



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Ciencias Sociales
Escuela Profesional de Trabajo Social**

**Uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la Comunidad
Campesina de Huachis- Huari, 2023**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Trabajo Social

Autoras

María Elizabeth Asencios Calderón

Marilyn Mithsury Maguiña Robles

Asesora

Dra. Olimpia Martha Camarena Lino

Huacho - Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL

INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Maria Elizabeth Asencios Calderon	72100438	29/08/2023
Marilyn Mithsury Maguiña Robles	72313517	29/08/2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Olimpia Martha Camarena Lino	15582569	0000-0002-0250-2528
DATOS DE LOS MIEMROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Charito Emperatriz Becerra Vera	28105116	0000-0001-8630-044X
Rosa Albina Sacramento Lazaro	40740790	0000-0002-1698-584X
Angelica Castañeda Chinga	15639623	0000-0003-4100-2400

USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y RELACIONES FAMILIARES EN ADOLESCENTES DE LA COMUNIDAD CAMPESINA DE HUACHISHUARI, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
3	dspace.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
7	www.grafiati.com Fuente de Internet	1%
8	www.medigraphic.com Fuente de Internet	1%

Titulo

**Uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la Comunidad
Campesina de Huachis- Huari, 2023.**

Dra. Olimpia Martha Camarena Lino

ASESOR

Dra. Charito Emperatriz Becerra Vera

PRESIDENTE

M(a). Rosa Albina Sacramento Lázaro

SECRETARIO

M(a). Angélica Castañeda Chinga

VOCAL

DEDICATORIA

A mis padres por el gran apoyo incondicional que me brindan tanto en lo económico y emocional para cumplir mis metas, ser una buena profesional y brindar cambios en la sociedad.

A mi pareja por ser mi soporte emocional y motivarme a seguir con mis proyectos y no dejarme desfallecer en el camino.

María Elizabeth Asencios Calderón

A mis padres por el soporte que me dan tanto en lo económico y emocional, ustedes son quienes me impulsan a cumplir mis proyectos que tengo trazados, quienes estuvieron siempre a mi lado apoyándome, son una parte fundamental para cumplir mis metas.

Marilyn Mithsury Maguiña Robles

AGRADECIMIENTO

A Nuestra alma mater y a nuestra Escuela Profesional de Trabajo Social por brindarnos aulas y docentes especializados en la formación académica.

A nuestra asesora Dra. Olimpia Martha Camarena Lino por brindarnos su tiempo y entrega, por impartir sus conocimientos y asesorías en la elaboración de nuestra tesis.

A nuestros padres, por brindarnos su soporte y comprensión constante durante nuestra formación profesional, a nuestros amigos quienes estuvieron siempre dispuestos a compartir sus saberes previos.

A los adolescentes de la Comunidad Campesina de Huachis – Huari, por su ayuda y participación ya que a través de su apoyo contribuyeron durante el proceso de la realización de nuestra investigación.

María Asencios y Marilyn Maguiña.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO	viii
Resumen	xiii
Abstract.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	15

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática	17
1.2 Formulación del problema.....	19
1.2.1 Problema general	19
1.2.2 Problemas específicos.....	19
1.3 Objetivos de la investigación.....	20
1.3.1 Objetivo general.....	20
1.3.2 Objetivos específicos	20
1.4 Justificación de la investigación	20
1.5 Delimitaciones del estudio.....	21
1.6 Viabilidad del estudio.....	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	22
2.1.1 Investigaciones internacionales	22
2.1.2 Investigaciones nacionales.....	22
2.2 Bases teóricas	24
2.3 Bases filosóficas	29
2.4 Definición de términos básicos.....	30

2.5 Hipótesis de investigación	31
2.5.1 Hipótesis general.....	31
2.5.2 Hipótesis específicas	31
2.6 Operacionalización de las variables	32

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico.....	33
3.1.1 Tipo de investigación.....	33
3.1.2 Nivel de investigación	33
3.1.3 Diseño de investigación.....	33
3.1.4 Enfoque de investigación.....	33
3.2 Población y muestra.....	34
3.2.1 Población	34
3.2.2 Muestra	34
3.3 Técnicas de recolección de datos.....	34
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información.....	38

CAPÍTULO IV RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados	39
4.2 Contrastación de hipótesis	44

CAPÍTULO V DISCUSIÓN

5.1 Discusión	49
---------------------	----

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones.....	50
6.2 Recomendaciones	51
REFERENCIAS.....	52
7.1 Fuentes documentales.....	52
7.2 Fuentes bibliográficas.....	55
7.3 Fuentes hemerográficas	56
7.4 Fuentes electrónicas.....	56
ANEXOS.....	58
01 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	58
02 INSTRUMENTOS PARA LA TOMA DE DATOS	61
03 TRABAJO ESTADÍSTICO DESARROLLADO	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Porcentaje de adicción a videojuego en red de los adolescentes.	40
Figura 2 Porcentajes de las dimensiones de adicción a videojuego en red	41
Figura 3 Porcentaje de niveles de las relaciones familiares de los adolescentes.....	42
Figura 4 Porcentajes por niveles de las dimensiones de la variable relaciones familiares ...	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Datos generales de la población.....	39
Tabla 2 Frecuencia y porcentaje de adicción a videojuego en red de los adolescentes. ...	40
Tabla 3 Frecuencia y Porcentaje de las dimensiones de la variable adicción a videojuego en red.....	41
Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de las relaciones familiares de los adolescentes	42
Tabla 5 Frecuencia y porcentaje de las dimensiones de la variable relaciones familiares.	43
Tabla 6 Correlación Rho de Spearman de las variables.....	44
Tabla 7 Correlación de Rho de Spearman de uso de los videojuegos y dimensión emocional.....	45
Tabla 8 Correlación de Rho de Spearman de uso de los videojuegos y dimensión afectivo.	46
Tabla 9 Correlación de Rho de Spearman de uso de los videojuegos y dimensión cognitivo	47

Resumen

Objetivo: Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023. **Métodos:** Básica, nivel correlacional, diseño no experimental de corte transversal y enfoque cuantitativo, con 98 adolescentes. El instrumento que se utilizó para el estudio de uso de videojuegos fue la escala para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (cuavir), para el estudio de las relaciones familiares se empleó Cuestionario para medir la relación familiar de Asencios & Maguiña (2022). En cuanto a los instrumentos para la primera variable se aplicó una prueba piloto mediante alfa de Cronbach obteniéndose el 0.947 con excelente confiabilidad, para la otra variable se alcanzó el 0.750 con buena confiabilidad. **Resultados:** De los 98 adolescentes encuestados en relación a la variable adicción a videojuegos en red se obtuvo el 53.1% presentan un nivel medio y en relaciones familiares se obtuvo el 84.7% con un nivel medio. **Conclusión:** Existe relación entre el Uso de los Videojuegos y relaciones familiares en Adolescentes de la Comunidad Campesina de Huachis- Huari, 2023

Palabras clave: Uso de videojuegos, Relaciones Familiares y Adolescentes.

Abstract

Objective: To determine the relationship between the use of video games and family relationships in adolescents from the peasant community of Huachis - Huari, 2023.

Methods: Basic, correlational level, non-experimental cross-sectional design and quantitative approach, with 98 adolescents. The instrument that was used to study the use of video games was the scale to measure the level of addiction to online video games (cuavir), for the study of family relationships, the Questionnaire to measure the family relationship of Asencios & Maguiña (2022). Regarding the instruments for the first variable, a pilot test was applied using Cronbach's alpha, obtaining 0.947 with excellent reliability, for the other variable 0.750 was reached with good reliability. **Results:** Of the 98 adolescents surveyed in relation to the variable addiction to online video games, 53.1% presented a medium level and in family relationships 84.7% were obtained with a medium level. **Conclusion:** There is a relationship between the Use of Video Games and family relationships in Adolescents of the Rural Community of Huachis-Huari, 2023.

Keywords: Use of videogames, Family Relations and Adolescents.

INTRODUCCIÓN

El actual trabajo de investigación: Uso de videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la Comunidad Campesina de Huachis – Huari, 2023 tuvo como finalidad determinar la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina Huachis – Huari, que sirvió como guía para la investigación.

La familia es un punto fundamental para el aprendizaje y crecimiento de los hijos dentro del entorno y está en constante cambio, se puede observar que con el avance de la tecnología los adolescentes de alguna manera prefieren estar con los aparatos tecnológicos que pasar un tiempo con la familia y este problema puede traer consecuencias negativas como la adicción, por ello es importante que los padres pongan límites en sus hogares para poder prevenir estas situaciones que hoy en día se observa en la sociedad.

Según la OMS (2021) menciona que los jóvenes se localizan en una etapa de experimentar comportamientos como en el nivel físico, cognoscitivo y psicosocial, lo cual afecta en la manera como se percibe, reflexionan, llegan a tomar sus propias decisiones sin obligaciones y la manera que interactúan con su entorno inmediato, por ejemplo, la familia y las amistades. En esta etapa los adolescentes experimentan cambios en su vida como en el comportamiento.

Nuestra investigación tiene una justificación práctica porque los resultados beneficiaran a la población joven de familias nucleares disfuncionales con una comunicación distante de padres a hijos. También se justifica en la investigación científica existente en todas las fases con los métodos, las técnicas y se adaptó un instrumento que será un aporte a las investigaciones futuras y por último tiene una justificación teórica porque los resultados recopilados del estudio serán de gran ayuda para las siguientes investigaciones que se realicen sobre el tema, ya que contribuye a la ciencia en base a nuevos conocimientos de la teoría. Nuestra investigación se justifica con la existencia de la teoría familiar sistémica de Murray Bowen y del conectivismo de Siemens y otras que servirán para poder fundamentar teóricamente los resultados de la investigación.

La investigación está dividida en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Planteamiento del problema conformado por la descripción de la realidad problemática, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación, delimitación y por último la viabilidad.

Capítulo II: Parte teórica, comprende los antecedentes de la investigación, bases teóricas, bases filosóficas, así como la definición de palabras, hipótesis y por último la operacionalización de las variables.

Capítulo III: Metodología que abarca el diseño, tipo, nivel y enfoque, también se considera la población, así como las técnicas de recolección y de procesamiento de información de datos.

Capítulo IV: Análisis de resultados alcanzados en el estudio y la contratación de hipótesis.

En el capítulo V: Se halla la discusión en base a los resultados.

Capítulo VI: Conclusiones, recomendaciones y referencias. Por último se incluye con los anexos.

Capítulo I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En la actualidad el uso de los videojuegos en línea es una de las actividades que realizan en su gran mayoría los adolescentes, ante esta situación se tiene algunos conocimientos como el uso excesivo que afecta a las relaciones familiares, ya que los jóvenes dedican más espacio a los videojuegos. El autor Moncada & Chacón (2012) nos menciona que el videojuego “es un programa cibernético que el jugador mantiene un intercambio a través de figuras que se muestran en un aparato electrónico” (p. 44).

En muchos casos los adolescentes provienen de familias nucleares pero disfuncionales, es por ello que necesitan sentirse bien y una manera más factible de hacerlo es involucrándose en los videojuegos en línea ya que de alguna manera se distraen de los problemas o discusiones familiares que pueden existir, eso conlleva que pasen el mayor tiempo en los videojuegos y en muchos casos los adolescentes tienen más amigos de manera virtual con el objetivo de ser más reconocidos, afectando de esa manera a las relaciones familiares que deben darse con normalidad en el hogar, Bowen estudia a la familia como una entidad emocional que usa el pensamiento sistémico para explicar las complejas interacciones que ocurren en la familia. Las personas a menudo se sienten más distanciadas y alienadas de sus familias que fuertes lazos emocionales con ellas, pero eso es más un sentimiento que un hecho Rodríguez & Martínez (2015).

Los adolescentes por estar en una etapa de cambio buscan la manera de estar distante de sus familias (padres), porque en muchas ocasiones son ellos quienes cuestionan los comportamientos y actitudes de sus hijos; en este sentido, abordar el tema del uso de videojuegos de alguna manera está asociada con las relaciones familiares debido a que estos pasan un buen tiempo de horas que debería de usarse para la interacción y comunicación en la familia; trayendo consigo problemas propios de la edad, aislamiento, violencia y debilitamiento de la relación con los integrantes del hogar, tornándose un ambiente hostil.

A nivel nacional se encontró el informe del Ministerio de Salud (2021) menciona mediante las normas decretadas por el gobierno debido a la pandemia COVID 19, se ha visto en crecimiento la integración con la tecnología digital, los adolescentes ya no interactuaban con otras personas de su misma edad como lo hacían antes de la pandemia y de cierta manera se ha podido evidenciar el alto porcentaje de tiempo que emplean los adolescentes en los videojuegos o usando los equipos tecnológicos como computadora, Tablet o celulares sin supervisión ni control de los padres o tutores.

A nivel Nacional se encontró la investigación de Mamani (2017) quien realizó un estudio con adolescentes de la ciudad de Puno referido a la incidencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes, encontrando inadecuadas relaciones familiares afectan directamente en la adicción de los videojuegos y la elevación de violencia parental en un 57,3%, un trato violento en un 40,4% que impacta en la dependencia a los videojuegos dado que los muchachos exceden de 4 a 6 horas entretenidos.

A nivel local se encontró un estudio de Cueva & Valencia (2022) quienes realizaron un estudio Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de Manuel González Prada - Huari, concluyó que no hubo una correlación entre las variables, consiguiendo un puntaje de 0.24, la adicción a los videojuegos no es una causa fundamental para que la población estudiada exprese conflicto en su entorno.

El estudio se realizó considerando la necesidad de comprender la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023, en su gran porcentaje las familias se dedican a la agricultura, transporte y presentan algunas características como son: familias nucleares con una comunicación distante de padres a hijos y por lo tanto se ha podido evidenciar que los adolescente utilizan la mayor parte de su tiempo en los videojuegos porque en la comunidad existe un beneficio por parte de la municipalidad que es el wi fi gratis para toda la población y por ende la mayoría de los adolescentes al salir de su centro de estudio se encuentran por los alrededores de la plaza con la finalidad de pasar tiempo con sus amigos jugando los distintos videojuegos y teniendo como consecuencia el debilitamiento de las relaciones familiares ya que los hijos no comparten momentos en familia.

El presente estudio se diferencia de otras porque estudia el uso de los videojuegos y su asociación con las relaciones familiares en un contexto de post pandemia, para ello se empleó la teoría de Bowen que nos guio en el desarrollo investigativo de las relaciones familiares y la teoría del conectivismo de George Siemens, que ratifica lo que la OMS indica que debido a la pandemia del COVID 19 ha subido el uso de los aparatos tecnológicos y por ello ha disminuido la interrelación y relacionarse con otras personas de su misma temporada y dentro de su ambiente familiar debido al confinamiento. Esta situación ha motivado nuestra inclinación por indagar la relación entre el uso de videojuegos y las relaciones familiares en los adolescentes en la comunidad campesina de Huachis - Huari 2023.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023?

¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel afectivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023?

¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis –Huari, 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis, 2023.

Identificar la relación entre el uso de los video juegos y el nivel afectivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

Identificar la relación entre el uso de los video juegos y el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Teórica

Los logros obtenidos del estudio serán de gran ayuda para las siguientes investigaciones que se realicen sobre el tema, ya que contribuirá a la ciencia en base a nuevos conocimientos de la teoría. Esta investigación se justifica con la existencia de la teoría familiar sistémica de Murray Bowen, la teoría del conectivismo de Siemens y otras que servirán para poder fundamentar teóricamente los resultados del estudio.

1.4.2 Práctica

Estos resultados beneficiarán a la población adolescente cuya característica es que en su gran mayoría proviene de familias nucleares disfuncionales, en muchos de los casos no hay comprensión ni dialogo por parte de los padres. Por ello se requiere realizar este estudio en los adolescentes por el periodo del ciclo vital que se encuentran, ya que en su mayoría presentan carencias afectivas, los padres trabajan fuera de casa dedicándose a la agricultura y al transporte para sustentar los gastos necesarios del hogar.

1.4.3 Metodológica

Se basó en la metodología de investigación científica en todas las fases, las técnicas e instrumento que servirá como un aporte a investigaciones futuras.

1.5 Delimitaciones del estudio

Se realizó con adolescentes de la comunidad campesina de Huachis, provincia de Huari y Departamento de Ancash, el tiempo de investigación se realizará en el año 2023.

1.6 Viabilidad del estudio

Con respecto al tema a averiguar contamos con la información necesaria para la recopilación de material bibliográfico como revistas, libros, informes, donde se obtendrá la mayor información acerca del problema a investigar “Uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis- Huari, 2023”.

Se cuenta con un equipo de trabajo, con la ayuda de la asesora que nos orientó en el proceso de la investigación y también con la ayuda de la población de estudio de la comunidad campesina de Huachis – Huari que fueron encuestados para poder aplicar el instrumento.

La investigación no va causar ningún tipo de daño a la población los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, por el contrario, nuestro único objetivo es brindar un beneficio a la población estudiada.

Los gastos necesarios para dicha investigación fueron autofinanciados por las tesisistas durante todo el proceso.

Capítulo II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Malander (2019) En Colombia se efectuó un análisis con el Objetivo de analizar si las prácticas parentales pueden predecir la adicción de los hijos a internet, celular y a los videojuegos. Metodología: Enfoque cuantitativo diseño correlacional de corte transversal. Muestra: 248 jóvenes, 115 varones y 133 mujeres. Resultados: Los estudiantes que tienen un elevado control patológico concedida por los padres, muestran porcentajes elevados en adicción a internet, al celular y a los videojuegos, siendo las prácticas negativas las que más correlacionan con la adicción.

Andrade, Carbonell & López (2018) En Ecuador realizó un estudio con el Objetivo de conocer su prevalencia en el contexto, además de explorar su relación con algunas variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos. Metodología: no experimental, comparativo y transversal, Muestra: 3178 estudiantes del nivel secundaria 1678 varones y 1500 mujeres, entre 14 y 17 años. Resultados: Se evidenció una predominante disminución de uso problemático de adicción al videojuego 1,13%, la existencia de adicción a los videojuegos es mayor en varones (1.31%) que en mujeres (0.93%). Conclusión: Se confirmó una existencia de uso problemático a videojuegos muy bajo, asimismo los jóvenes de sexo masculino tenían una mayor posibilidad de mostrar un uso problemático de videojuegos.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Zegarra & Torres (2022) realizó un estudio “Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes de 5to de la IES. ERP.N°45 – Puno” Objetivo: conocer el modo de influencia de los videojuegos en las relaciones interpersonales entre adolescentes. Metodología: Básica teórica, con corte transversal, explicativo causal, enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo. Muestra: 60 estudiantes.

Resultado: Se evidenció que un 30% de adolescentes manifestaron el uso reiterado de los videojuegos y ejercen una comunicación de tipo impetuoso. Conclusión: Los videojuegos influyen directamente en las relaciones interpersonales entre adolescentes, a causa del uso consecutivo de los videojuegos que ocasionan una comunicación violenta entre estudiantes y una interacción de violencia y actitudes impropias.

Quispe (2022) se realizó un estudio “Adicción a videojuegos y disfunción familiar en jóvenes de un de Arequipa, 2022” con el fin de delimitar la relación entre las variables del estudio. Metodología: observacional, prospectivo y transversal. Muestra: 324 estudiantes. Resultados: Un 29.9% de los adolescentes mostró adicción a videojuegos. En tanto el 51.5% mostró disfunción familiar, el 63.9% de estudiantes exponen problemas de adicción y a la vez algún nivel de disfunción. Conclusión: Se encontró relación entre el uso de videojuegos y la disfunción familiar en los jóvenes, con un valor de $p < 0.05$, rechazándose la hipótesis nula.

Lizárraga & Meza (2020) Realizaron una indagación “Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en un colegio de Huancayo” con el fin de establecer la correlación entre las variables del estudio. Metodología: básico de nivel relacional, no experimental transversal. Muestra 91 estudiantes de 14 y 15 años. Resultados: El (72,5%) evidenciaron un funcionamiento familiar bueno, con respecto al grado de dependencia de videojuegos el 28,6% no presentó dependencia, el 46,2% evidenció un rango bajo, mientras que el 20,9% presento dependencia moderada y el 4,4% manifestó dependencia considerable a los videojuegos. Conclusión: no existe correspondencia significativa entre funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos.

Oshin (2018) “La dinámica nuclear y su relación con la predisposición a la ludopatía en estudiantes de Gaona Cisneros - Sicuani, 2017” Objetivo: determinar en qué dimensión la dinámica familiar se relaciona con la predisposición a la ludopatía. Metodología: enfoque cuantitativo, correlacional, no experimental –transversal. Población: 116 estudiantes. Resultados: El 50.9% de los adolescentes revelan que el tipo de interlocución familiar que practican en casa es una interlocución dañada y la constancia con la que ingresan a los juegos de Red es de 3 a 4 horas por día. Conclusión: se identifica que los componentes de la dinámica familiar, modelo de

comunicación, roles, tipología familiar se relacionan con la predisposición a la ludopatía obligando que las fases a meditar fueron el nivel de adicción y la frecuencia de horas al día, que intervienen en la adicción que presentan los estudiantes del colegio Gaona Cisneros.

Mamani (2017) “Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran unidad escolar San Carlos – Puno 2016”
 Objetivo: explicar si las relaciones familiares influyen con la variable del estudio.
 Metodología: cuantitativo y se aplicó el método hipotético deductivo con diseño no experimental. Población: 89 adolescentes entre los 13 y 16 años. Los adolescentes en su gran mayoría en su entorno familiar presentan relaciones problemáticas y por ende de violencia familiar, por consecuencia tiene una comunicación agresiva y esto se debe a la influencia de las adicciones a los videojuegos. Resultados: Existe violencia familiar con un 57,3% y en un 5.6% la desintegración de las familias de los adolescentes que influye en la estimulación de los adolescentes a que efectúen el uso de los videojuegos ya que no obtienen una atención idónea por parte de los padres.
 Conclusión: Se confirmó que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, en adolescentes.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 VARIABLE 1: VIDEOJUEGOS

2.2.1.1 teoría del conectivismo

En estos tiempos la tecnología ha tomado una gran significancia dentro de la rutina y en su gran mayoría son adolescentes quienes están al pendiente del TIC para realizar diferentes actividades tales como: comunicarse, realizar compras, escuchar música y jugar distintos videojuegos.

Es una teoría de la enseñanza para la era digital, analiza el impacto de la tecnología en el modo en que vivimos, nos comunicamos y captamos, hoy en día estamos influenciados por el avance de las tecnologías en todos los aspectos, este se orienta en la integración de tecnología ya que nos permite recolectar información de acuerdo a las percepciones que se tiene y de las experiencias vividas. (Siemens, 2007)

Para Siemens (2007) El conectivismo manifiesta un patrón de enseñanza dentro de una sociedad donde la enseñanza con el pasar del tiempo dejó de ser una acción íntima e peculiar.

El conectivismo comienza con la persona y el conocimiento individual se estructura a través de redes que transforman organizaciones e instituciones impulsando actualizados y proporcionando nuevos aprendizajes a las personas (Siemens, 2007).

Hoy en día, el uso de los videojuegos es tan accesible para todos que suele afectar en su mayoría a adolescentes y jóvenes de todo el mundo. Las computadoras portátiles, las tabletas, las computadoras e incluso los teléfonos móviles son productos básicos, y el uso inapropiado durante el desarrollo temprano puede conducir a una disminución temprana o tardía del desarrollo cognitivo y psicosocial (Bellido & Cahuana, 2020, p. 10).

Ante esta realidad, existe la preocupación de estudiar la estructura de la adicción a los videojuegos. Las investigaciones han demostrado que las personas con trastornos de adicción sufren cambios neuroquímicos y que también está la tendencia biogenética a la evolución de la enfermedad. Pero la adicción es una dolencia tratable, y aunque el resarcimiento es posible, al resto de los casos graves y las exacerbaciones generales, no se puede revertir. Por lo tanto, para un tratamiento oportuno es necesario identificar el grado de adicción. Por un lado, existe una proporción mínima adaptada a nuestra cultura, por lo que diversos estudios analizados revelan mecanismos ajustados también a algunas poblaciones (Bellido & Cahuana, 2020, p. 11).

2.2.1.2 Dimensiones de los videojuegos

2.2.1.2.1 Abstinencia:

Bellido & Cahuana(2020) Es una ansiedad emocional cuando se impide un juego o tras estar en un periodo de inactividad.

2.2.1.2.2 Resistencia:

Bellido & Cahuana(2020) Cuando la persona no deja de jugar porque es la necesidad del juego y le causa placer.

2.2.1.2.3 Interferencia con actividades:

Bellido & Cahuana(2020) Es la interrupción del normal proceso de una cosa por la intervención de otra cosa que puede convertirse en un obstáculo.

2.2.1.2.4 Dependencia:

Bellido & Cahuana(2020) Aquí se toma como prioridad al juego ante cualquier actividad.

2.2.1.2.5 Conciencia de enfermedad:

Bellido & Cahuana(2020) Tener un conocimiento claro de la gravedad de la adicción que sufre la persona y buscar ayuda para hacer cambios significativos en su vida.

2.2.2 Variable 2: Relaciones Familiares

Son conexiones entre los integrantes de la familia y gracias a estas interconexiones o nexos que existen, cada uno de ellos establecen lasos entre la familia con la finalidad de continuar unidos y poder conseguir con todos los objetivos que se proponen Amarís , Paternina & Vargas (2004).

2.2.2.1 La teoría familiar sistémica de Bowen

El Dr. Murray Bowen (2021) Creó esta teoría y sus ocho conceptos unificadores, refiriéndose a una teoría que utiliza el pensamiento sistémico para unir la inteligencia humana como resultado del desarrollo con el conocimiento logrado en el estudio de las familias. El sistema afectivo es un concepto clave que cambia con el tiempo, influye en la mayoría de las acciones humanas y es la esencial fuerza impulsora detrás del incremento de problemas clínicos.

Según Rodriguez & Martinez (2015) Una teoría del comportamiento humano que considera a la familia como una unidad afectiva usa la idea sistémica para explicar las diversas interconexiones a través de la familia que esencialmente hacen que sus integrantes se involucren sentimentalmente (p. 27).

Bowen interactúa y desarrolla distintas categorías de actividad que están interrelacionados y son el resultado del suceso transformatorio: el primero es el nivel emocional, más instintivo, automático, inconsciente y primitivo; el segundo es el nivel afectivo, más tarde en el desarrollo, donde los sentimientos se desarrollan y realizan mediante interpretaciones cognitivas; y el tercero es cognitivo, o intelectual, que incluye ideas, razón e introspección y juicio. Este representa la última etapa filogenética que es específica y característica del hombre (Rodríguez & Martínez, 2015, p. 5).

2.2.2.1.1 Triángulos

Este concepto se basa en la conexión entre tres individuos. Dado que el triángulo es el mecanismo relacional permanente más limitado, el triángulo se considera la base de las principales estructuras emocionales. Los comportamientos de los individuos dentro de un triángulo van a evidenciar los sacrificios por conservar lazos emocionales con los demás individuos que son fundamentales y, por el otro, las reacciones a la magnitud en esos lazos.

2.2.2.1.2 Diferenciación del self

Se entiende cuando las familias y la sociedad presentan un gran apego en la forma de razonar, percibir y accionar de las personas quienes lo conforman y cambian en su sensibilidad en la forma de referirse al equipo.

Los individuos que tienen un self poco diferenciado se someten a la aprobación de las personas o cambian de opinión de la manera de pensar con la finalidad de agradar a los demás y quedar bien con ellos mismos

En cambio, un individuo con un self bien diferenciado va distinguir de forma práctica su dependencia ante el resto de individuos, lo que él elige y lo que manifiesta está conforme con lo que actúa. Logra portarse de forma generosa, sin embargo, va escoger comportarse teniendo en cuenta el beneficio del equipo teniendo una opción bien decidida sin tener en cuenta la coacción de las relaciones. El individuo al tener una seguridad en sí mismo va poder defender sus pensamientos ante los demás (2021).

2.2.2.1.3 Sistema Emocional de la Familia Nuclear

Las posturas y convicciones de los individuos con respecto a las relaciones practican un papel en los modelos, sin embargo, la fortaleza donde incitan pertenece al sistema emocional. Detalla cuatro modelos primordiales de la relación que surgen en los problemas de una familia.

Conflicto marital: Se origina cuando los cónyuges se tornan más ansiosos porque va incrementar la tensión que existe en una familia.

Disfunción en un cónyuge: Esto sucede cuando la pareja va intimidar al otro para que de alguna manera cambie su forma de razonar y de accionar sometido por la presión.

Deterioro en uno o más hijos: Esto se da cuando los padres sobreprotegen a sus hijos y muchas veces llegan a idealizar o tienen una imagen de sus hijos

Distancia emocional: Los individuos cuando presentan una etapa de crisis se distancian entre ellos para disminuir la energía y evitar herirse en la relación, pero están expuestos a que alguien salga lastimado y en ocasiones suelen aislarse excesivamente.

2.2.2.1.4 Proceso de Proyección Familiar

Los progenitores informan principalmente sus conflictos sentimentales a sus hijos, puede dañar la función de uno o más niños y agregar su susceptibilidad a las manifestaciones clínicas. Los hijos heredan diversos problemas (incluyendo fortalezas) de sus relaciones con sus progenitores, pero el problema genético más frecuente en la vida es la hipersensibilidad interpersonal.

2.2.2.1.5 Proceso de Transmisión Multigeneracional

Detalla las pequeñas diferencias entre padres e hijos, y los integrantes de los grupos de hermanos, conducen en la diferenciación entre los integrantes de familias multigeneracionales a lo largo de muchas generaciones. La investigación que hace estas diferencias se difunde de generación en generación mediante de las relaciones desde la educación, formación, conducta y reacciones emocionales (2021).

2.2.2.1.6 Corte Emocional

Se da cuando los individuos controlan sus conflictos sentimentales pendientes con los integrantes de la familia evitando la conexión emocional. Muchos de ellos disminuyen la relación emocional distanciándose de sus familias y frecuentado de vez en cuando a la familia para poder esquivar algunas cuestiones personales.

2.2.2.1.7 Posición entre Hermanos

Aquí se presenta importantes características que se dan entre hermanos, con respecto a la misma condición de crianza y educación. Los hermanos mayores suelen ser el reflejo y ejemplo de los hermanos menores.

2.2.2.1.8 Proceso Emocional en la Sociedad

Se da cuando la conducta en el ámbito social va depender del sistema emocional, teniendo resultados positivos como negativos en una sociedad, por ello las fuerzas culturales son fundamentales de forma que resulta dentro de la sociedad (2021).

2.3 Bases filosóficas

El estudio que se realiza pertenece al paradigma empírico analítico pues parte de la realidad y la práctica, a través de la observación que se realiza al sujeto de estudio que son los adolescentes que tienen costumbre del uso de videojuegos que afectan a las relaciones familiares, se obtuvo información del fenómeno de la realidad donde los adolescentes dedican la mayor parte de su tiempo en los videojuegos y ya no pasan tiempo de calidad con sus familias.

Se empleó el método hipotético deductivo puesto que la investigación parte de una hipótesis que será comprobada mediante los conocimientos existentes sobre el uso de los videojuegos y las relaciones familiares, con tendencia positivista ya que el conocimiento se va a originar mediante la observación, la investigación abarca de lo general a lo particular basándose en las investigaciones científicas, para que den sustento a la investigación que se realizará.

2.4 Definición de términos básicos

2.4.1 Videojuegos

Es fundamental precisar las ideas de Simone & López (2008) que señala sobre el videojuego: Gracias a los videojuegos los niños y jóvenes van adquiriendo conocimientos de las (TIC), ejecutan sus inteligencias y adquieren distintas destrezas donde se familiarizan con nuevas tecnologías. Los videojuegos hoy en día es un puente para la socialización en la globalización de las nuevas tecnologías. (p. 160).

La OMS (2018) Señala que “El empleo reiterado de los videojuegos como una alteración de comportamiento y determinó incorporar el caos del juego en el mismo registro en el que se encuentra la acción nociva de jugar”.

2.4.2 Relaciones familiares

Amarís , Paternina & Vargas (2004) Son las interrelaciones que se tienen a través de los integrantes de la familia y gracias a estas interconexiones o nexos que existen, cada uno de ellos establecen lasos entre la familia con la finalidad de continuar unidos y poder conseguir con todos los objetivos que se proponen.

2.4.3 Definiciones de las dimensiones

2.4.3.1 El nivel emocional

Rodriguez & Martinez (2015) Es más instintivo, automático, inconsciente y primitivo, presenta una competencia alentadora superior de ello originarán los conflictos psíquicos más serios que podría padecer un individuo. Se halla mediante la integración a través de dos fortalezas: conexión y libertad.

2.4.3.2 El nivel afectivo

Rodriguez & Martinez (2015) Se posiciona como un puente entre las emociones y la cognición más tardío en la evolución, donde las emociones se elaboran y se hacen conscientes a través de expresiones cognitivas.

2.4.3.3 El nivel cognitivo o intelectual

Rodriguez & Martinez (2015) Esto permite que los humanos adquieran un grado de 'objetividad' con respecto a sus acciones determinadas emocionalmente y de autocontrol, incluida la capacidad de pensar, razonar, reflexionar y juzgar. Representa el paso filogenético final único y exclusivo de los humanos.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Uso de los videojuegos se asocia con las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

2.5.2 Hipótesis específicas

Uso de los videojuegos se asocia con el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

Uso de los videojuegos se asocia con el nivel afectivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

Uso de los videojuegos se asocia con el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
<p>Variable 1</p> <p>USO DE VIDEOJUEGOS</p> <p>La OMS Integró el manejo desmedido de los videojuegos como un trastorno de comportamiento y determino incorporar “el caos del juego” en el mismo registro en que se encuentra la acción nociva de jugar (2018).</p>	<p>Abstinencia</p> <p>Resistencia</p> <p>Interferencia con actividades</p> <p>Dependencia</p> <p>Conciencia de enfermedad</p>	<p>Malestar emocional</p> <p>Necesidad del juego</p> <p>Alteración o perturbación</p> <p>Priorización del juego</p> <p>Grado de adicción</p>	<p>1, 26, 30, 32, 33, 40, 42.</p> <p>3, 5, 7, 8, 10, 11, 12</p> <p>15, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41</p> <p>6, 9, 13, 14, 16, 17, 20</p> <p>2,4</p>
<p>Variable 2</p> <p>RELACIONES FAMILIARES</p> <p>Son las interrelaciones que se tienen a través de los integrantes de la familia y gracias a estas interconexiones o nexos que existen, cada uno de ellos establecen lazos entre la familia. Paternina & Vargas (2004).</p>	<p>Emocional</p> <p>Afectivo</p> <p>Cognitivo o intelectual</p>	<p>Instintivo Automático Inconsciente</p> <p>Sentimiento Respeto</p> <p>Control</p>	<p>1,2,3,4,5,6</p> <p>7,8,9,10,11,12</p> <p>13,14,15</p>

Capítulo III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1 Tipo de investigación

Es Básico, ya que analizó datos recopilados de las variables en un tiempo determinado y de esta manera contribuirá con nuevos conocimientos tal como lo señala CONCYTEC (2018) establece que tiene como objetivo apuntar a un conocimiento más completo mediante la comprensión de las relaciones que establecen los aspectos fundamentales de los fenómenos, de los hechos observables o entidades.

3.1.2 Nivel de investigación

Relacional ya que permite analizar y calcular el nivel de relación de las variables como son el uso de los videojuegos y relaciones familiares.

3.1.3 Diseño de investigación

No experimental transeccional ya que no existe alteración de variables, únicamente se observará los fenómenos tal como se encuentran, con la finalidad de describir y recopilar datos en un momento determinado.

Hernandez, Fernandez, & Baptista (2014) menciona que el diseño transeccional o transversal son estudios que recopilan información o datos en un solo punto en el tiempo de manera instantánea.

3.1.4 Enfoque de investigación

Es cuantitativo dado que se usó la recopilación y el reconocimientos de información para demostrar la hipótesis, para ello se mostrará de forma numérica los datos estadísticos y los porcentajes reflejados en los logros que se conseguirá con la aplicación del instrumento tal como Sánchez, Reyes & Mejía (2018)

refiere que el enfoque cuantitativo es la investigación basada en mediciones numéricas mediante la recopilación y el análisis de información.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Constituida con 98 adolescentes de la comunidad campesina de Huachis– Huari, 2023. Cuyas edades varían de 12 a 19 años, para Supo (2012) Una población es la agrupación de todas las unidades de análisis (sujetos u objetos) objeto de estudio que pueden representar una cualidad.

3.2.2 Muestra

Se utilizó muestra censal porque se aplicó el instrumento a todo el objeto de estudio con un total de 98 adolescentes que equivale al 100 %.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Encuesta:

Es la agrupación de métodos uniformados lo cual se utiliza en un estudio con el cual se recolecta y se estudia la información de un individuo o una población determinada con el objetivo de detallar las características. López (2011)

Ficha Técnica de un CUESTIONARIO

- Denominación** : Cuestionario de la adicción a videojuegos en red (CUAVIR)
- Autor** : Bellido & Cahuana, 2020
- Objetivo** : Evaluar las relaciones familiares de los adolescentes de la Comunidad Campesina de Huachis – Huari.
- Alcance** : Adolescentes de 12 años a más
- Aplicación** : Individual.
- Duración** : 15 minutos.
- Material** : Lapicero y papel bond
- Descripción** : El instrumento que tiene 42 ítems, organizado en cinco dimensiones: abstinencia, resistencia, interferencia con actividades, dependencia, conciencia de enfermedad; que corresponde a la adicción a videojuegos.
- Tipificación** : El cuestionario consta de cinco dimensiones de la variable actitud científica.

DIMENSIONES	ÍTEMS
Abstinencia	1, 26, 30, 32, 33, 40, 42.
Resistencia	3, 5, 7, 8, 10, 11, 12.
Interferencia con actividades	15, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 31, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41.
Dependencia	6, 9, 13, 14, 16, 17, 20.
Conciencia de enfermedad	2, 4.

Calificación: Se consideró la escala de Likert

1	Nunca
2	Rara vez
3	A veces
4	A menudo
5	Siempre

BAREMADO

Categoría	Percentil General	Interferencia	Dependencia	Abstinencia	Resistencia	Consistencia
Bajo	0-62	0-23	0-11	0-9	0-13	0-2
Medio	63-105	24-43	12-18	10-17	14-19	3
Alto	106 a más	44 a más	19 a más	18 a más	20 a más	4 a más

Propiedades Psicométricas:

Validación : Del cuestionario se obtuvo la validez del contenido mediante el criterio de expertos, todos con reconocida trayectoria, teniendo como resultado de 0.809 para del instrumento lo que indica alto grado de validez.

Confiabilidad : El cuestionario arrojó una confiabilidad utilizando el Alfa de Cronbach obteniendo un puntaje de 0.942 demuestran una confiabilidad aceptable. Asencios & Maguiña (2021) aplicaron prueba piloto al 10 % de una población de estudio similar, se empleó el alfa de Cronbach con el fin precisar la confiabilidad teniendo un logro de 0.947 que significa excelente confiabilidad.

Ficha Técnica del instrumento

- Denominación** : “Escala para medir las relaciones familiares”
- Autor** : Asencios , M & Maguiña , M (2022)
- Objetivo** : Evaluar las relaciones familiares de los adolescentes de la Comunidad Campesina de Huachis – Huari.
- Alcance** : Adolescentes de 12 a 19 años.
- Aplicación** : Individual / presencial.
- Duración** : 15 minutos.
- Material** : Lapicero y papel bond
- Descripción** : El instrumento que tiene 15 ítems, sistematizado en tres dimensiones: emocional, afectivo y cognitivo o intelectual; que corresponde a los elementos de las relaciones familiares.
- Tipificación** : El cuestionario consta de tres dimensiones de la variable relaciones familiares.

DIMENSIONES	ÍTEMS
Emocional	1 al 6
Afectivo	7 al 11
Cognitivo o intelectual	12 al 15

Calificación: Se consideró la escala de Likert

1	Nunca
2	Casi nunca
3	A veces
4	Casi siempre
5	Siempre

BAREMADO

Categoría	Puntaje Total	Emocional	Afectivo	Cognitivo
Bajo	15-35	6-14	5-12	4-9
Medio	36-55	15-22	13-18	10-15
Alto	56-75	23-30	19-25	16-20

Propiedades Psicométricas:

Validación : Los autores del cuestionario Asencios, M & Maguiña, M (2021) señalan que la validez de contenido se obtuvo mediante el criterio de expertos, teniendo como resultado el 0.80 lo cual se considera válidos para la prueba.

Confiabilidad : Se aplicó prueba piloto al 10 % de una población similar se usó el alfa de Cronbach con el fin de precisar la confiabilidad cuyo resultado fue 0.750 de buena confiabilidad.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Se utilizó el software SPSS versión 25 para el procesamiento del informe correspondiente a las variables del proyecto de investigación.

Es una agrupación de técnicas de tratamiento de datos para el estudio estadístico. Bausela (2005).

Se empleó el programa Excel versión 2016 para sistematizar los resultados del estudio.

Capítulo IV RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

VARIABLES INTERVINIENTES

Tabla 1 *Datos generales de la población.*

EDAD	%
Adolescencia temprana	50.0
Adolescencia tardía	50.0
TOTAL	100.0
GÉNERO	%
Femenino	53.1
Masculino	46.9
TOTAL	100.0

Nota. Elaboración propia

Interpretación:

Con referencia a la **edad**, en la tabla se percibe a 98 adolescentes encuestados donde se puede evidenciar el 50 % se encuentra en la adolescencia temprana, a partir de los 12 hasta 14 años y la adolescencia tardía que es desde 15 a 19 años.

En relación al **género** de los 98 adolescentes encuestados, se puede evidenciar que el 53.1% son femeninas y el 46.9% son masculinos, se logra evidenciar que la intervención femenina prevalece y es más activa que la masculina.

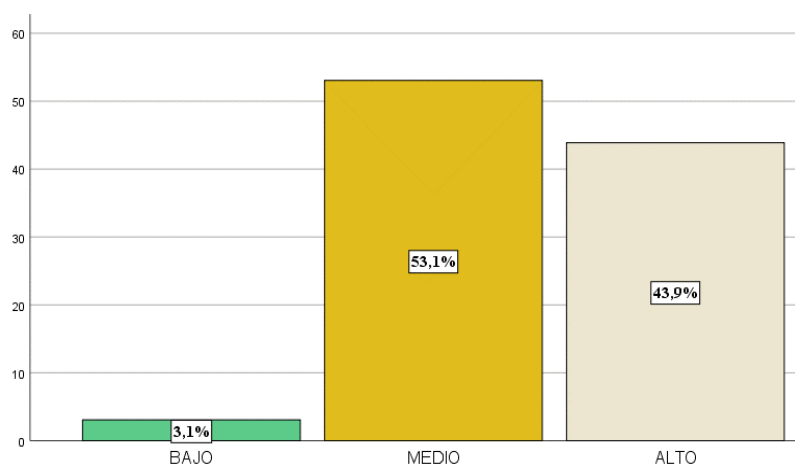
VARIABLES RELEVANTES

Tabla 2 Frecuencia y porcentaje de adicción a videojuego en red de los adolescentes.

	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	3	3.1
MEDIO	52	53.1
ALTO	43	43.9
Total	98	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 1 Porcentaje de adicción a videojuego en red de los adolescentes.



Nota. Elaboración propia

Interpretación:

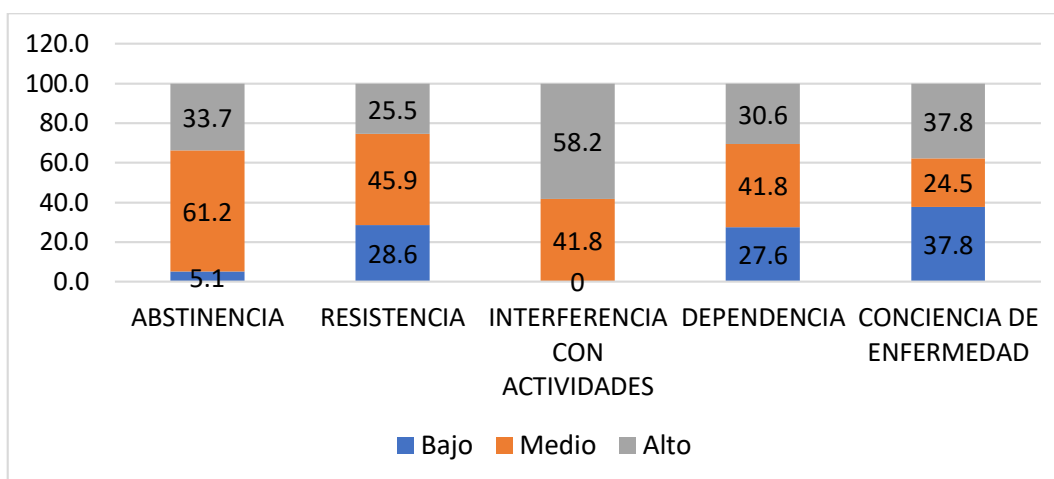
De los 98 adolescentes encuestados con relación a la variable de la adicción a videojuegos en red se puede observar que en su gran mayoría que equivale al 53.1% (52 adolescente) presentan un nivel medio, el 43.9% (43 adolescentes) muestran un nivel alto de adicción a videojuegos y solo el 3.1% (3 adolescentes) muestran un nivel bajo de adicción en videojuego.

Tabla 3 Frecuencia y Porcentaje de las dimensiones de la variable adicción a videojuego en red

	ABSTINENCIA	RESISTENCIA	INTERFERENCIA CON ACTIVIDADES	DEPENDENCIA	CONCIENCIA DE ENFERMEDAD
	%	%	%	%	%
Bajo	5.1	28.6	0	27.6	37.8
Medio	61.2	45.9	41.8	41.8	24.5
Alto	33.7	25.5	58.2	30.6	37.8
TOTAL	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 2 Porcentajes de las dimensiones de adicción a videojuego en red



Nota. Elaboración propia

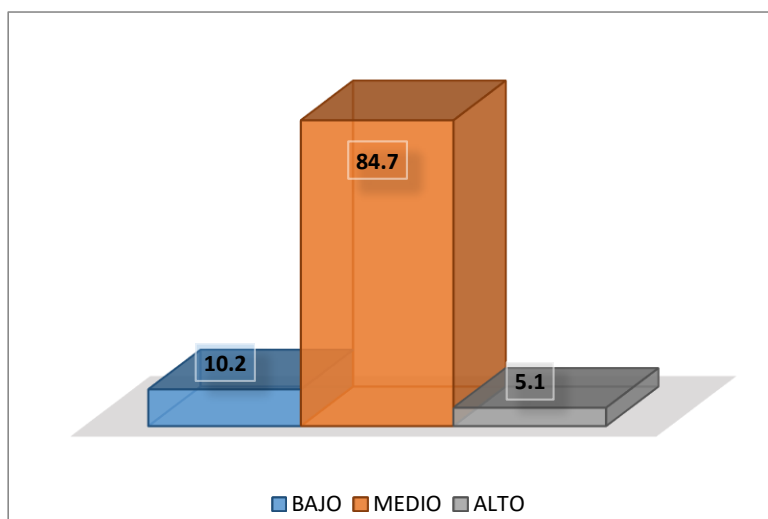
Interpretación:

Podemos observar que en la dimensión de abstinencia el mayor porcentaje se encuentra ubicado en un nivel medio con un 61.2%, en el nivel de resistencia el mayor porcentaje se encuentra en el nivel medio con el 45.9%, en el nivel de interferencia con actividades el mayor porcentaje se localiza en el nivel alto con el 58.2%, en el nivel de dependencia el porcentaje superior se ubica en el nivel medio con un 41.8% y para concluir en la dimensión de conciencia de enfermedad se ubica en un nivel bajo con un 37.8% de manera similar en un nivel alto con un 37.8%.

Tabla 4 Frecuencia y porcentaje de las relaciones familiares de los adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje
BAJO	10	10.2
MEDIO	83	84.7
ALTO	5	5.1
Total	98	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 3 Porcentaje de niveles de las relaciones familiares de los adolescentes

Nota. Elaboración propia

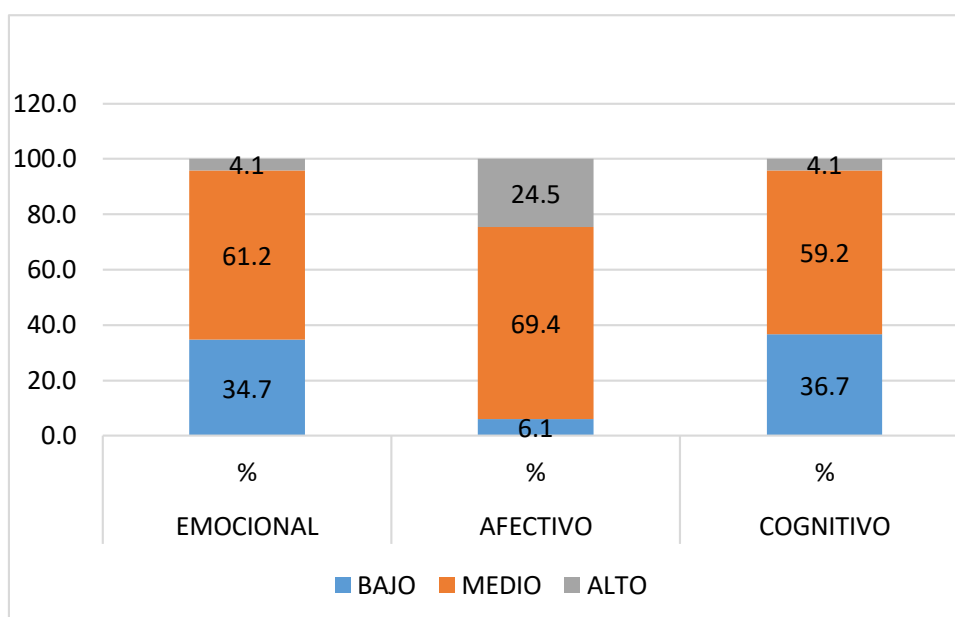
Interpretación:

Del total de los 98 adolescentes encuestados se visualiza que el 84.7% (adolescentes) presentan un nivel medio de relaciones familiares, como también un 10.2% (10 adolescente) manifestaron que sus relaciones familiares son de nivel bajo y solo el 5.1% (5 adolescentes) preciso que tiene un nivel alto con respecto a las relaciones familiares.

Tabla 5 Frecuencia y porcentaje de las dimensiones de la variable relaciones familiares.

	EMOCIONAL		AFECTIVO		COGNITIVO	
	f	%	f	%	F	%
Bajo	34	34.7	6	6.1	36	36.7
Medio	60	61.2	68	69.4	58	59.2
Alto	4	4.1	24	24.5	4	4.1
TOTAL	98	100.0	98	100.0	98	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 4 Porcentajes por niveles de las dimensiones de la variable relaciones familiares

Nota. Elaboración propia

Interpretación:

Podemos observar que en las tres dimensiones tanto emocional, afectivo y cognitivo los mayores porcentajes se encuentran en el nivel medio tanto en emocional con el 61.2%, el afectivo con 69.4% y el cognitivo con un 59.2%, esto nos quiere decir que el mayor porcentaje de relaciones familiares se presentan en un nivel medio.

4.2 Contrastación de hipótesis

HIPOTESIS GENERAL.

H_a El uso de los videojuegos se asocia con las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

H_o El uso de los videojuegos no se asocia con las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

Nivel De Significancia

Un $p,000 < 0.05$, corresponde a la aceptación de la H_a

Tabla 6 *Correlación de las variables.*

			USO DE VIDEOJUEGOS	RELACIONES FAMILIARES
Rho de Spearman	USO DE VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,443**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	98	98
	RELACIONES FAMILIARES	Coeficiente de correlación	,443**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	98	98

Lectura Del P- Valor

Establecida la población de adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se ha alcanzado los valores siguientes: Valor de $p = 0.000$ menor a 0.05 y Rho de Spearman = $0,443 = 44,3\%$ que equivale a la correlación entre variables uso de los Videojuegos y Relaciones Familiares.

Toma De Decisión

Por consecuencia, se logró una correlación positiva moderada correspondiente de las variables de estudio: Uso de Videojuegos y Relaciones Familiares en los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

Interpretación Del P- Valor

En los 98 datos observados de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023, se halló que existe una correlación positiva moderada de (rho – ,443) de los valores del uso de Videojuegos y Relaciones Familiares de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 1

H_{a1} El uso de los videojuegos se asocia con el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

H_{o1} El uso de los videojuegos no se asocia con el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

Nivel De Significancia

Un $p,000 < 0.05$, corresponde a la aceptación de la Ha

Tabla 7 *Correlación de uso de videojuego y dimensión emocional.*

			USO DE VIDEOJUEGOS	DIMENSION EMOCIONAL
Rho de Spearman	USO DE VIDEOJUEGOS	Coefficiente de correlación	1,000	,435**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	98	98
	DIMENSION EMOCIONAL	Coefficiente de correlación	,435**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	98	98

Lectura Del P- Valor

Establecida la población de adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se obtuvo los valores siguientes: Valor de $p = 0.000$ menor a 0.05 y Rho de Spearman = 0,435 = 43,5% que corresponde a correlación de la variable uso de los Videojuegos y la dimensión emocional en las Relaciones Familiares.

Toma De Decisión

En consecuencia, se encuentra una correlación positiva moderada correspondiente de las variables de estudio: Uso de Videojuegos y el nivel emocional en las Relaciones Familiares en los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari.

Interpretación Del P- Valor

En los 98 datos observados de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se halló una correlación positiva moderada de (rho = ,435) entre los valores del uso de Videojuegos y la dimensión emocional en las Relaciones Familiares de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

H_{a2} El uso de los videojuegos se asocia con el nivel afectivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

H_{o2} El uso de los videojuegos no se asocia con el nivel afectivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

Nivel De Significancia

Un p ,008 > 0.05, corresponde a la aceptación de la Ho

Tabla 8 *Correlación de uso de videojuego y dimensión afectivo.*

			USO DE VIDEOJUEGOS	DIMENSION AFECTIVO
Rho de Spearman	USO DE VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,324**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	98	98
	DIMENSION AFECTIVO	Coeficiente de correlación	,324**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	98	98

Lectura Del P- Valor

Dada la población de adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se obtuvo los valores siguientes: Valor de p = 0.008 mayor a 0.05 y Rho de Spearman = 0,324

= 32,4% que corresponde a correlación de la variable uso de los Videojuegos y la dimensión afectiva en las Relaciones Familiares.

Toma De Decisión

En consecuencia, se halló una correlación positiva baja correspondiente de las variables de estudio: Uso de Videojuegos y el nivel afectivo en las Relaciones Familiares en los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari.

Interpretación Del P- Valor

En los 98 datos observados de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se encontró que existe correlación ($\rho = ,324$) entre los valores del uso de Videojuegos y la dimensión afectiva en las Relaciones Familiares de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari.

HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

H_{a3} El uso de los videojuegos se asocia con el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

H_{o3} El uso de los videojuegos no se asocia con el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.

Nivel De Significancia

Un $p ,107 > 0.05$, corresponde a la aceptación de la Ho.

Tabla 9 *Correlación de uso de videojuego y dimensión cognitivo*

			USO DE VIDEOJUEGOS	DIMENSION COGNITIVO
Rho de Spearman	USO DE VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	,200
		Sig. (bilateral)	.	,107
		N	98	98
	DIMENSION COGNITIVO	Coeficiente de correlación	,200	1,000
		Sig. (bilateral)	,107	.
		N	98	98

Lectura Del P- Valor

Dada la población de estudio de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se halló los valores siguientes: Valor de $p = 0.107$ mayor a 0.05 y Rho de Spearman $= 0,200 = 20,0\%$ que corresponde a correlación de la variable uso de los Videojuegos y el nivel cognitivo en las Relaciones Familiares.

Toma De Decisión

En consecuencia, existe correlación positiva baja correspondiente de las variables de estudio: Uso de Videojuegos y el nivel cognitivo en relaciones Familiares en los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

Interpretación Del P- Valor

En los 98 datos observados de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, se descubrió que existe una correlación de (rho – ,200) entre los valores del uso de Videojuegos y el nivel cognitivo en las Relaciones Familiares de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023.

Capítulo V DISCUSIÓN

5.1 Discusión

De acuerdo al análisis se halló una relación significativa de las variables en un nivel medio con un 53.1 % para el uso de videojuegos y 84.7 % para las relaciones familiares. En las dimensiones de Abstinencia, Resistencia, Dependencia se obtuvo un nivel medio con el 61.2%, 45.9%, 41.8% respectivamente, en cambio en la dimensión interferencia con actividades se obtuvo un nivel alto con el 58.2% y en la dimensión Conciencia de enfermedad se obtuvo un nivel alto 37.8%, de manera similar encontramos un nivel bajo con un 37.8%.

En las dimensiones emocional, afectivo y cognitivo se obtuvo un nivel medio con 61.2%, 69.4% y 59.2% respectivamente.

En comparación con la investigación de Lizárraga & Meza (2020) en su investigación “Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de una institución educativa de Huancayo” no existe relación significativa entre las variables. En cuanto a la variable de funcionamiento familiar se obtuvo un nivel bueno con el 72.5%, y con respecto a la dependencia de videojuegos se obtuvo un nivel bajo con el 46.2 %.

Capítulo VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: En el objetivo general se estableció la correlación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 de los cuales existe relación positiva moderada entre las variables del uso de videojuegos y relaciones Familiares, lo cual ha sido confirmada por la prueba Rho de Spearman de 0,443 y Valor de $p = 0.000$.

Segunda: En el objetivo específico se determinó la correlación entre el uso de los videojuegos y el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023, existe relación positiva moderada entre la variable de Uso de los videojuegos y el nivel emocional de las relaciones familiares lo cual ha sido confirmada por la prueba Rho de Spearman de 0,435 y Valor de $p = 0.000$.

Tercera: Se determinó la correlación entre el uso de los videojuegos y el nivel afectivo de las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023, de los cuales existe relación positiva baja entre la variable de Uso de los videojuegos y el nivel afectivo de las relaciones familiares lo cual ha sido comprobada por la prueba Rho de Spearman de 0,324 y Valor de $p = 0.008$ mayor al 5%.

Cuarto: En el objetivo específico 3 se determinó la correlación entre el uso de los videojuegos y el nivel cognitivo de las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 de los cuales existe relación positiva baja entre la variable de Uso de los videojuegos y el nivel cognitiva de las relaciones familiares lo cual ha sido comprobada por la prueba Rho de Spearman de 0,200 y Valor de $p = 0.107$ mayor al 5%.

6.2 Recomendaciones

Coordinar y buscar redes de apoyo para que fortalezcan los lazos familiares con los adolescentes mediante talleres, charlas educativas y productivas a cargo de las juntas directiva en coordinación con la Municipalidad de Huachis con la finalidad de mejorar las relaciones familiares ya que se encuentra en un nivel medio con tendencia a alcanzar un nivel elevado en cuanto al uso de los videojuegos en red en los adolescentes.

Establecer normas dentro del hogar con los progenitores de los adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari ya sea poniendo límites con respecto al uso de videojuegos u otro distractor para los adolescentes que perjudiquen la relación familiar, participar en los talleres que realizan las autoridades o entidades del estado con la intención de prosperar el nivel emocional de los adolescentes.

Coordinar con las autoridades pertinentes (alcalde y director de la institución educativa y padres de familia), el límite de horario del wi-fi gratis que brinda la municipalidad para que los adolescentes puedan ayudar en casa, pasar más tiempo en familia y cumplir con deberes del colegio.

Se recomienda a la población estudiada mejorar y fortalecer la comunicación con sus padres, en vista que los resultados de la investigación demuestran que la variable de relaciones familiares se encuentra en un nivel medio.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Bausela, E. (2005). Spss: un instrumento de análisis de datos cuantitativos. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 2(4), 62-69. Obtenido de <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/020204/A3mar2005.pdf>
- Zegarra, S., & Torres, E. (28 de Enero de 2022). Los videojuegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. *revista científica*, I(4). doi:<https://doi.org/10.53673/rc.v1i4.20>
- Amarís , M., Paternina, A., & Vargas, K. (2004). Relaciones familiares en familias desplazadas por la violencia ubicadas en "la cangrejera". *Psicología desde el Caribe*(14), 91-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301405.pdf>
- Andrade, L., Carbonell , X., & López, V. (Septiembre de 2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes Ecuatorianos. *Health and Addictions salud y drogas*, 19(1), 1-10. Obtenido de <http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2019/02/videojugadores-Ecuador.pdf>
- Bellido, Y., & Cahuana, M. (2020). Construcción y propiedades psicométricas de un cuestionario para medir el nivel de adicción a videojuegos en red (CUAVIR) de

la ciudad de Juliaca – 2020. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*, 16-17.

Obtenido de

https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/rc_salud/article/view/1423/1802

Cueva, R., & Valencia, P. s. (2022). *Dependencia a videojuegos y agresividad en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Manuel González Prada,*

Huari 2022. Huaraz. Obtenido de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102449/Cueva_MRDP-Valencia_VPM-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Lizárraga, S., & Meza, B. (Marzo- Setiembre de 2020). *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de la Institucion*

Educativa de Huancayo, 2020. Huancayo . Huancayo - Perú: Universidad

Peruana Los Andes. Obtenido de

<https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/1939>

López, V. (2011). Técnicas de recopilación de datos en la investigación científica.

Revista Electronica en Linea, 10.

Malander, N. (enero-junio de 2019). Adicciones tecnológicas en adolescentes:relación con la percepción de las prácticas parentales. *Drugs and Addictive Behavior,*

4(1), 25-45. Obtenido de

<https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/DAB/article/view/2761/pdf>

Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos –*

Puno, 2016. Puno: Universidad Nacional Del Altiplano. Obtenido de

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6609/Mamani_Yucra_Dina_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moncada , J., & Chacón, Y. (Enero-Junio de 2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación. *Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portuga*(21), 43-49. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

Oshin, V. (2018). *La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la institución educativa secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017*. Puno: Universidad Nacional Del Altiplano. Obtenido de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7324/Pizarro_Veronica_Oshin.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quispe , M. (2022). *Adicción A Videojuegos Y Disfunción Familiar En Adolescentes De Una Institución Educativa De Arequipa, 2022*. Arequipa. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fa9df869-288c-4493-a291-c2be0a5680cc/content>

Sanchez , H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de Términos en investigación científica, tecnológica y humanidades*. Lima: Universidad Ricardo Palma: Vicerrectorado de Investigación. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Siemens, G. (12 de Diciembre de 2007). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Bogota. Obtenido de

https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Simone, B., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*.

Revista de Pensamiento e Investigación Social. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

7.2 Fuentes bibliográficas

Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México: Mc. Craw Hill. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Rodriguez, M., & Martinez, M. (2015). *La teoría familiar sistémica de Bowen: avances y aplicación terapéutica*. España: Mc Graw Hill Education. Obtenido de <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbm90ZW50ZWNhc3BzaXF1ZXxneDo3NmE0ZjhhNTdiY2JhMDQ>

Sanchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de Términos en investigación científica, tecnológica y humanidades*. Lima: Universidad Ricardo Palma: Vicerrectorado de Investigación. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Supo, J. (2012). *Metodología de la investigación científica para las ciencias de la salud: Seminario de Investigación científica*. Obtenido de <http://red.unal.edu.co/cursos/ciencias/1000012/un3/pdf/seminv-sinopsis.pdf>

7.3 Fuentes hemerográficas

Glosario de termino del CONCYTEC. (2018). Termino de glosario:Investigacion Basica. *Diario Oficial El Peruano*, 7. Obtenido de <https://perucris.concytec.gob.pe/comunidad/glosario>

7.4 Fuentes electrónicas

El centro Bowen para el Estudio de la Familia. (2021). *Proceso Emocional en la Sociedad*. Obtenido de <https://www.thebowncenter.org/espanol/mas-informacion-sobre-la-teoria-de-bowen>

El centro Bowen para el Estudio de la Familia. (2021). *Triangulos*. Obtenido de <https://www.thebowncenter.org/espanol/mas-informacion-sobre-la-teoria-de-bowen>

Ministerio de Salud. (2021). *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes*. Lima . Obtenido de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes>

Organización Mundial de la Salud. (20 de Mayo de 2018). *France 24*. Obtenido de La OMS incluye la adicción a los videojuegos como un trastorno mental: <https://www.france24.com/es/20180620-salud-adiccion-videojuegos-trastorno-mental>

Organizacion Mundial de la Salud. (2021). *Organizacion Mundial de la Salud*. Obtenido de https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1

ANEXOS

01 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis –Huari 2023					
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p style="text-align: center;">GENERAL</p> <p>¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023?.</p>	<p style="text-align: center;">GENERAL</p> <p>Determinar la relación entre el uso de los videojuegos y relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023.</p>	<p style="text-align: center;">GENERAL</p> <p>El uso de los videojuegos se asocia con las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis – Huari, 2023 en un nivel medio.</p>	<p style="text-align: center;">Variable 1</p> <p style="text-align: center;">USO DE LOS VIDEOJUEGOS</p>	<p style="text-align: center;">Variable 1</p> <p style="text-align: center;">Dimensiones</p> <p>Abstinencia</p> <p>Resistencia</p> <p>Interferencia con actividades</p> <p>Dependencia</p> <p>Conciencia de enfermedad</p>	<p style="text-align: center;">METODO:</p> <p>Científico</p> <p>Hipotético – deductivo</p> <p style="text-align: center;">Tipo : Relacional</p> <p style="text-align: center;">Nivel:</p> <p>Básico.</p> <p style="text-align: center;">Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p>

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		Indicadores	Diseño:
¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023?	Identificar la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023.	El uso de los videojuegos se asocia con el nivel emocional en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023 en un nivel medio.		Malestar emocional Necesidad del juego Alteración o perturbación Priorización del juego Grado de adicción	Diseño: No experimental- Transeccional Población: Se aplicará a toda la población (98 adolescentes) de la comunidad campesina de Huachis - Huari. Técnica: Encuesta Instrumento: Variable 1 Cuestionario (cuavir) Autor: Bellido & Cahuana (2020).
¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel afectivo en las relaciones familiares	Identificar la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel afectivo en las relaciones familiares	El uso de los videojuegos se asocia con el nivel afectivo en las relaciones familiares en			

<p>en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023?.</p> <p>¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023 ?</p>	<p>en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023.</p> <p>Identificar la relación entre el uso de los videojuegos y el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023.</p>	<p>adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023 en un nivel medio.</p> <p>El uso de los videojuegos se asocia con el nivel cognitivo en las relaciones familiares en adolescentes de la comunidad campesina de Huachis - Huari, 2023 en un nivel medio.</p>	<p>Variable 2</p> <p>RELACIONES FAMILIARES</p>	<p>Variable 2</p> <p>Dimensiones</p> <p>El nivel emocional</p> <p>El nivel afectivo</p> <p>El nivel cognitivo o intelectual</p> <p>Indicadores</p> <p>Instintivo</p> <p>Automático</p> <p>Inconsciente</p> <p>Sentimiento</p> <p>Respeto</p> <p>Control</p>	<p>Variable 2</p> <p>Cuestionario para medir la relación familiar</p> <p>Autor: Asencios & Maguiña (2022).</p>
--	---	--	--	--	---

02 INSTRUMENTOS PARA LA TOMA DE DATOS

CUESTIONARIO PARA MEDIR EL NIVEL DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN RED (CUAVIR)

AUTOR: (Bellido & Cahuana, 2020)

1. Datos generales

Edad: _____ Sexo: F () M ()

Instrucciones:

Estimados adolescentes en el siguiente cuestionario hay una serie de frases referidas a tus relaciones con otras personas. Señale redondeando con un círculo la respuesta que mejor se ajuste a usted según su parecer. Si considera que ninguna de las alternativas se ajusta de manera exacta, igualmente responda teniendo en cuenta la respuesta más adecuada para su caso. Recuerda que no hay respuestas buenas ni malas

Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Siempre
1	2	3	4	5

N°	PREGUNTAS/ ITEMS	N	RV	AV	AM	S
VARIABLE: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN RED						
1	Prefiero jugar un videojuego en vez de estar en clases .	N	RV	AV	AM	S
2	He faltado seguidamente a clases por estar jugando videojuegos en red.	N	RV	AV	AM	S
3	Juego más de una hora al día.	N	RV	AV	AM	S
4	Pienso que exageran todos al decirme que soy adicto a los videojuegos.	N	RV	AV	AM	S
5	Cuando yo me quedo solo en casa, no encuentro otra actividad interesante que el estar jugando con la computadora.	N	RV	AV	AM	S
6	Prefiero jugar que conversar con una persona del sexo opuesto.	N	RV	AV	AM	S
7	Cuando menos lo espero siento que anochece rápidamente.	N	RV	AV	AM	S
8	Mientras juego no siento que paso más de dos horas.	N	RV	AV	AM	S
9	Tengo más amigos en red, que conocí jugando un videojuego que realizando otras actividades	N	RV	AV	AM	S
10	Mis amigos dicen que soy adicto a los videojuegos en red, yo pienso que se equivocan..	N	RV	AV	AM	S
11	Mis padres me han llamado la atención porque paso más tiempo Jugando en la red, que haciendo mis deberes.	N	RV	AV	AM	S
12	Considero que estar más de tres horas jugando el internet no es malo.	N	RV	AV	AM	S
13	He gastado el poco dinero invirtiendo en los beneficios que ofrecen los videojuegos en red.	N	RV	AV	AM	S
14	Prefiero jugar videojuegos, que participar en reuniones familiares.	N	RV	AV	AM	S
15	Me he olvidado de desayunar, almorzar y cenar por estar jugando Videojuegos en red.	N	RV	AV	AM	S
16	Suelo incitar a mis amigos para seguir jugando en red y poder obtener más beneficios del juego.	N	RV	AV	AM	S
17	Suelo estar mucho tiempo jugando en red que olvido comunicarme con mi familia.	N	RV	AV	AM	S
18	Suelo llegar tarde a clases por estar jugando videojuegos en red.	N	RV	AV	AM	S
19	Pienso que mis padres exageran al regañarme cuando me quedo jugando más de dos horas en el internet.	N	RV	AV	AM	S

20	Prefiero invertir mi dinero para obtener beneficios del videojuego.	N	RV	AV	AM	S
21	Cuando veo a mis amigos jugar siento la necesidad de jugar con ellos.	N	RV	AV	AM	S
22	Prefiero jugar videojuegos que hacer deportes u otra actividad.	N	RV	AV	AM	S
23	Prefiero conversar mediante video chat mientras juego.	N	RV	AV	AM	S
24	Pienso que debo jugar más tiempo para ganar más experiencia y subir a niveles más altos.	N	RV	AV	AM	S
25	Suelo llegar tarde a mi trabajo y/o clases por quedarme un momento más jugando en red.	N	RV	AV	AM	S
26	Tengo la necesidad de estar conectado en la red.	N	RV	AV	AM	S
27	Me privo de cosas para ahorrar dinero y gastar en el internet.	N	RV	AV	AM	S
28	Suelo a veces jugar en mis horas laborables si cuento con internet.	N	RV	AV	AM	S
29	Mientras que el docente explica las clases yo estoy jugando algún videojuego.	N	RV	AV	AM	S
30	Suelo perder la noción del tiempo cuando juego en red.	N	RV	AV	AM	S
31	Prefiero pasar el tiempo jugando un videojuego a estar con amistades.	N	RV	AV	AM	S
32	Descuido mis actividades por pensar o planear estrategias para ganar en los videojuegos en red.	N	RV	AV	AM	S
33	Siento la necesidad de jugar un videojuego por internet a cada momento.	N	RV	AV	AM	S
34	No cumplo con mis tareas porque me paso el tiempo jugando un videojuego.	N	RV	AV	AM	S
35	Si soy adicto a los videojuegos, eso a la gente no debería importar.	N	RV	AV	AM	S
36	Cuando no juego me pongo a ver a otras personas jugando.	N	RV	AV	AM	S
37	Suelo estar al pendiente de los niveles de juego en mis horas de trabajo y/o en clases.	N	RV	AV	AM	S
38	Mi familia ha tenido problemas porque he estado mucho tiempo Jugando en el internet	N	RV	AV	AM	S
39	Cuando realizo otras actividades, pienso constantemente qué estaría haciendo yo jugando videojuegos.	N	RV	AV	AM	S
40	He sentido que la cantidad de horas de juego no son suficientes.	N	RV	AV	AM	S
41	Suelo desvelarme jugando en la red toda una noche para ganar más niveles.	N	RV	AV	AM	S
42	Me siento ansioso por jugar en red y ganar más niveles.	N	RV	AV	AM	S

¡¡Muchas gracias!!



CUESTIONARIO PARA MEDIR LA RELACIÓN FAMILIAR

AUTOR: Asencios & Maguiña (2022)

1. Datos generales

Edad: ___ Sexo: F () M ()

Instrucciones :

Estimado adolescente en el siguiente cuestionario marca una X en el cuadro de respuesta que mejor se ajuste a usted según su parecer. Si considera que ninguna de las alternativas se ajusta de manera exacta, igualmente responda teniendo en cuenta la respuesta más adecuada para su caso.

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	PREGUNTAS	1	2	3	4	5
VARIABLE 1 : RELACIONES FAMILIARES						
Dimensión 1: Nivel emocional						
Indicador 1: Instintivo						
1	Actúo de manera rápida ante cualquier hecho pensando que es lo correcto	1	2	3	4	5
2	Me dejo llevar por mis impulsos ante cualquier situación familiar .	1	2	3	4	5
Indicador 2 : Automático						
3	Impongo mi punto de vista sin medir las consecuencias.	1	2	3	4	5
4	Contesto de manera exaltada sin pensar que es incorrecto.	1	2	3	4	5
Indicador 3 : Inconsciente						
5	No mido las consecuencias que pueden generar mis acciones.	1	2	3	4	5
6	Me olvido de saludar a mis padres cuando regreso a casa.	1	2	3	4	5
Dimensión 2 : Nivel afectivo						
Indicador 1: Sentimiento						
7	Mis padres suelen mostrarme sus sentimientos en cualquier momento.	1	2	3	4	5
8	Suelo ser una persona cariñosa con mi familia.	1	2	3	4	5
9	Me considero la persona más sensible ante cualquier situación que suceda en mi familia.	1	2	3	4	5
Indicador 2: Respeto						
10	Cuando estoy de mal humor en ocasiones trato mal a los demás.	1	2	3	4	5

11	Respeto las comentarios negativas de los integrantes de mi familia.	1	2	3	4	5
Dimensión 3 : Nivel cognitivo o intelectual						
Indicador 1: Control						
12	Cuando existen problemas familiares, dejo que los demás arreglen sus problemas y prefiero retirarme.	1	2	3	4	5
13	Cuando me regañan no me quedo callado y suelo responder de inmediato.	1	2	3	4	5
Indicador 2: Razón						
14	Cuando opino de cualquier tema, pienso que yo siempre tengo la razón.	1	2	3	4	5
15	Siento que mis padres me reprochan sin motivo alguno.	1	2	3	4	5

¡¡Muchas gracias!!

03 TRABAJO ESTADÍSTICO DESARROLLADO

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Código	Numérico	4	0		Ninguno	Ninguno	4	Derecha	Escala	Entrada
2	Edad	Numérico	4	0		{1, 12}...	Ninguno	4	Derecha	Escala	Entrada
3	Sexo	Numérico	4	0		{1, Femenin...	Ninguno	4	Derecha	Nominal	Entrada
4	x1	Numérico	4	0	Actúo de man...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
5	x2	Numérico	4	0	Me dejo llevar p...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
6	x3	Numérico	4	0	Impongo mi pu...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
7	x4	Numérico	4	0	Contesto de m...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
8	x5	Numérico	4	0	No mido las co...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
9	x6	Numérico	4	0	Me olvido de sa...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
10	x7	Numérico	4	0	Mis padres sue...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
11	x8	Numérico	4	0	Suelo ser una p...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
12	x9	Numérico	4	0	Me considero l...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
13	x10	Numérico	4	0	Cuando estoy d...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
14	x11	Numérico	4	0	Respeto las co...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
15	x12	Numérico	4	0	Cuando existen...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
16	x13	Numérico	4	0	Cuando me reg...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
17	x14	Numérico	4	0	Cuando opino d...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
18	x15	Numérico	4	0	Siento que mis ...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
19	y1	Numérico	4	0	Prefiero jugar u...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
20	y2	Numérico	4	0	He faltado segu...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
21	y3	Numérico	4	0	Juego más de ...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
22	y4	Numérico	4	0	Pienso que exa...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
23	y5	Numérico	4	0	Cuando yo me ...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada
24	y6	Numérico	4	0	Prefiero jugar q...	{1, Nunca}...	Ninguno	4	Derecha	Ordinal	Entrada

Archivo Editar Ver Datos Transformar **Analizar** Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

12: y4 3

Visible: 81 de 81 variables

- Informes
 - Estadísticos descriptivos
 - Frecuencias...
 - Descriptivos...
 - Explorar...
 - Tablas cruzadas...
 - Análisis TURF
 - Razón...
 - Gráficos P-P...
 - Gráficos Q-Q...
 - Estadísticas bayesianas
 - Tablas
 - Comparar medias
 - Modelo lineal general
 - Modelos lineales generalizados
 - Modelos mixtos
 - Correlacionar
 - Regresión
 - Loglineal
 - Redes neuronales
 - Clasificar
 - Regulación de dimensiones
 - Escala
 - Pruebas no paramétricas
 - Predicciones
 - Supervivencia
 - Respuesta múltiple
 - Análisis de valores perdidos...
 - Imputación múltiple
 - Muestras complejas
 - Simulación...
 - Control de calidad
 - Cunya COR...
 - Modelado espacial y temporal...
 - Marketing directo

Vista de datos Vista de variables

Ve a Configuración para activar Windows.

Archivo		Editar		Ver		Datos		Transformar		Analizar		Gráficos		Utilidades		Ampliaciones		Ventana		Ayuda											
Código		Edad		Sexo		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9		
39		17	Mas...	A ve...	A ve...	Casi...	Sie...	Casi...	Casi...	Sie...	Sie...	A ve...	Nunca	A ve...	A ve...	Nunca	A ve...	Sie...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
40		17	Mas...	A ve...	A ve...	Casi...	Sie...	Casi...	Casi...	Sie...	Sie...	A ve...	Nunca	A ve...	A ve...	Nunca	A ve...	Sie...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
41		18	Fem...	A ve...	Casi...	Sie...	Casi...	Casi...	A ve...	A ve...	Sie...	Sie...	Sie...	Nunca	Casi...	Casi...	Casi...	A ve...	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
42		15	Fem...	A ve...	A ve...	Casi...	Nunca	A ve...	Nunca	Sie...	A ve...	A ve...	A ve...	Nunca	Casi...	Casi...	A ve...	A ve...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
43		16	Fem...	Sie...	Nunca	A ve...	Casi...	Nunca	Casi...	Sie...	Sie...	Sie...	Nunca	Sie...	Sie...	Nunca	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
44		14	Fem...	Nunca	Sie...	Sie...	Nunca	Casi...	Nunca	A ve...	Sie...	Sie...	Nunca	Casi...	Nunca	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
45		14	Fem...	A ve...	Nunca	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Sie...	Sie...	Sie...	Nunca	Casi...	Nunca	Nunca	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
46		16	Fem...	A ve...	Casi...	A ve...	A ve...	A ve...	Sie...	A ve...	Casi...	A ve...	A ve...	A ve...	Casi...	A ve...	A ve...	A ve...	A ve...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca
47		17	Fem...	A ve...	Casi...	Casi...	A ve...	Casi...	Nunca	Casi...	A ve...	Sie...	A ve...	Casi...	Casi...	Casi...	Nunca	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
48		15	Mas...	Casi...	Nunca	Nunca	A ve...	A ve...	Nunca	Sie...	A ve...	Nunca	Casi...	Nunca	Casi...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
49		17	Fem...	Casi...	Casi...	A ve...	A ve...	A ve...	Nunca	Sie...	Sie...	A ve...	Casi...	Casi...	A ve...	A ve...	A ve...	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
50		15	Fem...	Nunca	A ve...	Nunca	A ve...	Nunca	Sie...	Sie...	A ve...	Casi...	A ve...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
51		14	Mas...	Sie...	Casi...	Nunca	Nunca	Casi...	Nunca	Sie...	Sie...	Casi...	Casi...	A ve...	Nunca	Casi...	Casi...	Casi...	Rara...	Nunca	A ve...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	
52		16	Mas...	A ve...	Casi...	Casi...	A ve...	Casi...	Sie...	A ve...	Casi...	A ve...	Casi...	A ve...	Casi...	Sie...	Casi...	Casi...	Rara...	Rara...	Rara...	Rara...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
53		17	Fem...	Sie...	Casi...	Nunca	Nunca	Casi...	Nunca	Sie...	Sie...	A ve...	A ve...	Casi...	A ve...	Nunca	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
54		18	Fem...	A ve...	A ve...	Casi...	Casi...	A ve...	Casi...	Casi...	Casi...	Casi...	Casi...	A ve...	A ve...	Casi...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
55		14	Mas...	Casi...	A ve...	A ve...	Casi...	A ve...	Nunca	Sie...	Casi...	Casi...	Casi...	Sie...	Sie...	Casi...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
56		13	Mas...	A ve...	A ve...	Casi...	A ve...	Sie...	A ve...	Casi...	Sie...	Nunca	Casi...	Casi...	Sie...	Sie...	Casi...	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
57		14	Mas...	Casi...	Casi...	Nunca	Casi...	Casi...	A ve...	Nunca	Casi...	Casi...	Casi...	Casi...	Casi...	Casi...	A ve...	Casi...	A ve...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	A m...	
58		15	Fem...	Casi...	A ve...	Nunca	Sie...	A ve...	Nunca	Casi...	A ve...	A ve...	Casi...	Casi...	Nunca	Casi...	A ve...	Nunca	A ve...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
59		13	Fem...	A ve...	Casi...	A ve...	A ve...	Casi...	Nunca	Sie...	Casi...	A ve...	Casi...	A ve...	Casi...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	
60		14	Mas...	A ve...	Casi...	Casi...	Sie...	Casi...	Casi...	A ve...	Casi...	Nunca	Casi...	A ve...	Casi...	A ve...	A ve...	Casi...	Rara...	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	Nunca	

Vista de datos Vista de variables

Ve a Configuración para activar Windows.