

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE TRABAJO SOCIAL**

**TEMA:**

---

**Uso de videojuegos y comunicación familiar**

---

Trabajo de Titulación previa a la obtención del Título de licenciada de Trabajo Social.

**AUTOR:**

MELANY DANIELA BARRAGÁN SALAZAR

**TUTOR:**

LIC. MG. MARIBEL CAMPOVERDE


Ambato – Ecuador

2023

## CERTIFICADO DEL TUTOR

Que la Srta. MELANY DANIELA BARRAGÁN SALAZAR, portadora del número de cédula 1805438254, habilitada legalmente para obtener el Título de Tercer Nivel: ha concluido exitosamente el Trabajo de Titulación modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN con el tema “USO DE VIDEOJUEGOS Y COMUNICACIÓN FAMILIAR”, previo a la obtención del Título de Licenciada en Trabajo Social, por lo que en calidad de tutora del Trabajo de Titulación, CERTIFICO de la culminación y autenticidad del mencionado trabajo concluido y de haberle orientado en todo el proceso.

Ambato, julio 13 del 2023



Lcda. Mg. Maribel Campoverde  
TUTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

## AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Las opiniones, críticas, comentarios realizados en el trabajo de investigación bajo el tema **“USO DE VIDEOJUEGOS Y COMUNICACIÓN FAMILIAR”**, le corresponde exclusivamente a mi persona, Melany Daniela Barragán Salazar, estudiante de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, Carrera e Trabajo Social de la Universidad Técnica de Ambato, certifico que el contenido del trabajo investigativo es de mi completa autoría a excepción de las citas bibliográficas.

Ambato, 13 de julio de 2023



.....  
Melany Daniela Barragán Salazar

C.I. 1805438254

## **DERECHOS DEL AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo todos los derechos en línea patrimonial de mi tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 13 de julio de 2023



.....  
Melany Daniela Barragán Salazar

C.I. 1805438254

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre “USO DE VIDEOJUEGOS Y COMUNICACIÓN FAMILIAR”, presentado por la Sta. Melany Daniela Barragán Salazar, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, ... 2023

Para consistencia firma:

.....

**Presidente**

.....

**Miembro**

.....

**Miembro**

## DEDICATORIA

*Este logro lo dedico principalmente a Dios, por ser mi guía y mi soporte en mis momentos de aflicción.*

*Por la fortuna que tengo, también quiero dedicar mi tesis a mis padres, Alexander Barragán y Elizabeth Salazar, quienes con su amor, paciencia y tenacidad han hecho de mí una mujer perseverante para alcanzar cada una de mis metas. Han sido mi ejemplo, mi motor y la razón para convertirme en un ser humano que deje huella en el mundo.*

*A mi hermana Camila por ser mi más grande amor y motivación, quien a su corta edad me ha enseñado que en este mundo se puede lograr lo inimaginable.*

*A mis abuelitos, a mis tíos y a cada uno de mis primos maternos y paternos, por ser parte de mi inspiración y a quienes les debo mucho, agradezco por tanto cariño, apoyo. A pesar de las dificultades y la distancia, me han hecho sentir que están orgullosos de mí.*

*A Evelyn Pérez, a quien me atrevo llamar mejor amiga, aquella que sin envidia ni celos académicos siempre estuvo para brindarme una mano, no solo cuando no entendía una clase, sino cuando más necesitaba de una amiga.*

*A mi perrhija Lulú, por todas las noches que me acompaño hasta terminar mis tareas.*

*Este trabajo de investigación llevará mi nombre, pero le pertenece a cada uno de ustedes.*

## AGRADECIMIENTO

***“La educación es un proceso continuo para la superación integral del ser humano”  
-William Soto Santiago***

*A Dios por brindarme sabiduría y conocimiento en cada palabra escrita y a mis guías espirituales que me inspiran a ser mejor ser humano.*

*De manera especial, me agradezco a mí, por lo valiente y fuerte que he sido, al no darme por vencida aun cuando todo a mi alrededor se tornaba difícil. Por ser capaz de cumplir metas y objetivos que en algún momento fueron sueños. Me agradezco por ser mi principal impulso para salir adelante y la principal razón para no darme por vencida.*

*A mis padres y a mi hermana por brindarme las herramientas necesarias para culminar este proceso y quienes siempre han confiado en mí.*

*A mis amigas, Evelyn, Majo, Jazz y Mayu, por sus consejos y su ayuda, quienes hicieron de mi vida universitaria más divertida y menos complicada.*

*A la Universidad Técnica de Ambato, especialmente a la Mg. Maribel Campoverde, por su tiempo, consejos y dedicación, quien, con templanza, dureza, y amor a la investigación y docencia, direccionó mi trabajo.*

*Al Lic. Byron Barriga y a los alumnos de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” por la apertura y el tiempo brindado para realizar mi trabajo de investigación.*

*A Luis, quien fue mi inspiración para este tema de tesis, y es una parte importante en mi vida, agradezco su apoyo moral, su tiempo y cariño compartido, todo esto también te lo debo a ti.*

***Melany Daniela Barragán Salazar***

## **Tabla de contenido**

CERTIFICADO DEL TUTOR.....	<b>ii</b>
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	<b>iii</b>
DERECHOS DEL AUTOR.....	<b>iv</b>
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	<b>v</b>
DEDICATORIA.....	<b>vi</b>
AGRADECIMIENTO .....	<b>vii</b>
<b>Tabla de contenido .....</b>	<b>x</b>
Índice graficas.....	x
Índice de tablas .....	x
RESUMEN EJECUTIVO .....	<b>xii</b>
<b>CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>1</b>
1.1.    Antecedentes investigativos .....	1
Situación problemática.....	1
Problema científico: .....	4
Delimitación del problema.....	4
Investigaciones previas .....	4
Desarrollo teórico .....	11
1.2.    Objetivos.....	33
Objetivo general .....	33
Objetivos específicos: .....	33
<b>CAPÍTULO II. METODOLOGÍA .....</b>	<b>35</b>
2.1.    Materiales .....	35
2.2.    Métodos .....	36
Enfoque .....	36
Nivel .....	37



Correlacional.....	37
Explicativa .....	37
Métodos.....	38
Método analítico sintético.....	38
Método deductivo .....	38
Método hipotético-deductivo .....	38
Población.....	39
<b>CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>40</b>
3.1.    Análisis y discusión de los resultados.....	40
Descripción del grupo de estudio .....	40
Aplicación del cuestionario Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (GASA) .....	40
Análisis de resultados sobre el cuestionario de Comunicación familiar (C.A.- M//C.A.-´P).....	47
Discusión de resultados.....	63
Verificación de hipótesis.....	66
Interpretación .....	69
Decisión.....	70
<b>CAPITULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>71</b>
Conclusiones.....	71
4.2    Recomendaciones.....	72
Referencia bibliográfica .....	74
ANEXOS .....	86

## Tabla de contenido

### Índice graficas

Gráfica 1 Normalidad Test GASA .....	67
Gráfica 2 Normalidad Test Comunicación Familiar .....	68

### Índice de tablas

Tabla 1 Características .....	12
Tabla 2 Gesticulación.....	29
Tabla 3 Dificultades .....	32
Tabla 4 Población.....	39
Tabla 5 Sexo del estudiante .....	40
Tabla 6 Nivel de adicción .....	41
Tabla 7 Piensas en jugar durante el día.....	41
Tabla 8 Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar .....	42
Tabla 9 Juegas para olvidarte de la vida real .....	43
Tabla 10 Otras personas han intentado que reduzca el tiempo.....	44
Tabla 11 Te has sentido mal cuando no has podido jugar .....	45
Tabla 12 Te has peleado con otros por el tiempo en videojuegos.....	45
Tabla 13 Has desatendido actividades por jugar .....	46
Tabla 14 Nivel de comunicación .....	47
Tabla 15 Puedo hablar acerca de lo que pienso con mis padres sin sentirme mal o incómodo/a.....	47
Tabla 16 No me creo todo lo que me dicen mis padres .....	48
Tabla 17 Cuando hablo, mis padres me escuchan.....	49
Tabla 18 No me atrevo a pedirle a mis padres lo que deseo o quiero.....	50
Tabla 19 Mis padres suelen decirme cosas que sería mejor que no me dijese .....	50
Tabla 20 Mis padres puede saber cómo estoy sin preguntármelo .....	51
Tabla 21 Estoy muy satisfecho/a con la comunicación que tengo con mis padres .....	52
Tabla 22 Si tuviese problemas podría contárselos a mis padres .....	52
Tabla 23 Le demuestro con facilidad afecto a mis padres .....	53
Tabla 24 Cuando estoy enfadado con mis padres, generalmente no les hablo .....	54
Tabla 25 Tengo mucho cuidado con lo que le digo a mis padres .....	55

Tabla 26 Cuando hablo con mis padres, suelo decirles cosas que sería mejor que no les dijese .....	55
Tabla 27 Cuando hago preguntas a mis padres, me responden con sinceridad.....	56
Tabla 28 Mis padres intentan comprender mi punto de vista .....	57
Tabla 29 Hay temas que prefiero no hablar con mis padres .....	58
Tabla 30 Pienso que es fácil discutir los problemas con mis padres .....	58
Tabla 31 Es muy fácil expresar mis verdaderos sentimientos con mis padres .....	59
Tabla 32 Cuando hablo con mis padres me pongo de mal genio .....	60
Tabla 33 Mis padres me ofenden cuando están enfadados conmigo .....	60
Tabla 34 No creo que pueda decirles a mis padres cómo me siento realmente en determinadas situaciones .....	61
Tabla 35 Tipos de comunicación familiar .....	62
Tabla 36 Prueba de normalidad .....	67
Tabla 37 Prueba de Kolmogorov-Smirnova .....	68
Tabla 38 Prueba de correlación de variables .....	68
Tabla 39 Rho de Spearman.....	69

## RESUMEN EJECUTIVO

El uso de videojuegos es una actividad que desde la década de los 40 se ha utilizado, actualmente siendo una de las actividades ms ingresos económicos genera y la que realizan con más frecuencia los adolescentes, por el fácil acceso a ellos. En cuanto a la comunicación familiar, de acuerdo a la perspectiva de los adolescentes, es evitativa por las limitaciones que tiene el dialogo con sus padres. El objetivo que se planteó en la investigación fue, analizar la influencia del uso de videojuegos y comunicación familiar. Se contó con un enfoque cuantitativo, de nivel correlacional y explicativo, con método deductivo, analítico- sintético e hipotético deductivo. Se trabajó con una población de 62 adolescentes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” de primero, segundo y tercero de bachillerato con edades comprendidas entre los 15 y 19 años. El instrumento utilizado para la recolección de la información de la variable *videojuegos* fue la versión española del cuestionario Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (GASA) que contiene 7 preguntas, por otro lado, para la variable *comunicación familiar* se utilizó el cuestionario de Comunicación familiar (C.A.-M//C.A.-P) que consta de 20 preguntas. Los resultados indicaron que el 25,8% de los adolescentes tienen un juego problemático y el 4,8% una posible adicción, y el tipo de comunicación que sobresale en los hogares de los adolescentes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” es la evitativa. La prueba estadística utilizada fue el Rho de Spearman obteniendo un p-value de 0,720. Finalmente, se concluyó que el uso de videojuegos no influye en la comunicación familiar, ya que esta última se ve afectada por otros factores.

**Palabras clave:** Videojuegos, comunicación familiar, comunicación evitativa, adolescentes, familia.

## ABSTRACT

The use of video games is an activity that has been used since the 1940s, and is currently one of the activities that generates the most economic income and is the one most frequently performed by adolescents, due to the easy access to them. As far as family communication is concerned, according to the adolescents' perspective, it is avoidant due to the limitations of dialogue with their parents. The objective of the research was to analyze the influence of the use of video games and family communication. The approach was quantitative, correlational and explanatory, with a deductive, analytical-synthetic and hypothetical-deductive method. We worked with a population of 62 adolescents from the "Ricardo Descalzi" Educational Unit of the first, second and third years of high school between 15 and 19 years of age. The instrument used to collect information on the video game variable was the Spanish version of the Gambling Addiction Scale for Adolescents (GASA) questionnaire, which contains 7 questions; on the other hand, for the family communication variable, the Family Communication questionnaire (C.A.-M/C.A.-P), which consists of 20 questions, was used. The results indicated that 25.8% of the adolescents have a problem gambling and 4.8% have a possible addiction, and the type of communication that stands out in the homes of the adolescents of the "Ricardo Descalzi" Educational Unit is avoidance. The statistical test used was Spearman's Rho, obtaining a p-value of 0.720. Finally, it was concluded that the use of video games does not influence family communication, since the latter is affected by other factors.

**Key words:** Video games, family communication, avoidant communication, adolescents, family.

## CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes investigativos

#### Situación problemática

Según datos publicados por el Grupo Banco Mundial (2020) hasta el año 2020, el 60% de la población de todo el mundo tiene acceso a internet y por ende a todo lo que viene con ella, redes sociales, a páginas web, información o utilizar videojuegos, siendo así que más de la mitad de las personas del mundo cuentan con tecnología que les permite navegar en internet.

La Asociación Española de Videojuegos (2021) de **España** menciona que existe alrededor de 18,1 millones de personas usuarios de videojuegos, de esto el 52% corresponden a hombres y el 48% corresponden a mujeres respectivamente, entre los 6 y 10 años de edad el 5% son hombres y el 5% son mujeres, los usuarios de entre 11 a 14 años cuentan con el 4% de hombre y el 4% de mujeres, de 15 a 24 años, el 11% son hombres y el 9% son mujeres, de 35 a 44 años el 10% corresponde a hombres y el 8% a mujeres y finalmente los usuarios que tienen de 45 a 64 años de edad el 9% son hombres y el 12% son mujeres.

Según León Moreno y Musitu Ferrer (2019), en **España** investigaron a 671 adolescentes de ambos sexos de seis centros públicos de educación, con edades comprendidas entre los 10 y 16 años, donde quería verificar si la comunicación familiar, el autoconcepto familiar y escolar, influye en la motivación de venganza de los chicos, comprendiendo que los adolescentes ven a este tipo de motivación como un deseo o pensamiento negativo que quieren que se cumpla. Por lo cual se pudo probar que al mantener una comunicación abierta, sana y constante con sus padres se lograba disminuir la motivación de venganza. Por ende, si los padres procuran desde un inicio mantener buena comunicación y mayor afinidad con sus hijos, motivarán el desarrollo positivo del autoconcepto familiar y escolar y debilitará la motivación de venganza.

Una investigación realizada en **Venezuela** donde se entrevistó a cinco familias que tengan hijos, ya sean niños, niñas, adolescente o ambos, con acceso y participación a videojuegos, para conocer la preocupación que provoca el usar videojuegos en la dinámica familiar, se pudo evidenciar que la mayoría de estas familias consideran a los videojuegos como un espacio donde han podido compartir tiempo con sus hijos, logrando desarrollar la motricidad, la resolución de problemas y/o la toma de decisiones, teniendo en cuenta que las reglas que se han propuesto desde un inicio se cumplan, esto permitiendo un mejor uso de la tecnología, del tiempo y de los espacios. Sin embargo, una minoría afirma que los videojuegos pueden traer consigo consecuencias negativas como: el sedentarismo, pérdida de la visión y mala postura al mantenerse por largas horas frente a una pantalla (Ranzolin, 2022).

Si bien los videojuegos para algunos pueden traer resultados desfavorables tanto a nivel físico como social, para otros, este ha sido un medio para mantener e incluso mejorar la comunicación y los espacios de convivencia con sus vástagos, no obstante, los padres de los NNA insisten en mantener las reglas claras para mantener un equilibrio entre los videojuegos y las responsabilidades que cada uno tiene.

Para Raimundi et al., (2017), en **Argentina** los 159 adolescentes investigados de tres escuelas públicas de la ciudad de Buenos Aires, entre varones y mujeres comprendidos entre los 12 y 19 años de edad, que en su mayoría vivían en familias biparentales y la minoría en familias monoparentales, extendidas o compuestas, en los resultados obtenidos se pudo observar que, los adolescentes que mantienen una comunicación abierta con la madre tienden a disfrutar más de actividades deportivas y artísticas, mientras que los adolescentes que mantienen una buena comunicación con sus padres, es mayor el tiempo que le dedican a actividades sociales.

Por otra parte, en **Ecuador**, una investigación realizada por Karolys Cordovez (2016), a 50 adolescentes de entre 14 a 18 años de edad, que han sido diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), para que utilicen los videojuegos una hora por tres veces a lo semana, se logró concluir que la utilización de los juegos de video influye positivamente en el tratamiento del TDAH, ya que disminuye el nivel de atención e impulsividad de los adolescentes. Lo cual muestra

que los videojuegos no son dañinos para la salud de los usuarios, sino también contienen beneficios en la vida de las personas que lo consumen, por lo que se podría considerar que se los incluya en las unidades educativas como material de apoyo a los profesores que cuentan con estudiantes con TDAH.

Navas Franco et al., (2021) refiere que, en su investigación realizada en **Ecuador** a 1938 padres y 2929 madres, sus resultados demuestran que el nivel de comunicación alta corresponde a las madres con un 70%, asimismo se pudo observar que la región en la que viven no influye en el nivel de comunicación que mantengan con sus hijos, más bien depende mucho del género, es así que, más madres se comunican más con sus hijos que los padres.

### **Justificación**

La investigación tiene como **propósito** analizar la influencia del uso de videojuegos en la comunicación familiar en estudiantes de bachillerato, debido a que se cree que su tiempo libre lo dedican a juegos de video donde interactúan con otros adolescentes, y en muchos casos con gente adulta desconocida, dejando de lado aquellas actividades que previamente le permiten al adolescente relacionarse con su familia y mantener una comunicación más regular y constante, asimismo de las consecuencias que puede traer al hacer uso del mismo.

Los **beneficiarios directos** serán los estudiantes de bachillerato de la jornada matutina de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi”, para conocer si el uso de videojuegos influye o no en la comunicación familiar de los alumnos. Los **beneficiarios indirectos** serán las familias de los adolescentes que podrán constatar si el uso de videojuegos perjudica la comunicación familiar y puedan tomar medidas para manejar ese problema, de igual manera la Institución, para constatar si sus alumnos presentan problemas con el uso de videojuegos.

De igual forma, la investigación es **factible**, gracias a que ya se ha realizado un acercamiento a la institución y se cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes, ya que uno de sus principales objetivos es el mantener en orden el bienestar familiar



de los alumnos ya que eso les permite un mejor desempeño académico, además mencionan que es posible que se acceda a realizar el estudio con el grupo objetivo, siempre y cuando compartamos los resultados obtenidos.

Finalmente es importante mencionar que la investigación es **novedosa**, dado que podremos evidenciar de primera mano si realmente la comunicación familiar es afectada por el uso excesivo de videojuegos de los adolescentes, o esto no tiene nada que ver en cómo se mantiene el nivel de comunicación dentro del hogar y más bien se dan por otros factores ajenos a lo investigado.

### **Problema científico:**

En la investigación se plantea la siguiente pregunta:

¿El uso de videojuegos influye en la comunicación familiar?

### **Delimitación del problema**

**Línea de investigación:** Comunicación, sociedad, cultura, tecnología.

**Campo:** Trabajo Social

**Área:** Educativa

**Aspecto:** Uso de videojuegos y comunicación familiar

**Temporal:** Periodo 2022-2023

**Lugar:** Unidad Educativa “Ricardo Descalzi”

**Unidades de observación:** Estudiantes de bachillerato

### **Investigaciones previas**

Para Alarcon Simeón y Calero Morales (2020), en su artículo titulado “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”, tuvo como objetivo determinar la asociación entre la comunicación familiar, la agresividad de los estudiantes, el nivel socioeconómico a la adicción a videojuegos en los escolares. Se

utilizó la metodología cualitativa, realizado a una muestra de 212 estudiantes por medio de cuestionarios.

Los resultados, revelaron que el 63,2% de las familias que tienen comunicación abierta alta tienen un uso controlado de los videojuegos y el 2,2% de los escolares que tenían una comunicación familiar problemática alta, tenían una alta adicción, sin embargo, la comunicación abierta y la comunicación problemática no se asocian significativamente con la adicción a los videojuegos. En cuanto a la agresividad del estudiante se pudo evidenciar que los adolescentes que mantienen un control adecuado en el tiempo del uso de los videojuegos son menos agresivos, a diferencia de los chicos que no procuran un control del tiempo tienden a ser más agresivos (Alarcon Simeón y Calero Morales, 2020).

Controlar el tiempo invertido y el tipo de videojuegos que utilizan los adolescentes por los padres o tutores es muy importante, ya que esto permite que la agresividad no se desarrolle contra su familia o gente que se encuentra a su alrededor, por lo cual es importante que desde que el escolar incursó en el mundo de los videojuegos, los padres controlen los contenidos que consumen sus hijos.

Es necesario mencionar que a pesar de que el nivel de comunicación que se mantiene entre padre e hijos, esta no tiene relación significativa con la adicción a los videojuegos, por lo que es imperioso conocer que la comunicación sea constante, buena y abierta para evitar a posibles problemas en los adolescentes.

Rodríguez y Padilla (2021) en su artículo “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud pública”, busca conocer la producción científica existente sobre el uso problemático de videojuegos y la adicción al mismo en los adolescentes por medio de 761 documentos que hablen acerca de la adicción a las videoconsolas, se observó que:

El principal predictor para tener una adicción al videojuego es ser varón, hacer un uso excesivo del juego y jugar por la noche, sobre todo, más allá de medianoche. Los adolescentes con este problema suelen presentar conflictos

familiares o pertenecer a familias monoparentales o mixtas, con los dos padres trabajadores o familias multiculturales; además, suelen presentar desafección escolar, peores niveles de sociabilidad, así como recibir invitaciones de padres o compañeros para jugar, estos adolescentes generalmente tienen comportamientos agresivos e impulsivos (p. 569).

Este artículo resulta significativo, demuestra que la adicción a los videojuegos depende de varios factores que en familias no controlan o no tienen conocimiento de lo que puede producir en sus hijos. Debido a que el uso excesivo de videojuegos trae problemas en la comunicación entre la familia y el adolescente, y también genera problemas a nivel personal, de quien lo consume o utiliza, siendo lo más común: problemas de visión, problemas físicos corporales, psicológicos como la agresividad, inhibición para no desarrollarse con habilidades para socializar con y entre los entornos.

Lee y Kim (2017) en su investigación realizada a 1556 estudiantes que vivían en las cinco principales ciudades de Corea bajo el título “Predictores de la adicción a los juegos en línea entre los adolescentes coreanos”. Se llegó a la conclusión que el tiempo realmente es un predictor muy importante para la adicción al juego, de este modo, aquellos adolescentes que jugaban hasta altas horas de la noche son los que tienen una mayor tendencia a desarrollar esta adicción.

Al respecto opino que, si los padres o tutores responsables de los estudiantes no prevén el tiempo invertido en estas actividades, por lo que es probable que se genere adicciones a los juegos de video, lo que años más tarde será muy complicado controlar ya que se volverá algo completamente necesario en su vida.

Para Ameneiros y Ricoy (2015) en el artículo “Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas” que contó con una muestra de 124 alumnos, pretende analizar los lugares asociados a la práctica de los videojuegos, asimismo, desvelar la opinión que tiene el colectivo en relación a su posible repercusión cotidiana.

De los adolescentes encuestados el 7,3% sienten que se aíslan socialmente por el uso de videojuegos, mientras que el 92,7% no lo ven de ese modo, el 60,5% disfrutan esta actividad con mayor frecuencia los fines de semana, el 96% destacan que el hogar es el principal lugar para la práctica de videojuegos y finalmente el 33,1% de la muestra inicial afirmo entablar nuevas amistades a partir del uso del mismo (Ameneiros y Ricoy, 2015).

Independientemente de la cantidad de horas que se invierta en jugar videojuegos, a pesar de que también se juega entre semana, los fines de semana son los días que los alumnos juegan más, ya que se encuentran en sus casas y cuentan con internet fijo que les permite jugar a toda hora, con ello también dan lugar a crear nuevas amistades al relacionarse con otros usuarios que acceden a las mismas plataformas de juego.

Según Maldonado et al., (2014) en su estudio “Videojuegos y adicción en Niños-adolescentes: Una revisión sistemática”, busca realizar un análisis sistemático de investigaciones acerca de la posible adicción de los videojuegos en niños y adolescentes, se basaron en artículos ya publicados que debían cumplir con el objetivo, finalmente se concluyó lo siguiente:

Los padres deben estar presentes en el tipo de actividades que realizan sus hijos, debido a que su presencia le permitirá conocer la nueva forma de vivir la virtualidad combinada con espacios físicos, con el único fin de orientar a los adolescentes en el desarrollo de habilidades sociales que los aleje de problemas que suelen producir los videojuegos cuando existe un uso exagerado y descontrolado (Maldonado et al., 2014).

Para mí, contar con la presencia de los padres en este tipo de actividades es necesaria ya que en primer lugar puede convertirse en un motivo para que la relación padre/hijo se fortalezca, así también, procuraran que sus hijos tengan un uso moderado de los juegos de video y evitaran que se involucren en problemas que este puede traer consigo, como son el mantener contacto con desconocidos, generar algún tipo de dependencia a las consolas o desarrollar alguna enfermedad.

Hañari et al., (2020) en su investigación “Comunicación familiar y autoestima en adolescentes de zona urbana y rural” presentó como objetivo determinar el grado de correlación entre comunicación familiar y autoestima en adolescentes de la zona urbana y rural del distrito de Lapa de la región Puno de Perú. Haciendo uso de un enfoque cuantitativo y utilizando una muestra de 261 adolescentes a quienes se les aplicó el Cuestionario de Comunicación Familiar Padres/Hijos, se concluyó que:

Los adolescentes de la zona urbana y rural presentar un nivel de comunicación media, seguido de un nivel bajo. Resultando que un buen nivel de comunicación familiar conlleva una buena autoestima en los adolescentes y viceversa. Además, se concluye que existe correlación positiva media entre la comunicación familiar y autoestima en la zona urbana y correlación positiva considerable en la zona rural (p.8).

Mientras exista una buena relación de comunicación con los padres, los adolescentes no padecerán de una autoestima baja, considerando que esto los podría afectar en gran manera ya que se encuentran en una edad en la que son muy sensibles y vulnerables con respecto a sus sentimientos, por lo que si se procura fortalecer la comunicación familiar contaremos con chicos que sienten confianza en sí mismos.

Por otra parte, Garduño et al., (2019) en su trabajo “Comunicación familiar en estudiantes universitarios”, el propósito fue identificar la percepción que tienen estudiantes universitarios de la comunicación con sus padres, a fin de identificar las dimensiones de comunicación abierta, ofensiva y evitativa presentes. Contando con una muestra de 70 estudiantes a quienes se les aplicó el Cuestionario de Comunicación Familiar de Barnes y Olson, se obtuvo los siguientes resultados:

La comunicación abierta predominó en la percepción de los participantes, aunque también se encontraron los patrones de comunicación evitativa y ofensiva, siendo la primera más frecuente tanto con el padre como la madre. Lo anterior puede estar relacionado con las características individuales, la edad y el género de padres e hijos, así como las propias características de la comunicación que se practica como estrategia de los jóvenes y sus padres (p.1).

La investigación demostró que en los estudiantes universitarios existe una buena relación con sus padres, no obstante, se evidenció que con la madre generalmente tienen mayor afinidad, es decir, mantienen una mejor comunicación, se pueden expresar libremente, no se sienten incómodos y encuentran empatía en ellas, aun así, el tipo de comunicación que mantengan los padres con sus hijos depende de las diadas que existan.

Para Santana Vega et al., (2019) en su investigación “Uso problemático del móvil, fobia a sentirse excluido y comunicación familiar de los adolescentes”, tenía como objetivo analizar el uso problemático del teléfono móvil, el «Fear of missing out (FoMO)» entendiéndolo como el temor de perderse experiencias o fobia a sentirse excluido, donde participaron 569 alumnos a quienes se les aplicó el Cuestionario de Experiencias relacionadas con el Móvil (CERM), una adaptación española del Cuestionario «Fear of missing out» y el Cuestionario del Inventario de apego con padres y pares. Los resultados demostraron que:

Los estudiantes que tienen un uso problemático del teléfono móvil, son quienes padecen de un nivel alto de FoMO; por otro lado, los adolescentes que usan con frecuencia el celular y se comunican más con sus amigos arrojaron una puntuación media alta en el Cuestionario de experiencias relacionadas con el móvil y en el Cuestionario FoMO, es decir, aquellos que se comunican más con sus amigos posteriormente tienen miedo a no sentirse conectados con ellos, y finalmente, aquellos adolescentes que utilizan teléfono móvil de cero a dos horas tienden a tener una mayor comunicación con sus progenitores (Santana Vega et al., 2019).

En este sentido los adolescentes que utilizan el teléfono móvil están siendo parte de un problema que al no ser controlado a tiempo puede traer varias consecuencias. El no sentirse conectados con sus pares por no mantenerse en constante comunicación con ellos es preocupante, ya que eso no los define como malos amigos, además al intentar cumplir con este punto los chicos no se dan cuenta la cantidad de tiempo que invierten tras de una pantalla, olvidándose de su entorno, de las actividades que pueden realizar y la deficiente comunicación que están creando con sus padres.

Para Martínez y Ramírez (2019) en su tesis titulada “La comunicación familiar y las emociones positivas en adolescentes de 12 años de la ciudad de Panamá”, por medio de un estudio de corte cuantitativo quieren determinar la relación entre la comunicación familiar y las emociones positivas de los 60 adolescentes a analizar.

La comunicación familiar abierta, entendiéndola como la libertad de expresarse, intercambio de información y comprensión, flexibilidad y afectividad al comunicarse, permite generar dimensiones de emociones positivas en los adolescentes como es la serenidad, alegría, gratitud y la satisfacción personal, haciendo que el adolescente desarrolle resiliencia, confianza en sí mismo y cuente con una autoestima alta (Martínez y Ramírez, 2019).

Los padres que mantienen un nivel de comunicación efectivo y abierta, evitando que sus hijos generen emociones negativas que pueden afectar su periodo de adolescencia, así mismo los motivan a ser capaces de expresar con lo que sienten sin el temor a ser juzgados.

Suárez Palacio y Vélez Múnera (2018) en su artículo “El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental”, con la finalidad de identificar elementos de las dinámicas familiares que contribuyen en el desarrollo social refieren que:

La comunicación como elemento integrador de las familias juega un papel importante, y que al haber comprensión y dialogo en cada situación se puede asegurar que esta está presente en el ámbito social; es decir, a situaciones ajenas y externas a las cuales se ven enfrentados cada miembro de la familia (Suárez Palacio y Vélez Múnera, 2018).

Dicho esto, es sumamente importante que las familias dediquen su tiempo a fortalecer la comunicación que existe dentro del hogar, pues como los resultados demuestran, esto permitirá que los hijos desarrollen capacidades para enfrentar situaciones que se le pueden presentar a futuro, del mismo modo, es necesario que los progenitores procuren estar pendiente de sus hijos y en que están invirtiendo su tiempo, y controlen constantemente que tipo de contenido consumen en internet.

## **Desarrollo teórico**

### **Videojuegos**

#### **1. Que son los videojuegos**

Los videojuegos es una industria amplia que se ha mantenido en constantes cambios, y por ende su significado o como es visto por el resto también se ha modificado, sin embargo, se ha mantenido la idea principal de lo que son los videojuegos, un medio que se utiliza para divertirse.

Frasca (2001) considera a los videojuegos como cualquier forma de software de entrenamiento basado en un computador, este puede ser textual o solamente en imágenes, la cual se utiliza por medio de cualquier plataforma electrónica con una computadora personal donde puede existir uno o varios jugadores.

Según Zyda (2005) los videojuegos son un concurso mental, llevándose a cabo por medio de una computadora, siguiendo las reglas que cada juego posee para divertirse, recrear o ganar una apuesta.

Aarseth (2007) refiere que los videojuegos son un “contenido artístico no efímero (palabras, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos muchos más cerca del objeto ideal de las humanidades, la obra de arte se hacen visibles y textualizables para el observador estético” (Gómez et al., 2012, p.5).

Por otra parte, Jiménez y Araya (2012) cuando se habla de videojuegos, ellos consideran que:

Es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia maquina o contra adversarios.



Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo u otros instrumentos adicionales (p.44).

La Real Academia Española define a los videojuegos como un aparato electrónico que le permite al usuario, por medio de mandos, simular juegos en las pantallas de televisores, computadoras u otros dispositivos electrónicos

Por su parte Luzardo et al., (2019), refiere que los videojuegos son un canal por el cual se puede transmitir información, la misma que puede afectar la educación del individuo en sus primeras etapas de la vida.

- **Historia de los videojuegos**

Los Videojuegos desde su aparición, han ido modificándose, tanto su contenido, como el tipo de videojuegos según como avanza la tecnología y lo que les llama la atención a los usuarios de los mismos. Es por es que Luzardo et al., (2019) detalla cómo ha ido evolucionando los videojuegos.

*Tabla 1 Características*

<b>Año</b>	<b>Característica</b>
<b>1940</b>	Primer juego electrónico: versión del Nim, de Edward U. Condon
<b>1947</b>	Primer juego interactivo con pantalla: Cathode Ray Tube Amusement Device, de Thomas T. Goldsmith Jr. Y Estle Ray Mann
<b>1958</b>	Primer videojuego: Tennis, del Físico William Hinginbotham
<b>1961</b>	Primer videojuego de computadora: Spacewar, de Steve Russell
<b>1971</b>	Primer videojuego de Arcade: Computer Space, de Nolan Bushnell y Tab Dabney
<b>1972</b>	Lanzamiento primera consola de videojuegos: Magnavoz Odyssey
<b>1972</b>	Primer videojuego comercialmente exitoso: Pong, de Nolan Bushnell y Al Alcorn
<b>1977</b>	Primera consola en utilizar cartuchos: Atari 2600

<b>1978</b>	Lanzamiento de Space Invaders Arcade, Taito
<b>1980</b>	Se lanza en consola el primer juego originalmente de Arcade: Pac Man
<b>1983</b>	Nintendo crea su primera consola: Nintendo Entertainment System
<b>1985</b>	Primer videojuego de computador mundialmente conocido: Tetris
<b>1988</b>	Lanzamiento de la consola Sega Genesis, conocido como Mega Drive
<b>1989</b>	Primera consola portátil de videojuegos: Game Boy, Nintendo
<b>1991</b>	Nintendo lanza su segunda consola: Super Nintendo Entertainment System (SNES)
<b>1995</b>	Sony lanza su primera consola: PlayStation y Nintendo, su consola Nintendo 64. Ambas utilizan CD-ROM en lugar de cartuchos
<b>1997</b>	Nokia crea el Snake, primer videojuego para móviles mundialmente conocido.
<b>1998</b>	Sega presenta su consola Dreamcast
<b>2000</b>	Estreno del PlayStation 2 y del videojuego The Sims para computador
<b>2001</b>	Microsoft crea su primera consola Xbox, mientras que Nintendo lanza su consola GameCube y consola portátil GameBoy Advance
<b>2004</b>	Presentación de la consola portátil Nintendo DS
<b>2005</b>	Lanzamiento de la consola Xbox 360. Blizzard luego de solo un año tiene 5,5 millones de usuarios en World of Warcraft
<b>2007</b>	Presentación de las consolas Wii y PlayStation 3
<b>2006</b>	Lanzamiento del primer iPhone
<b>2009</b>	Primer videojuego para móviles inteligentes que se transforma en un fenómeno mundial: Angry Birds, y primer videojuego social mundialmente reconocido: Farmville
<b>2011</b>	Minecraft todavía en estado Beta ya tiene 10 millones de usuarios registrados
<b>2012</b>	La industria de los videojuegos genera más ingresos que la industria del cine
<b>2012</b>	Nintendo presenta su consola Wii U
<b>2013</b>	Lanzamiento de las consolas PlayStation 4 y Xbox One
<b>2016</b>	League Of Legends alcanza los 100 millones de jugadores activos en un mes
<b>2017</b>	Debut de la consola Nintendo Switch. La industria de los videojuegos genera más ingresos que las industrias del cine y la música juntas
<b>2018</b>	Fortnite se vuelve un fenómeno cultural. El 80% de los ingresos de la industria son generados por juegos Free-to
<b>1985</b>	Nintendo crea su primera consola: Nintendo Entertainment System
<b>1983</b>	Primer videojuego de computador mundialmente conocido: Tetris

**Fuente:** Luzardo et al., (2019)

- **Características de los usuarios de videojuegos**

El Centro de Psicología de Santander, reconocido como Centro Sanitario menciona que, generalmente los varones juegan más a videojuegos que las mujeres, independientemente de las características sociodemográficas, como la etnia, la edad o nacionalidad. Es por eso que los adolescentes son más propensos a ser usuarios de juegos de video que las adolescentes, ya que ellas encuentran más atractivo, las redes sociales, como WhatsApp, Facebook u otras plataformas donde están en constante comunicación con otros sujetos (Buiza Aguado, 2020).

La edad en la que hacen un mayor uso de los videojuegos es la adolescencia, debido a que se encuentran en un periodo en la que algunas regiones cerebrales socioemocionales faltan de madurar, lo que concibe un menor control cognitivo sobre su comportamiento y propensión en la búsqueda de sensaciones y emociones (Buiza Aguado, 2020).

Marcano Lárez (2012) en base a su investigación sobre los usuarios de Call of Duty menciona cuatro características sociológicas principales que presentan:

1. Los hombres prefieren los videojuegos de acción;
2. Las edades que consumen videojuegos son menores de 18 años, de 18 a 20 años, de 21 a 24 años;
3. Los países donde más se utiliza este videojuego es España, Chile, Argentina, Reino Unido y Estados Unidos;
4. Los video jugadores son mayormente estudiantes, y una minoría trabajan y otros están en pausa, es decir no realizan ninguna actividad.

Por otra parte, la Universidad Internacional de Valencia (2018) menciona que las características de un gamer profesional son las siguientes:

1. Gana dinero de forma habitual por jugar videojuegos;
2. Acude a eventos o batallas para competir con otros jugadores;
3. Crea y comparte sus experiencias en plataformas como Twitch.tv o YouTube Gaming;

4. Pasa largas horas frente a una pantalla de computador, celular o consola.

## **2. Saliencia o prominencia**

La saliencia hace referencia a los videojuegos que consiguen tomar una importancia superior en la vida de las personas que lo consumen, dominando sus pensamientos, sentimientos y conductas (Lemmens et al., 2009), incluso si el jugador está realizando alguna otra actividad, está pensando en su próxima partida, en los resultados que obtendrá y cuáles serán las estrategias que utilizará.

## **3. Tolerancia**

Griffiths (2005) en su estudio considera a la tolerancia a los videojuegos como el proceso por medio del cual se requiere jugar cada vez más tiempo para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente. Esto significa en esencia que, algunas personas implicadas con los videojuegos aumentan gradualmente la cantidad de tiempo que pasan dedicadas a esa conducta (p.447). Afecta también a su salud emocional.

De este modo De la Torre Luque y Valero Aguayo (2013) menciona que este es una situación que afecta a las familias de los jóvenes usuarios de videojuegos, ya que les preocupa el excesivo tiempo que sus hijos pasan al frente de un computador, celular o consola haciendo uso de estos juegos que en varias ocasiones son violentos, ya que este tipo de juegos son los que tienen mayor acogida por los usuarios, generando incertidumbre, ya que no conocen cuales serían las consecuencias que pueden traer, y de qué manera esto puede afectar a la salud emocional de sus hijos, cuando dejan de utilizar los videojuegos de manera repentina, o cuando su preferencia al momento de jugar siempre ha sido los que contienen violencia.

## **4. Abstinencia**

Cuando se habla de abstinencia se hace referencia a los cambios desagradables en las emociones o efectos físicos por la reducción repentina del tiempo en los videojuegos, por ejemplo, el usuario empieza a tener temblores en su cuerpo, mal humor o furia (Lemmens et al., 2009).

Este tipo de abstinencia que generan los videojuegos es similar al que al que generan otras adicciones como al alcohol, o a algún tipo de droga. Cuando las personas generan dependencia al uso de videojuegos y posteriormente quieren dejarlo, va a empezar a tener problemas físicos, psicológicos y/o emocionales, entre ellos: irritación, frustración, ansiedad, desconcentración en otras actividades que ha intentado realizar, no poder dormir en las noches, tener mal humor con la gente de su alrededor, deseos constantes de volver a jugar.

## **5. Conflictividad**

Los conflictos se relacionan a los problemas que se empiezan crear en el consumir de videojuegos y aquello que lo rodea, por ejemplo, a nivel social puede generar deterioro de las relaciones interpersonales (Beneditto, 2014), problemas a nivel físico, ya que el tiempo que pasa sentado el usuario por usar videojuegos conllevaba a que la persona tenga un estilo de vida sedentario, a más de iniciar con problemas en su columna por la mala postura, irritación en sus ojos e incluso obesidad.

## **6. Recaída**

Es la tendencia que tiene el jugador de volver a repetir patrones tempranos de la actividad, es decir, restaurar los patrones más extremos del uso de videojuegos después de una gran cantidad de tiempo de abstinencia o control (Beneditto, 2014).

## **7. Emoción**

Los estados de ánimo, eufórico o relajante que genera el uso de videojuegos (Lemmens et al., 2009). Por una parte, podemos observar que los videojuegos generan felicidad y diversión cuando se completa o se alcanza un logro o una meta, porque el usuario está utilizando un juego que ha sido creado precisamente con ese fin, por el contrario, existen juegos que generan a emociones negativas, como irritación o enojo al no poder cumplir el objetivo del juego.

## **8. Efectos de los videojuegos**

Buiza Aguado (2020) considera que los videojuegos tienen muchas ventajas, permite desarrollar habilidades, atrae la participación de todo tipo de personas sin importar la edad, sexo, nivel educativo o socioeconómico. Lo mira como una herramienta potencial porque muchos de estos videojuegos apoyan el aprendizaje y la enseñanza, ya que ayudan a mejorar las habilidades informáticas o a aprender sobre biología o álgebra.

- **Efectos positivos**

- a) **Trastorno del Espectro del Autismo**

El Trastorno del Espectro del Autismo más conocido como TEA o como autismo, es un grupo de afecciones relacionadas con el desarrollo del cerebro, puede detectarse en la infancia, aunque es común que se lo diagnostique en la etapa adulta de la persona. Las personas autistas tienen capacidades y necesidades que pueden desarrollarse conforme avanza el tiempo. A pesar de que muchas de estas personas son capaces de vivir solas, existen otras que necesitan ayuda y apoyo de otros durante toda su vida (Organización Mundial de la Salud, 2023).

Así pues, se ha estudiado a los videojuegos como una herramienta que puede ayudar a las personas con TEA menos graves, en su aprendizaje y en la interacción social. Es importante que si son niños, adolescentes o adultos con TEA que necesiten del apoyo de otros para su cuidado, constantemente los estén vigilando y controlando para evitar posibles peligros que conlleva usar videojuegos en línea. Gracias a los avances tecnológicos, se ha creado aplicaciones y videojuegos que permiten reconocer las emociones, las expresiones faciales, el comportamiento social y cultural, las habilidades sociales, entre otras que es sustancial que estas personas conozcan (Ledo Rubio et al., 2016).

Asimismo, Ledo Rubio et al. (2016) habla acerca de un videojuego que se está utilizando como ayuda para las personas con TEA:

“Second Life” es el videojuego para ayudar a los niños y jóvenes con autismo de alto funcionamiento a aprender y con practicar habilidades para la vida real. Consiste en un mundo virtual 3D creado por la comunidad de jugadores que a través de avatares personalizables se relacionan entre sí: construyen una casa, trabajan, acuden a lugares comunes (museos, parques, templos, a la playa...), etc. Se pretende que a través de este mundo virtual aprendan a interactuar con mayor comodidad en el mundo real (p. 81).

Cuesta Gómez et al. (2021) añade que los videojuegos a más de ser una especie de forma par el ocio que es muy común actualmente en la sociedad, el hacer usos de los mismo permite a las personas con TEA, una oportunidad para comunicarse y socializar con otras personas con autismo.

- **Efectos negativos**

- a) **Efectos sociales**

Existen varios efectos negativos a nivel social que afectan al usuario de los videojuegos, una de ellas es generar una relación débil con sus progenitores o con sus pares, de igual manera, se puede reforzar los estereotipos sociales, por ejemplo, de tipo sexual o racial (Dickerman et al., 2008).

Un estudio realizado a niños de edad preescolar, es decir, que se encuentran cursando el jardín de infantes o inicial uno, se observó que utilizar videojuegos a los infantes no les permite desarrollar destrezas sociales, puesto que el usar videojuegos no estimula a tener interacciones físicas significativas con otros niños de su edad, porque los distrae con facilidad, perjudicando la socialización del grupo de estudio (Jiménez y Araya, 2012).

- b) **Sexismo**

Gutiérrez et al. (2008) habla acerca de la “cultura del macho” haciendo referencia a la subordinación de los roles que cumple la mujer en los videojuegos, al lenguaje sexista que se utiliza, y la imagen estereotipada que debe tener y cumplir la mujer. Resultado

a esto, la gente que consume videojuegos de esta clase empiezan a tener conductas agresivas y a despreciar los sentimientos que las personas de su alrededor tienen.

En juegos como Grand Theft Auto: San Andrés (GTA), es uno de los ejemplos más claros que podemos ver. Este juego contiene material sexista y violento, consta de robos, golpes y disparos, además, como parte del videojuego los personajes utilizan vocabulario soez y contiene mujeres ejerciendo la prostitución.

Y es impresionante como GTA, un juego que promueve la violencia y es de fácil acceso para todo público. Hasta el año 2020 este videojuego se encontraba entre los cinco juegos más vendidos según el sitio web Vandal, pues a nivel mundial se distribuyó 17,33 millones de unidades (Cano, 2020).

En la industria de los videojuegos se puede encontrar varios ejemplos como los que se acaba de mencionar, siendo este contenido uno de los más vendidos actualmente, con personajes de mujeres con muy poca ropa, realizando actividades que no deberían ser tan explícitas, por lo que existe público de todas las edades que son usuarios de este tipo de juegos.

- **Efectos fisiológicos**

- a) **Respuesta hormonal**

El uso de videojuegos ha tenido impactos y efectos que ha tenido repercusiones en todas las dimensiones del ser humano, por lo que es importante tener en cuenta las implicaciones fisiológicas que pueden tener (Barrero Corredor et al., 2022). La respuesta hormonal al jugar videojuegos señala una tendencia en el aumento de los niveles de testosterona en aquellos jugadores que ganan una partida, a diferencia de aquellos que pierden (Beaven et al., 2010).

Lager y Bremberg (2007) mencionan que los videojuegos contienen una combinación de escenas visuales llamativas para el ser humano, con sonidos y música que pueden producir respuestas hormonales como el aumento del cortisol. Así también, se ha encontrado que aquellos usuarios que utilizan videojuegos con música tienen una



liberación más alta de cortisol, a diferencia de aquellos que usan videojuegos sin ninguna clase de música (Hébert et al., 2005).

El cortisol y la testosterona se liberan cuando una persona está realizando actividad física, estos juegan un papel fundamental en la adaptación del organismo, sin embargo, cuando existe una liberación excesiva de estas dos hormonas, sobre todo del cortisol, puede traer graves consecuencias, la persona puede tener un aumento de la glucosa sanguínea, depresión, ansiedad y hasta pérdida de la memoria (Lupien et al., 1999).

Tafalla (2007) en su investigación señala que se ha encontrado un aumento de la frecuencia cardíaca mayor en los varones, en cambio, las mujeres tienen un mayor nivel en la presión arterial cuando hacen uso de los videojuegos.

- **Efecto psicológico**

El lenguaje que se utiliza, las imágenes que contienen, la idea central y el proceso que se debe seguir o los niveles que se debe superar para cumplir el objetivo de los videojuegos, que en su mayoría son violentos, afectan a nivel psicológico de los jugadores de videojuegos, generando en ellos agresividad, estrés, y en muchos casos, como lo menciona el ex presidente de Estados Unidos, Donald Trump, ante las posibles causas de los tiradores que pasaron en El Paso, Texas y Daytona, los videojuegos son lo que les ha motivado a realizar tales acciones hacia otros, simulando estar en un videojuego en la vida real (Toro, 2019).

- a) **Agresividad**

La agresividad es el principal efecto psicológico del uso de videojuegos entre adolescentes y niños, y aun que los tipos de videojuegos no violentos ha mostrado no relacionarse directamente con la agresividad, el hecho de no ganar o no cumplir con las misiones que el juego contiene, genera frustración, estrés en quien lo consume. Por otra parte, los videojuegos que contienen contenido violento como disparos, guerras, muerte o golpes, han demostrado que depende mucho del tiempo de exposición y el

realismo que el juego muestra, para la aparición de la agresividad en los adolescentes o niños (Serna, 2020).

## **b) Adicción**

Vara (2017) señala que, la adicción a las nuevas tecnologías se ha caracterizado principalmente por el uso excesivo y descontrolado. Este tipo de adicción afecta a las personas sin importar la edad, sin embargo, es más común en jóvenes y adolescentes, pues tienen acceso a internet que les permite mantener contacto con otras personas, que en su mayoría utilizan nicknames con nombres falsos, asimismo, pueden utilizar videojuegos como un medio de ocio y diversión. Y como se ha mencionado anteriormente algunos videojuegos exhiben contenido violento y agresivo.

Los síntomas de una persona que consume algún tipo de sustancia y generan adicción hacia el tabaco o alcohol de una persona que genera adicción a la heroína u otro tipo de drogas, no son los mismos, sin embargo, generan consecuencias graves en la salud y en el ámbito social de quien lo consume. De la misma manera puede, suceder con los videojuegos, ya que existe una amplia categoría de ellos y sus consecuencias pueden variar según el videojuego que juegue el usuario (Carbonell, 2020).

Pero esto no quiere decir que, el uso excesivo de los videojuegos se lo pueda llamar ciertamente como una adicción. Pues la mayoría de las investigaciones que hablan acerca de la “adicción” a los videojuegos, lo han hecho por medio de una serie de preguntas que el investigador supone que le da una respuesta concreta lo que le permite generar un diagnóstico. Tejeiro Salguero (2009) menciona que, si eso fuese así de fácil, con la utilización de preguntas, a cualquier actividad absorbente que las personas realizan continuamente por afición, se lo podría llamar adicción, como es algún deporte, la lectura u otros. El autor prefiere llamarlo como una fijación patológica en vez de adicción, pues existen actividades y cosas que realmente son muy entretenidas que no sería extraño que dichas actividades consuman mucho el tiempo de los usuarios más de lo que se había planeado inicialmente, sin la necesidad de llamarlas adictivas.

### **c) Autoestima**

Un estudio realizado por la universidad de Oxford acerca de los videojuegos y el bienestar de la persona o la salud mental, han dado buenos resultados, ya que el juego puede ser una actividad que se relaciona positivamente con el bienestar, no obstante, si se regula el uso de los videojuegos la persona podría no disfrutar de los beneficios que le generan (Johannes et al., 2020).

## **9. Problemas de los videojuegos**

Los videojuegos brindan grandiosas experiencias a quienes lo utilizan, incluso han servido como herramientas para personas con TEA y también como un medio de distracción en su tiempo de ocio y descanso, sin embargo, el no mantener un uso y un control adecuado puede conllevar a consecuencias graves.

- **Videojuegos y Ciberacoso**

Los videojuegos al ser un espacio que puedes compartir con otras personas ya que la mayoría de los videojuegos son en multijugador que te empareja con otras personas de todo el mundo que están usando el mismo juego para compartir una batalla, una partida o una carrera. Pueden ser estas mismas personas con las que te empareja el juego las que pueden utilizar este medio para acosar y hacer que la experiencia sea menos divertida. Pueden enviarte mensajes o decirte cosas hirientes, acerca de cómo juegas, o quizá incluso sin conocerte decir algo despectivo sobre ti, de tu físico o tu capacidad de cómo manejas el videojuego.

La Universidad de la Islas Baleares, refiere que los videojuegos pueden ser utilizados para humillar, poner apodos denigrantes a otros jugadores, incluso, eliminar del juego grupal a unos de sus integrantes, u otras acciones que simplemente buscan perjudicar al usuario (Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación, 2012).

- **Videojuegos y privacidad**

Los videojuegos son un medio al que pueden acceder personas de todas las edades, desde niños, adolescentes y gente adulta. Asimismo, los videojuegos permiten a los usuarios, por momentos, introducirse a un mundo online y relacionarse con otros, sin la necesidad de dar información personal, lo que resulta en muchos casos peligroso porque el jugador no sabe en realidad si la persona con la que estas compartiendo una partida de videojuegos es el sujeto que dice ser, ya que muchos juegan asumiendo una identidad que no les pertenece o que simplemente se la inventan.

Get Safe Online (2019) señala que cuando se juega un videojuego que contiene una comunidad de usuarios muy grande, te relaciones con extraño, que muchas veces en medio de discusiones del juego, el usuario inconscientemente puede estar dando información personal, como tu dirección domiciliaria, tu edad, entre otros datos personales, que se recomienda no dársela a desconocidos. Los jugadores, sobre todo los niños y adolescentes que aún no conocen como se maneja el mundo del internet, por intentar descargar trucos para ganar, suelen descargar virus que pueden poner en peligro su consola y los datos que tiene en dicho equipo.

Para tener una mejor experiencia y evitar que tu información salga a la luz de otros, se recomienda: 1) comprar videojuegos de fuentes autorizadas y confiables, 2) verificar la autenticidad de los archivos que está descargando, 3) si algún juego incluye la capacidad de crearse un perfil, procure no poner datos personales, 4) utilizar contraseñas seguras, 5) si está jugando con otros jugadores, evitar compartir información personal, 6) si usted se va a deshacer del aparato electrónico donde regularmente jugaba, asegurarse de haber borrado toda la información personal y 7) si existen menores de edad jugando en línea, los padres deben poner reglas cuando accedan a estos sitios para evitar futuras complicaciones (Get Safe Online, 2019).

- **Videojuegos y depredadores**

Como mencionamos anteriormente, en el mundo de los videojuegos existe todo tipo de personas, que se presentan con datos falsos y no con la intención de solamente jugar

y pasar el rato. Existen usuarios que buscan a personas vulnerables como niños, adolescentes o personas que estén pasando por un mal momento para convertirse en sus “amigos” para posteriormente hacer daño, como el pedir contenido sexual, dar información de donde viven u otras que pongan en peligro la integridad de la persona que se convirtió en víctima.

El diario argentino Uno Santa Fe (2021) menciona que grooming es el acoso sexual de una persona adulta a un NNA a través de internet. El adulto se hace pasar por otro niño o adolescente, según sea el caso, con el fin de empezar a tener una relación hasta ganarse su confianza. Los groomers, como se los conoce a las personas que practican grooming, utilizan los videojuegos para acercarse a los niños, utilizando una identidad falsa simulando ser niños.

Aprovechando que los padres no están todo el tiempo controlando a sus hijos y los videojuegos, los groomers por medio de mentiras y engaños manipulan a sus víctimas para obtener fotos o videos de carácter sexual, cuando consiguen su objetivo, posteriormente estos depredadores amenazan con publicar todo ese contenido multimedia que recibieron sino envían nuevamente más contenido sexual, si le comentan a algún adulto lo que está pasando o si las víctimas se niegan a mantener un encuentro personal.

Federal Bureau of Investigation (FBI, 2011) recomienda hablar con sus hijos acerca de los peligros que corren al practicar videojuegos por internet, ya que pueden ser explotados sexualmente, pues los videojuegos y las redes sociales son los sitios donde están ahora los pedófilos que buscan a toda costa relacionarse con los NNA.

## **10. Tipos de videojuegos**

- **Multijugador**

Los videojuegos multijugador se englobarían dentro de aquellos que permiten la experiencia simultánea del videojuego entre un determinado número de jugadores, sin ningún tipo relación con un entorno social más allá de la duración de cada partida (Reuelta Domínguez y Bernabé Sáez, 2012, p. 160).

- **Casual**

Los videojuegos de tipo casual son aquellos que están destinados para usuarios que dedican poco tiempo a los juegos y no quieren involucrarse completamente en ellos, pues solo lo utilizan para pasar el rato y divertirse por momentos (Domínguez y Antequera, 2012).

- **Carrera**

Los videojuegos de carreras son aquellos en los que es necesario la rapidez, coordinación, concentración y agilidad, cuando se utiliza una consola o un aparato electrónico donde lo practican, este tipo de videojuegos se basa en velocidad, donde hay que ir esquivando obstáculos o peligros que aparecen en el camino con automóviles, autobuses u otros tipos de medios de transporte ya sean reales o imaginarios, o montando cualquier tipo de animal. El propósito de este tipo de videojuego es llegar a la meta en primero lugar o superar récords (Mejías-Climent, 2021).

- **Música**

Los videojuegos de música o de ritmo están asociados con habilidades de entonación o de capacidad corporal rítmica y dinámica. También con la agilidad en el uso de la consola o aparato electrónico, si este necesita algún instrumento musical para su jugarlo (Mejías-Climent, 2021).

- **Aventura/ acción**

Los videojuegos de acción se caracterizan por las luchas y las peleas. Este tipo de videojuegos consiste en realizar una acción repetida, por ejemplo, pulsar un mismo botón varias veces para que el personaje elegido realice un ejercicio o una actividad. Los videojuegos de acción tienen como objetivo eliminar a sus enemigos y por ende su contenido es violento. Por otra parte, el videojuego de aventura se caracteriza por las hazañas y los peligros que corre el personaje. Este tipo de juegos es muy popular

ya que el jugador debe superar diferentes niveles y el tiempo que se demoran superando cada nivel dependerá de la trama que tiene el videojuego (Abad, 2017).

- **Estrategia**

Abad (2017) señala que estos juegos principalmente son de rol y guerra, se basa en crear una estrategia para ganar al contrincante que te asigna el juego. Demanda mucha concentración del jugador, de igual manera, debe saber administrar los recursos que le brinda el juego ya que, a medida que avanza, el usuario encontrará nuevos retos y niveles cada vez más complicados de superar, según la frecuencia de uso del videojuego el usuario adquiere experiencia y habilidad para los próximos niveles.

- **Shooter**

El tipo shooter son videojuegos de disparos que en su mayoría son en primera persona, su objetivo es disparar o destruir a sus enemigos u objetos. El gamer ve a través de los ojos del personaje y hace uso de diferentes armas (Ibáñez, 2017). En los videojuegos shooter se manejan armas de fuego, y el jugador lucha con otros personajes controlados por otros jugadores donde la lucha cuerpo a cuerpo o con armas se intenta derrotar al sin muero de enemigos que tienen el mismo objetivo, ganar la partida récords (Mejías-Climent, 2021).

- **Simulación**

Mejías-Climent (2021) refiere que este tipo de videojuegos buscan que el jugador se sienta parte del juego, del entorno real en el que se reproduce. Los videojuegos de simulación son aquellos que permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquina, autos, fenómenos, situaciones o personas y asumir el mando. Este tipo de videojuegos permite realizar acciones que un ser humano lo hace normalmente sin correr peligro real, tal como, conducir un automóvil de fórmula uno, pilotear un avión, convertirte en un personaje famoso o incluso en un animal (Abad, 2017).

## **Comunicación familiar**

La comunicación familiar es la interacción que existe entre los miembros que conforman la familia nuclear, monoparental, reconstruida, homoparental o extensa mantienen una buena comunicación donde los unos hablan y los otros escuchan, para dar a conocer sus ideas, opiniones o sentimientos.

Al respecto, Tesson y Youniss (1995) la comunicación familiar es “el instrumento que padres e hijos utilizan para negociar sus roles, constituyendo el medio por el cual su relación pueda desarrollarse y cambiar hacia una mayor mutualidad y reciprocidad” (Citado por Cava, 2003, p. 23).

Satir (1983) en su libro, menciona que la comunicación familiar es el intercambio de sentimientos, necesidades y pensamientos entre los miembros que conforman la familia. Lo considera como un proceso dinámico en el que influye la interacción y las relaciones que existen dentro del sistema familiar.

### **1. Familia**

La familia es la primera institución donde se forma el ser humano, y donde se relaciona con otros sujetos. Este grupo de personas, comparten características en común, lazos sanguíneos o lazos legales.

Ander Egg (2011) menciona que la familia es “la forma de vinculación y convivencia más íntima en la que la mayoría de las personas suelen vivir buena parte de su vida” (p. 147).

Oliva Gómez y Villa Guardiola (2014) consideran que la familia es “el espacio que permite en forma integral, a cada individuo, el convivir, crecer y compartir con otras personas, los valores, normas, creencias, tradiciones, comportamientos, conocimientos, experiencias y afectos que resultan indispensables para su pleno desarrollo en la sociedad” (p. 12).



Aguilar y Carrión (2017), señalan que la familia es la primera escuela donde los sujetos aprenden, considerada como una fuente donde se crean vínculos afectivos, los progenitores promueven normas, valores que deben ponerlo en acción cuando se están relacionando con otros miembros de la familia o con sujetos que están fuera del entorno familiar.

Garduño et al., (2019) considera que la familia es la primera fuente de socialización, ya que es el primer lugar donde los individuos empiezan a tener contacto con el medio ambiente, con la cultura e ideologías que la sociedad tiene.

## **2. Comunicación**

La comunicación es el intercambio de información entre dos o más individuos, el que emite la información se lo conoce emisor y el que recibe el mensaje se lo conoce como receptor.

Para Garduño et al., (2019) la comunicación significa el intercambio de información, ya sean pensamientos, sentimientos, emociones, actividades que se realizaron en el día, y necesidades que pueden aparecer y surgir de manera respetuosa, cordial, afable y empática entre los miembros de la familia.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015) refiere que “la comunicación es el intercambio de ideas, conocimientos, mensajes e información”.

Según Lema Llerena (2019) la comunicación es “la interacción personal en la que se intercambia información con otras personas, siempre y cuando haya entre ellas un conjunto de precondiciones, conocimientos y la predisposición de hacerla efectiva”.

## **3. Tipos**

- **Comunicación verbal**

La comunicación verbal es el tipo de comunicación oral o escrita, ya sean libros, periódicos, entre otros, en la que los sujetos utilizan palabras para enviar un mensaje o información a quien los escucha o los lee.

Según Fajardo-Urbe (2009), la comunicación verbal es un proceso en la que interviene el hablante y el oyente, se comunican a través de un mensaje que debe construirse a partir de un contexto, cifrado por un código y transmitirse por medio de un canal.

- **Comunicación no verbal**

La comunicación no verbal es aquella que no necesita palabras para emitir un mensaje. La gesticulación del rostro, el movimiento de las manos o la ubicación de sus brazos son elementos que envían un mensaje o información.

Zunta López (2013) agrega que la comunicación no verbal también envuelve expresiones faciales, el tono de voz, patrones de contacto, movimientos. En la comunicación no verbal las acciones que se hacen y las acciones que se dejan de hacer también emiten un mensaje.

*Tabla 2 Gesticulación*

<b>Instrumentos de gesticulación del cuerpo</b>	
<b>Las manos</b>	La mano cerrada es un puño es signo de agresividad, tensión contenida. El gesto de frotarse las manos comunica una expectativa positiva. Llevarse las manos al rostro indica inseguridad, mentira u ocultamiento. Tocarse la barbilla es un gesto de duda. Las manos en los bolsillos con los pulgares hacia afuera es un estado de contención. Las manos cogidas hacia atrás, es un gesto de superioridad. El sujeto parado con las manos en la cintura demuestra
<b>Los brazos</b>	Los brazos cruzados es una barrera frente a los demás.

	Brazos cruzados con pulgares hacia arriba indica superioridad.
<b>Las piernas</b>	<p>Cruzar las piernas significa defensa y protección.</p> <p>Cruce americano de piernas, apoyar en una pierna el tobillo de la otra, señala distancia con el interlocutor y refleja competencia o discusión.</p> <p>Cruce de piernas con el movimiento de los pies, indica aburrimiento o nerviosismo.</p> <p>Al cruzar los tobillos intenta disimular los nervios.</p>
<b>La cabeza</b>	<p>Cabeza hacia arriba o derecha indica una actitud neutral.</p> <p>Cabeza inclinada hacia un lado, revela interés por lo que se escucha de otro sujeto.</p> <p>Cabeza hacia abajo muestra negatividad.</p>

**Fuente:** Zunta López (2013)

- **Comunicación digital**

La Universidad de Ingeniería y Electrónica de la ciudad de Lima menciona que la comunicación digital se basa en el uso de la tecnología de la comunicación, la cual utiliza teorías y herramientas que permiten el desarrollo de prácticas comunicativas que actualmente se utilizan en la era digital. A medida que avanza la tecnología, la comunicación también ha evolucionado utilizando aparatos electrónicos que ha facilitado el intercambio de información o mensajes con otros sujetos a pesar de estar a una gran distancia, haciéndola más eficiente y útil para el ser humano (Universidad de Ingeniería y Tecnología, 2022).

#### **4. Tipos de comunicación familiar**

Los tipos de comunicación familiar son las diferentes maneras que tiene el ser humano para comunicarse e intercambiar información con los miembros que componen su familia.

- **Comunicación abierta**

Tustón Jara (2014) menciona que la comunicación abierta es aquella donde el individuo busca defender sus derechos sin violentar los derechos del otro. Este nivel de comunicación permite que la familia pueda hablar cualquier tema, sin temor a ser juzgados. Las dos partes se comunican sin ofender ni causar daño al otro.

De igual manera, la autora menciona que “las opiniones tanto de los padres como de los hijos son consideradas como importantes y legítimas, son escuchadas y tomadas en cuenta” (Tustón Jara, 2014, p. 30-31).

- **Comunicación evitativa**

La comunicación evitativa es aquella en la que los miembros de la familia prefieren evitar hablar con sus progenitores acerca de sus sentimientos, emociones, situaciones que les ocurre en su vida diaria, no comunican las necesidades ni molestias que surjan, en conclusión, prefieren no mantener ningún tipo de comunicación con sus padres (Garduño et al., 2019).

Generalmente en esta comunicación los miembros, principalmente los padres tienden a evadir las responsabilidades utilizando los dobles mensajes con la finalidad de no dar respuesta a lo que les están preguntando. Las excusas son comunes dentro de esta comunicación las mismas que dificultan la comunicación familiar (Tustón Jara, 2014, p. 31).

- ✓ **Comunicación ofensiva**

El estilo de comunicación ofensiva hace referencia a las expresiones que dañan, tanto a los padres como a los hijos, por ejemplo, manifiestan molestias al hablar o se ofenden cuando se enojan entre miembros de la familia (Garduño et al., 2019).

Según Tustón Jara (2014) la comunicación ofensiva “se mantienen cuando el padre dominante sobrevalorada y atiende en exclusiva únicamente sus propias opiniones, deseos y sentimientos, pero a la vez, desoye, rechaza, desprecia o resta importancia a los de los hijos” (p. 31).

## 5. Dificultades de la comunicación familiar

Todos los seres humanos estamos en constante comunicación con los actores sociales que nos rodea, sin embargo, existen formas de actuar que dificultan la comunicación. Crespo Comesaña (2011) establece cuatro dificultades que pueden aparecer en la comunicación familiar:

*Tabla 3 Dificultades*

<b>Dificultad</b>	<b>Característica</b>
<b>Percepción diferencial</b>	<p>Esta dificultad en la comunicación familiar imposibilita la comunicación horizontal. El miembro de la familia que habla tiende a ver al otro como un sujeto que solamente debe responder, por lo que no escuchan de forma activa. El emisor solo se preocupa del mensaje que está enviando, y cuando el otro está hablando evitan ponerse en esa situación y solo elaboran una contestación.</p> <p>Cuando no se está de acuerdo con alguna idea o comentario suelen transmitir su desacuerdo ofendiendo al otro, haciendo que esta falta de sensibilidad haga menos visible el esfuerzo del otro.</p>
<b>Ausencia de comprensión</b>	<p>Obstaculiza mantener un clima positivo cuando se está comunicando. Por ejemplo, muchas veces cuando el otro está hablando, el receptor interrumpe su discurso, por intentar dar una opinión propia, corregir, calificar, lo que no permitirá el flujo comunicativo.</p> <p>Empezar a mantener una comunicación en momentos o espacios inadecuados también llevan a un fracaso comunicativo.</p> <p>Asimismo, cuando se empieza a tener una conversación con uno de los miembros de la familia, es frecuente que uno de ellos utilice una postura ofensiva, cuando se topan temas que no comparten criterios similares con él, lo que inclina a conductas de ataque hacia otro.</p>
<b>Falta de dominio</b>	<p>Cuando se utilizan recursos discursivos violentos o que generan incomodidad al interlocutor por ende se estará generando respuesta de tipo defensivo, lo que no permitirá mantener un dialogo. En ocasiones, la manera en la que un miembro de la familia reaccione ante una conversación puede llevar a insultos, castigos, o acciones negativas,</p>

como golpes o gritos, que son el resultado del estado emocional de ese momento, incluso puede propiciar situaciones que posteriormente serán de difícil arreglo.

---

**Falta de conocimiento**

Conocer a quien tenemos como interlocutor o como receptor, es por esto que en caso de contar con niños o adolescentes en el hogar, es importante entender cuáles son las peculiaridades que cada uno tiene, ya que si se entabla una conversación con uno de ellos, al momento de tocar temas de su interés, pueden presentar conductas al momento de defender sus puntos de vista, y las personas que están poco informadas o tienen una escasa experiencia comunicándose con adolescentes o niños, sus comentarios pueden tomarlos como ofensivos, por lo que es frecuente que los adultos suelen responder con una agresión u ofensa utilizando el mismo tono que el adolescente.

La incompreensión mutua está asegurada, por lo que, si esto no llega a un acuerdo, será necesario acudir a la autoridad, que en estos casos pueden ser los padres o tutores de los NNA, sin embargo, esto se recomienda hacerlo solo en ocasiones concretas porque puede generar inseguridad en el adolescente y no sentir que sus opiniones son válidas.

---

**Fuente:** Crespo Comesaña (2011)

## **1.2.Objetivos**

### **Objetivo general**

Analizar la influencia del uso de videojuegos en la comunicación familiar de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi

### **Objetivos específicos:**

- Identificar los tipos de videojuegos que utilizan los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.
- Determinar el tipo de comunicación que existe en la familia de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.

- Explicar la relación que existe entre el uso de videojuegos y la comunicación familiar de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.

## CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

### 2.1. Materiales

#### Instrumentos

Para la investigación realizada se usó instrumentos validados para cada una de las variables.

El primer instrumento tiene el nombre de Cuestionario de comunicación familiar (C.A.-M//C.A.-P) de los autores Barnes y Olson (1982) que fue adaptado por el Grupo Lisis y la Universidad de Valencia de la Facultad de Psicología. Va dirigido a personas de edades comprendidas entre los 12 años a los 20 años, consta de 20 ítems con escala de Likert de cinco niveles, siendo el 1 nunca, el 2 pocas veces, 3 algunas veces, 4 muchas veces y 5 siempre. Se divide en dos escalas, la primera escala evalúa la comunicación que existe entre los hijos y la madre y la segunda escala evalúa la comunicación entre hijos y padres, dependiendo la información que se necesita, estas dos desde el punto de vista de los hijos. Para medir el nivel de comunicación que tienen los adolescentes con sus padres una vez aplicados los instrumentos, se lo hace por medio de una suma del nivel seleccionado de cada pregunta y el total nos muestra el nivel de comunicación que tiene el grupo investigado.

<b>Puntaje</b>	<b>Nivel</b>
100 a 79	Excelente comunicación
79 a 59	Buena comunicación
59 a 39	Moderada comunicación
39 a 7	Leve comunicación

Asimismo, el autor mencionaba que la apertura a la comunicación dependía de la diada que existía entre el padre-hijo donde existe una comunicación positiva, basada en la libertad y el flujo de información, la comprensión y la satisfacción experimentada en la interacción. Por otro lado, los problemas en la comunicación familiar se relacionan con la comunicación poco eficaz, y excesivas críticas en la diada ya sea padre-hijo o madre-hijo.



El segundo instrumento que se utilizó para la investigación es el cuestionario de la Escala Delaware Adicción a Videojuegos para adolescentes (G.A.S.A) de los autores Lemmens et al., (2009). Cuenta con 7 ítems para medir 7 criterios para la adicción a los videojuegos, la saliencia que hace referencia a la importancia que toma el juego sobre la vida del jugador, la tolerancia que se refiere a la frecuencia y el tiempo de juego, la emoción que se refiere al estado de ánimo del jugados durante y después del juego, la abstinencia que tiene que ver con las emociones desagradables al reducir el tiempo de juego, la conflictividad que se refiere al deterioro de las relaciones interpersonales por el exceso del juego y los problemas que genera al usar excesivamente los videojuegos como deficiencia en la actividad social, académica o laboral, de igual manera los problemas psicológicos cuando se pierde el control de la conducta (Lloret Irlles et al., 2017). Se utiliza una escala de Likert con cinco niveles, siendo el 1 (nunca), 2 (casi nunca), 3 (a veces), 4 (a menudo) y 5(muy a menudo).

Mora-Salgueiro et al., (2022) mencionan que cada criterio esta cumplido si es individuo a quien se está aplicando el instrumento responde con un 3 (a veces) o más. Cuando se cumplen al menos 4 criterios, se considera que la persona presenta “juego problemático”, y si llegan a los 7, se considera que presenta síntomas de una “posible adicción” (p.630).

## **2.2. Métodos**

### **Enfoque**

El trabajo de investigación cuenta con un enfoque cuantitativo ante la posibilidad de aplicar instrumentos que midan la variable independiente “uso de videojuegos” con el cuestionario GASA Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes y la variable dependiente “comunicación familiar” con el cuestionario de comunicación familiar (C.C.-M//C.A.-P). Es cuantitativa porque la investigación contiene datos cuantificables y se aplicará encuestas.

Los autores Alan Neill y Cortéz Suárez (2017) se refieren a la investigación cuantitativa como una forma estructurada al recopilar y analizar datos que se ha

obtenido de distintas fuentes, por lo cual implica el uso de herramientas ya sean informáticas, estadísticas y matemáticas con el fin de obtener resultados. Es indiscutible en su propósito ya que intenta cuantificar el problema y entender que tan generalizado está al buscar resultados proyectables a una población mayor.

Según Hernández Sampieri et al., (2004) el “enfoque cuantitativo, lo subjetivo existe y posee un valor para los investigadores; pero de alguna manera este enfoque se aboca a demostrar que tan bien se adecua a la realidad objetiva”.

## **Nivel**

### **Correlacional**

La correlación puede ser positiva o negativa, además un estudio correlacional tiene la intención de conocer la relación que existe entre dos o más conceptos, variables o categorías dentro de un contexto en particular. Se lo utiliza para saber cómo es el comportamiento de una variable al conocer el comportamiento de la otra variable o concepto (Hernández Sampieri et al., 2004).

Para Ramos Galarza (2020) esta investigación surge por la necesidad de presentar una hipótesis en la que se plantea una relación entre dos o más variables, es así que esta investigación pretende explicar la relación que existe entre el uso de videojuegos en los adolescentes y la comunicación familiar, es decir, si el uso de videojuegos afecta a la variable.

### **Explicativa**

El nivel de esta investigación es explicativo, según (Alesina et al., 2011) busca explicar por qué y en qué condiciones está ocurriendo un fenómeno, o de qué manera se están relacionando las variables expuestas, asimismo está dirigido a responder a las causas de los eventos. Entonces el autor nos explica que con este nivel de investigación se podrá establecer de qué manera el uso de videojuegos afecta a la comunicación familiar de los adolescentes.

## **Métodos**

### **Método analítico sintético**

El análisis permite descomponer un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes. Por otra parte, la síntesis es una operación inversa donde se establecen mentalmente la unión de las partes que previamente se analizaron, esto permite descubrir relaciones y características generales entre elementos de la realidad. La facilidad de este método es que se puede estudiar parte por parte. Es importante comprender que para sintetizar debe contener solo aquello que sea necesario (Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto, 2017).

El análisis de la información permite descomponerla en busca de lo que es necesario para el objeto de estudio, mientras que la síntesis posibilita llegar a generalizaciones que se pueden ir construyendo paso a paso a la solución del problema científico como parte de la red de indagaciones necesarias (Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto, 2017). Es así que se hará uso de este método ya que cada variable, el uso de videojuegos y la comunicación familiar, se la estudiará por separado para luego evaluarlas de forma conjunta.

### **Método deductivo**

Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto (2017) mencionan que este método se basa en el conocimiento general a otro de menor nivel, es decir, que parte de lo macro a lo micro y para el uso de videojuegos y comunicación familia se hará uso de este método ya que a partir de información muy extensa de fuentes bibliográficas confiables se llegará a conclusiones para casos particulares.

### **Método hipotético-deductivo**

Según Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto (2017) este método parte de una hipótesis inferida de principios o leyes para nuevas deducciones. Esta se arriba a nuevas predicciones que posteriormente serán sometidas a una verificación empírica, y si

existe una correspondencia con los hechos, se podrá comprobar la veracidad de la hipótesis previamente expuesta.

Por lo tanto, para esta investigación se planteará un método hipotético-deductivo ya que se planteará una hipótesis para que consecutivamente con las reglas de la deducción se compruebe si tiene o no relación con los resultados obtenidos.

### **Población**

Se contó con una población finita de 62 alumnos de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi de la jornada matutina de primero de bachillerato, segundo de bachillerato y tercero de bachillerato.

***Tabla 4 Población***

<b>Unidad de observación</b>	<b>Total</b>
Estudiantes de primero de bachillerato, segundo de bachillerato y de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi”	62

## CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

#### Descripción del grupo de estudio

La investigación se realizó con una población de 62 estudiantes de primero, segundo y tercero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi”, comprendidos entre los 15 y 19 años de edad, provenientes de familias nucleares, monoparentales y extensas. En cuanto al sexo, se evidenció que la mayoría de la población son hombres con un 56.5% y el 43.5% son mujeres respectivamente. Asimismo, la etnia mestiza predomina con un 87.1%, el 6.5% se identifican como afroecuatorianos y un 3.2% como indígena y blancos.

*Tabla 5 Sexo del estudiante*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Hombres	35	56,5	56,5	56,5
	Mujer	27	43,5	43,5	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

De los 62 estudiantes investigados, se evidencia que el 83.9% utilizan videojuegos, mientras que el 16,1% no hacen uso del mismo, de este modo, los datos señalan que el tipo de videojuego que utilizan con más frecuencia son multijugador y shooter (disparos) con un 21,7% cada uno, seguido del casual con el 15.6% y el tipo aventura/acción con un 15%, por otra parte, los videojuegos de tipo música, estrategia, simulación y carreras representan la minoría con un 26,1%.

#### Aplicación del cuestionario Escala de Adicción al Juego para Adolescentes (GASA)

**Tabla 6 Nivel de adicción**

		Sexo del estudiante		Total	Porcentaje
		Hombre	Mujer		
Nivel de Videojuegos	No cumple ningún criterio	5	8	13	21%
	Cumple un criterio	6	8	14	22,6%
	Cumple dos criterios	8	3	11	17,7%
	Cumple tres criterios	3	2	5	8,1%
	Juego problemático	11	5	16	25,8%
	Posible adicción	2	1	3	4,8%
	Total		35	27	62

El 21% de los adolescentes no cumplen ningún criterio, sin embargo, el 48,47% cumple al menos de uno a tres criterios. Por otro lado, el 30,6% de la población investigada se encuentra en un rango de riesgo, es decir, el 25,8% presenta un juego problemático y el 4,8% una posible adicción a los videojuegos.

Aunque menos de la mitad de los adolescentes investigados, 30,6%, hacen uso de los videojuegos de una forma desmesurada, ya que su tiempo están invirtiendo en este software, esto podría provocar descuido en las actividades que diariamente solían realizarlas, deportes, estudios, interacción social.

**Tabla 7 Piensas en jugar durante el día**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	9	14,5	14,5
	Casi nunca	21	33,9	48,4
	A veces	24	38,7	87,1
	A menudo	4	6,5	93,5
	Muy a menudo	4	6,5	100,0
	Total	62	100,0	

El 48,4% de los adolescentes encuestados consideran que no piensan en jugar durante el día, sin embargo, un 38,7% lo hace a veces y el 13% piensan muy seguido en jugar videojuegos.

Se observa que el 87,1% de la población encuestada no piensa en jugar durante largas horas videojuegos. Sabiendo que en la Constitución del Ecuador nos menciona que descanso y ocio es un derecho que todos los seres humanos tenemos, es importante mencionar que los adolescentes utilicen su tiempo libre en actividades que le permita socializar con otros actores sociales y tener contacto con el mundo exterior.

**Tabla 8 Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	23	37,1	37,1
	Casi nunca	15	24,2	61,3
	A veces	14	22,6	83,9
	A menudo	5	8,1	91,9
	Muy a menudo	5	8,1	100,0
	Total	62	100,0	

Se analiza que el 61,3% de los adolescentes encuestados han mantenido un tiempo estándar en el uso de videojuegos, mientras que el 16,2%, que es una minoría si han aumentado el tiempo que le dedican a los videojuegos.

Los resultados indican que más de la mitad de los adolescentes no han prolongado su tiempo de uso, por lo que se presume que manejan adecuadamente su lapso de tiempo frente a una pantalla o consola, así también, no han desatendido otras actividades que son necesarias e importantes en su desarrollo, como la interacción con otros sujetos, el deporte y los estudios, haciendo que sus progenitores no sientan preocupación por el contenido que observan en los videojuegos y el tiempo que lo dedican.

Asimismo, se observa que los adolescentes utilizan videojuegos y paulatinamente han ido prolongando su tiempo de uso, por lo que han desatendido otras actividades haciendo que sus padres o tutores responsables de los adolescentes sientan preocupación ya que a más de no realizar actividades que con normalidad lo hacía, se han expuesto a juegos violentos. De la Torre Luque y Valero Aguayo (2013) menciona que muchas familias se han preocupado por el tiempo que sus hijos se han expuesto a los videojuegos siendo muchos de ellos violentos, haciendo que los padres se pregunten si dichos juegos pueden afectar a su salud emocional de sus hijos.

***Tabla 9 Juegas para olvidarte de la vida real***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	23	37,1	37,1
	Casi nunca	8	12,9	50,0
	A veces	20	32,3	82,3
	A menudo	3	4,8	87,1
	Muy a menudo	8	12,9	100,0
	Total	62	100,0	

Los resultados obtenidos en la pregunta “Juegas para olvidarte de la vida real” el 50% del grupo de estudio no utilizan los videojuegos para olvidar su vida, mientras que el 32,3% lo hace a veces y el 17,7% lo hace siempre.

De esta forma podemos observar que los adolescentes no recurren a los videojuegos como un medio de escape, ya que los juegan por distracción o para compartir tiempo con sus amigos que han creado en el juego al estar utilizando videojuegos en línea.



Por el contrario, una minoría si recurren a los videojuegos para olvidarse de la vida real, por lo que los resultados sugieren que es utilizado como un medio para escapar por momentos del estrés que genera su diario vivir, ya que sienten formar parte de un mundo virtual y que es el único lugar donde ellos pueden controlar casi todo lo que contiene incluso haciendo que se olviden de su alrededor.

***Tabla 10 Otras personas han intentado que reduzca el tiempo***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	30	48,4	48,4
	Casi nunca	14	22,6	71,0
	A veces	11	17,7	88,7
	A menudo	5	8,1	96,8
	Muy a menudo	2	3,2	100,0
	Total	62	100,0	

Los resultados indican que más de la mitad, es decir, el 71% nunca y casi nunca otras personas han intentado que reduzcan el tiempo que le dedican a los videojuegos, por otro lado, el 17,7% lo hacía a veces y una minoría del 11,3% buscaban que reduzcan el tiempo. Dando a notar que la gente de su alrededor no se preocupa del tiempo invertido en estos juegos.

Con estos resultados se evidencia que los adolescentes no utilizan por largas horas videojuegos por lo que, la gente de su alrededor no ha tenido la necesidad de intentar que reduzcan su tiempo, dando a entender que controlan y manejan su tiempo de manera adecuada.

**Tabla 11 Te has sentido mal cuando no has podido jugar**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	40	64,5	64,5
	Casi nunca	6	9,7	74,2
	A veces	10	16,1	90,3
	A menudo	5	8,1	98,4
	Muy a menudo	1	1,6	100,0
	Total	62	100,0	

Con estos resultados se asegura que los adolescentes el 64,5% nunca se han sentido mal cuando no han podido jugar algún tipo de videojuegos durante el día, mientras que un menor porcentaje, 1,6% si se ha sentido mal cuando no han podido utilizar sus consolas.

En base a lo analizado, más de la mitad de los adolescentes no generan emociones negativas por no poder utilizar videojuegos, lo que demuestra que no existe una posible adicción al mismo, puesto que solo los utilizan para distraerse o divertirse, invirtiendo un tiempo adecuado.

**Tabla 12 Te has peleado con otros por el tiempo en videojuegos**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	46	74,2	74,2
	Casi nunca	6	9,7	83,9
	A veces	9	14,5	98,4
	A menudo	1	1,6	100,0
		Total	62	100,0

Con respecto a la pregunta “Te has peleado con otros por el tiempo en videojuegos”, el 83,9% no lo ha hecho, pero un 1,6% si ha peleado con otros por el tiempo que mantienen jugando.

Los resultados nos demuestran que el uso de videojuegos no es un factor predominante para que se generen conflictos con personas que se encuentran a su alrededor o peleas que pueden afectar el sistema familiar, pues los juegos de video no son parte relevante en la vida del grupo de estudio como para desestabilizar la relación entre pares o con la familia.

**Tabla 13 Has desatendido actividades por jugar**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	33	53,2	53,2
	Casi nunca	13	21,0	74,2
	A veces	7	11,3	85,5
	A menudo	5	8,1	93,5
	Muy a menudo	4	6,5	100,0
	Total	62	100,0	

Dentro del uso de videojuegos es importante no abandonar o pausar otras actividades que regularmente se las realiza, por lo que se puede decir que el 74,2% no ha desatendido actividades por jugar, por el contrario, el 14,6% de los adolescentes por jugar han dejado de lado otras actividades.

Los datos demuestran que los adolescentes no han desatendido sus actividades diarias por jugar, por lo que se presume que los adolescentes invierten su tiempo en actividades que aportan aspectos positivos a su desarrollo personal, les permite mantener contacto directo con sus pares y con su familia y mantenerse activos física y mentalmente. Crespo et al., (2016) menciona que las actividades que los adolescentes realicen en su tiempo libre, deben estar enfocadas hacia una vivencia positiva, un desarrollo personal y social, que permita la autorrealización de los jóvenes. Se evidencia que los adolescentes no han desatendido sus actividades diarias por jugar videojuegos.

**Análisis de resultados sobre el cuestionario de Comunicación familiar (C.A.-M//C.A.-P)**

**Tabla 14 Nivel de comunicación**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Leve comunicación	1	1,6	1,6	1,6
	Moderada comunicación	23	37,1	37,1	38,7
	Buena comunicación	34	54,8	54,8	93,5
	Excelente comunicación	4	6,5	6,5	100,0
	Total	62	100,0	100,0	

En cuanto al nivel de comunicación que se maneja dentro de los hogares de los adolescentes, el 54,8% considera que mantiene una buena comunicación, el 38,7% una comunicación relativamente leve, y el 6,5% tienen una excelente comunicación.

Esto nos permite suponer que a pesar de que existe una buena comunicación por parte de los hijos hacia los padres, esto no significa que los hijos hablen acerca de sus sentimientos y emociones, de igual manera, no significa que los padres presten atención a los que sus hijos tratan de comunicar, creando un límite en lo que se intenta expresar.

**Tabla 15 Puedo hablar acerca de lo que pienso con mis padres sin sentirme mal o incómodo/a**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	11	17,7	17,7
	Pocas veces	11	17,7	35,5
	Algunas veces	19	30,6	66,1
	Muchas veces	11	17,7	83,9
	Siempre	10	16,1	100,0
	Total	62	100,0	

En base a los resultados obtenidos se evidencia el 30.6% de los encuestados consideran que algunas veces pueden hablar con sus padres acerca de lo que sienten sin sentirse incómodos, mientras que el 33.8% si lo logran y el 35.4% supone que no pueden hacerlo.

Los resultados muestran que la mayoría de la población investigada no puede mantener un diálogo con sus padres sin sentir incomodidad, lo que supone que no se ha fortalecido la confianza al momento de transmitir información dentro del núcleo familiar, es decir, no sienten conveniente tratar ciertos temas con sus padres, de modo que los adolescentes por miedo a ser juzgados o castigados, se limitan a comunicar clara y directamente, lo que posteriormente puede generar problemas entre hijos y padres al no permitirles expresar libremente sus ideas. Por tal razón se presume que existe una comunicación evitativa dentro del sistema familiar.

Sin embargo, Naranjo Pereira (2011) refiere si se mantiene una comunicación asertiva entre padres e hijos ayuda a mantener pensamientos y sentimientos positivos en los hijos, lo que evita ansiedad, temor o agresión, dando paso a la libertad para hablar, autonomía para tomar decisiones, madurez, integridad del yo e identidad propia.

**Tabla 16 No me creo todo lo que me dicen mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	10	16,1	16,1
	Pocas veces	13	21,0	37,1
	Algunas veces	31	50,0	87,1
	Muchas veces	4	6,5	93,5
	Siempre	4	6,5	100,0
	Total	62	100,0	

La mitad de los estudiantes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” consideran que algunas veces no creen en todo lo que sus progenitores les dicen, por el contrario, el 37,1% realmente si creen lo que les dice sus padres, pero el 13% no lo hacen.

Los resultados indican que la mitad de los adolescentes en ciertas ocasiones creen lo que sus padres les dicen, por lo que se presume que debido a experiencias previas donde la confianza y la comunicación se vieron afectadas por palabras o promesas que no se cumplieron por parte de sus progenitores, los jóvenes son más cautelosos en lo que creen de sus padres.

**Tabla 17 Cuando hablo, mis padres me escuchan**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	4	6,5	6,5
	Pocas veces	10	16,1	22,6
	Algunas veces	15	24,2	46,8
	Muchas veces	12	19,4	66,1
	Siempre	21	33,9	100,0
	Total	62	100,0	

Se puede decir que el 53,3% se sienten escuchados por sus padres, por el contrario, el 22,6% no se sienten escuchados, disminuyendo la comunicación entre padres e hijos y el 24,2% sienten que a veces los escuchan.

A partir del análisis, podemos observar que más de la mitad de los adolescentes sienten que sus padres prestan atención a lo que tienen por comunicar, haciéndoles sentir que sus comentarios, opiniones o noticias son importantes dentro del núcleo familiar, es por esto que “mantener una comunicación incluyente, participativa y empática con las personas que convivimos, es la base de una buena relación familiar. Permite expresar sentimientos, necesidades y expectativas de cada uno de los miembros de la familia, así como asegurar que éstas sean escuchadas y satisfechas por otros familiares” (Ministerio De Inclusión Económica Y Social, 2018, pg. 16).

Sin embargo, una minoría considera que sus padres no escuchan o no prestan atención a lo que ellos hablan, generando distanciamiento entre padres e hijos por no satisfacer una de sus necesidades que puede traer consecuencias en su desarrollo social y personal.

**Tabla 18 No me atrevo a pedirle a mis padres lo que deseo o quiero**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	12	19,4	19,4
	Pocas veces	19	30,6	50,0
	Algunas veces	16	25,8	75,8
	Muchas veces	6	9,7	85,5
	Siempre	9	14,5	100,0
	Total	62	100,0	

Con respecto a la pregunta “No me atrevo a pedirle a mis padres lo que deseo o quiero” el 50% de los adolescentes respondieron que, si pueden pedir a sus padres lo que necesitan, mientras que el 25,8% a veces se atreven, y el 24,2% no se atreven a pedir a sus padres lo que quieren para satisfacer las necesidades que tienen.

Mantener una excelente comunicación con sus hijos genera que estos puedan manifestar a sus padres las necesidades que surgen, un niño o adolescente al sentirse escuchado, acogido en sus penas y satisfecho en sus necesidades, lo hace sentirse seguros y libres de poder hablar acerca de sus necesidades o sentimientos (El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2003). Por el contrario, los adolescentes al no poder expresarse con sinceridad demuestran que existe temor hacia los padres por las respuestas que puedan recibir, lo que les limita mantener una comunicación activa y sana con sus hijos.

**Tabla 19 Mis padres suelen decirme cosas que sería mejor que no me dijese**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	14	22,6	22,6
	Pocas veces	11	17,7	40,3
	Algunas veces	22	35,5	75,8
	Muchas veces	6	9,7	85,5
	Siempre	9	14,5	100,0
	Total	62	100,0	

Se asegura que el 40,3% procuran no decir cosas que tal vez podría generar molestias en sus hijos, sin embargo, un 35,5% considera que algunas veces sus padres suelen decirles cosas que sería mejor que no lo dijeren y un 24,1% constantemente escuchan cosas por parte de sus padres.

Los resultados permiten mencionar que los progenitores son personas empáticas que procuran mantener la armonía dentro de su hogar, por tanto, han puesto como prioridad la salud mental de sus hijos, midiendo sus palabras al mantener un dialogo con sus ellos, ya que al menciona frases hirientes pueden generar molestias a nivel anímico, afectando a la autoestima de los adolescentes.

***Tabla 20 Mis padres puede saber cómo estoy sin preguntármelo***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	12	19,4	19,4
	Pocas veces	10	16,1	35,5
	Algunas veces	15	24,2	59,7
	Muchas veces	11	17,7	77,4
	Siempre	14	22,6	100,0
	Total	62	100,0	

En base a la información obtenida se pudo evidenciar que el 35,5% no saben cómo se sienten sus hijos sin preguntarles, mientras que el 24,2% a veces lo saben, y por otro el 40,3% de los adolescentes creen que sus padres si pueden saber cómo se sienten sin que se los pregunte, lo que da a notar que sus progenitores están pendientes del bienestar de sus hijos.

Los resultados indican que menos de la mitad de los padres de los adolescentes conocen el estado de sus hijos aun sin preguntar si algo les sucede, lo que supone que el restante, no han fortalecido la comunicación con sus hijos desde pequeños, es decir, si la comunicación es cerrada y no gira en torno a la honestidad, puede ser complejo entender o conocer cuando están pasando por malos momentos sus hijos.



**Tabla 21 Estoy muy satisfecho/a con la comunicación que tengo con mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	9	14,5	14,5
	Pocas veces	8	12,9	27,4
	Algunas veces	14	22,6	50,0
	Muchas veces	8	12,9	62,9
	Siempre	23	37,1	100,0
	Total	62	100,0	

A partir de los resultados obtenidos de la pregunta “Estoy muy satisfecho/a con la comunicación que tengo con mis padres”, el 27,4% no sienten satisfacción cuando se comunican con sus padres. El 22,6% se siente satisfecho a veces y la mitad de los encuestados se consideran satisfechos con la comunicación que mantienen con sus padres.

Los resultados indican que la mitad de los encuestados se sienten satisfechos con la comunicación que tienen con sus progenitores, lo que sugiere que dentro del sistema familiar existe un ambiente positivo que cuenta con comunicación abierta, empática, honesta y libre lo que facilita el dialogo, dando paso a que los hijos pueden expresar sus sentimientos y necesidades, sin tener que ocultar nada, ya que sienten comprensión y validación por parte de sus padres y hace que adolescentes sientan tranquilidad pertenecer a su familia.

**Tabla 22 Si tuviese problemas podría contárselos a mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	6	9,7	9,7
	Pocas veces	15	24,2	33,9
	Algunas veces	11	17,7	51,6
	Muchas veces	10	16,1	67,7
	Siempre	20	32,3	100,0
	Total	62	100,0	

Los adolescentes suponen que el 33,9% de ellos no podrían contarles a sus padres algún problema que les ocurre, otro punto es el 16,1% que a veces puede contar con sus padres y un porcentaje mayor cree que si pueden contar a sus padres si tuviesen algún problema.

Es importante mencionar que los padres deben procurar escuchar de forma activa y ser empáticos con sus hijos, desde su niñez, pues de esta manera se sembrará confianza lo que posteriormente hará que los adolescentes se atrevan a contar sus cosas y recurrir a sus padres cuando tengan algún problema y necesiten ayuda (Ministerio De Inclusión Económica Y Social, 2018), es por eso que en base a la información obtenida los adolescentes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” mantienen una comunicación abierta con sus padres, permitiéndoles acudir a ellos cuando estén pasando por momentos complicados.

**Tabla 23 Le demuestro con facilidad afecto a mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	10	16,1	16,1
	Pocas veces	7	11,3	27,4
	Algunas veces	12	19,4	46,8
	Muchas veces	13	21,0	67,7
	Siempre	20	32,3	100,0
	Total	62	100,0	

Al realizar la pregunta “Le demuestro con facilidad afecto a mis padres” el 27,4% de los estudiantes demuestran afecto, mientras que el 19,4% lo hacen a veces y el 53,3% si demuestran afecto a sus progenitores.

Los resultados sugieren que más de la mitad de los adolescentes demuestran afecto a sus progenitores, indicando que existe una buena relación parento-filial lo que permite que, tanto padres e hijos expresen sus sentimientos sin miedo a ser rechazados, es así que Gil (2007) considera que las caricias, los besos, el escuchar, dar cariño y mantener un respeto mutuo, hará de sus hijos personas capaces de crear vínculos afectivos que

posteriormente se convertirán en la base para una futura evolución y desarrollo para alcanzar madurez física, intelectual y emocional.

Sin embargo, existe una minoría que no tiene la capacidad de demostrar afecto hacia sus padres, debido a que desde pequeños fueron personas que no recibían y daban amor a las personas de su alrededor, lo que puede generar en ellos problemas con su autoestima y deteriorando los vínculos afectivos con otros sujetos.

***Tabla 24 Cuando estoy enfadado con mis padres, generalmente no les hablo***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	14	22,6	22,6
	Pocas veces	13	21,0	43,5
	Algunas veces	15	24,2	67,7
	Muchas veces	8	12,9	80,6
	Siempre	12	19,4	100,0
	Total	62	100,0	

Se asegura que el 43,6% de los adolescentes aun cuando están enojados con sus padres hablan con ellos, sin embargo, el 32,3% no les dirige la palabra y el 24,2% a veces no hablan con sus padres cuando están enfadados.

Los resultados nos indican que menos de la mitad de los adolescentes aun cuando están enfadados con sus padres les dirigen la palabra, sin embargo, una minoría no les dirige la palabra a sus progenitores, por lo que se presume que lo hacen por miedo a la reacción de sus padres al expresar su enojo, ya que pueden actuar a la defensiva al observar el enojo de sus hijos, afectando posteriormente a la comunicación.

**Tabla 25 Tengo mucho cuidado con lo que le digo a mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	4	6,5	6,5
	Pocas veces	5	8,1	14,5
	Algunas veces	14	22,6	37,1
	Muchas veces	14	22,6	59,7
	Siempre	25	40,3	100,0
	Total	62	100,0	

Se puede decir que el 14,6% de los adolescentes no tienen cuidado con lo que les dicen a sus progenitores, el 22,6% algunas veces cuidan lo que dicen, mientras que más de la mitad de los encuestados mencionan que si cuidan sus palabras cuando hablan con sus padres, ya que consideran que al ser muy sinceros puede desencadenar discusiones entre ambos.

Más de la mitad de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi no son sinceros al momento de hablar con sus padres, lo que indica que existe una limitación en la comunicación al no existir confianza con sus padres para poder expresarse de manera libre como lo hacen con otras personas, ya que si lo hacen y sus padres no comprenden o entienden el punto de vista de cada uno de sus hijos, esto puede desencadenar discusiones y malos entendidos generando un desequilibrio en la funcionalidad familiar y llevando a que los hijos mantengan personalidades diferentes.

**Tabla 26 Cuando hablo con mis padres, suelo decirles cosas que sería mejor que no les dijese**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	18	29,0	29,0
	Pocas veces	14	22,6	51,6
	Algunas veces	19	30,6	82,3
	Muchas veces	6	9,7	91,9
	Siempre	5	8,1	100,0
	Total	62	100,0	

Con respecto a la pregunta “Cuando hablo con mis padres, suelo decirles cosas que sería mejor que no les dijese”, más de la mitad de los adolescentes no lo hacen, mientras que un 30,6% algunas veces si lo hacen y una minoría del 17,8% si les dicen cosas que sería mejor omitirlas cuando hablan con sus progenitores.

Los resultados obtenidos nos indican que más de la mitad del grupo investigado no sienten confianza en su padres cuando están manteniendo una conversación, ya sea porque sus padres van a molestarse, a juzgarlos o incluso castigarlos, es por esto que los adolescentes prefieren exceptuar de sus conversaciones varios temas que pueden generar conflictos dentro de su familia.

***Tabla 27 Cuando hago preguntas a mis padres, me responden con sinceridad***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	5	8,1	8,1
	Pocas veces	9	14,5	22,6
	Algunas veces	21	33,9	56,5
	Muchas veces	13	21,0	77,4
	Siempre	14	22,6	100,0
	Total	62	100,0	

Con estos resultados se evidencia que el 22,6% de los adolescentes sienten que sus padres no responden con sinceridad a sus interrogantes, mientras que el 33,9% responden con sinceridad algunas veces y finalmente, el 43,6% considera que sus padres son sinceros con sus hijos cuando tienen dudas.

De acuerdo a los resultados, menos de la mitad de los adolescentes sienten que sus padres les hablan con sinceridad, indicando que en la relación de padres e hijos existe confianza y una comunicación abierta, lo que conlleva a emitir respuestas honestas a pesar de que estas sean directas y un tanto complicadas de procesar por los jóvenes. Para la autora Baumrind (1966) el mantener un estilo democrático en la crianza hace que los hijos no teman preguntar y que los padres tiendan a que ser más honestos y sinceros en sus respuestas, ya que no imponen fuerza y no generan miedo, ni limitan la comunicación familiar.

Mientras que los adolescentes que consideran que sus padres no responden con la verdad, supone que es porque sus contestaciones pueden afectar a sus hijos al tratarse de temas que son sensibles y no acordes para su edad.

***Tabla 28 Mis padres intentan comprender mi punto de vista***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	8	12,9	12,9
	Pocas veces	15	24,2	37,1
	Algunas veces	15	24,2	61,3
	Muchas veces	9	14,5	75,8
	Siempre	15	24,2	100,0
	Total	62	100,0	

De los 62 estudiantes encuestados, refieren que el 37,1% de sus padres no comprenden sus opiniones, lo que no permite una comunicación fluida, mientras que el 24,2% lo hacen a veces, y el 38,7% considera que si comprenden el punto de vista de cada uno de sus hijos.

Con los resultados obtenidos, se observa que un porcentaje similar considera que sus padres no comprenden sus puntos de vista, por lo que se puede percibir que existen barreras en la comunicación, como la ausencia de empatía por la diferencia de generaciones, es decir, tanto el padre como el hijo se desarrollaron en épocas distintas, con valores, experiencias y perspectivas diferentes, lo que no permite en ocasiones, al progenitor entender por lo que su hijo está pasando. De este modo, Piaget habla acerca del desarrollo cognitivo de las personas, es decir, la forma en la que adquiere conocimiento a medida que se va desarrollando y cómo piensa para dar soluciones a sus problemas (Linares, 2007), por lo tanto si los padres no conocen la etapa por la que sus hijos están cruzando no podrán entender sus puntos de vista.

**Tabla 29 Hay temas que prefiero no hablar con mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	11,3	11,3
	Pocas veces	13	21,0	32,3
	Algunas veces	12	19,4	51,6
	Muchas veces	12	19,4	71,0
	Siempre	18	29,0	100,0
	Total	62	100,0	

Los resultados obtenidos demuestran que el 32% de los adolescentes hablan de cualquier tema con sus padres, demostrando que existe confianza, libertad y una comunicación abierta para expresarse, por otro lado, el 19,4% a veces prefiere no hablar de ciertos temas, sin embargo, el 48,4% siempre evita hablar de ciertos temas con sus padres ya que puede ser motivo de discusiones o malos entendidos.

Los resultados sugieren que los adolescentes evitan hablar de ciertos temas con sus padres para no generar conflictos y mantener la armonía dentro del hogar. Al no fortalecer la confianza entre los miembros de la familia se presume que es por el temor que sienten a ser regañados o castigados al topar temas que para sus padres no resultan fáciles de hablar o de entender, lo que ha dado como resultado que los hijos limiten a dar sus opiniones o ideas.

**Tabla 30 Pienso que es fácil discutir los problemas con mis padres**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	7	11,3	11,3
	Pocas veces	13	21,0	32,3
	Algunas veces	14	22,6	54,8
	Muchas veces	19	30,6	85,5
	Siempre	9	14,5	100,0
	Total	62	100,0	

Se puede decir que para el 32,3% no es trabajo fácil discutir los problemas con sus padres, el 22,6% considera que a veces es fácil hablar con sus padres sobre los problemas que les ocurre y finalmente un porcentaje mayor cree que es fácil discutir

sus problemas con sus padres, demostrando que existe una comunicación abierta en la relación entre padres e hijos.

Por lo tanto, se puede percibir que dentro del sistema familiar existe una comunicación abierta cuando se trata de comunicar algún problema que aqueja a los adolescentes, pues expresan sus dificultades sin miedo a ser juzgados y buscan apoyo y ayuda en sus progenitores, pues estos últimos, al demostrar empatía y que están lejos de criticar a sus hijos por sus decisiones, promueven un ambiente que da paso a una comunicación efectiva.

***Tabla 31 Es muy fácil expresar mis verdaderos sentimientos con mis padres***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	9	14,5	14,5
	Pocas veces	12	19,4	33,9
	Algunas veces	20	32,3	66,1
	Muchas veces	6	9,7	75,8
	Siempre	15	24,2	100,0
	Total	62	100,0	

Con estos resultados analizados podemos observar que para el 33,9% de los adolescentes no es fácil expresar sus sentimientos con sus padres, y el mismo porcentaje considera que si lo es, mientras que un porcentaje similar cree que a veces se convierte fácil expresar sus sentimientos.

Los resultados son equitativos, es decir, el 33,9% de los adolescentes dan una respuesta positiva y negativa respectivamente, por lo tanto, se puede percibir que dentro del sistema familiar se maneja una comunicación abierta al permitir a sus hijos hablar acerca de lo que sienten, haciéndolos sentir seguros y escuchados, sin embargo, también existe una comunicación evitativa, ya que los jóvenes prefieren no comentar con sus padres los sentimientos que generan ciertas situaciones, porque no se ha fortalecido la confianza y la libertad al expresar sus ideas y pensamientos.



**Tabla 32 Cuando hablo con mis padres me pongo de mal genio**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	16	25,8	25,8
	Pocas veces	27	43,5	69,4
	Algunas veces	14	22,6	91,9
	Muchas veces	1	1,6	93,5
	Siempre	4	6,5	100,0
	Total	62	100,0	

En base a los resultados obtenidos, se observa que el 69,3% de los encuestados no suelen cambiar su humor al hablar con sus padres demostrando que existe una tolerancia a diferentes puntos de vista de ambas partes, sin embargo, el 7,4% si cambia de humor cuando hablan cualquier tema con sus padres.

Más de la mitad de los adolescentes encuestados no cambian su humor cuando entablan una conversación con sus padres, lo que sugiere que existen buenas habilidades de comunicación dentro de la familia lo que da paso a la comprensión mutua ayudando incluso a resolver conflictos que pueden ocurrir, sin embargo, un porcentaje menor si cambia su humor cuando hablan con sus padres, lo que podría ser porque no sienten que sus padres les prestan atención cuando están hablando o minimizan sus sentimientos.

**Tabla 33 Mis padres me ofenden cuando están enfadados conmigo**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	13	21,0	21,0
	Pocas veces	14	22,6	43,5
	Algunas veces	15	24,2	67,7
	Muchas veces	8	12,9	80,6
	Siempre	12	19,4	100,0
	Total	62	100,0	

Con respecto a la pregunta “Mis padres me ofenden cuando están enfadados conmigo”, el 43,6% no ha pasado por tal suceso, el 24,2% de los adolescentes han sido ofendidos

a veces y el 32,3% si ha sido ofendido por sus progenitores, lo cual puede generar que los hijos se alejen de sus padres al ver su reacción al momento de estar enojados.

Mantener el respeto en palabras o gestos en la comunicación familiar es un valor que debe mantenerse para fortalecer una sana convivencia en la familia. Los resultados obtenidos indican que los padres controlan sus palabras al momento de mantener una conversación con sus hijos, demostrando que existe respeto y empatía en su comunicación, sin faltar al respeto a los miembros, sin embargo, existe un porcentaje pequeño que si han ofendido a sus hijos lo que presume que dentro del sistema familiar existe una comunicación ofensiva.

**Tabla 34 No creo que pueda decirles a mis padres cómo me siento realmente en determinadas situaciones**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos	Nunca	12	19,4	19,4
	Pocas veces	11	17,7	37,1
	Algunas veces	22	35,5	72,6
	Muchas veces	11	17,7	90,3
	Siempre	6	9,7	100,0
	Total	62	100,0	

Tomando en cuenta las respuestas, el 37,1% de los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” puede hablar con sus padres acerca de lo que sienten en determinadas situaciones, mientras que el 35,5% a veces no puedo hablarlo, por otro lado, el 27,4% no puede contar a sus progenitores como se sienten, indicando la poca relación de confianza que existe.

A pesar de que una mayoría puede hablar con sus padres en determinadas situaciones, un porcentaje menor, pero similar considera que no puede hablar con sus progenitores acerca de lo que sienten en determinadas situaciones, lo que se presume que los adolescentes no han afianzado los lazos de confianza con sus padres, evitando que expresen sus sentimientos por miedo a ser ignorados o juzgados al no entender las situaciones por la que pasan.

**Tabla 35 Tipos de comunicación familiar**

	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	siempre
1.- Puedo hablar acerca de lo que pienso con mis padres sin sentirme mal o incómodo/a				64,4%	
2.- No me creo todo lo que me dicen mis padres				53,5%	
3.- Cuando hablo, mis padres me escuchan	46,8%				
7.- Estoy muy satisfecho/a con la comunicación que tengo con mis padres	50,3%				
8.- Si tuviese problemas podría contárselos a mis padres (confianza)		51,6%			
10.- Cuando estoy enfadado con mis padres, generalmente no les hablo			56,5%		
12.- Cuando hablo con mis padres, suelo decirles cosas que sería mejor que no les dijese (restricciones)				48,4%	
13.- Cuando hago preguntas a mis padres, me responden con sinceridad	56,5%				
15.- Hay temas que prefiero no hablar con mis padres				67,8%	
16.- Pienso que es fácil discutir los problemas con mis padres		54,9%			
18.- Cuando hablo con mis padres me pongo de mal genio				30,7%	
20.- No creo que pueda decirle a mis padres cómo me siento realmente en determinadas situaciones (desconfianza)				62,9%	

Con los datos obtenidos se presume que el tipo de comunicación que los adolescentes mantienen con sus padres es buena; y en consideración a los temas que les resulta importante para los adolescentes la comunicación es evitativa con los de temas, puesto que el grupo investigado prefiere evitar hablar ciertos temas de sentimientos, emociones y frustraciones con sus padres, sin poder expresarse libremente son sus progenitores por el temor a ser juzgados, rechazados o castigados, ya que la diferencia generacional no permite que los padres comprendan por lo que los jóvenes pasan en la actualidad, debido a que a medida que el tiempo pasa y la sociedad evoluciona, los problemas y la manera en la que se asume las responsabilidades cambia.

Esto también nos permite mencionar que es probable que dentro del sistema familiar no exista buenas habilidades de comunicación entre los miembros, especialmente de

los padres hacia sus hijos, lo que dificulta mantener un mantener una comunicación abierta y honesta, haciendo que el dialogo este lleno de discusiones, malos entendidos o simplemente temas específicos no se los habla ya que son complejos o de difícil comprensión para los padres de familia, por lo que se evita tocarlos para mantener una armonía superficial.

### **Discusión de resultados**

El objetivo general de la investigación fue analizar la influencia del uso de videojuegos en la comunicación familiar de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi, en la que se utilizó dos instrumentos previamente validados por sus creadores. Entre los principales hallazgos en esta investigación, se detectó que los adolescentes no presentan aspectos negativos acerca de los videojuegos ya que lo consideran como una actividad para distraerse que afecte a su desarrollo personal ya que controlan su tiempo de uso. Por otra parte, se pudo observar que la mayoría de los adolescentes no mantienen una buena comunicación con sus padres debido a la ausencia de confianza, honestidad y libertad para expresarse.

En base a los resultados obtenidos, más de la mitad de los adolescentes investigados no han desatendido sus actividades relacionadas a la familia por jugar videojuegos, demostrando importancia e invirtiendo tiempo necesario en actividades que aportan positivamente a su vida, sin dar paso a que el uso excesivo de videojuegos ponga en riesgo sus habilidades sociales y por ende su desarrollo personal. A favor de esto Griffiths (2010) en su estudio de caso menciona que, a pesar de la gran cantidad de tiempo que se pueda pasar frente a una pantalla jugando, ya sea porque el usuario no trabaja o estudia, depende de él cómo esto influye en su vida. De este modo, se ha evidencia que esta actividad presenta un uso funcional positivo ya que permite conocer nuevos amigos, mejorando sus habilidades sociales, como la expresión de emociones, risas, mejorar la comunicación y otros así mismo ayudándoles a sentir que el transcurso del día sea más rápido y posteriormente si surgen otras cosas en su vida como un trabajo, retomar los estudios o incluso conseguir una pareja sentimental, lo pueda dejar con facilidad, sin presentar abstinencia, cambios de humor o problemas ya que su vida se ha reestructurado y tiene obligaciones por cumplir.

La investigación evidenció, que una minoría de la población recurren a los videojuegos para olvidarse por un momento de su vida, sin apartarse directamente o radicalmente de los problemas que tiene la familia pues lo ven como un escape al estrés y a la rutina que mantienen, sin embargo, la mitad de los adolescentes investigados no utilizan los videojuegos como un medio de escape de la vida real, puesto que recurren a ellos por distracción o por compartir un tiempo jugando con sus amigos que han creado en estos sitios o con su familia. En oposición a esto, Tone et al., (2014) refiere que los factores estresantes que tienen las personas diariamente son un motivo para que utilicen los videojuegos como un escape, lo que posteriormente los convierta en personas “adictas a los videojuegos”.

Asimismo Liao et al., (2022) se relaciona con el anterior autor, y menciona que una persona que siente frustración de autonomía, experiencia emocional negativa de una persona al no tener la capacidad de tomar decisiones; frustración de la competencia, experiencia emocional negativa al no poder conseguir sus metas o no culminar una tarea o actividad con éxito, y frustración de la relación que se refiere a una experiencia emocional negativa al generar expectativas altas hacia otro y que no se cumpla, son un motivo para que los usuarios hagan de los videojuegos un uso continuo e impulsen el escapismo del juego.

Según los resultados obtenidos, los adolescentes sienten incomodidad cuando mantienen una conversación un tanto delicada con sus padres, ya que desde la niñez no se ha fortalecido la confianza al momento de transmitir información y no sienten ventajoso hablar de ciertos temas con sus padres por miedo a ser juzgados, dando paso a que sus hijos no expresen libremente sus ideas. A favor de esto, Aguilar y Carrión (2017) percibieron que, en las familias que tienen poca o ninguna conexión emocional, tienden a tener falencias en su comunicación, ya que al no demostrar apoyo, seguridad, confianza y libertad, hace que la familia no tenga la oportunidad de expresar una comunicación abierta y afectiva para utilizarla como herramienta al momento de buscar solución a los problemas.

Por otra parte, los adolescentes sienten que sus padres les prestan atención cuando están hablando, haciéndoles sentir que sus comentarios, opiniones o noticias que

tengan para comunicar, también son relevantes e importantes. Algo semejante menciona Salas Carrillo (2006) en su investigación, concluyó que en los adolescentes existe la necesidad de ser escuchados, comprendidos y entendidos por parte de sus padres, para que más adelante ellos puedan guiar a sus hijos en la toma de decisiones.

Por otro lado, Sobrino Chunga (2008) en sus resultados evidencio que cuando los adolescentes quieren mostrarse sinceros a sus progenitores al momento de charlar, estos la mayor parte del tiempo no les prestan atención a lo que están intentando comunicar.

En referencia a los resultados obtenidos en los que se menciona que la mitad de la población investigada está satisfecha con la comunicación que mantiene con sus padres, lo que supone que dentro del sistema familiar existe una comunicación abierta en la que todos los adolescentes sienten validación y comprensión por parte de sus padres lo que les permite expresar sus sentimientos y necesidades con libertad y sientan seguridad pertenecer a su núcleo familiar. En apoyo a esto, Salas Carrillo (2006) indica que es fundamental que entre padres e hijos exista una comunicación abierta y sincera para que los hijos puedan expresarse y desenvolverse en un ambiente agradable donde deseen permanecer.

La investigación también evidencia que el 43,6% de los adolescentes sienten que sus padres responden con sinceridad cuando preguntan sobre algún tema, indicando que dentro del núcleo familiar existe sinceridad por parte de los padres lo que le conlleva a que emitan respuestas honestas y directas. En favor a estos resultados, Argote et al., (2011) mencionado que para que la comunicación sea directa, honesta y franca, en el sistema familiar debe existir una buena relación entre padres e hijos.

En la investigación también se encontró que los adolescentes consideran que no es fácil expresar sus verdaderos sentimientos a sus padres, suponiendo que no permite mantener una comunicación abierta con los miembros de la familia, por no crear un ambiente donde el dialogo directo, sincero y empático se fortalezca, limitando a sus hijos a mostrar sus verdaderos sentimientos, influyendo de manera negativa en el flujo de comunicación. Argote et al., (2011) en oposición a lo mencionado, indica que la

familia al ser el primer lugar donde se desarrolla la persona, los progenitores deben reforzar una atmosfera donde las experiencias y los sentimientos impulsen al dialogo y democracia entre los miembros de la familia sin temor a que sus emociones no sean válidas para otros.

Los limites que presentó el levantamiento de información por parte de los adolescentes fue el no aplicar el cuestionario a todos los miembros de la Unidad Educativa, de igual manera, no se logró conseguir colaboración de los padres de familias para responder el cuestionario para conocer su perspectiva de la comunicación familiar.

Otra de las limitaciones que se encontró fue que los adolescentes no prestaban atención a las indicaciones previo a responder los cuestionarios, además de la rapidez en la que respondían a las preguntas, dando a notar la falta de seriedad y honestidad en algunas de sus respuestas.

### **Verificación de hipótesis**

La hipótesis planteada en la investigación como “El uso de videojuegos influye en la comunicación familiar” dentro de los hogares de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi, la misma se verificó por medio de un análisis correlacional en base a las sumatorias de la percepción que tienen los encuestados sobre los instrumentos aplicados. Como prueba estadística se utilizó la correlación de Rho de Spearman ya que la variable independiente *uso de videojuegos* tiene una naturaleza no paramétrica y la variable dependiente *comunicación familiar* cuenta con una naturaleza paramétrica.

### **Planteamiento de la Hipótesis**

**Hi.** El uso de videojuegos influye en la comunicación familiar que existe dentro de los hogares de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.

**Ho.** El uso de videojuegos no influye en la comunicación familiar que existe dentro de los hogares de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.

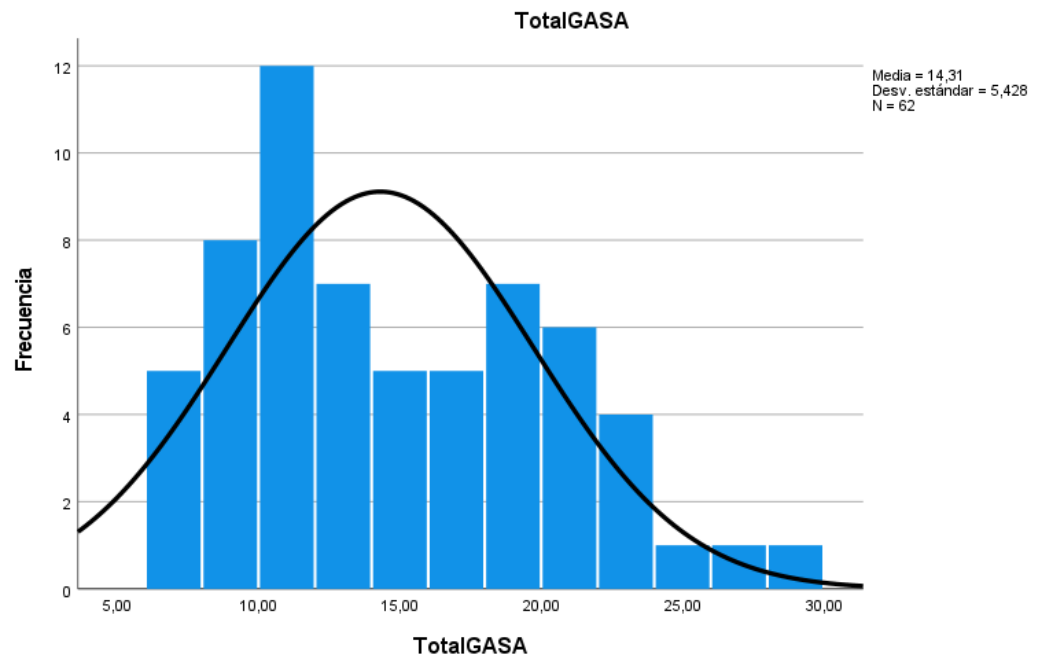
Como prueba estadística se utilizó la correlación de Rho de Spearman ya que la variable independiente *uso de videojuegos* tiene una naturaleza no paramétrica y la variable dependiente *comunicación familiar* cuenta con una naturaleza paramétrica.

**Tabla 36 Prueba de normalidad**

<b>Estadísticos</b>			
		General_ECF	Total GASA
N	Válido	62	62
	Perdidos	0	0
Media		64,1613	14,3065
Mediana		66,5000	13,0000
Moda		69,00	10,00 <sup>a</sup>
Asimetría		-,042	,493
Error estándar de asimetría		,304	,304
Curtosis		-,259	-,703
Error estándar de curtosis		,599	,599

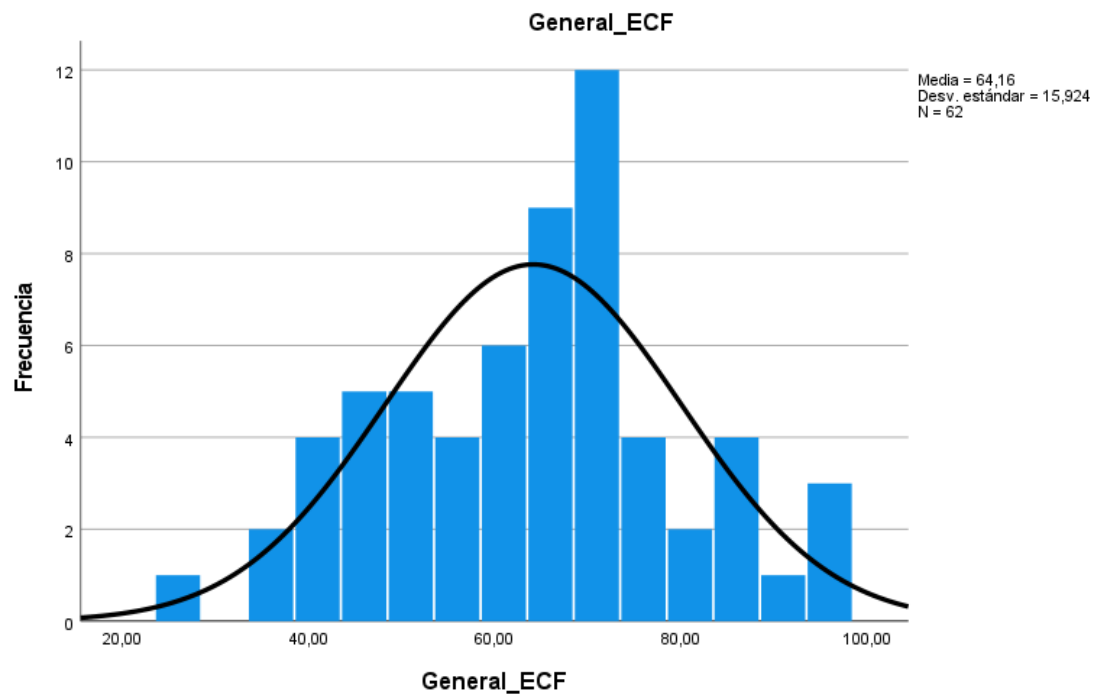
a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

**Gráfica 1 Normalidad Test GASA**





**Gráfica 2 Normalidad Test Comunicación Familiar**



**Tabla 37 Prueba de Kolmogorov-Smirnova**

	Estadístico	gl	Sig.
General_ECF	,075	62	,200*
Total GASA	,148	62	,002

\*, Esto es un límite inferior de la significación verdadera.  
a. Corrección de significación de Lilliefors

**Elección de estadística de prueba**

Rho de Spearman

**Tabla 38 Prueba de correlación de variables**

<b>Correlación</b>		
		<b>Total GASA</b>
<b>General_ECF</b>	Rho de Spearman	,046
	p-value	,720
	N	62

## Cálculos

*Tabla 39 Rho de Spearman*

Valor de r	Interpretación
0,00	Ausencia de correlación lineal
0,10 a 0,19	Correlación lineal insignificante
0,20 a 0,39	Correlación lineal baja leve
0,40 a 0,69	Correlación lineal moderada
0,70 a 0,99	Correlación lineal alta muy alta
.1,00	Función lineal perfecta

El valor de Rho de Spearman es de 0,046

El valor de p value es de 0,720

## Interpretación

El valor de Rho de Spearman es de 0,046, la cual se ubica en la tabla en el intervalo de 0,00 donde muestra que **NO** existe una correlación entre las variables de estudio, el uso de videojuegos y la comunicación familiar.

Si el valor de Rho de Spearman se acerca a 1 o -1 y el p value es menor a 0,05 se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ), por otro lado, si el valor de Rho de Spearman se acerca a 0 y el valor de p value es mayor a 0,05 se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se rechaza la hipótesis alterna ( $H_1$ ).

## Decisión

No existe correlación entre las variables interrogadas, El uso de video juegos no influye directamente en la comunicación familiar, siendo otros elementos no ajenos a uso de video juegos que afecten en la dinámica.

No existe una correlación entre el uso de videojuegos y la comunicación familiar puesto que el valor Rho de Spearman es de 0,046 y el valor de p value es de 0,720 por lo que se acepta la hipótesis nula.

### **El uso de videojuegos no influye en la comunicación familiar que existe dentro de los hogares de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.**

Sin embargo, se demostró que el uso de videojuegos tiene una correlación baja con cada una de las dimensiones del cuestionario de comunicación familiar, es decir, el cuestionario GASA se correlaciona positivamente con las dificultades del dialogo con un coeficiente de correlación de 0,281 y se correlaciona negativamente con el dialogo de la comunicación con un coeficiente de correlación de -0,265.

<b>Correlaciones</b>				
			Dificultades	Diálogo
Rho de Spearman	Total GASA	Coeficiente de correlación	,281*	-,265*
		Sig. (bilateral)	,027	,037
		N	62	62

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

## CAPITULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- Se realizó una prueba estadística de Rho de Spearman donde se obtuvo un valor de p-value de 0,720. El resultado obtenido por medio de la prueba de hipótesis indicó que el uso de videojuegos no influye de manera directa en la comunicación familiar de los adolescentes de la Unidad Educativa Ricardo Descalzi.
  - Los tipos de videojuegos que predominan en los adolescentes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” fueron multijugador y shooter (disparos), sin embargo, casual, aventura/acción, música, estrategia, simulación y carreras también son utilizados, pero en menor frecuencia.
  - El tipo de comunicación que predomina en los hogares de donde provienen los adolescentes de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” es evitativa, que se caracteriza por limitar a mantener un diálogo efectivo, honesto y libre con los padres, poniendo en evidencia que los miembros de la familia evaden tocar temas que sean controversiales o que generen tensión dentro del sistema familiar.
  - No existe una relación entre el uso de videojuegos y comunicación familiar de los adolescentes, considerando que, utilizar videojuegos una parte del tiempo de los estudiantes, no es un obstáculo para que disminuya el flujo de comunicación familiar, ya que los utilizan como una forma de entretenimiento en sus horas libres, sin descuidar la comunicación con sus progenitores y otras actividades que realizan diariamente, estableciendo límites de tiempo para jugar y para interactuar con sus familias donde la comunicación juega un papel fundamental.
1. El uso de videojuegos tiene una correlación positiva con la dimensión de dificultades de la comunicación familiar, ya que muchos adolescentes consumen videojuegos violentos, que contienen lenguaje ofensivo lo cual puede afectar el comportamiento del usuario, haciéndolo más violento en

acciones y palabras al momento de jugar, e incluso utilizarlo cuando se está dirigiendo a sus padres u otros sujetos denotando que la comunicación es ofensiva. De igual manera, los padres al ver a sus hijos tan enfocados en estas actividades que, a más de promover el sedentarismo y el distanciamiento familiar, buscan la manera en que sus hijos abandonen dicha acción, lo que da como resultado que sus hijos sientan y expresen ira y frustración por intentar desconectarlos de algo que les hace sentir relativamente bien.

2. El uso de videojuegos tiene una correlación negativa con la dimensión de diálogo en la comunicación familiar, puesto que los adolescentes pueden ir aumentando paulatinamente su tiempo y su atención a estos juegos, intentando alcanzar metas y ganar premios, generando que el usuario disminuya su tiempo para interactuar y comunicarse con su familia.

## **4.2 Recomendaciones**

- La investigación deja resultados que pueden orientar a que futuras investigaciones profundicen más acerca del uso de videojuegos y comunicación familiar, sin embargo, aunque estas no tienen una relación, se motiva a indagar en otros contextos y con una población diferente.
- En futuras investigaciones que se desee conocer el nivel de comunicación familiar por medio del uso del Cuestionario de comunicación familiar (C.A.-M//C.A.-P) de los autores Barnes y Olson (1982), tomar en cuenta también la perspectiva que tienen padres.
- Fortalecer la comunicación familiar de los hijos con los padres y promover la confianza para hablar acerca de temas que resultan difíciles para que los progenitores sean la guía que sus hijos necesitan.
- Motivar al DECE de la Unidad Educativa “Ricardo Descalzi” y a los profesionales que la componen a evaluar y prestar atención a las familias que

necesitan fortalecer la comunicación familiar, y diseñar actividades familiares para garantizar un mejoramiento en las relaciones familiares.

- Apoyar la continuidad de actividades recreativas realizadas por los adolescentes para mantener su mente y cuerpo ocupado y no busquen en los videojuegos la distracción y desarrollo personal que el mundo exterior le puede brindar.

## Referencia bibliográfica

1. Abad, M. J. (2017, septiembre 1). Tipos de videojuegos, ¿cómo se clasifican? *Empantallados*. <https://empantallados.com/tipos-de-videojuegos/>
2. Aguilar, C. E. V., y Carrión, M. F. V. (2017). *Comunicación afectiva en familias desligadas*. 13.
3. Alan Neill, D., y Cortéz Suárez, L. (2017). *Procesos y fundamentos de la investigación científica*. 69.
4. Alarcon Simeon, E. V., y 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>
5. Alesina, L., Bertoni, M., Mascheroni, P., Moreira, N., Picasso, F., Ramírez, J., y Rojo, V. (2011). *Metodología de la investigación en Ciencias Sociales*.
6. Ameneiros, A., y Ricoy, M.-C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: Prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 115-119. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
7. Ander Egg, E. (2011). *Diccionario del trabajo social* (25. ed). Editorial Brujas. <https://fundacion-rama.com/wp-content/uploads/2023/02/3074.-Diccionario-del-trabajo-social-%E2%80%93-Ander.pdf>
8. Argote, O. F., Núñez, I. Q., y Pérez, G. (2011). *La capacitación familiar para fomentar habilidades de comunicación familia-hija adolescente*. 37(3).

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttextpid=S0138-600X2011000300010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextpid=S0138-600X2011000300010)

9. Asociación Española de Videojuegos. (2021). *La industria del videojuego en España en 2021*. 21, 85.
10. Barnes, H. L., y Olson, D. H. (1982). Parent-Adolescent Communication and the Circumplex Model. *Child Development*, 56(2), 438-447. <https://doi.org/10.2307/1129732>
11. Barrero Corredor, D., López Gaona Daniel, A., Parra Roza, P., y Romero, M. F. G. (2022). *Factores comportamentales asociados al uso patológico de videojuegos en jóvenes universitarios*.
12. Baumrind, D. (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior. *Child Development*, 37(4), 887-907. <https://doi.org/10.2307/1126611>
13. Beaven, C. M., Ingram, J. R., Gill, N. D., y Hopkins, W. G. (2010). Ultradian rhythmicity and induced changes in salivary testosterone. *European Journal of Applied Physiology*, 110(2), 405-413. <https://doi.org/10.1007/s00421-010-1518-3>
14. Benedetto, G. (2014, noviembre 1). *Videojuegos: Adicción y aspectos positivos dentro del marco educativo – Voces en el Fenix*. <https://vocesenelfenix.economicas.uba.ar/videojuegos-adiccion-y-aspectos-positivos-dentro-del-marco-educativo/>
15. Buiza Aguado, C. (2020, julio 2). Uso de los videojuegos. *Centro de Psicología*. <https://psicologossantander.info/uso-de-los-videojuegos-y-factores-asociados/>



16. Cano, J. (2020, marzo 4). *20 aniversario de PS2: Los 20 juegos más vendidos y los más aclamados por la crítica*. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350732343/20-aniversario-de-ps2-los-20-juegos-mas-vendidos-y-los-mas-aclamados-por-la-critica/>
17. Carbonell, X. (2020). EL DIAGNÓSTICO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN EL DSM-5 Y LA CIE-11: RETOS Y OPORTUNIDADES PARA CLÍNICOS. *Papeles del Psicólogo - Psychologist Papers*, 41(2). <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2020.2935>
18. Cava, M. J. (2003). *COMUNICACIÓN FAMILIAR Y BIENESTAR PSICOSOCIAL EN ADOLESCENTES. 1*, 23-27.
19. Crespo Comesaña, J. M. (2011). Bases para construir una comunicación positiva en la familia. *Revista de investigación en educación*, 9(2), 91-98.
20. Crespo, L. V., Pernas, R. G., y Bóo, Y. T. (2016). Ocio y usos del tiempo libre en adolescentes de 12 a 16 años en España. *Educação e Pesquisa*, 42(4), 987-999. <https://doi.org/10.1590/s1517-9702201612152404>
21. Cuesta Gómez, J. L., Fuentes, S., Santos Vázquez, S., Sancho Requena, P., y Orozco Gómez, M. L. (2021). The use of videogames as digital leisure among people with autism spectrum disorder. *Siglo Cero*, 52(3), Article 3. <https://doi.org/10.14201/scero2021523101117>
22. De la Torre Luque, A., y Valero Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Anales de Psicología*, 29(2), 311-318. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.2.132071>
23. Departamento de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación. (2012). *Sobre el ciberbullying (Guía para el profesorado)*. 1.

[https://pape.uib.es/digitalAssets/530/530961\\_455855\\_cyberbullying-definitiu-castellaI.pdf](https://pape.uib.es/digitalAssets/530/530961_455855_cyberbullying-definitiu-castellaI.pdf)

24. Dickerman, C., Christensen, J., y Kerl-McClain, S. B. (2008). Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20-29. <https://doi.org/10.1080/15401380801995076>
25. Domínguez, F. I. R., y Antequera, J. G. (2012). *¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta- aprendizaje del videojugador*. 33.
26. El Fondo de las Naciones Unidad para la Infancia. (2003). *¿Te suena familiar? La comunicación en familia*. educarchile. <https://www.educarchile.cl/recursos-para-el-aula/te-suena-familiar-la-comunicacion-en-familia>
27. Fajardo Uribe, L. A. (2009). *A propósito de la comunicación verbal*. 22(2), 121-142.
28. Federal Bureau of Investigation. (2011). *Child Predators* [Story]. Federal Bureau of Investigation. <https://www.fbi.gov/news/stories/child-predators>
29. Frasca, G. (2001). *VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED: VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE* [Georgia Institute of Technology]. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
30. Garduño, A. G., Luna, A. G. R., Ceja, N. N., Silva, P. O., y Govea, M. N. (2019). Comunicación familiar en estudiantes universitarios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 1(2), Article 2.
31. Get Safe Online. (2019). *¿Qué es el juego en línea? ¿Es seguro?* Get Safe Online. <https://www.getsafeonline.org/personal/articles/online-gaming/>

32. Gil, M. A. (2007). *LA FAMILIA: Claves para una correcta gestión de las personas y situaciones familiares*. Editorial AMAT.
33. Gómez, J. L. E., Contreras-Espinosa, R. S., y Solano-Albajes, L. (2012). *VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS, HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRAMIENTAS PARA LA EDUCACIÓN*.
34. Griffiths, M. D. (2005). *ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA*. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa-1.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)
35. Griffiths, M. D. (2010). The Role of Context in Online Gaming Excess and Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119-125. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9229-x>
36. Grupo Banco Mundial. (2020). *Personas que usan Internet (% de la población)*. <https://datos.bancomundial.org/indicador/IT.NET.USER.ZS>
37. Gutiérrez, E. J. D., González, R. C., y Flórez, R. E. V. (2008). *La cultura sexista y la violencia en los videojuegos*. 8(1).
38. Hañari, J., Masco, M., y Villanueva, A. R. E. (2020). Comunicación familiar y autoestima en adolescentes de zona urbana y rural. *Revista Innova Educación*, 2(3), 446-455.
39. Hébert, S., Béland, R., Dionne-Fournelle, O., Crête, M., y Lupien, S. J. (2005). Physiological stress response to video-game playing: The contribution of built-in music. *Life Sciences*, 76(20), 2371-2380. <https://doi.org/10.1016/j.lfs.2004.11.011>
40. Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2004). *Metodología de la Investigación* (Cuarta). McGraw-Hill Interamericana. <http://sistemas.unicesar.edu.co/documentossistemas/sampieri.pdf>

41. Ibáñez, E. M. (2017). 'First-Person Shooter' o juegos de disparos en primera persona. *Revista TELOS*, 9-14.
42. Jiménez, J. M., y Araya, Y. C. (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>
43. Johannes, N., Vuorre, M., y Przybylski, A. K. (2020). *Video game play is positively correlated with well-being*. PsyArXiv. <https://doi.org/10.31234/osf.io/qrjza>
44. Karolys Cordovez, M. I. (2016). *Cómo y hasta qué punto influye el uso de los videojuegos en el tratamiento del Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad* [BachelorThesis, Quito: USFQ, 2016]. <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/6254>
45. Lager, A., y Bremberg, S. (2007). *Health effects of video and computer game playing: A systematic review*.
46. Ledo Rubio, A. I., Gándara Martín, J. de la, García Alonso, M. I., y Gordo Seco, R. (2016). Videojuegos y salud mental: De la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatria de enlace*, 117, 72-83.
47. Lee, C., y Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research y Theory*, 25(1), 58-66. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
48. Lema Llerena, J. K. (2019). *Comunicación familiar y apoyo social en lo estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Hispano América del Cantón Ambato Provincia de Tungurahua* [BachelorThesis, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias

Sociales, Carrera de Trabajo Social].

<https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/29552>

49. Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., y Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
50. León Moreno, C., y Musitu Ferrer, D. (2019). Estilos de comunicación familiar, autoconcepto escolar y familiar, y motivación de venganza en adolescentes. *EJIHPE: European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 9(1), 51-58.
51. Liao, G.-Y., Pham, T. T. L., Huang, H.-Y., Cheng, T. C. E., y Teng, C.-I. (2022). Real-world demotivation as a predictor of continued video game playing: A study on escapism, anxiety and lack of intrinsic motivation. *Electronic Commerce Research and Applications*, 53, 101147. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2022.101147>
52. Linares, A. R. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.
53. Lloret Irlles, D., Morell Gomis, R., Marzo Campos, J. C., y Tirado González, S. (2017). *Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA)*. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
54. Lupien, Nair, Brière, Maheu, M. T. Tu, Lemay, McEwen, y Meaney. (1999). Increased Cortisol Levels and Impaired Cognition in Human Aging: Implication for Depression and Dementia in Later Life. *Reviews in the Neurosciences*, 10(2), 117-140. <https://doi.org/10.1515/REVNEURO.1999.10.2.117>

55. Luzardo, A., De Azevedo, B., Funes, G., Pison, J. P., Santoro, M., Becerra Luna, L., Mateo Díaz, M., y Penix-Tadsen, P. (2019). *Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe*. Inter-American Development Bank. <https://doi.org/10.18235/0001869>
56. Maldonado, M. J. L., Mancilla, M. A. A., y Buitrago, L. A. B. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: Una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional Galicia, TOG, 20 (Noviembre), 12*.
57. Marcano Lárez, B. (2012). Características sociológicas de videojugadores online y el e-sport. El caso de Call of duty. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria, 19*, 113. [https://doi.org/10.7179/PSRI\\_2012.19.07](https://doi.org/10.7179/PSRI_2012.19.07)
58. Martínez, A. G. E., y Ramírez, L. M. (2019). *La comunicación familiar y las emociones positivas en adolescentes de 12 años de la ciudad de Paraná*. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/8572>
59. Mejías-Climent, L. (2021). *Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. 19*.
60. Ministerio De Inclusión Económica Y Social. (2018). *Mejorando nuestra convivencia en la familia*. <https://www.flacsoandes.edu.ec/libros?advance=1yquery=Mejorando+nuestra+convivencia+en+la+familiaytitle=Mejorando+nuestra+convivencia+en+la+familiaytema=ypais=yautor=yannosel=mayoryanno=ycoleccion=>
61. Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., y Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual, 30(3), 627-639*. <https://doi.org/10.51668/bp.8322302s>

62. Naranjo Pereira, M. L. (2011). Relaciones interpersonales adecuadas mediante una comunicación y conducta asertivas. *Actualidades Investigativas en Educación*, 8(1). <https://doi.org/10.15517/aie.v8i1.9315>
63. Navas Franco, L. E., Bustos Yépez, M. J., y Vega Buenaño, F. S. (2021). *La comunicación familiar padres-hijos y su impacto en el contexto educativo ecuatoriano*. 6(5). [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/818](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/818)
64. Oliva Gómez, E., y Villa Guardiola, V. J. (2014). Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización. *Justicia juris*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.15665/rj.v10i1.295>
65. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2015, diciembre 8). *Comunicación*. Diversidad de las expresiones culturales. <https://es.unesco.org/creativity/indicadores-de-desarrollo/dimensiones/comunicaci%C3%B3n>
66. Organización Mundial de la Salud. (2023). *Autismo*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
67. Raimundi, M. J., Molina, M. F., Leibovich de Figueroa, N., y Schmidt, V. (2017). La comunicación entre padres e hijos: Su influencia sobre el disfrute y el flow adolescente. *Revista de psicología (Santiago)*, 26(2), 92-105. <https://doi.org/10.5354/0719-0581.2017.46881>
68. Ramos Galarza, C. A. (2020). Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>

69. Ranzolin, A. (2022). PERCEPCIÓN DEL IMPACTO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA DINÁMICA FAMILIAR. *Actas del Congreso de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 358-367.
70. Real Academia Española, R.-. (s. f.). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado 21 de abril de 2023, de <https://dle.rae.es/videojuego>
71. Revuelta Domínguez, F. I., y Bernabé Sáez, A. (2012). El videojuego en red social: Un nuevo modelo de comunicación. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación, Extra 6*, 157-176.
72. Rodríguez Jiménez, A., y Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 82, 175-195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
73. Rodríguez, M. R., y Padilla, F. M. G. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), Article 2. <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>
74. Salas Carrillo, K. Z. (2006). *Importancia de la comunicación en la familia durante la adolescencia*. <http://200.23.113.51/pdf/23180.pdf>
75. Santana Vega, L.-E., Gómez Muñoz, A.-M., y Feliciano-García, L. (2019). Uso problemático del móvil, fobia a sentirse excluido y comunicación familiar de los adolescentes. *Comunicar*, 27(59), 39-47. <https://doi.org/10.3916/C59-2019-04>
76. Satir, V. (1983). *Conjoint Family Therapy*. Science and Behavior Books.
77. Serna, L. (2020). *EFFECTOS PSICOLÓGICO DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE ENTRE 6 Y 12 AÑOS*.



[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto\\_de\\_los\\_videojuego\\_s\\_en\\_ninos\\_entre\\_6\\_y\\_12\\_anos\\_Serna\\_Martinez\\_Lidia.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/107934/1/Efecto_de_los_videojuego_s_en_ninos_entre_6_y_12_anos_Serna_Martinez_Lidia.pdf)

78. Sobrino Chunga, L. (2008). Niveles de satisfacción familiar y de comunicación entre padres e hijos. *Avances en Psicología*, 16(1), 109-138. <https://doi.org/10.33539/avpsicol.2008.n16.2737>
79. Suárez, P., y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: Una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Psicoespacios*, 12(20), 173-198. <https://doi.org/10.25057/21452776.1046>
80. Tafalla, R. J. (2007). Gender differences in cardiovascular reactivity and game performance related to sensory modality in violent video game play. *Journal of Applied Social Psychology*, 37, 2008-2023. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2007.00248.x>
81. Tejeiro Salguero, R. T. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. . . *ISSN*.
82. Tone, H.-J., Zhao, H.-R., y Yan, W.-S. (2014). The attraction of online games: An important factor for Internet Addiction. *Computers in Human Behavior*, 30, 321-327. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.09.017>
83. Toro, M. (2019, agosto 6). Verificación de hechos: ¿están relacionados los videojuegos con los tiroteos masivos? *CNN*. <https://cnnespanol.cnn.com/2019/08/06/verificacion-de-hechos-los-videojuegos-violentos-estan-relacionados-con-los-tiroteos-masivos/>
84. Tustón Jara, M. J. (2014). *LA COMUNICACIÓN FAMILIAR Y LA ASERTIVIDAD DE LOS ADOLESCENTES DE NOVENO Y DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL INSTITUTO TECNOLÓGICO*

*AGROPECUARIO BENJAMÍN ARAUJO DEL CANTÓN PATATE.*

Universidad Técnica de Ambato.

85. Universidad de Ingeniería y Tecnología. (2022, abril 28). ¿Cómo nos ayuda la comunicación tecnológica a relacionarnos? *Posgrado UTEC*.  
<https://posgrado.utec.edu.pe/comunicacion-tecnologica-como-nos-relacionamos-era-digital/>
86. Universidad Internacional de Valencia. (2018, noviembre 24). *¿Qué es un gamer y cuáles son sus características?* VIU España.  
<https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-un-gamer-y-cuales-son-sus-caracteristicas>
87. Uno Santa Fe. (2021). Advierten que los videojuegos online son medios para cometer grooming. *Uno Santa Fe*.  
<https://www.unosantafe.com.ar/judiciales/advierten-que-los-videojuegos-online-son-medios-cometer-grooming-n2678713.html>
88. Vara, R. (2017). ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y AGRESIVIDAD EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE DOS COLEGIOS PRIVADOS DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO. *ACTA PSICOLÓGICA PERUANA*, 2(2), Article 2.
89. Zunta López, G. (2013). *LA COMUNICACIÓN FAMILIAR Y LA CONDUCTA AGRESIVA DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DEL PROYECTO DON BOSCO* [Universidad Técnica de Ambato].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6335/1/POSG-2013-026-Geovanna%20Zunta.pdf>
90. Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32. <https://doi.org/10.1109/MC.2005.297>

## ANEXOS

### Cuestionario de Comunicación Familiar (C.A.-M//C.A.-P)

	<b>1</b> <b>Nunca</b>	<b>2</b> <b>Pocas</b> <b>veces</b>	<b>3</b> <b>Algunas</b> <b>veces</b>	<b>4</b> <b>Muchas</b> <b>veces</b>	<b>5</b> <b>Siempre</b>
1.- Puedo hablar acerca de lo que pienso con mi madre sin sentirme mal o incómodo/a	1	2	3	4	5
2.- No me creo todo lo que me dice mi madre	1	2	3	4	5
3.- Cuando hablo, mi madre me escucha	1	2	3	4	5
4.- No me atrevo a pedirle a mi madre lo que deseo o quiero	1	2	3	4	5
5.- Mi madre suele decirme cosas que sería mejor que no me dijese	1	2	3	4	5
6.- Mi madre puede saber cómo estoy sin preguntármelo	1	2	3	4	5
7.- Estoy muy satisfecho/a con la comunicación que tengo con mi madre	1	2	3	4	5
8.- Si tuviese problemas podría contárselos a mi madre	1	2	3	4	5
9.- Le demuestro con facilidad afecto a mi madre	1	2	3	4	5
10.- Cuando estoy enfadado con mi madre, generalmente no le hablo	1	2	3	4	5
11.- Tengo mucho cuidado con lo que le digo a mi madre	1	2	3	4	5
12.- Cuando hablo con mi madre, suelo decirle cosas que sería mejor que no le dijese	1	2	3	4	5
13.- Cuando hago preguntas a mi madre, me responde con sinceridad	1	2	3	4	5
14.- Mi madre intenta comprender mi punto de vista	1	2	3	4	5
15.- Hay temas que prefiero no hablar con mi madre	1	2	3	4	5
16.- Pienso que es fácil discutir los problemas con mi madre	1	2	3	4	5
17.- Es muy fácil expresar mis verdaderos sentimientos con mi madre	1	2	3	4	5
18.- Cuando hablo con mi madre me pongo de mal genio	1	2	3	4	5
19.- Mi madre me ofende cuando está enfadada conmigo	1	2	3	4	5
20.- No creo que pueda decirle a mi madre cómo me siento realmente en determinadas situaciones	1	2	3	4	5

### Escala Delaware Adicción a Videojuegos para adolescentes (GASA)

<b>1</b> <b>Nunca</b>	<b>2</b> <b>Casi nunca</b>	<b>3</b> <b>A veces</b>	<b>4</b> <b>A menudo</b>	<b>5</b> <b>Muy a menudo</b>
--------------------------	-------------------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------------------------

1. Piensas en jugar durante el día	1	2	3	4	5
2. Has aumentado el tiempo que dedicas a jugar	1	2	3	4	5
3. Juegas para olvidarte de la vida real	1	2	3	4	5
4. Otras personas han intentado que reduzca el tiempo que dedicas al juego	1	2	3	4	5
5. Te has sentido mal cuando no has podido jugar	1	2	3	4	5
6. Te has peleado con otro (amigos, padres) por el tiempo que dedicas al juego	1	2	3	4	5
7. Has desatendido actividades importantes (Estudios, familia, deportes) por jugar	1	2	3	4	5

