–167.  
<https://doi.org/10.1111/jftr.12331>
- Pacheco, K. I. O., & Erika Gabriela Piña Paredes. (2017). Funcionamiento Familiar Según El Modelo Circumplejo De Olson En Adolescentes Hijos De Padres Migrantes. In Universidad de Cuenca. Universidad De Cuenca.
- Pampamallco Manrique, M. M. (2018). *Satisfacción Familiar Y Asertividad En Estudiantes Universitarios De Una Institución Pública De Lima Tesis*. Secundaria en la Corporación Educativa Guadalupe del distrito de Mala - Cañete. *Universidad César Vallejo*.
- Pérez, C., León, Q., Nayely, K., Coronado, G., & Alfonso, E. (2017). Empatía, Comunicación Asertiva Y Seguimiento De Normas. Un Programa Para Desarrollar Habilidades Para La Vida. *Enseñanza e Investigación En Psicología*, 22(1), 58–65.
- Sarabia López, F. D. (2017). Funcionalidad familiar y su relación con la hostilidad en adolescentes [Universidad Técnica De Ambato]. In *Universidad Técnica de Ambato*.  
[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24809/2/Funcionalidad familiar y su relación con la hostilidad en adolescentes.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24809/2/Funcionalidad%20familiar%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20con%20la%20hostilidad%20en%20adolescentes.pdf)
- Siguenza Campoverde, W. G. (2015). Funcionamiento Familiar según el modelo circumplejo de Olson. *Universidad de Cuenca*, 74.
- Siguenza, W. G., Buñay, R. M., & Guaman, M. P. (2017). Funcionamiento familiar real e ideal según el modelo Circumplejo de Olson. *MASKANA-Simposio Internacional de Neurociencias*, 8, 77–85.
- Silva, I. (2007). La adolescencia y su interrelación con el entorno. *Instituto de La Juventud*, 1, 0–156.

- Silva, M. E. (2018). Funcionalidad familiar y asertividad en adolescentes medios de la Unidad Educativa Nanegalito (Trabajo de grado, Universidad Central del Ecuador). Repositorio Digital UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17134>
- Solis E. (2015). Funcionamiento familiar y conducta antisocial en adolescentes de Instituciones Educativas Estatales. *Cientifi-K*, 3(2), 67–73.
- Visbal, L. A., Iglesias, J. O., & Osuna, I. B. (2008). Metodología de la Investigación Para Las Ciencias de la Salud. In *Ciencias Médicas*.
- Zegers, B., Larraín, M. E., Polaino-Lorente, A., Trapp, A., & Diez, I. (2003). Validez y confiabilidad de la versión española de la escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (CAF) de Olson, Russell & Sprenkle para el diagnóstico del funcionamiento familiar en la población chilena. In *Revista chilena de neuro-psiquiatría* (Vol. 41, Issue 1).  
<https://doi.org/10.4067/s0717-92272003000100006>
- Infante Lozano, O. M., & Saavedra Zegarra, J. L. (2019). Funcionamiento familiar y asertividad en estudiantes de psicología de una Universidad privada de la ciudad de Cajamarca. *Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo*

## ANEXO

### Anexo 01. Matriz de Consistencia

PROBLEMA	VARIABLES	INDICADORES	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA	TÉCNICAS
¿Existe relación entre la comunicación familiar y adicción al video juego en estudiantes de secundaria en la institución educativa, Carhuaz, 2022??	Comunicación familiar y	Alto	<b>OBJETIVO GENERAL</b>  Determinar la relación entre comunicación familiar y adicción a los video juegos en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Carhuaz, 2022.	Ho: No existe relación entre comunicación familiar y adicción a los videojuegos en una institución educativa, Carhuaz – 2022.  Hi: Existe relación entre comunicación familiar y adicción a los videojuegos en una institución educativa, Carhuaz – 2022.	<b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b>	- Encuesta
		Medio			<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  Determinar la comunicación familiar en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Carhuaz, 2022  Determinar la adicción a los video juegos en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Carhuaz, 2022.	Descriptiva, correlacional
	Bajo	<b>DISEÑO</b>	<input type="checkbox"/> Escala de comunicación Familiar (FCS)  <input type="checkbox"/> Ficha Técnica del instrumento: Test de dependencia a los videojuegos (TDV)			
	adicción al video juego	Alto	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>  Determinar la comunicación familiar en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Carhuaz, 2022  Determinar la adicción a los video juegos en estudiantes de secundaria en una institución educativa, Carhuaz, 2022.		No experimental, transversal	<b>POBLACIÓN</b>
Medio		<b>MUESTRA</b>		La población estuvo constituida por 100 estudiantes del quinto año del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa, Carhuaz - Vicos, 2022		
Bajo				Se obtendrá mediante el muestreo no probabilístico. población - muestral		

## Anexo 02. Instrumento de recolección de información

### Escala de comunicación familiar (FCS)

EDAD: \_\_\_\_\_ SEXO: M F N° Hermanos:

VIVES CON: papá y mamá  sólo mamá  sólo papá   
 Con abuelos  tíos  otros

A continuación encontrará una serie de enunciados acerca de cómo son las familias, por lo que usted encontrará cinco posibilidades de respuesta para cada pregunta:

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	Generalmente en desacuerdo	Indeciso	Generalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
1	Los miembros de la familia están satisfechos con la forma en que nos comunicamos.					
2	Los miembros de la familia son muy buenos escuchando.					
3	Los miembros de la familia nos expresamos afecto entre nosotros.					
4	Los miembros de la familia son capaces de preguntarse entre ellos lo que quieren.					
5	Los miembros de la familia pueden discutir calmadamente sus problemas.					
6	Los miembros de la familia discuten sus ideas y creencias					
7	Cuando los miembros de la familia se preguntan algo, reciben respuestas honestas.					
8	Los miembros de la familia tratan de comprender lo sentimientos de los otros miembros.					
9	Los miembros de la familia cuando están enojados rara vez se dicen cosas negativas					
10	Los miembros de la familia expresan sus verdaderos sentimientos					

**Test de Dependencia a Videojuegos (TDV)**

**Autores: Chóliz y Marco (2011)**

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

Núm.	Ítem	Totalmente en desacuerdo (0)	Un poco en desacuerdo (1)	Neutral (2)	Un poco de acuerdo (3)	Totalmente de acuerdo (4)
01	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.	0	1	2	3	4
02	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.	0	1	2	3	4
03	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.	0	1	2	3	4
04	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.	0	1	2	3	4
05	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).	0	1	2	3	4
06	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.	0	1	2	3	4
07	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o la computadora.	0	1	2	3	4
08	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.	0	1	2	3	4
09	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.	0	1	2	3	4
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.	0	1	2	3	4
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.	0	1	2	3	4
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.	0	1	2	3	4
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.	0	1	2	3	4
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.	0	1	2	3	4
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.	0	1	2	3	4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.	0	1	2	3	4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola, PC o celulares.	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.	0	1	2	3	4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.	0	1	2	3	4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar a los videojuegos, aunque sólo sea un momento.	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es ponerme con mis videojuegos.	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).	0	1	2	3	4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.	0	1	2	3	4

### **Anexo 03. Validez del instrumento**

- **Escala de Comunicación Familiar (FCS)**

Ficha técnica Nombre Original: Family Communication Scale – FCS (Escala de la Comunicación familiar)

Autores: Olson & Barnes (2010)

Objetivo: evaluar la comunicación familiar

Administración: Individual o grupal.

Población objetivo: Adolescentes a partir de 12 años de edad. Duración: Aproximadamente 15 minutos. Características: La escala de comunicación familiar (FCS) está conformada por 10 ítems de tipo Likert de cinco alternativas, cuya valoración es 1 (totalmente en desacuerdo), 2 (generalmente en desacuerdo), 3 (indeciso), 4 (generalmente de acuerdo) y 5 (totalmente de acuerdo), con una puntuación máxima posible de 50 y mínima de 10. Se define la comunicación familiar como el acto de transmitir información, ideas, pensamientos y sentimientos entre los miembros de una unidad familiar, a través de la percepción de satisfacción respecto de la comunicación familiar, escuchar, expresión de afectos, discutir ideas y mediar conflictos. Validez y confiabilidad. Copez, Villarreal y Paz (2016) realizaron un análisis de las propiedades psicométricas de la Escala de Comunicación Familiar (FCS) en una muestra de 491 estudiantes de una universidad privada en Lima Metropolitana. Se analizaron los errores del presenta adecuadas propiedades psicométricas. Se realizó la validez y la confiabilidad para la población local, la validez se

obtuvo mediante el método de ítem -test, obteniéndose cocientes modelo y la invarianza por sexo y, finalmente, se estableció la confiabilidad con diferentes estimadores del alfa. Se obtuvo un alto nivel de consistencia interna. Se concluye que la FCS de Pearson superiores a 0.2, además se realizó la confiabilidad mediante la técnica de alfa de cronbach obteniéndose un cociente de 0.8

• **Ficha Técnica del instrumento: Test de dependencia a los videojuegos (TDV)**

Autor : Chóliz y Marco (2011)

Adaptado : Salas et al. (2017) – Perú

Finalidad : Evaluar y diagnosticar la adicción a los videojuegos.

Aplicación : Escolares de 11 a 18 años

Administración : Individual Tiempo estimado : 10 minutos

Categorías : Muy alto, alto, medio y bajo

Organización : Está estructurado por 25 ítems, distribuido en cuatro dimensiones: 1) Abstinencia, 2) Abuso y tolerancia, 3) Problemas ocasionados por los videojuegos y 4) Dificultad en el control. Validez Se refiere a la particularidad del instrumento a lo que es verdadero o lo que se acerca a la verdad, que brinda información apropiado y libre de errores (Villasís Keever et al., 2018).

Según Para la primera variable, el STAI fue adaptado para la población latinoamericana como

IDARE, en Perú fue validado para adultos por Bazan (2021) respecto a los 20 ítems de la escala

Ansiedad Estado reportó coeficientes VAiken desde .81 a 1 en el criterio de claridad y coherencia; y, de .74 a 1.00 en relevancia.

coherencia; y desde .78 a .96 en el criterio de relevancia.

Concerniente a los 20 ítems de Ansiedad 19 Rasgo se reportó valores que van de .85 a 1.00 en claridad, de .70 a 1.00 en En cuanto a la validez del instrumento Test de dependencia a los videojuegos en la población peruana, determinaron que lingüísticamente no era necesario realizar ningún cambio y se llevó a cabo un análisis factorial confirmatorio, mediante la función de estimación de máxima verosimilitud sobre la matriz de correlaciones policóricas ítems (Salas-Blas et al., 2017) Para la presente investigación, se efectuó la validación interna a través de juicio de expertos de ambos instrumentos, debido a que el IDARE no ha sido validado en nuestro medio para la aplicación en estudiantes hasta los 17 años de edad y el TDV para confirmar la viabilidad nuestro medio con los criterios claridad, coherencia y relevancia. Confiabilidad: Respecto, la primera variable en la adaptación peruana, la confiabilidad fue determinada por Rojas-Carrasco (2010) que obtuvo 85 AE y .89 AR y Espíritu (2018). 90 en AE y .87 AR con 40 ítems, dividido en dos partes respectivamente (Bazán, 2021). Referente al instrumento Test de dependencia a los videojuegos, la confiabilidad w estimada en dos muestras cuyos resultados fueron (0.96) y (0.94) que indica elevada varianza confiable, al ser similares a lo estimado con el coeficiente  $\alpha$ . y por sencillez del cálculo el coeficiente mencionado. (Salas-Blas et al., 2017). Asimismo, para llevar a cabo el presente estudio se midió la confiabilidad mediante el coeficiente Alfa de Cronbach en una muestra piloto de 20 estudiantes de 3.º grado de secundaria y los resultados obtenidos en

Ansiedad estado fue 0.86 en Ansiedad rasgo fue 0.84 y en Test de dependencia de adicción a los videos juegos.

## **anexo 04. Consentimiento informado**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**

**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

### **Anexo 02 Consentimiento Informado**

Título del estudio: Comunicación familiar y adicción a los videojuegos en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, Carhuaz – 2023

Investigadora: Tarazona Jamanca, Esther

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “Comunicación familiar y adicción a los videojuegos en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la institución educativa, Carhuaz – 2023”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. La siguiente información tiene por objeto ayudarle a decidir si aceptará participar en el presente estudio. Usted está en libertad de retirarse del estudio en cualquier momento.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio): Se le pedirá que responda a la Escala de Comunicación Familiar de Olson.

Beneficios 1. La información sólo se identificará mediante un código numérico.

2. Si le gustaría tener información adicional acerca del estudio antes o después que finalice, puede ponerse en contacto conmigo por N° Celular: 970 722 253. Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda

adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número de celular 970 722 253

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

#### DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

_____	_____
Nombres y Apellidos	Fecha y Hora
Participante	
_____	_____
Nombres y Apellidos	Fecha y Hora
Investigador	

Agradezco su atención y aprecio su interés y cooperación.