



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

**“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA
FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA”**

Requisito previo para optar por el Título de Psicóloga Clínica

Autora: Tapia Zapata Nasly Andrea

Tutor: Psi.Cl.Mg. Gaibor Gonzalez, Ismael Alvaro

Ambato- Ecuador

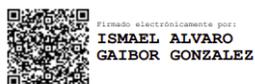
Marzo 2022

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema: **“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA”** de Tapia Zapata Nasly Andrea, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, marzo 2022

EL TUTOR



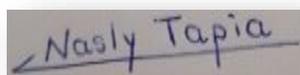
Psi.Cl.Mg. Gaibor Gonzalez, Ismael Alvaro

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Los criterios emitidos en el proyecto de investigación: “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA” como también el contenido, ideas, análisis, conclusiones y recomendaciones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona como autora de este trabajo de titulación.

Ambato, marzo 2022

LA AUTORA

A photograph of a small rectangular piece of paper with the name "Nasly Tapia" written in blue ink. The paper is slightly tilted and has a soft shadow beneath it.

Tapia Zapata Nasly Andrea

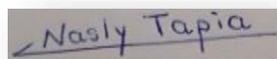
DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga de este proyecto de investigación o parte de ella un documento disponible de lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los Derechos en línea patrimoniales de mi proyecto de investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción del presente trabajo de investigación, dentro de las regulaciones de la universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice los derechos de autora.

Ambato, marzo 2022

LA AUTORA

A rectangular box containing the handwritten signature "Nasly Tapia" in blue ink.

Tapia Zapata Nasly Andrea

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

Los miembros del Jurado Examinador aprueban el proyecto de investigación sobre el tema: “DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA” de Tapia Zapata Nasly Andrea, estudiante de la Carrera de Psicología Clínica.

Ambato, marzo 2022

Para constancia firman

PRESIDENTE/A

1er VOCAL

2do VOCAL

Índice general de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR	v
Índice general de contenidos	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO	2
1.1 Contextualización.....	2
1.2 Definición de variables.....	3
1.2.1 Dependencia de videojuegos.....	3
Dependencia	3
Videojuegos.....	4
Dependencia de videojuegos	4
Causas de la Dependencia a Videojuegos.....	5
Efectos de la dependencia a videojuegos:.....	5
Prevención	6
1.2.2 Funcionalidad familiar.....	7
Definición de familia.....	7
Tipos de familia	7
Ciclo vital de la familia.....	9
Funciones y dinámica de la familia	10

Relaciones familiares	11
Estructura familiar.....	12
Funcionalidad y Disfuncionalidad.....	13
1.4 Objetivos	18
1.4.1 Objetivo General	18
1.4.2 Objetivos Específicos.....	19
CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA.....	20
2.1 Materiales	20
Test de dependencia de videojuegos (TDV)	20
Apgar Familiar para niños	21
2.2 Métodos	21
2.2.1 Enfoque, nivel y tipo de investigación	21
2.2.2 Operacionalización de las variables.....	22
2.2.3 Población.....	23
CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	24
3.1. Análisis y discusión de los resultados	24
3.2 Verificación de la hipótesis.....	31
CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	33
4.1 Conclusiones.....	33
4.2 Recomendaciones	34
MATERIALES DE REFERENCIA.....	35
BIBLIOGRAFÍA.....	35
ANEXOS	43

Índice de tablas

Tabla 1. Variables: dependencia de videojuegos y funcionalidad familiar.....	22
Tabla 2. Pruebas de normalidad	24
Tabla 3. Correlaciones.....	24
Tabla 4. Rangos_Apgar* Rangos_dependencia_ videojuegos.....	25
Tabla 5. Rangos_ dependencia_ videojuegos.....	26
Tabla 6. Rangos_ Apgar	28
Tabla 7. Género	29
Tabla 8. Estadísticos de contraste.....	29
Tabla 9. Rangos de nivel socioeconómico	30
Tabla 10. Estadísticos de contraste.....	31

Índice de figuras

<i>Ilustración 1. Rangos_ Apgar y Rangos_dependencia_videojuegos</i>	26
<i>Ilustración 2. Rangos_dependencia _ videojuegos</i>	27
<i>Ilustración 3. Rangos_Apgar</i>	28

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA
“DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS Y SU RELACIÓN CON LA
FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA”

Autora: Tapia Zapata Nasly Andrea

Tutor: Psi.Cl.Mg. Gaibor Gonzalez, Ismael Alvaro

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los videojuegos en niños de educación básica de la Unidad Educativa Particular Jean Piaget de la provincia de Cotopaxi. En esta investigación de tipo descriptivo, correlacional y de corte transversal, se trabajó con una muestra de 90 niños/as de tercero a séptimo año de educación básica, 40 de género masculino y 50 de femenino. Se aplicaron dos reactivos psicológicos el de Dependencia de videojuegos (TDV) y Apgar Familiar para Niños.

El análisis de datos se llevó a cabo en el programa SPSS mediante la prueba del Rho de Spearman, en la cual se obtuvo como resultado que no existe relación entre las variables de funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos debido que el ($Rho = -0.027, p > 0,05$). De acuerdo con los resultados la mayoría de la población encuestada posee una funcionalidad familiar normal y aunque no se comprobó la hipótesis planteada se puede evidenciar que cuando existe presencia de disfuncionalidad familiar grave la dependencia a los videojuegos tiende a ser elevada.

PALABRAS CLAVES: FUNCIONALIDAD FAMILIAR, DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS, NIÑOS/AS, RELACIONES FAMILIARES, VIDEOJUEGOS.

ABSTRACT

The present research aimed to determine the relationship between family functionality and dependence on video games in elementary school children from the Jean Piaget Private Educational Unit in the province of Cotopaxi. In this descriptive, correlational and cross-sectional research, we worked with a sample of 90 children from the third to the seventh year of basic education, 40 male and 50 female. Two psychological reagents were applied: Videogame Dependence (TDV) and Family Apgar for Children.

The data analysis was carried out in the SPSS program using the Spearman Rho test, in which it was obtained as a result that there is no relationship between the variables of family functionality and dependence on video games because the ($Rho = -0.027$, $p > 0.05$). According to the results, the majority of the surveyed population has normal family functionality and although the hypothesis was not verified, it can be shown that when there is a presence of severe family dysfunction, dependence on video games tends to be high.

KEY WORDS: FAMILY FUNCTIONALITY, DEPENDENCE ON VIDEO GAMES, CHILDREN, FAMILY RELATIONSHIPS, VIDEO GAMES

INTRODUCCIÓN

En la sociedad moderna se han generado ciertos cambios que han dado lugar a que distintos aspectos se transformen en la actualidad en especial lo relacionado con funcionalidad familiar y las responsabilidades por parte de los progenitores, debido que en ciertos núcleos familiares es común que los dos padres deben salir de casa para dedicarse a su ámbito laboral y de esa manera llevar el sustento económico al hogar.

Dicha situación genera que varios niños y niñas se encuentren solos en el hogar, sin la supervisión de una persona adulta que controle el tiempo que dedica a la utilización de videojuegos motivo por el cual en ciertas ocasiones puede existir el abuso de la utilización de estos recursos de diversión que pueden ser de fácil acceso mediante celulares, consolas o el computador.

Con el avance de la tecnología se ha podido observar como el ser humano tiene una gran facilidad al momento de obtener videojuegos debido que mediante los teléfonos celulares se puede jugar y es tanto así que la población de hoy en día a manera de “distraerse” empiezan a tener una variedad de juegos que llegan a consumir la mayoría de su tiempo sin percatarse de lo que sucede a su alrededor siendo el juego su principal centro de atención.

La presente investigación es una de las primeras en analizar la correlación entre la dependencia a los videojuegos y la funcionalidad familiar en niños de educación básica, de esta forma llenar el vacío teórico que existe de esta temática y brindar un aporte académico para las futuras investigaciones desarrolladas debido que es importante comprender el uso de videojuegos en niños y niñas con el fin de implementar estrategias para mejorar la distribución del tiempo empleado para los videojuegos.

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1 Contextualización

En Europa en 2012 se desarrolló un estudio del Sistema Pan European Game Information acerca del consumo de videojuegos. Los resultados indican que Europa alcanzó un 48%, siendo Suecia con un 62%; Finlandia con un 60% y Francia con un porcentaje de 57% lo que indica que estos países poseen mayor actividad a los videojuegos, mientras que con un 40% Portugal es el país que presenta menos actividad a los videojuegos (Rubio et al., 2016).

Posteriormente la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), manifiesta que el número total de jugadores en el año 2018 subió a 16.8 millones (41% mujeres), en un rango de edad de entre 6 y 64 años aunque se denota que los jóvenes presentaron mayor demanda en la utilización de videojuegos empleando una media de 6.2 horas por semana (Carbonell, 2020).

De la misma manera, en Perú se desarrolló una investigación con 60 estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa José María Arguedas del distrito de Haqira. Los resultados reflejan un 77% de los alumnos utilizan videojuegos, mientras que un 23% no; con respecto a la frecuencia el 50% juegan dos veces a la semana, 20% tres veces, 10% cuatro veces a la semana, 10% cinco veces mientras que el otro 10% equivale los estudiantes que no recuerdan las veces que jugaron (Huamani Layme & Ccorahua Salhua, 2019).

Mientras que en Ecuador, según la Encuesta de Niñez y Adolescencia en el Marco de la Intergeneracionalidad (ENAI) se refleja que un 16% de los niños invierte su tiempo en juegos electrónicos, mientras que en el caso de las niñas solo un 5% emplea su tiempo a los videojuegos. Entre las actividades que menos realizan los niños/as es practicar música o arte debido que su porcentaje varía entre 2% y 3% (Velasco et al., 2016).

Adicionalmente se desarrolló una investigación con 43 niños/as de la Unidad Educativa Particular CEC ubicada en la provincia de Cotopaxi. Los resultados demostraron que el 81% de encuestados excede el tiempo de utilización de los videojuegos mientras que el 19% de la población utiliza los videojuegos menos de una hora (Remache Ruiz, 2013).

Respecto a la funcionalidad familiar, a nivel mundial menos de cuatro de cada diez hogares están constituidos por una pareja e hijos/as; en África Subsahariana, Asia Central y Sudoriental, cerca de un tercio de los hogares son extensos es decir están conformados por abuelos-abuelas, tías o tíos; mientras que en otras regiones, uno de cada diez hogares es monoparental constituido por uno de los progenitores (ONU, 2019).

De igual manera en Perú se desarrolló un estudio con niños de 8 a 12 años acerca de la funcionalidad familiar a través del cuestionario del funcionamiento familiar de Olson. Los resultados demuestran que el 59.3% de los niños provienen de familias moderadamente funcionales, mientras que el 29.6% proceden de familias disfuncionales. Conforme con los niveles que evalúa el test se encontró que un 59.3% presenta cohesión familiar regular, armonía, 51,9% una mala comunicación, 63.0% afectividad mala entre los miembros y un 74.1% poseen un mal nivel de roles(Sistémica et al., 2017).

Adicionalmente, en una investigación desarrollada en Pujilí provincia de Cotopaxi se encontró que un 72% de los niños encuestados proceden de una familia monoparental indicando que su ámbito familiar es disfuncional y esto afecta a la distribución del tiempo libre y desarrollo de hábitos, mientras que un 28% poseen un ámbito familiar constituido por sus dos progenitores (Moreno, 2017).

1.2 Definición de variables

1.2.1 Dependencia de videojuegos

Dependencia

Al hablar de dependencia esta puede relacionarse con varios factores ya sea por la disminución de la salud o padecer algún tipo de enfermedad que no le permita valerse por sí mismo y necesite la ayuda de otra persona para poder ejecutar sus actividades cotidianas, de igual manera las personas que no pueden dejar de consumir algún tipo de sustancia ya sea alcohol, droga o pastillas a pesar de utilizar todos los medios posibles para dejarla debido que genera una estrecha relación con dicha sustancia, la dependencia emocional hace énfasis a la necesidad incontrolable de querer estar con la persona que le genera dependencia sintiendo incapacidad de cortar los vínculos que los unen (Pérez Rodríguez, 2018).

Videojuegos

Son programas informáticos creados como fuente de entretenimiento y diversión, utilizados por distintos dispositivos como pueden ser videoconsolas, teléfonos celulares u ordenadores, los videojuegos han ido incorporando particularidades de las nuevas tecnologías como la mezcla de diferentes lenguajes audiovisuales en una misma máquina, capacidad para procesar información y la conectividad con el fin de brindar nuevas experiencias lúdicas a los jugadores y jugadoras (Gil & Vida, 2013).

Los juegos electrónicos tienen una finalidad lúdica, que va de la mano con la tecnología informática permitiendo una interacción entre la máquina y el jugador, que se desarrolla sobre algún tipo de dispositivo visual ya sea mediante la pantalla de una consola, ordenador personal o un televisor (Tejeiro Salguero & Pelegrina del Río, 2008).

Los videojuegos poseen un sistema de reglas y recompensas ofreciendo al jugador un estímulo para que intente ganar, este tipo de atractivos pueden ser dirigidos de forma manual específicamente con los dedos. En la actualidad se ha creado videojuegos que pueden ser dirigidos mediante la voz o el movimiento, no siendo necesario el uso de otros implementos (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012).

Dependencia de videojuegos

Es la inclinación predominante del sujeto que pierde la capacidad de dominio con relación a la utilización de objetos (computadora, celular, consola, etc) o la repetición de actividades (juego compulsivo), hasta llegar al extremo de dañarse a sí mismo o a su entorno. Cualquier tipo de actividad singular que se convierta en algo fundamental para la persona y tenga control sobre sus ideas, sentimientos, conducta y cambios de humor (Consuegra Anaya, 2010).

El juego patológico es caracterizado por la ineficiencia que presente la persona para poder controlarse y por el cambio que se genera en las áreas primordiales de su vida (familia, trabajo, amigos, etc). El juego pasa a ser el centro de atención en la vida del sujeto, siendo insuficiente para dejar de jugar esto se debe a que ha creado un hábito persistente del que percibe que es incapaz de separarse de este hábito. Creando en la persona dependencia emocional con respecto al videojuego y pérdida de control (Echeburúa, 2000).

Causas de la Dependencia a Videojuegos

Diversión: Los videojuegos poseen una amplia gama de juegos por lo cual es una actividad placentera, que fortalece los lazos sociales y la autoestima propia. El videojuego permite que el jugador se plantee retos y los supere. Los videojuegos brindan al espectador escenas mágicas en las cuales pueden llevar a cabo ciertas características que no se pueden cumplir en la vida real (Gil & Vida, 2013).

Superar el aburrimiento u obtener relaciones sociales: Cuando la persona no cuenta con una buena manera de entablar relaciones o el núcleo familiar tiende a hacerlo a un lado la persona se refugia en los videojuegos con el fin de cumplir ciertas funciones que no puede realizar en la vida real (Echeburúa, 2000).

Efectos de la dependencia a videojuegos:

Adicción

Esto hace referencia cuando el jugador deja de lado sus actividades cotidianas y centra su foco de atención en los videojuegos pasando horas y horas en algunos casos sin darse cuenta de lo que pasa a su alrededor (Tejeiro Salguero et al., 2009).

Aislamiento social

Este efecto que se puede visualizar en las personas que emplean largas horas en esta actividad de los videojuegos por lo cual el jugador se vuelve una persona aislada debido que se aleja de sus amistades y disminuye las interacciones con sus pares volviéndolo menos sociable y poniendo en riesgo sus interacciones sociales (Tejeiro Salguero et al., 2009).

En niños que se encuentran en una etapa de educación preescolar se ha podido denotar que la utilización de videojuegos no ha permitido que el niño desarrolle interacciones sociales con niños de su misma edad y de igual forma en ámbito familiar la relación con los padres es distante debido que los niños centran su foco de atención a los videojuegos (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012).

Agresividad

Ciertos videojuegos tienden a premiar al jugador por la conducta agresiva que presenta su personaje debido que el juego le proporciona más puntos si destruye a sus enemigos y la duración de la partida será más prolongada. Ciertas conductas agresivas observadas en los videojuegos pueden ser replicadas por sus jugadores en la vida real y si no existe el adecuado control por parte de los padres puede producir ciertos problemas (Tejeiro Salguero et al., 2009).

Trastornos médicos y físicos

El uso excesivo de videojuegos puede ocasionar:

- **Cansancio visual:** Esta se evidencia cuando se genera un sobreesfuerzo ocasionando (picazón y ardor en los ojos, incremento de parpadeo, lagrimeo, sensación de agitación) de igual forma puede provocar trastornos visuales como (visión borrosa) y síntomas extraoculares como: dolores de cabeza, somnolencia, ansiedad, etc).
- **Cansancio físico:** Esta ocasiona por la tensión muscular la cual puede desencadenar molestias cervicales, dorsalgias y lumbalgias.
- **Cansancio mental o psicológico:** Puede estar presente síntomas neurovegetativos (dolores de cabeza, diarrea, palpitaciones, etc), alteraciones psíquicas (ansiedad, irritabilidad, depresión, etc) y trastornos del sueño tales como problemas para conciliar el sueño, pesadillas (Tejeiro Salguero & Del Río, 2008).

Disminución de la atención

El empleo de varias horas frente al televisor o videojuegos trae consigo consecuencias negativas en la capacidad de concentración de los niños. Un niño que se dedica a leer un libro, juega con la pelota desarrolla una buena ejecución en las neuronas mientras que al utilizar videojuegos la neurona se encuentra paralizada lo cual disminuye la atención y perjudica la estabilidad de las relaciones sociales (López-Gorozabel et al., 2021).

Prevención

Los padres juegan un ente fundamental en el ámbito que se desarrollan los niños/as ya que los mismos deben estimular a los menores y proveer otro tipo de diversiones, de manera que los

niños/as dediquen su tiempo libre a leer, escuchar música, pintar , dibujar o practicar algún tipo de deporte que sea de su agrado(Tejeiro Salguero & Pelegrina del Río, 2008).

1.2.2 Funcionalidad familiar

Definición de familia

La familia hace referencia a la unión social conformada por un conjunto de sujetos que están vinculados por lazos consanguíneos, afectivos o matrimoniales, basados en el apoyo mutuo, compartir recursos y el desarrollo óptimo de una adecuada comunicación (Batista Tejada & Álvarez Tejada, 2012).

Familia es el ente considerado como el centro de la sociedad mediante el cual la persona adquiere valores, normas, reglas e interacción con el entorno que le rodea mediante el cual se acondiciona para un desarrollo en la sociedad, ya que la familia es la entidad delegada para el proceso de socialización en la vida del sujeto, ocupándose de los roles y las condiciones adquiridas(Macías et al., 2004).

Tipos de familia

Familia patriarcal:

Tiene mayor incidencia en las culturas debido hace referencia a la familia tradicional de las antiguas sociedades, es decir la mujer es considerada como ama de casa, que posee un carácter pasivo y debe encargarse del cuidado de los hijos mientras que el hombre es quien debe tener un carácter fuerte y debe sustentar económicamente a su hogar. Se ve marcado una gran diferencia en los roles de género entre los miembros (Dunker, 2002).

Familia nuclear:

Es la familia conformada por el hombre y mujer unidos por el matrimonio y sus hijos conviviendo en un mismo hogar, aquí se puede visualizar los tres tipos de subsistemas de las relaciones familiares es decir entre la pareja, entre padres e hijos y entre hermanos. En la actualidad se puede decir que la familia nuclear hace referencia a la relación entre dos personas que posee un proyecto de vida en común, se producen sentimientos resistentes, compromiso personal entre los

miembros de la pareja y presencia de una estrecha relación de intimidad, correspondencia y dependencia(Eguiluz, 2007).

Familias extensas:

Esta referencia a familiares distintos a los padres y hermanos ya que esta se encuentra constituida por abuelos, tíos o primos y demás familiares que tienen en común un vínculo de parentesco, este tipo de familia es un ente primordial como red de apoyo familiar(Eguiluz, 2007).

Familias reconstituidas:

Tienen como característica principal que alguno de los progenitores vuelvan a tener una nueva relación con otro persona para iniciar una nueva convivencia, esto se puede deber a la presencia de un divorcio o separación. En los nuevos matrimonios existe la presencia de cambios en los roles tanto para hijos como para padres por lo cual se estableceré nuevas fronteras, límites, reglas para un adecuado funcionamiento del nuevo núcleo familiar(Eguiluz, 2007).

Familias monoparentales:

Hace referencia a dos situaciones la primera que se entiende como familia monoparental cuando la pareja toma la decisión de ya no convivir iguales y se divorcia o se separa y la segunda es cuando alguno de los progenitores fallece dejando como resultado que en el entorno familiar solo exista la presencia de uno de los progenitores(Eguiluz, 2007).

Familias adoptivas:

Este tipo de familia está constituida por padres e hijos que no poseen un vínculo biológico o de consanguinidad de por medio, pero acoge a uno o varios niños mediante el proceso de adopción el cual debe cumplir con ciertas características como las causas o motivos por los que se va a adoptar, personas quienes serán adoptados y lo nuevos tutores que los adoptaran(Eguiluz, 2007).

Ciclo vital de la familia

Brinda una visión acerca de los cambios y tareas al que se enfrenta el grupo familiar a lo largo de su desarrollo debido que va evolucionando y pasa por una secuencia de etapas. Las cuales se dividen en seis etapas:

1. Encuentro:

En esta etapa se da la presencia de acuerdos conscientes e inconscientes entre los miembros de la pareja permitiendo que ambos vayan tomando distancia de su familia de origen, debido que se evidencia una parte afectiva y erótica por la cual la pareja empieza a crear su propia identidad(Valdés Cuervo, 2007).

2. Formación de la familia:

La pareja decide formar una nueva familia, por lo cual debe efectuar ciertos ajustes para establecer una diferencia con sus familias de origen y sus amigos, alcanzar un sustento económico y emocional de forma independiente, establecer ciertas reglas y construir un proyecto de vida compartido(Valdés Cuervo, 2007).

3. Familias con hijos pequeños:

En esta etapa la pareja tendrá una reorganización debido que un niño estará incluido en su núcleo familiar por lo cual deben tener en cuenta el sustento económico y la crianza. Con la familia extendida se reestructura las relaciones con el fin de establecer sus roles como padres y abuelos (Valdés Cuervo, 2007).

4. Familia con hijos adolescentes:

Esta etapa se centra en la redefinición de la relación de pareja debido que los hijos empiezan a realizar actividades que son fuera del hogar, dejando un espacio amplio para sus padres como pareja. Los padres deben crear relaciones equilibradas con sus hijos para de esa forma permitir que los mismos desarrollen una mayor autonomía en su toma decisiones(Valdés Cuervo, 2007).

5. Nido Vacío:

En esta etapa se produce una renegociación del entorno de la pareja , relaciones entre adultos con sus hijos mayores, reajuste para incorporar a la familia política y los nietos, enfermedades o muerte de los padres(Valdés Cuervo, 2007).

6. Familia al final de la familia:

Esta etapa trae consigo una variedad de cambios a los cuales la persona debe adaptarse, conservar la mayor autonomía posible para poder afrontar de manera óptima las pérdidas ya sea de la pareja, hermanos, amigos cercanos (Valdés Cuervo, 2007).

Funciones y dinámica de la familia

Funciones de la familia

Para la mayoría de personas la familia es un ente importante ya que es una red de apoyo fundamental para sus distintas transiciones vitales que tendrá en su vida. Por lo cual la familia cumple cuatro funciones importantes en el ámbito del niño: garantizar una adecuada subsistencia y un desarrollo físico óptimo; crear un entorno lleno de afecto y apoyo en el cual el niño pueda entablar relaciones de apego seguro; estimular en los niños capacidades para que puedan relacionarse de forma adecuada con su entorno físico y social; determinar y tomar decisiones en lo que respecta el contexto educativo y social (Valdés Cuervo, 2007).

El adecuado funcionamiento familiar hace referencia a la capacidad que posee el entorno familiar para ejecutar sus funciones primordiales afrontando y venciendo cada una de las situaciones que se pueden presentar en el ciclo vital, crisis y buscando patrones que permiten el adecuado funcionamiento de la dinámica familiar(Griffiths, 2005).

El hecho de dedicar un tiempo estimado entre la relación de padres con sus hijos es de vital importancia para que se pueda desempeñar de manera óptima las funciones. Incentivar de forma adecuada a los hijos debe haber la presencia de una alianza afectiva entre hijos y padres; para que esta alianza se pueda conservar y vaya creciendo se debe tener en cuenta ciertos aspectos como: el cuidado físico, juegos lúdicos, participar en las tareas escolares del niño, salir de paseo (Valdés Cuervo, 2007).

Relaciones familiares

Alianzas y coaliciones

En el ámbito familiar están presentes vínculos que no son patológicos entre los miembros los cuales son un papel de ayuda para solucionar algún tipo de conflicto, estos vínculos son conocidos como alianzas que poseen características como flexibilidad, apertura, apoyo mutuo su objetivo no es ocasionar rivalidad entre ningún miembro de la familia. La mayoría de ocasiones se desarrollan en contextos comunicativos diádicos .Mientras que la coalición hace referencia cuando entre dos o más miembros de la familia en contra de un tercero del entorno familiar. Las coaliciones que se presentan con mayor frecuencia en el ambiente familiar son las de padre e hijo en contra del padre y las que son empleadas para las “discordias” o para “ayudar” la desviación(Valdés Cuervo, 2007).

Las alianzas hace referencia a las agrupaciones de manera abierta o secreta entre dos o más miembros del entorno familiar, las más idóneas son las que incorporan miembros de la misma descendencia o mismo sexo. Cuando no existe un buen funcionamiento entre las alianzas estas se las conoce como coaliciones. Cuando existe la presencia de conflictos en la pareja estos pueden repercutir en el desarrollo de los hijos(Mendizábal Rodríguez & Anzures López, 1999).Se encuentran cuatro tipos los cuales son:

Triangulación:

Esta hace énfasis cuando uno de los progenitores busca aliarse con su hijo y lucha por conseguir dicha alianza, lo cual repercute de manera negativa en el hijo ya que se produce conflictos de lealtad(Mendizábal Rodríguez & Anzures López, 1999).

Coalición estable:

Se define cuando el hijo tiene alianza con alguno de sus progenitores, en esta se puede encontrar dos variaciones; la primera el progenitor que se encuentra apartado sigue su lucha por contar con el apoyo del hijo y la segunda es que el progenitor renuncie(Mendizábal Rodríguez & Anzures López, 1999).

Desviación del ataque:

Esto se produce cuando el conflicto que tiene la pareja desvía de manera de agresiones destinadas hacia el hijo, al cual lo definen como la persona que presenta el problema es decir el chivo expiatorio(Mendizábal Rodríguez & Anzures López, 1999).

Desviación de apoyo:

En este apartado la pareja procura reducir el grado de estrés de su débil relación conyugal y se inclina sobre el hijo que se transforma en la razón de su unión (seguimos por nuestro hijo)(Mendizábal Rodríguez & Anzures López, 1999).

Estructura familiar

La estructura familiar hace referencia al conjunto de normas funcionales inconscientes o conscientes que planifican las maneras en las cuales interactúan los miembros del entorno familiar. Cada familia debe poseer una estructura mediante la cual debe existir estrategias o posibilidades para cambiar ciertas y afrontar ciertas situaciones del ciclo vital(Valdés Cuervo, 2007).

Poder y autoridad en la familia

La autoridad familiar hace énfasis a la habilidad de vigilancia y poder para instruir, dirigir y enseñar normas y reglas a los miembros que conforman la familia. Esta tarea está destinada para la conservación de la estabilidad del entorno familiar y adaptarlo a los cambios del mismo. Un miembro que sea autoridad debe tener la capacidad de brindar estabilidad y ser un ente flexible para que el cambio se lleve a cabo(Reusche Lari, 2011).

Mientras que el poder hace referencia a la voluntad que posee la persona grupo para desempeñar un dominio sobre otros o sobre el mismo. El poder debe ser bueno, responsable y justo que tenga una meta para la realización del bien común, debido que el mismo es necesario en el funcionamiento familiar (Reusche Lari, 2011).

El poder será positivo siempre y cuando se oriente hacia el control del mismo (autonomía) cuya meta sea guiar a los miembros del entorno familiar hacia una óptima socialización. Se debe tener en cuenta que las personas quienes estén encargadas de ejercer el control familiar deben tener

un acuerdo principal acerca de los objetivos que tiene la familia, sobre las acciones que es prohibido y las que son permitidas, manera de generar disciplina y las diferentes sanciones o recompensas que existirá (Reusche Lari, 2011).

Reglas y Límites

Hacen referencia a las reglas que definen quiénes participan y cómo participan, es decir los roles que cumplen cada miembro de la familia, aquí se encuentran tres tipos de límites:

Del yo, hacen énfasis al condicionamiento del yo y el no yo. En el ámbito familiar debe existir respeto por la individualidad de los otros miembros, incentivando un grado de autonomía e independencia. Generalizaciones, divide a la familia en los padres que son quiénes instruyen y guían, hijos que aprenden y obedecen. En este ámbito existe la presencia de conflictos que afectan al funcionamiento familiar. Se puede evidenciar otro problema en los límites cuando los abuelos contradicen a las normas o leyes que establecen los padres existiendo confusión en los hijos llegando a crear relaciones disfuncionales. Familia y comunidad, en este ámbito los límites son manejables para desarrollar una socialización, pero sin perder el control del ámbito familiar(Reusche Lari, 2011).

Dentro del entorno familiar se pueden aprender reglas, inclusive algunas entran en conflicto o se oponen a otras que son establecidas por la sociedad. La función que tiene las reglas dentro del núcleo de la familia es mostrar o señalar que conductas son adecuadas y las que no y que individuos las pueden ejecutar o no (Garibay Rivas, 2013) .

La función de los límites es establecer una diferenciación entre los subsistemas para obtener un adecuado funcionamiento en el ambiente familiar. El hecho de establecer límites adecuados hace referencia cuando los padres se comportan como padres y los hijos como hijos (Griffiths, 2005).

Funcionalidad y Disfuncionalidad

Desde un principio, la familia posee diferentes funciones universales como protección, reproducción, socialización, control social; la manera de ejecutar estas funciones dependerá de la sociedad en que se encuentre el grupo familiar.

Funcionalidad Familiar

Una familia funcional es aquella en la que las interrelaciones como grupo ayudan al desarrollo sano, crecimiento personal y social de cada uno de los miembros que conforman el núcleo familiar (Tejada & Tejada, 2012). Algunos indicadores que se destacan de la funcionalidad familiar son:

- Presencia de límites y jerarquías claras.
- Respeto al área física y emocional de cada miembro de la familia.
- Normas flexibles pero precisas.
- Adaptabilidad ante algunos cambios que se pueden generar.
- Comunicación clara, directa mediante la cual los miembros del hogar puedan expresar sus sentimientos, pensamientos, problemas, etc de una manera libre.
- Cumplimiento y distribución adecuado de roles.
- Estrategias adecuadas para solucionar acontecimientos conflictivos.
- Existencia de códigos de lealtad y pertenencia, pero sin olvidar la autonomía e identidad.

Disfuncionalidad Familiar

La palabra disfuncional hace referencia que la familia no funciona, es decir que no cumple con las funciones básicas que la sociedad le atribuye, también se habla de familia disfuncional cuando el rol de uno de los padres es asumido por otra persona como por ejemplo, los abuelos/as, tíos, entre otros (Tejada & Tejada, 2012). Pueden presentar algunos o varios de los siguientes indicadores:

- Inadecuado desarrollo de los papeles parentales.
- Confusión de roles.
- Conflictos repetitivos.
- Existencia de un “chivo expiatorio” en el interior del hogar.
- Constantes amenazas de separación.
- Falta de reglas claras y concisas.
- Límites desordenados.
- Carencia de afecto parental.

- Inadecuado funcionamiento social y deben contar con ayuda especializada para la resolución de conflictos.

La familia disfuncional es aquel núcleo familiar en el cual está presente comportamientos inadecuados e inmaduros por parte de algunos de los padres, dañando el adecuado crecimiento de individualidad y desenvolvimiento de las habilidades saludables entre los miembros del hogar. Sus miembros se encuentran enfermos de manera emocional, psicológica y espiritual, para que exista un adecuado desempeño familiar es necesario que los padres tengan una estabilidad emocional y psicológica óptima (Sagbaicela Sánchez, 2018).

1.3 Antecedentes investigativos

En una investigación con una muestra de 267 personas de 8 - 15 años de edad, sobre el ambiente familiar y problemas con relación a los videojuegos, cuya finalidad fue denotar como los problemas con los videojuegos está relacionado con la interacción entre padres e hijos en el contexto familiar, se encontró que el mal funcionamiento en el contexto familiar puede elevar los niveles de dependencia a los videojuegos(Li et al., 2018).

Igualmente en otro estudio se trabajó con una población de 165 personas entre niños de 4 a 12 años y la persona representante del niño/a con la finalidad de comprender la utilización de las tecnologías en el ámbito familiar, se obtuvo como resultado que los niños que tuvieron contacto con la tecnología desde sus primeros meses de vida presentaron repercusiones en su entorno familiar ya que se produjo conflictos(Samanón et al., 2020).

Así mismo en un estudio desarrollado en una muestra de 476 alumnos de tercer y cuarto grado con la finalidad de establecer los factores que influyen en la dependencia a los videojuegos en niños de escuela primaria, dando como resultado que el género masculino, las familias de un nivel académico bajo y los niños que son portadores de computadoras o consolas en su casa presentan un elevado nivel de dependencia a los videojuegos(Karayağiz Muslu & Aygun, 2020).

Otro estudio ejecutado en cuatro escuelas secundarias con la participación de niños de quinto y sexto grado bajo el consentimiento informado de los padres que tuvo como finalidad establecer la relación que tienen los factores individuales y familiares con la dependencia a los videojuegos en estudiantes, los resultados demostraron que el nivel de dependencia a los

videojuegos es elevado cuando la persona es de género masculino, obeso y posee una consola de juegos(Oflu & Yalcin, 2019).

De igual forma en una investigación desarrollada en niños de quinto y sexto grado cuyo objetivo fue determinar el predominio de la utilización de videojuegos, factores de riesgo y protectores y las consecuencias que tiene en el comportamiento. Los resultados reflejan que una gran parte de la población utilizan de manera elevada los videojuegos cuando juegan de forma solitaria (Nogueira et al., 2019).

También, se desarrolló un estudio en estudiantes en un rango de edad de entre 10 a 12 años, cuya finalidad fue identificar que género utiliza con mayor frecuencia los videojuegos. Los resultados mostraron que el género femenino tiene menor incidencia a la utilización de videojuegos mientras que el género masculino tiende a ser más propenso a la utilización de videojuegos(Sánchez-Zafra et al., 2019).

Por otro lado, en un estudio ejecutado en 544 personas entre niños, padres de familia y docentes acerca de la utilización de videojuegos. Los resultados reflejan que los juegos en línea es la herramienta más utilizada por parte de los niños debido que centran su foco de atención en los mismos sin fijar un tiempo adecuado para su utilización repercutiendo de forma negativa debido que el niño no cumple con las actividades que son acorde a su edad(Palacios, 2020).

Otro estudio elaborado con la participación de 519 niños y niñas de educación básica, cuya finalidad fue determinar las conductas violentas y uso problemático de videojuegos. Dando como resultado que la utilización excesiva de videojuegos ocasiona problemas cognitivos y emocionales, de igual forma los videojuegos con contenido violento pueden provocar que los niños/as desarrollen agresividad y victimización (Chacón-Cuberos et al., 2018).

De igual manera, en otro estudio desarrollado en 250 niños de 8 a 12 años, acerca de las variables videojuegos violentos y comportamiento peligros. Se obtuvo como resultado que la presencia o exhibición a videojuegos violentos eleva los niveles de comportamiento dañino de los niños en torno a las armas de fuego (Chang & Bushman, 2019).

Así mismo en un estudio ejecutado en 530 escolares de quinto y sexto grado de educación básica, sobre uso inadecuado de videojuegos y conductas violentas. Los resultados mostraron que

los niños/as que utilizan videojuegos con mayor frecuencia tienden a presentar un elevado nivel de agresividad y mayor probabilidad de padecer violencia(Rojas-Jiménez & Castro Sánchez, 2020).

En otra investigación elaborada con la participación de 136 niños, cuyo rango de edad fue de 8 a 12 años, con el fin de identificar los efectos violentos de los videojuegos y pensamientos agresivos en niños. Se concluye que la utilización de videojuegos violentos puede incrementar los pensamientos agresivos en los niños(Gentile et al., 2017).

Con respecto a la funcionalidad familiar, se desarrolló una investigación con la participación de niños/as de primero a sexto grado de educación básica. Los resultados indicaron que una adecuada dinámica familiar permite que la persona cree o desarrolle un entorno familiar óptimo para su desenvolvimiento ante distintas situaciones o acontecimientos de la vida cotidiana (Harb et al., 2018).

Así mismo, en un estudio desarrollado en una población de 12 niños dentro de un rango de edad de siete a nueve años, cuya finalidad fue identificar los factores familiares y su influencia en los problemas de conducta. Se obtuvo como resultado que el hecho de brindar un ambiente familiar adecuado al niño/a es importante para un desarrollo óptimo y la capacidad de afrontar ciertos acontecimientos(Barberán et al., 2019).

Posteriormente se desarrolló una investigación con una población de 131 estudiantes de quinto y sexto grado, con la variable funcionalidad familiar. Los resultados denotaron que el funcionamiento familiar es primordial para que el niño pueda tener un adecuado desarrollo físico, cognitivo y psicosocial de su vida (Estrada-Araoz & Mamani-Uchasara, 2020).

De igual manera en un estudio ejecutado en 1502 estudiantes de 8 a 15 años de edad, con la finalidad de analizar el clima familiar. Se obtuvo como resultado que las relaciones familiares saludables ayudará a la formación de un adecuado desarrollo social y relacional de los niños, mientras que el niño al desarrollarse en un ambiente desintegrado crea conductas inadecuadas (Zambrano-Villalba & Almeida-Monge, 2017).

Por otro lado, en una investigación desarrollada en una población de 30 niños y sus familias, acerca de la funcionalidad familiar. Se concluye que un adecuado funcionamiento familiar tiene

una importante influencia en el niño/a en cuanto al manejo óptimo de problemas conductuales y de igual manera ayuda a crear y fortalecer vínculos afectivos en su ámbito familiar (Checa et al., 2019).

También se desarrolló un estudio en 440 escolares, con el objetivo de determinar el grado funcionalidad familiar. Los resultados mostraron que los niños que pertenecen a un núcleo familiar disfuncional tienden a presentar estrés, miedo, ansiedad y estos sentimientos pueden producir agresividad, pasividad o abandono (Paternina Gonzalez & Pereira Peñate, 2017).

En otro estudio elaborado con la participación de 2421 estudiantes acerca del clima familiar y funcionalidad. Se obtuvo como resultado que la funcionalidad familiar es el pilar primordial debido que a través del mismo el niño/a podrá tener la capacidad para resolver conflictos o dificultades que se pueden presentarse en su vida cotidiana (Moratto Vásquez et al., 2017).

Algo semejante ocurre en una investigación desarrollada en estudiantes de sexto grado de educación básica con respecto a la funcionalidad familiar. Los resultados reflejan que una estructura familiar adecuada centrada en el apoyo mutuo entre los miembros de la familia y bajo el cumplimiento de normas ayudará a que los niños perciban un ente familiar óptimo permitiendo un mejor desenvolvimiento en su contexto (Estrada Araoz & Mamani Uchasara, 2019).

De la misma manera, se desarrolló una investigación con una muestra de 100 niños en un rango de edad de entre 2 a 5 años y sus familias, acerca de prácticas educativas familiares y habilidades sociales. Se determinó que el ámbito familiar que cuenta con espacios de comunicación, manifestaciones de afecto y normas claras ayudan a que los niños desarrollen de manera adecuada las habilidades sociales, mientras que los niños que no cuenten con este tipo de escenario pueden desarrollar comportamientos disfuncionales (Isaza Valencia, 2018).

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Identificar la dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

1.4.2 Objetivos Específicos

Evaluar el nivel de dependencia a los videojuegos predominante en los niños.

Identificar los tipos de funcionalidad familiar presentes en los niños.

Comparar el nivel de dependencia a los videojuegos según el nivel socioeconómico y género.

CAPÍTULO II.- METODOLOGÍA

2.1 Materiales

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

Fue construido y validado por Choliz y Marco en el (2011) basado en los criterios del DSM-IV-TR, es una escala Likert que contiene 25 ítems dividida en cuatro factores:

- **Abstinencia.-** Hace referencia al estado emocional incomodo, que en ciertas ocasiones puede existir consecuencias físicas debido a la suspensión o reducción de dicha actividad. Este apartado está compuesto por los ítems (3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14,21 y 25).
- **Abuso y tolerancia.-** Es el curso a través del cual el jugador busca emplear mayor tiempo a la utilización de videojuegos con el objetivo de conseguir el cambio de ánimo que lograban antes. Conformado por cinco ítems (1, 5, 8,9 y 12).
- **Problemas relacionados con los videojuegos.-** Hace mención a las consecuencias negativas por la utilización desmesurada de los videojuegos. Constituido por los ítems (16, 17,19 y 23).
- **Dificultad para control.-** El jugador tiende a tener dificultad para poder dejar de jugar, a pesar de no ser necesario o la situación adecuada. Está constituido por los ítems (2, 15, 18, 20, 22 y 24).

Se obtiene un puntaje cuantitativo ya sea el total o por factores, su confiabilidad es de 0.94 en el Alfa de Cronbach. La aplicación se puede desarrollar tanto de forma grupal como individual. El test se divide en 2 partes del literal 1 al 14 se presentan frases en las cuales los niños debe indicar en qué medida está de acuerdo con las frases sobre el uso de videojuegos utilizando la escala de calificación: 0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”. Mientras que del literal 15 al 25 el niño debe indicar con qué frecuencia ocurren los hechos mencionados y calificarlos de acuerdo a la escala: 0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “muchas veces”(Salas Blas et al., 2017).

Este instrumento fue adaptado en México el cual posee un índice de confiabilidad de 0.94 en el alfa de Cronbach lo cual lo hace un test fiable para ser evaluado. Se estableció un tiempo

entre 15 a 20 minutos para la aplicación del test, de acuerdo a sus cuatro dimensiones se encontró una confiabilidad de 0.87 abstinencia; 0.80 tolerancia y abuso; 0.70 problemas provocados por los videojuegos y con 0.82 dificultad en el control. Como resultados generales se encuentra el valor 0 como mínimo y 96 el máximo, con lo que respecta a las dimensiones tuvo mayor prevalencia la abstinencia, como segunda la dificultad de control y por ultimo abuso y tolerancia (Sánchez Domínguez et al., 2021).

Apgar Familiar para niños

En el año 1989 Austin y Huberty desarrollaron dos estudios en las cuales realizaron adaptaciones a las preguntas del Apgar y encontraron la confiabilidad y validez para la utilización en niños de 7 años de edad. Este instrumento tiene como finalidad evaluar la percepción que tiene el niño con respecto a su funcionamiento familiar en un momento determinado, posee cinco preguntas y su calificación se puntúa de 0 a 2, en donde “casi siempre” es 2; “algunas veces” es 1 y “casi nunca” es 0. La puntuación total se obtiene en la suma de cada uno de los ítems en donde de 7-10 puntos “funcionalidad normal”; 4-6 puntos “disfunción moderada” y 0-3 puntos “disfunción grave”. Posee una confiabilidad y validez de 0.84(Suarez Cuba & Alcalá Espinoza, 2014).

Este test fue adaptado en Colombia posee un índice de confiabilidad fue de 0.793 en el alfa de Cronbach, constituida por cinco ítems de los cuales se obtuvo como resultado que 24 estudiantes perciben el ambiente familiar como funcional, 34 como disfuncional leve, disfuncional moderada 15 estudiantes y disfuncional grave 18(Ariza et al., 2006).

2.2 Métodos

2.2.1 Enfoque, nivel y tipo de investigación

La investigación es de tipo descriptiva, correlacional, transversal ya que se aplicara dos reactivos el Test de Dependencia a los videojuegos (TDV) y el Apgar Familiar en Niños los cuales tiene una escala Likert de respuestas. Esta investigación es de tipo correlacional debido que se busca encontrar la relación entre las dos variables, trasversal ya que se analiza la variable sin manipularla y no experimental debido que se utilizara una muestra en un único momento.

2.2.2 Operacionalización de las variables

Tabla 1. Variables: dependencia de videojuegos y funcionalidad familiar

Variable	Concepto	Dimensiones	Instrumentos
Dependencia de videojuegos	Enfermedad que implica una interacción de manera excesiva entre la persona y la máquina puede ser pasiva (como la televisión) o activa como el internet, teléfonos móviles y videojuegos (Griffiths, 2005).	Es una escala Likert conformada por 25 ítems divididos en cuatro factores: <ul style="list-style-type: none"> • Abstinencia • Abuso y tolerancia • Problemas relacionados con los videojuegos. • Dificultad para control. Puntuaciones globales : 0-31 dependencia baja. 32- 66 dependencia moderada. 67 a 100 dependencia alta.	Test de Dependencia de videojuegos (TDV). Confiability: Alfa de Cronbach 0.94
Funcionalidad Familiar	Hacen referencia a la constitución de interacciones entre los miembros que incorporan el sistema; a partir de esas interacciones se instauran lazos que les permiten a la familia permanecer unidos y luchar por alcanzar las metas propuestas (Macías et al., 2004).	Este test tiene tres dimensiones: baja, mediana y alta satisfacción en el funcionamiento de la familia. Baremos: <ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad normal: 7-10 puntos. • Disfunción moderada: 4-6 puntos. • Disfunción grave: 0-3 puntos. 	Apgar Familiar para niños. Confiability y validez: 0.80

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Elaborado por: Tapia, N (2022)

2.2.3 Población

La investigación se desarrolló en la provincia de Cotopaxi en la ciudad de Latacunga. Se trabajó con una población de 90 estudiantes de la Unidad Educativa Particular Jean Piaget de los grados de tercero a séptimo año de educación básica.

Criterios de inclusión

- Niños y niñas de tercero a séptimo año, cuyos padres firmaron el consentimiento informado.
- Aceptación de los tutores para que los niños/as participen en la investigación.

Criterios de exclusión

- Niños y niñas que no se encuentren matriculados.
- Niños y niñas con discapacidad visual, auditiva, intelectual, etc.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados

Objetivo General: Identificar la dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Tabla 2. Pruebas de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Total_dependencia_videojuegos	,108	90	,012	,931	90	,000
Total_apgar	,157	90	,000	,880	90	,000

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

En la prueba de normalidad se encontró que la distribución de las puntuaciones de dependencia y funcionalidad no fueron normales.

Tabla 3. Correlaciones

Correlaciones			Total_apgar	Total_dependencia_videojuegos
Rho de Spearman	Total_apgar	Coefficiente de correlación	1,000	-,027
		Sig. (bilateral)	.	,803
	Total_dependencia_videojuegos	N	90	90
		Coefficiente de correlación	-,027	1,000
	Total_dependencia_videojuegos	Sig. (bilateral)	,803	.
		N	90	90

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Se aplicó la prueba de correlación de Spearman en la cual se encontró que no existe relación entre las variables de dependencia a los videojuegos y funcionalidad familiar (Rho= -0.027, p> 0,05).

Tabla 4. Rangos_Apgar* Rangos_dependencia_videojuegos.

Tabla de contingencia Rangos_Apgar * Rangos_dependencia_videojuegos						
			Rangos_dependencia_videojuegos			Total
			Dependencia baja	Dependencia moderada	Dependencia alta	
Rangos_Apgar	Funcionalidad normal	Recuento	41	28	7	76
		% dentro de Rangos_Apgar	53,9%	36,8%	9,2%	100,0%
	Disfunción moderada	Recuento	8	4	0	12
		% dentro de Rangos_Apgar	66,7%	33,3%	0,0%	100,0%
	Disfunción grave	Recuento	1	1	0	2
		% dentro de Rangos_Apgar	50,0%	50,0%	0,0%	100,0%
Total	Recuento	50	33	7	90	
	% dentro de Rangos_Apgar	55,6%	36,7%	7,8%	100,0%	

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Análisis: De acuerdo con los resultados de los que poseen funcionalidad normal, 53,9 tiene dependencia baja, 36,8 media y el 9,2 alta; mientras que los que poseen disfuncionalidad moderada, el 66,7% tiene dependencia baja, 33,3% media y alta con el 0% y los que poseen disfuncionalidad grave, el 50,0% tiene dependencia baja, 50,0% media y con el 0% alta.

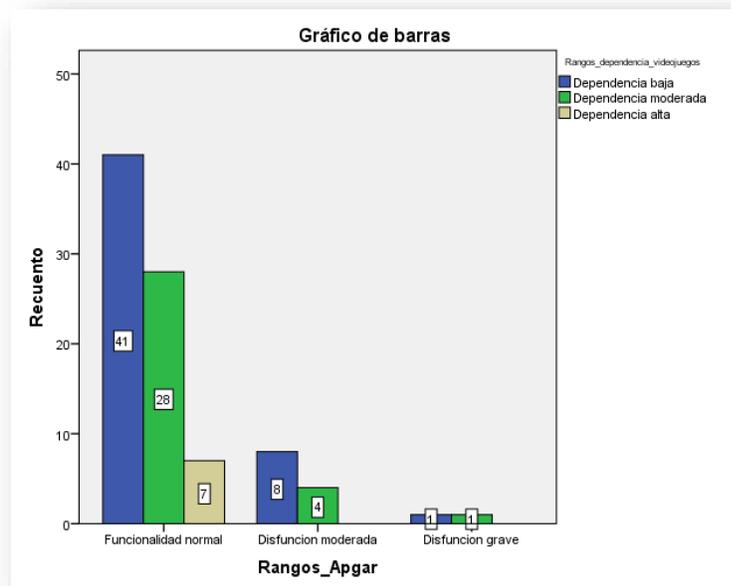


Ilustración 1. Rangos_Apgar y Rangos_dependencia_videojuegos

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Discusión: Aunque no se comprobó la hipótesis planteada debido que la mayoría de los niños y niñas tuvieron una funcionalidad familiar normal, se puede notar que cuando hay disfuncionalidad marcada la dependencia también tiende a ser mayor, mientras que en un estudio desarrollado en 230 adolescentes, se obtuvo como resultado que la variable funcionalidad familiar tiene relación directa con la dependencia a los videojuegos debido que el adolescente que se desarrolle en un ámbito familiar disfuncional tendrá mayor prevalencia de padecer dependencia a los videojuegos (Ccorimanya Mamani & Quispe Condori, 2019).

Objetivo específico 1: Evaluar el nivel de dependencia a los videojuegos predominante en los niños.

Tabla 5. Rangos_dependencia_videojuegos.

Rangos_dependencia_videojuegos				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Dependencia baja	50	55,6	55,6
	Dependencia moderada	33	36,7	92,2
	Dependencia alta	7	7,8	100,0
	Total	90	100,0	100,0

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Análisis: De acuerdo con los resultados se puede denotar que el 55,6% tiene dependencia baja, un 36,7% moderada y un 7,8% dependencia alta.

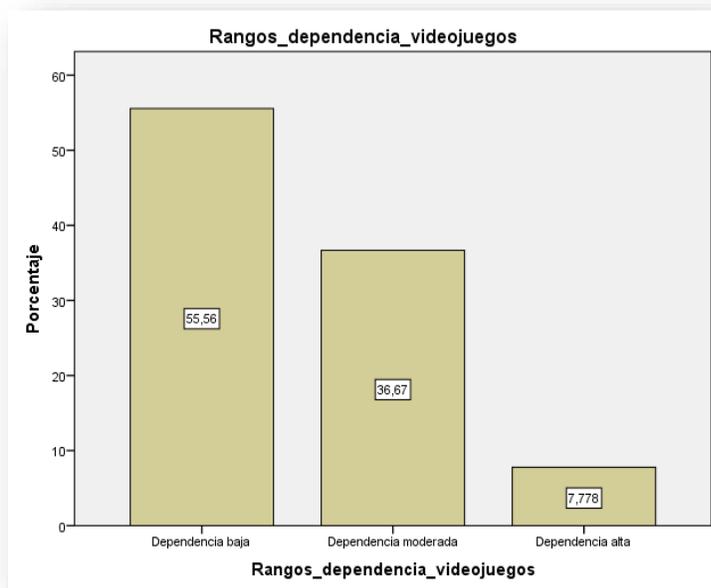


Ilustración 2. Rangos_dependencia _videojuegos

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Discusión: En la población de niños y niñas de la Unidad Educativa Particular Jean Piaget se puede denotar que la dependencia a los videojuegos con mayor predominio es la baja, debido que la mayor parte de los niños y niñas mencionaron que rara vez o casi nunca hacen uso de sus videojuegos debido que prefieren jugar con sus juguetes o con algún familiar, cumplir con sus responsabilidades como estudiantes es decir realizar sus tareas y entregarlas a tiempo. Mientras que en un estudio realizado en la escuela primaria Benito Juárez de México en una población de 184 niños y niñas se encontró que la mayoría de la de la población encuestada posee una alta dependencia a los videojuegos siendo la tablet la principal herramienta electrónica utilizada para acceder a los videojuegos(López-Wade et al., 2015).

Objetivo específico 2: Identificar los tipos de funcionalidad familiar presentes en los niños.

Tabla 6. Rangos_Apgar

Rangos_Apgar				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Funcionalidad normal	76	84,4	84,4
	Disfunción moderada	12	13,3	97,8
	Disfunción grave	2	2,2	100,0
Total	90	100,0	100,0	

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Análisis: Con respecto a los resultados del apgar en niños se puede denotar que el 84,4% posee una funcionalidad normal, 13.3% disfunción moderada y con un 2,2% disfunción grave.

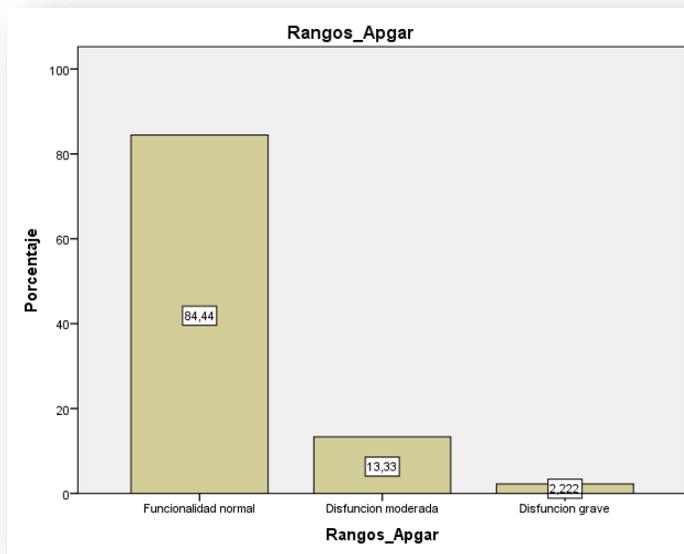


Ilustración 3. Rangos_Apgar

Fuente: Dependencia a los videojuegos y sus relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Discusión: De acuerdo con los resultados obtenidos la mayoría de la población encuestada posee una funcionalidad familiar normal, existe presencia de disfunción moderada en pocos casos

y una población mínima presenta disfunción grave lo cual puede deberse a que el ambiente familiar del niño o niña no sea adecuado para su desarrollo. Mientras que en una investigación desarrollada en 69 niños en Colombia se encontró que el 67% de la población encuestada presenta un ámbito familiar disfuncional, un 20% moderadamente funcional y una población mínima del 12% posee una funcionalidad normal (Paternina Gonzalez & Pereira Peñate, 2017).

Objetivo específico 3: Comparar el nivel de dependencia a los videojuegos según el nivel socioeconómico y género.

Tabla 7. Género

GÉNERO

Rangos				
	Género	N	Rango promedio	Suma de rangos
Total_dependencia_videojuegos	Varón	40	58,94	2357,50
	Mujer	50	34,75	1737,50
	Total	90		

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Tabla 8. Estadísticos de contraste

Estadísticos de contraste ^a	
	Total_dependencia_videojuegos
U de Mann-Whitney	462,500
W de Wilcoxon	1737,500
Z	-4,366
Sig. asintót. (bilateral)	,000
Sig. exacta (bilateral)	,000
Sig. exacta (unilateral)	,000
Probabilidad en el punto	,000

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Análisis: Debido que la distribución de la población no es normal se aplicó la prueba de U de Mann Whitney dando como resultado que el rango promedio de dependencia a los videojuegos en varones $RM= 58.94$ es mayor que el de las mujeres $RM=34,75$ siendo esta diferencia estadísticamente significativa ($U= 462,500$, $p <0,05$).

Discusión: De acuerdo con los resultados obtenidos en la población encuestada se puede denotar que el nivel de dependencia a los videojuegos es mayor en varones que en mujeres, debido que las niñas no les atrae mucho los videojuegos mientras que los niños refieren que los videojuegos son divertidos, tienen efectos y sonidos especiales, les gusta jugar para subir de nivel y ganar prestigio entre los demás jugadores, lo que coincide con un estudio desarrollado en estudiantes de entre 10 y 12 años se obtiene como resultado que el género femenino tiene menor incidencia a la utilización de videojuegos mientras que el género masculino tiende a ser más propenso en la utilización de videojuegos (Sánchez – Zafra et al, 2019).

Tabla 9. Rangos de nivel socioeconómico

Rangos			
	Nivel_socioeconómico	N	Rango promedio
Total_dependencia_videojuegos	Medio	87	46,09
	Alto	3	28,33
	Total	90	

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Tabla 10. Estadísticos de contraste

Estadísticos de contraste ^{a,b}	
	Total_dependencia_videojuegos
Chi-cuadrado	1,341
Gl	1
Sig. asintót.	,247

a. Prueba de Kruskal- Wallis
b. Variable de agrupación: Nivel_socioeconomico

Fuente: Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica.

Nota: Análisis realizado en el programa estadístico SPSS.

Análisis: Debido que la distribución de la población no es normal se aplicó la prueba H de Krushal- Walls dando como resultado que el rango promedio con respecto al nivel socioeconómico medio es RM=46,09 y alto RM=28,33, esta diferencia no fue estadísticamente significativa ($\chi^2(1)=1.341, p>0,05$). Se puede observar que la mayor parte de la población encuestada posee un nivel socioeconómico medio y solo una pequeña parte tiene alta.

Discusión. – Ninguno de los niños refirió tener un nivel socioeconómico bajo, esto puede deberse a que la institución educativa en la que se realizó esta investigación es privada, la gran mayoría refirió tener un nivel medio y muy pocos un nivel alto por lo que no se encuentran diferencias relevantes en la dependencia a los videojuegos de acuerdo al nivel socioeconómico, mientras que en una investigación desarrollada en 560 adolescentes en la provincia de Huánuco se encontró como resultado que la dependencia a los videojuegos y el nivel socioeconómico mantienen una significativa relación debido que los estudiantes que poseen un nivel socioeconómico alto y medio tienden a presentar mayor dependencia a los videojuegos mientras que los de nivel bajo presentan un mínimo riesgo de padecer dependencia a los videojuegos (Alarcon Simeon & Calero Morales, 2020).

3.2 Verificación de la hipótesis

Una vez evaluado los dos reactivos Test de dependencia de videojuegos (TDV) y el Apgar Familiar en niños se obtuvo los resultados y con la aplicación de la prueba de correlación de Spearman se encontró que no existe relación entre la funcionalidad familiar y la dependencia a los

videojuegos debido que se obtuvo una valoración de ($Rho = -0.027$, $p > 0,05$), aunque no se comprobó la hipótesis planteada debido que los niños y niñas encuestadas poseen una funcionalidad normal, se puede evidenciar que cuando existe presencia de disfuncionalidad alta la dependencia a los videojuegos tiende a ser elevada.

CAPÍTULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Una vez obtenido los resultados de los test y realizada las pruebas de correlación entre las variables se obtiene como resultado que no existe relación entre funcionalidad familiar y dependencia a los videojuegos en la Unidad Educativa Particular Jean Piaget, debido que el valor fue ($Rho = -0.027$, $p > 0,05$) y aunque no se confirmó la hipótesis propuesta debido que la mayoría de la población de niños y niñas encuestados poseen una funcionalidad normal, sin embargo se puede denotar que cuando existe presencia de disfuncionalidad grave la dependencia a los videojuegos tiende a ser elevada.

Se identificó que el nivel de dependencia a los videojuegos que tiene mayor prevalencia en la población encuestada fue la dependencia baja con un 55,6%, un 36,7% moderada y un 7,8% alta esto se debe a que la mayoría de niños y niñas refirieron que rara vez o casi nunca hacen uso de sus videojuegos ya que optan por jugar con sus juguetes o con algún familiar, ser responsables con sus tareas escolares.

De acuerdo con los resultados obtenidos en el Test Apgar Familiar en Niños se pudo denotar que un 84,4% de los niños/as posee un ambiente familiar funcional normal, sin embargo se debe tener en cuenta que un 13,3% de la población presenta disfunción moderada y un 2,2% existe presencia de disfunción grave.

Con respecto al género que presenta mayor prevalencia en la utilización de videojuegos se denota que es el masculino, esto se debe a que la distribución de la población no es normal por lo cual se desarrolló la prueba de U de Mann Whitney en la cual se obtuvo como resultado que el rango promedio de dependencia a los videojuegos en el género masculino es $RM = 58,94\%$ es mayormente elevado que en el caso de las mujeres con un $RM = 34,75\%$ demostrando una diferencia estadísticamente significativa.

En esta investigación se encontró que no existe diferencia significativa entre la dependencia a los videojuegos de acuerdo al nivel socioeconómico, debido que ninguno de los niños y niñas encuestados menciono tener un nivel socioeconómico bajo, la mayor parte poseen un nivel medio

y un mínima población alto, esto puede deberse a que la investigación se desarrolló en un establecimiento educativo particular.

4.2 Recomendaciones

Por parte de la institución educativa realizar charlas dinámicas impartidas tanto para docentes, padres de familia y estudiantes con temas relacionados a la familia y el uso de videojuegos sus ventajas y desventajas, con el objetivo de prevenir la mala utilización de videojuegos

Para que la dependencia a los videojuegos siga conservándose en baja es necesario que el ambiente familiar siga conservando las reglas y límites con respecto al uso de los videojuegos y de esa forma evitar algún tipo de inconveniente.

Seguir fortaleciendo lazos familiares, conservar una comunicación activa en la cual los niños puedan expresar de forma libre lo que ellos sienten, brindar confianza y apoyo mutuo entre los miembros de la familia y de esa manera seguir conservando un ambiente familiar funcional y sano.

Por parte de la institución crear un folleto en el cual consten juegos recreativos tradicionales para niños y niñas, los cuales se puedan desarrollar en el establecimiento o en cada uno de sus hogares con el fin brindar estrategias de entreteniendo saludable, recreativo y participativo para los niños/as.

Se debe tener en cuenta que el nivel de dependencia a los videojuegos puede estar relacionado con otros factores o circunstancias por lo cual sería necesario realizar más investigaciones acerca de este tema y de esa forma llenar el vacío teórico que presenta.

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

- Araoz, E. G. E., & Uchasara, H. J. M. (2019). Funcionamiento familiar y agresividad en estudiantes de educación primaria de Puerto Maldonado. *Peruvian Journal of Health Care and Global Health*, 3(2), 70-74.
- Alarcon Simeon, E. V., & Calero Morales, W. D. (2020). Asociación de la comunicación familiar, el nivel socioeconómico y la agresividad del estudiante a la adicción a videojuegos en escolares de 3°, 4° y 5° año del nivel secundario de cuatro Instituciones Educativas de la provincia de Huánuco en el año 2018. *Universidad Nacional Hermilio Valdizan*.
<http://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/5559>
- Ariza, L. M. F., Durán, M. C. A., Cubillos, Z. J. D., & Campo-Arias, A. (2006). Consistencia interna y análisis de factores de la escala APGAR para evaluar el funcionamiento familiar en estudiantes de básica secundaria. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 1, 8.
- Barberán, K. M. C., Quimi, P. G. C., & Andina, M. J. Z. (2019). Factores familiares y escolares que influyen en los problemas de conducta y de aprendizaje en los niños. *Academo Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(2), 124-134.
- Batista Tejada, Z., & Álvarez Tejada, M. (2012). *Terapia Familiar*. Universidad Abierta para Adultos(UAPA). <https://elibro.net/es/ereader/uta/176666>

- Carbonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: El partido del siglo. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport*, 38(1), 39-48.
- Ccorimanya Mamani, G. M., & Quispe Condori, M. (2019). Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019. *Universidad Peruana Unión*.
<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/2832>
- Consuegra Anaya, N. (2010). *Diccionario de Psicología (2a. Ed.)*. Ecoe Ediciones.
<https://elibro.net/es/ereader/uta/69124>
- Chacón-Cuberos, R., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico Ruiz, G. (2018). Conductas agresivas, victimización y uso problemático de videojuegos en escolares de educación primaria de la provincia de Granada. *Revista Complutense de Educación*, 29(4), 1011-1024.
<https://doi.org/10.5209/RCED.54455>
- Chang, J. H., & Bushman, B. J. (2019). Effect of Exposure to Gun Violence in Video Games on Children's Dangerous Behavior With Real Guns: A Randomized Clinical Trial. *JAMA Network Open*, 2(5), e194319.
<https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2019.4319>
- Checa, V. S., Mendoza, M. M. O., & Andina, M. J. Z. (2019). Funcionalidad familiar y desarrollo de los vínculos afectivos en niños con problemas conductuales de la Fundación "Nurtac" en Guayaquil, Ecuador. *Academo*, 6(2), 149-163.
- Dunker, J. (2002). *Los vínculos familiares una psicopatología de las relaciones familiares*. El Cid Editor. <https://elibro.net/es/ereader/uta/80347>

- Echeburúa, E. (2000). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: Juego, Sexo, Comida, Compras, Trabajo, Internet (2a. Ed.)*. Editorial Desclée de Brouwer. <https://elibro.net/es/ereader/uta/47629>
- Eguiluz, L. de L. (2007). *Dinámica de la Familia: Un Enfoque Psicológico Sistémico*. Editorial Pax México.
- Estrada Araoz, E. G. E., & Mamani Uchasara, H. J. M. (2019). Funcionamiento familiar y agresividad en estudiantes de educación primaria de Puerto Maldonado. *Peruvian Journal of Health Care and Global Health*, 3(2), 70-74.
- Garibay Rivas, S. (2013). *Enfoque sistémico: Una introducción a la psicoterapia familiar (2da. Ed.)*. Editorial El Manual Moderno. <https://elibro.net/es/ereader/uta/39675>
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39-43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.045>
- Gil, A., & Vida, T. (2013). *Los videojuegos*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/uta/56451?page=1>
- Griffiths, M. D. (2005). Psicología de la vida en familia: Una visión estructural. *Revista Médica, Instituto Mexicano del Seguro Social (México)*, 13(3), 445-462.
- Harb, D. P. R. de, Espinoza, S. M., Beraún, J. C. E., Paredes, M. A. M., & Cajas, A. F. P. (2018). Dinámica familiar y desarrollo psicosocial en estudiantes de educación primaria. *Investigación Valdizana*, 12(4), 205-214.
- Huamani Layme, M., & Ccorahua Salhua, R. (2019). Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección “A” de la institución educativa N° 50634 José María Arguedas del distrito de Haquira –

- Cotabambas – Apurímac, 2017. *Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa*.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9171>
- Isaza Valencia, L. (2018). Las Prácticas Educativas Familiares en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas entre dos y cinco años de edad en la ciudad de Medellín. *Revista Encuentros*, 16(01), 78-90. <https://doi.org/10.15665/.v16i01.635>
- Karayağiz Muslu, G., & Aygun, O. (2020). An Analysis of Computer Game Addiction in Primary School Children and Its Affecting Factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1), 30-38. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000322>
- Li, A. Y.-L., Lo, B. C.-Y., & Cheng, C. (2018). It Is the Family Context That Matters: Concurrent and Predictive Effects of Aspects of Parent-Child Interaction on Video Gaming-Related Problems. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 21(6), 374-380. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0566>
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G. A., & Ramos, J. T. (2015). *Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica*. 21(1), 12-16.
- Macías, M., Marín, A., & Cantillo, K. (2004). Relaciones familiares en familias desplazadas por la violencia ubicadas en «la Cangrejera» (corregimiento de Barranquilla, Colombia). *Psicología desde el Caribe: revista del Programa de Psicología de la Universidad del Norte*, 14, 91-124.
- Mendizábal Rodríguez, J. A., & Anzures López, B. (1999). La familia y el adolescente. *Rev. méd. Hosp. Gen. Méx*, 62(3), 191-197.

- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Moratto Vásquez, N. S., Cárdenas Zuluaga, N., & Berbesí Fernández, D. Y. (2017). School Climate and Family Functionality as Associated Factors to Bullying in Students of Antioquia, Colombia. *Pensamiento Psicológico*, 15(1), 63-72. <https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI15-1.CEFF>
- Moreno, O. (2017). *La familia monoparental y los hábitos de estudio de los estudiantes de Quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Provincia de Cotopaxi del cantón Pujilí*. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/26791>
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F. G., & Serrão Neto, A. (2019). Addictive Video Game Use: An Emerging Pediatric Problem? *Acta Medica Portuguesa*, 32(3), 183-188. <https://doi.org/10.20344/amp.10985>
- Oflu, A., & Yalcin, S. S. (2019). Uso de videojuegos en alumnos de la escuela secundaria y factores asociados. *Arch. Argent. Pediatr*, 584-591.
- ONU. (2019). *El progreso de las mujeres en el mundo 2019-2020. familias en un mundo cambiante*. New York, NY 10017, USA: Estados Unidos de América.
- Palacios, B. I. S. (2020). La ciberadicción en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Superior de la Escuela Cicerón Robles Velásquez, 2019. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 18.
- Paternina Gonzalez, D. H., & Pereira Peñate, M. M. (2017). Funcionalidad familiar en escolares con comportamientos de riesgo psicosocial en una institución educativa de

- Sincelejo (Colombia). *Salud Uninorte*, 33(3), 429-437.
<https://doi.org/10.14482/sun.33.3.10932>
- Pérez Rodríguez, M. D. (2018). *Ley de dependencia (2a. Ed.)*. ICB.
<https://elibro.net/es/ereader/uta/106150>
- Remache Ruiz, I. V. (2013). *Los videojuegos y su incidencia en el rendimiento académico de los/las estudiantes del quinto y sexto grado de educación general básica de la unidad educativa cec de la ciudad de latacunga, provincia de cotopaxi*.
<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/6065>
- Reusche Lari, R. M. (2011). Dinámica psicológica de la familia. *Temática Psicológica*, 7, 7-16. <https://doi.org/10.33539/tematpsicol.2011.n7.802>
- Rojas-Jiménez, M., & Castro Sánchez, M. (2020). Conductas violentas, victimización, uso problemático de videojuegos y práctica de actividad física en escolares. *Journal of Sport and Health Research*, 12(3), 350-363.
- Rubio, A. I. L., Martín, J. J. de la G., Alonso, M. I. G., Seco, R. G., Rubio, A. I. L., Martín, J. J. de la G., Alonso, M. I. G., & Seco, R. G. (2016). Videojuegos y salud mental. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, 117, 72-83.
- Sagbaicela Sánchez, J. J. S. (2018). La disfuncionalidad familiar y su incidencia en los problemas de aprendizaje de los niños de tercer año de educación general básica elemental. *Espiraes Revista Multidisciplinaria de investigación*, 2(20), Article 20.
<https://doi.org/10.31876/re.v2i21.341>
- Salas Blas, E. S., Merino Soto, C. M., Chóliz, M. C., & Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas psychologica*, 16(4), 19.
- Samanón, S., Barotto, M., & Taormina, M. B. (2020). *Uso de Tecnologías y Dinámicas*

Familiares. | Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/aifp/article/view/31358>

Sánchez-Zafra, M., Zurita-Ortega, F., Ramírez-Granizo, I., Puertas-Molero, P., González-Valero, G., & J. L. Ubago-Jiménez. (2019). *Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de videojuegos en escolares de tercer ciclo de primaria | Journal of Sport and Health Research.* <https://recyt.fecyt.es/index.php/JSHR/article/view/80847>

Sistémica, T. F., Gutiérrez, M. A. R., & Lavalle, R. E. P. (2017). *La relación entre la disfunción familiar con el nivel de autoestima de los niños de 8 a 12 años que trabajan Mercado Itinerante del Distrito de Mala-Cañete en el año 2017.* <http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle>

Suarez Cuba, M. A., & Alcalá Espinoza, M. (2014). Apgar familiar: una herramienta para detectar disfunción familiar. *Revista Médica La Paz*, 20(1), 53-57.

Tejada, S. B., & Tejada, M. Á. (2012). *Terapia familiar.* Universidad Abierta para Adultos(UAPA). <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/176666>

Tejeiro Salguero, R., Del Río, M. P. del, & Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7, 235-250.

Tejeiro Salguero, R., & Del Río, M. P. (2008). *La psicología de los videojuegos: Un modelo de investigación.* Ediciones Aljibe. <https://elibro.net/es/ereader/uta/60499>

Valdés Cuervo, Á. A. (2007). *Familia y desarrollo: Intervenciones en terapia familiar.* El Manual Moderno. <https://elibro.net/es/ereader/uta/39589>

Velasco, M., Carrera, G., Tapia, J., & Encalada, E. (2016). *Niñez y adolescencia desde la intergeneracionalidad: Ecuador 2016.*

<http://repositorio.dpe.gob.ec/handle/39000/2749>

Zambrano-Villalba, C., & Almeida-Monge, E. (2017). Clima social familiar y su influencia en la conducta violenta en los escolares. *Revista Ciencia Unemi, vol.10, 97-102.*

ANEXOS

TEST

Test de dependencia de videojuegos (TDV)

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

	0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

9. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

	0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

10. Del 0 al 100 ¿Cuál es tu nivel de dependencia de los videojuegos? (Pon una X)

0%	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

Apgar Familiar en niños

PREGUNTA	CASI SIEMPRE	ALGUNAS VECES	CASI NUNCA
Cuando algo me preocupa, puedo pedir ayuda a mi familia.			
Me gusta la manera como mi familia habla y comparte los problemas conmigo.			
Me gusta como mi familia me permite hacer cosas nuevas que quiero hacer			
Me gusta lo que mi familia hace cuando estoy triste, feliz, molesto, etc.			
Me gusta como mi familia y yo compartimos tiempos juntos.			