



**UTPL**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN  
Y HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
ORIENTACIÓN FAMILIAR**

**Influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar  
de los adolescentes: estudio de caso**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN  
ORIENTACIÓN FAMILIAR**

**Autora:** Basantes Tapia, Jéssica Noemi

**Directora:** Guerrero Abril, Liliana Anabel

LOJA

2023



*Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>*

2023

## **Aprobación del director del Trabajo de Titulación**

Loja, 02 de abril del 2023

Doctora

Xiomara Paola Carrera Herrera

**Directora de la maestría en Educación mención Orientación Familiar**

Loja - Ecuador

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar de los adolescentes: estudio de caso realizado por Jéssica Noemi Basantes Tapia ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Liliana Anabel Guerrero Abril, Mtr

Directora

C.I.: 0104645643

Correo electrónico: [laguerrero2@utpl.edu.ec](mailto:laguerrero2@utpl.edu.ec)

### **Declaración de autoría y cesión de derechos**

Yo, Jéssica Noemi Basantes Tapia, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Titulación denominado: Influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar de los adolescentes: estudio de caso, de la Maestría de Educación con mención en Orientación Familiar, específicamente de los contenidos comprendidos en: el capítulo uno denominado Marco Teórico, en el capítulo dos donde se trata la Metodología, el capítulo tres Análisis y Discusión de Resultados y el capítulo cuatro abarca las Conclusiones y Recomendaciones, siendo Liliana Anabel Guerrero Abril, director (a) del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación con la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Jéssica Noemi Basantes Tapia

C.I.: 1720227063

Correo electrónico: [jnbasantes@utpl.edu.ec](mailto:jnbasantes@utpl.edu.ec)

## **Dedicatoria**

A mi amada madre, quien me dio la formación íntegra desde la infancia para ser una mujer de bien y me motivó e impulsó a seguir con los estudios. Mi verdadera amiga a quien le debo todo lo que ahora soy.

A mis hermanos Marco y Luis, por su apoyo incondicional en todo momento.

A mis adorados hijos Matías y Martín quienes con todo el amor y paciencia me han regalado el tiempo que les pertenecía para cumplir con éxito este objetivo.

A Marcelo, por su generosidad y apoyo en este camino.

Jéssica

## **Agradecimiento**

A Dios por darme la fuerza, salud, entereza e inspiración para enfrentar este reto; mi más profundo agradeciendo las autoridades, padres y estudiantes del Colegio Particular Demetrio San Pedro, por confiar en mí y abrirme las puertas y permitirme realizar la investigación dentro del plantel; a la Universidad Técnica Particular de Loja y a su personal docente; a la Mtr. Liliana Guerrero, mi directora quien, con su confianza, colaboración y dirección, permitió el desarrollo de este trabajo y a todas las personas que directa o indirectamente colaboraron para poder culminar con esta etapa tan importante en mi vida; a todos ellos muchas gracias.

Jéssica

## Índice de contenido

<i>Portada</i> .....	<i>I</i>
<i>Aprobación del director del Trabajo de Titulación</i> .....	<i>II</i>
<i>Declaración de autoría y cesión de derechos</i> .....	<i>III</i>
<i>Dedicatoria</i> .....	<i>V</i>
<i>Agradecimiento</i> .....	<i>VI</i>
<i>Índice de contenido</i> .....	<i>VII</i>
<i>Resumen</i> .....	<i>1</i>
<i>Abstract</i> .....	<i>2</i>
<i>Introducción</i> .....	<i>3</i>
<i>Capítulo Uno</i> .....	<i>6</i>
<i>Marco Teórico</i> .....	<i>6</i>
1.1 Antecedentes Investigativos.....	<i>6</i>
1.2 Fundamentación científica de las variables.....	<i>9</i>
1.2.1 <i>Adolescencia</i> .....	<i>9</i>
1.2.2 <i>Funcionamiento familiar</i> .....	<i>10</i>
1.2.3 <i>Sociabilidad familiar de los adolescentes</i> .....	<i>12</i>
1.2.4 <i>Videojuegos</i> .....	<i>13</i>
1.2.5 <i>Influencia de los juegos y las relaciones familiares</i> .....	<i>23</i>
<i>Capítulo Dos</i> .....	<i>25</i>
<i>Marco Metodológico</i> .....	<i>25</i>
2.1 <i>Objetivos</i> .....	<i>25</i>
2.1.1 <i>Objetivo general</i> .....	<i>25</i>

2.1.2	<i>Objetivos específicos</i>	25
2.2	Contexto	25
2.3	Enfoque de la investigación	26
2.4	Tipos de investigación	26
2.5	Población o muestra	27
2.5.1	<i>Población</i>	27
2.6	Técnicas e instrumentos de recolección de información	27
2.7	Procesamiento de la información y análisis estadístico	29
2.8	Descripción metodológica	29
<b>Capítulo Tres</b>		<b>31</b>
<b>Resultados y Discusión</b>		<b>31</b>
3.1	Factores sociodemográficos de las familias de los estudiantes	31
3.2	Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados	36
3.2.1	<i>Análisis del test de videojuegos</i>	36
3.2.2	<i>Análisis de la sociabilidad con el cuestionario ERI aplicado a los padres de familia</i>	39
3.2.3	<i>Análisis de la sociabilidad con el cuestionario ERI aplicado a los estudiantes</i>	43
3.3	Análisis estadístico descriptivo de las variables	45
3.3.1	<i>Estadísticos descriptivos del cuestionario ERI de padres de familia</i>	45
3.3.2	<i>Estadísticos descriptivos del cuestionario ERI de estudiantes</i>	46
3.3.3	<i>Estadísticos descriptivos del cuestionario de videojuegos</i>	47
3.4	Análisis correlacional de las variables	48
3.4.1	<i>Análisis de correlación entre factores sociodemográficos, la sociabilidad familiar y el uso de videojuegos</i>	49
3.4.2	<i>Comprobación de hipótesis</i>	52

<b>3.5</b>	<b>Diseño de la propuesta .....</b>	<b>53</b>
<b>3.5.1</b>	<b>Datos informativos.....</b>	<b>53</b>
<b>3.5.2</b>	<b>Objetivos(s).....</b>	<b>54</b>
<b>3.5.3</b>	<b>Planificación general y temporalización de la propuesta .....</b>	<b>54</b>
<b>3.5.4</b>	<b>Componentes de los talleres .....</b>	<b>56</b>
<b>3.5.5</b>	<b>Evaluación.....</b>	<b>66</b>
	<b>Conclusiones .....</b>	<b>68</b>
	<b>Recomendaciones .....</b>	<b>70</b>
	<b>Referencias.....</b>	<b>71</b>
	<b>Apéndice.....</b>	<b>80</b>
	<b>Apéndice A. Escalas para la evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I.).....</b>	<b>80</b>
	<b>Apéndice B. Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)</b> <b>.....</b>	<b>83</b>
	<b>Apéndice C. Consentimiento informado.....</b>	<b>84</b>
	<b>Apéndice D. Estadísticos descriptivos del cuestionario de padres de familia.....</b>	<b>84</b>
	<b>Apéndice E. Estadísticos descriptivos del cuestionario de estudiantes .....</b>	<b>86</b>
	<b>Apéndice F. Estadísticos descriptivos del cuestionario de videojuegos.....</b>	<b>88</b>
	<b>Apéndice G. Validación de los cuestionarios de recolección de información .....</b>	<b>90</b>
	<b>Apéndice H. Propuesta para interpretar los puntajes obtenidos. Escala de evaluación</b> <b>de las relaciones intrafamiliares (E.R.I) .....</b>	<b>90</b>

**Índice de tablas**

<b>Tabla 1.....</b>	<b>27</b>
<b>Tabla 2.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabla 3.....</b>	<b>32</b>
<b>Tabla 4.....</b>	<b>46</b>
<b><i>Tabla 5.....</i></b>	<b>46</b>
<b>Tabla 6.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabla 7.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabla 8.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabla 9.....</b>	<b>49</b>
<b>Tabla 10.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabla 11.....</b>	<b>51</b>
<b>Tabla 12.....</b>	<b>52</b>
<b>Tabla 13.....</b>	<b>52</b>
<b>Tabla 14.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabla 15.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabla 16.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabla 17.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabla 18.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabla 19.....</b>	<b>63</b>
<b>Tabla 20.....</b>	<b>66</b>
<b>Tabla 21.....</b>	<b>84</b>
<b>Tabla 22.....</b>	<b>86</b>
<b>Tabla 23.....</b>	<b>88</b>
<b>Tabla 24.....</b>	<b>90</b>
<b>Tabla 25.....</b>	<b>90</b>

**Índice de figuras**

<b>Figura 1.</b> .....	<b>17</b>
<b>Figura 2.</b> .....	<b>33</b>
<b>Figura 3.</b> .....	<b>34</b>
<b>Figura 4.</b> .....	<b>35</b>
<b>Figura 5.</b> .....	<b>36</b>
<b>Figura 6.</b> .....	<b>38</b>
<b>Figura 7.</b> .....	<b>39</b>
<b>Figura 8.</b> .....	<b>41</b>
<b>Figura 9.</b> .....	<b>43</b>
<b>Figura 10.</b> .....	<b>67</b>

## Resumen

Los videojuegos al ofrecer un mundo virtual, las personas pueden escapar de las tareas cotidianas, sin un adecuado control parental puede provocar abuso o adicción y afectar las relaciones familiares. El objetivo general es analizar la influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar de los adolescentes. La metodología es cuantitativa, de carácter bibliográfico, exploratorio, correlacional y de diseño transversal. Los participantes son 22 estudiantes y 22 padres de familia del Colegio Particular Demetrio San Pedro de la ciudad de Quito. Los resultados predominantes exponen que las madres son quienes están más pendiente de sus hijos (72.7%), un 4.5 % demuestran adicción a los videojuegos y los demás presentan un posible riesgo.

En conclusión, las relaciones de significancia están presentes entre la dimensión de expresión y evasión, que inciden en la expresión de sus emociones y en la comunicación familiar. La propuesta planteada es un programa de intervención para fomentar el buen uso de los videojuegos mediante estrategias de sociabilidad familiar, se planificaron talleres formativos con actividades lúdicas y dinámicas interactivas.

*Palabras clave:* Adolescentes, Familia, Videojuegos.

## **Abstract**

Video games, by offering a virtual world, allow people to escape from daily tasks, and without adequate parental control can lead to abuse or addiction and affect family relationships. The general objective is to analyze the influence of video games on the family sociability of adolescents. The methodology is quantitative, bibliographic, exploratory, correlational and cross-sectional design. The participants are 22 students and 22 parents of the Colegio Particular Demetrio San Pedro in the city of Quito. The predominant results show that mothers are the ones who are more attentive to their children (72.7%), 4.5% show addiction to video games and the rest present a possible risk.

In conclusion, significant relationships are present between the dimension of expression and avoidance, which affect the expression of emotions and family communication. The proposal proposed is an intervention program to promote the good use of video games through strategies of family sociability, training workshops with playful activities and interactive dynamics were planned.

Key words: Adolescents, Family, Video games.

## Introducción

Los videojuegos son recursos de entretenimiento que se han diseñado con herramientas tecnológicas, que puede aplicarse a través de Internet y equipos diseñados para los jugadores. Pero muchos jóvenes llegan a jugar de forma excesiva, sin límites con un alto riesgo de adicción. Los factores de influencia son la sociabilidad familiar, definida con las relaciones familiares entre padres e hijos. El juego excesivo puede desplazar las oportunidades de interacción familiar, o las malas relaciones familiares pueden llevar a un adolescente a buscar participación social en actividades de juego. Los estudiantes del Colegio Particular Demetrio San Pedro de la ciudad de Quito prefieren jugar videojuegos que compartir con su familia, por lo cual existen problemas de comunicación y expresión de las emociones. El problema planteado es el nivel de riesgo de adicción a los videojuegos considerándose como consecuencia la deficiente sociabilidad familiar entre padres e hijos. Este planteamiento establece la necesidad de un diseño de plan de intervención que trate de mejorar las relaciones en los hogares de los estudiantes.

Los referentes teóricos que analiza las variables son planteados por Donati et al. (2021) que concluye acerca de la importancia de educar a los padres para que se comporten de manera efectiva con respecto a los videojuegos y controlen los hábitos de videojuegos de sus hijos. También Schneider et al. (2017) indica que varias influencias familiares, como la relación padre-hijo, la restricción y el control de los padres sobre el uso de los medios, y el estado civil y socioeconómico de los padres, pueden afectar la probabilidad de que un adolescente se convierta en un jugador problemático. Sin embargo, jugar en exceso puede aumentar el riesgo de depresión y ansiedad y un impacto negativo en el rendimiento escolar, el ejercicio y el sueño.

El alcance de los objetivos involucra el análisis del uso de videojuegos y la sociabilidad familiar, determinándose relación entre las variables y finalmente diseñar una propuesta. Para dar cumplimiento se desarrolla una evaluación de los factores

sociodemográficos de las familias, el nivel de relaciones familiares y utilización de videojuegos, a través de la aplicación de cuestionarios.

Las facilidades y oportunidades obtenidas fueron dadas gracias a la revisión bibliográfica. Asimismo, la institución brindó todas las posibilidades para aplicar las fases de investigación, el inconveniente fue la comprensión de ciertas preguntas de los instrumentos y la limitación es el desconocimiento de algunos padres acerca de videojuegos y el tiempo para la aplicación de los cuestionarios.

La metodología utilizada es cuantitativa, de carácter bibliográfico, exploratorio, correlacional y el diseño transversal. Las técnicas seleccionadas son los test psicométricos que miden actitudes y comportamientos de los padres de familia y estudiantes. Los instrumentos seleccionados son los cuestionarios de Escala de evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I) y el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV).

La presente investigación se divide en cuatro capítulos incluyendo la introducción y los anexos que desarrollan un tratamiento de las variables desde el aspecto bibliográfico hasta la presentación de resultados y el diseño de la propuesta final.

La introducción presenta de forma general la problemática de investigación, el cumplimiento de los objetivos, la descripción de la importancia de la temática seleccionada y la síntesis de los capítulos.

En el capítulo I, Marco Teórico se tratan los conceptos relacionados con las variables tratados a partir de los fundamentos teóricos presentados por los articulistas revisados. Se presentan las teorías acerca de la sociabilidad familiar tratándose las relaciones en el hogar, las dimensiones de unión, apoyo, comunicación y conflictos. También se describe los videojuegos, su importancia, beneficios, riesgos, clasificación y su influencia en las familias.

En el capítulo II, Metodología detalla los procesos metodológicos que se cumplieron para llevar a cabo la investigación, presentándose el enfoque, el tipo, la

población y muestra, las técnicas e instrumentos de investigación seleccionados en este caso el cuestionario de evaluación de relaciones familiares y test de videojuegos, por ende, se describe sus dimensiones y su aplicación.

En el capítulo III, Resultados y discusión, se detallan los hallazgos por cada instrumento con la presentación de tablas de frecuencias y porcentajes, evaluándose las dimensiones de los cuestionarios utilizados en el proceso de recolección de información, También se detallan la estadística descriptiva y la correlación de variables. Para finalizar se diseñar el Programa de intervención para fomentar el buen uso de los videojuegos en el hogar a través de estrategias de sociabilidad familiar.

Finalmente, en el capítulo IV, se presentan las conclusiones y recomendaciones basado en los objetivos, sistematizándose a través del método analítico – sintético los resultados de la aplicación de los test de videojuegos y sociabilidad familiar seleccionados para la evaluación de las variables.

La importancia que tiene la investigación para la institución es evaluar la problemática del uso de videojuegos y diseñar un programa de intervención como estrategia educativa en la cual estudiantes, padres de familia y docentes participen en la mejora de las relaciones familiares. En el caso de los estudiantes y padres de familia necesitan conocer el nivel de riesgo del uso inadecuado de los videojuegos y su influencia en las relaciones entre padres e hijos, favoreciéndose de la intervención propuesta fomentándose la unión, apoyo, la comunicación y resolución de problemas. Finalmente, a nivel social es necesario identificar la existencia de adicción, frecuencia de uso y relacionarse con la sociabilidad en los hogares, su fin es comprender los factores de riesgo de adicción y su influencia en las relaciones familiares detallándose comportamientos que pueden afectar su salud mental.

## Capítulo Uno

### Marco Teórico

#### 1.1 Antecedentes Investigativos

Las investigaciones tratadas en los antecedentes hacen tratamiento acerca de las variables del estudio tanto de los videojuegos como la sociabilidad familiar de los adolescentes se han evaluado en un contexto educativo y familiar, favorecen a la comprensión de los cambios y transformación del entorno de los adolescentes, que constituyen un grupo vulnerable, con riesgos en su salud física y mental, por encontrarse en una etapa sensible de crecimiento.

Shoshani et al. (2021) desarrolla un estudio transversal aplicado en un periodo específico que examinó las asociaciones diferenciales entre los patrones de apego y la empatía y los juegos de video agresivos, prosociales e interpersonales y las relaciones con los compañeros de niños y adolescentes. La muestra seleccionada estuvo compuesta por 1391 niños y adolescentes israelíes, de 9 a 15 años, que calificaron su participación reciente en videojuegos en términos de interacciones violentas, prosociales e interpersonales. Se midieron los estilos de apego disposicional y la empatía, así como la satisfacción social, la prosocialidad, el apoyo de los compañeros, el bienestar subjetivo y el comportamiento agresivo en la vida diaria. Los resultados confirmaron la relación entre el tipo de participación en los videojuegos, el funcionamiento social y el bienestar. Los videojuegos prosociales e interpersonales se relacionaron con una mayor satisfacción social, el apoyo de los compañeros y el comportamiento prosocial, lo que condujo a un mayor bienestar, mientras que los videojuegos violentos se relacionaron con un aumento del acoso escolar y una menor satisfacción social y prosocialidad. El apego seguro se relacionó con mayores preocupaciones empáticas y mayores niveles de interacciones prosociales e interpersonales en el uso de videojuegos. Los niños con ansiedad por apego o evitación se involucraron significativamente menos en el comportamiento prosocial de los videojuegos. Estos hallazgos desafían la suposición de que la violencia en los

videojuegos está inevitablemente relacionada con consecuencias sociales negativas y señala el potencial de los videojuegos para satisfacer las necesidades básicas de apego y prosociales que pueden promover relaciones cercanas.

Schneider et al. (2017) en su revisión sistemática examinó algunos de los hallazgos clave en la investigación empírica sobre los factores familiares relacionados con los problemas de juego de los adolescentes. La metodología evaluó un total de 14 estudios en la última década. Las variables relacionadas con la familia incluyeron: (a) estado de los padres (estado socioeconómico y salud mental), (b) relación padre-hijo (calidez, conflicto y abuso), (c) influencia de los padres en el juego (supervisión de juego, modelado y actitudes hacia el juego), y (d) entorno familiar (composición del hogar). Los hallazgos muestran que la mayoría de los estudios se han centrado en las relaciones entre padres e hijos y han informado que las relaciones de peor calidad se asocian con una mayor gravedad de los problemas con el juego. La relación paterna puede ser protectora contra el juego problemático; por lo tanto, los programas de prevención deben aprovechar el apoyo de los padres cooperativos. Se concluye que las intervenciones para adolescentes pueden ser más efectivas en algunos casos si pueden abordar las influencias familiares en el juego de problemas con la coparticipación activa de los padres.

Donati et al. (2021) planteó que son principalmente los niños y adolescentes los que se involucran en los videojuegos. El confinamiento causado por la pandemia de COVID-19 puede haber aumentado aún más el uso de videojuegos y, en consecuencia, el riesgo de síntomas de trastorno de juego (GD). Sin embargo, actualmente, no tenemos un conocimiento exhaustivo de este tema. Para llenar este vacío, los autores plantearon como objetivo analizar los hábitos de videojuegos en niños y adolescentes durante el confinamiento, a partir de marzo de 2020 en Italia, el primer país europeo afectado por la pandemia, con la finalidad de comprender cómo las variables relacionadas con los padres, por ejemplo, el conocimiento de la vida de sus hijos, el seguimiento de sus hábitos de videojuegos y el uso de videojuegos por parte de los

padres, se relacionan con el tiempo que sus hijos dedican a los videojuegos y los síntomas de GD. Se utilizó una encuesta basada en la web que involucró a 554 niños y adolescentes. Los resultados mostraron que estaban involucrados en videojuegos, en particular niños y adolescentes, con altas tasas de síntomas de GD. Los padres también pasaban una cantidad considerable de tiempo jugando videojuegos. Se verificó un modelo de ruta que explicaba los mecanismos a través de los cuales las variables parentales se relacionaban con el tiempo que sus hijos dedicaban a los videojuegos y los síntomas de DG, controlando por sexo y edad.

Nilsson et al. (2022) indicó que durante la pandemia de COVID-19 ha cambiado drásticamente las circunstancias de vida de los adolescentes en todo el mundo. Con el cierre de las escuelas y la cancelación de las actividades regulares, los juegos y el uso de las redes sociales son actividades que podrían ganar importancia. Existe el riesgo de que estos comportamientos en línea tengan efectos negativos en otras actividades importantes, como estar físicamente activo, dormir y estudiar, así como en el bienestar general. El objetivo de este estudio fue investigar los efectos de la pandemia de COVID-19 en el uso de juegos y redes sociales, y sus efectos en el bienestar de los adolescentes. Un total de 1232 adolescentes (82,5 % mujeres) participaron en una encuesta web anónima que contenía preguntas sobre los juegos, el uso de las redes sociales y las consecuencias negativas percibidas de los juegos y el uso de las redes sociales durante la pandemia de COVID-19. Los resultados indicaron un aumento en el uso de juegos y redes sociales, lo que se asoció con consecuencias negativas y bienestar percibido. La mayoría de los adolescentes informaron que usaban las redes sociales más de lo que se sentían cómodos. Hubo grandes diferencias entre niños y niñas, y las niñas se vieron más afectadas negativamente en todas las medidas. Las restricciones por la pandemia de COVID-19 han resultado en un aumento en la cantidad de tiempo que los adolescentes pasan jugando y en las redes sociales, lo que podría tener efectos negativos en su bienestar. Este estudio destaca la necesidad urgente de considerar estrategias de afrontamiento adaptativas y saludables para los adolescentes,

dado que la pandemia puede significar que la vida diaria podría seguir siendo alterada en el futuro cercano.

Yayman y Bilgin (2020) en su estudio examinaron la relación entre la adicción a las redes sociales, la adicción a los juegos y las funciones familiares en adolescentes. Los encuestados de este estudio son 762 estudiantes que corresponden a cuatro escuelas secundarias diferentes de la provincia de Estambul. Los efectos de la adicción a las redes sociales y la adicción a los juegos en los adolescentes sobre las funciones familiares se examinaron con la técnica de análisis de regresión. Cuando se examinaron las relaciones se encontró una relación positiva entre las redes sociales y la adicción a los juegos. Mientras que se encontró una asociación significativa positiva entre las redes sociales y la adicción a los juegos y las funciones familiares no saludables.

## **1.2 Fundamentación científica de las variables**

### **1.2.1 Adolescencia**

La adolescencia es una edad en la que los problemas emocionales y de comportamiento son comunes, como la resistencia, la soledad, la ansiedad y la depresión. En segundo lugar, los adolescentes socializan más ampliamente, desde la familia hasta los compañeros, la escuela y la comunidad. Esto también significa que, en comparación con los niños, los adolescentes pueden buscar más recursos sociales para hacer frente a los problemas emocionales y de comportamiento (Mitic et al., 2021). En tercer lugar, el enfoque tradicional para resolver los problemas psicológicos de los adolescentes está pasando de reducir los factores de riesgo individuales a mejorar los factores de protección (como el apoyo de la familia y los compañeros) en sus vidas (Yu et al., 2022).

La adolescencia se ha establecido como un período crítico del desarrollo psicosocial. Durante este período, los jóvenes deben avanzar en la formación de una personalidad estable, la adquisición de una identidad propia y el aprendizaje de los mecanismos relacionales y de afrontamiento necesarios para la edad adulta. En este sentido, las relaciones con los padres y compañeros de escuela influyen en la madurez

psicosocial de los jóvenes. Las formas en que los miembros de un grupo familiar se relacionan entre sí caracterizan la función y la dinámica familiar. Durante la adolescencia, aunque el grupo de pares ejerce una fuerte influencia en el pensamiento, los sentimientos y los valores sociales del individuo, la familia continúa ejerciendo un papel de sostén y apoyo (Mendo-Lázaro et al., 2019). Los estudios se centran en las relaciones entre el funcionamiento familiar, la inteligencia emocional y el apoyo interpersonal percibido en la adolescencia. Por ejemplo, en la adolescencia tardía (a partir de los 14 años), cuando ya se han producido los cambios físicos y cognitivos más bruscos, pero el cuerpo y la mente siguen desarrollándose. Durante estos años, los riesgos y el idealismo adolescente se combinan con la necesidad de establecer su identidad y construir su propio mundo, mientras comienzan a participar activamente en todos los niveles sociales (Barragán Martín et al., 2021).

### **1.2.2 Funcionamiento familiar**

El funcionamiento familiar se refiere al papel que desempeñan los miembros de la familia en la realización de diversos vínculos de las tareas familiares, incluidas las formas de comunicación e interacción entre los miembros de la familia. La presencia de una familia funcional también se asocia con resultados positivos de salud mental. Más específicamente, se ha probado que la cohesión familiar y la participación de los padres tienen un impacto positivo en la resolución de los problemas actuales de los adolescentes. Además, los adolescentes con familias que funcionan bien obtienen una puntuación más alta en inteligencia emocional y bienestar subjetivo de los adolescentes (Yu et al., 2022).

Recientes estudios transversales también demostraron que el apoyo social puede predecir el funcionamiento familiar, lo que indicó que el apoyo social de los miembros de la familia es el requisito previo para promover el funcionamiento familiar (Zhang et al., 2021). Sin embargo, algunos estudios transversales han encontrado que el funcionamiento familiar predice positivamente el apoyo social. Hasta donde sabemos, la relación entre el apoyo social y el funcionamiento familiar no está clara (Ibabe y

Bentler, 2016). Por lo tanto, es importante probar la relación entre ellos examinando la serie temporal. Es más, algunos investigadores encontraron que diferentes culturas se enfatiza la familia sobre el individuo (Yu et al., 2022).

Las funciones de la familia durante la adolescencia, como en otros períodos evolutivos, podrían resumirse en: socialización y control de la conducta, apoyo afectivo y emocional, protección y apoyo económico, y apoyo educativo y recreativo. Si bien la inteligencia emocional es la capacidad de comprender y gestionar nuestras emociones y las de los demás de manera adecuada y satisfactoria, sabemos que la inteligencia emocional no es innata, sino que se puede educar. La familia es un contexto fundamental para trabajar las emociones desde los primeros meses de vida, lo que invita a la creación de espacios de comunicación. A través de la comunicación y de las relaciones fundamentalmente afectivas que se establecen entre los miembros de la familia, ejerce también una función de ayuda y apoyo en la resolución de problemas. Durante esta etapa de desarrollo, los amigos también tienen un papel de apoyo emocional en momentos de dificultad, son un apoyo fundamental en la resolución de problemas y son una fuente de información sobre temas de interés. Tales relaciones se caracterizan por ser más simétricas y basadas en la reciprocidad y el apoyo mutuo. Sin embargo, antes de pasar a describir las relaciones entre las variables psicológicas mencionadas (apoyo interpersonal, inteligencia emocional y función familiar), conviene entender qué se entiende por cada uno de estos constructos, y algunos de los instrumentos más empleados para su evaluación (Barragán Martín et al., 2021).

Pero en las relaciones familiares existe el conflicto y la mala comunicación que influye en las familias. El conflicto influye directamente en el bienestar al afectar su sentimiento de seguridad dentro del sistema familiar y debilita el vínculo entre padres e hijos. El conflicto es una parte normal de la vida familiar y, a menudo, puede intensificarse durante la adolescencia. Aproximadamente 1 de cada 5 jóvenes dice estar preocupado por los conflictos familiares, que pueden surgir por muchas razones diferentes. El conflicto es el proceso normal a través del cual las personas resuelven las

diferencias. Cuando las personas viven juntas bajo el mismo techo, es probable que haya desacuerdos y discusiones, ya que las personalidades chocan y todos quieren ser escuchados. Esto puede aumentar especialmente durante la adolescencia, ya que es normal que busquen la independencia y la separación de sus padres (Reach Out, 2022).

### **1.2.3 Sociabilidad familiar de los adolescentes**

La sociabilidad familiar tiene relación con el entorno de los adolescentes. Pérez-Fuentes et al. (2019) indica que en cuanto a las variables del entorno familiar, incluso durante la adolescencia, la familia juega un papel clave en varios dominios diferentes de la competencia y adaptación adolescente. Se ha encontrado que el comportamiento agresivo está relacionado con el funcionamiento familiar. Los padres son una fuente de influencia en el funcionamiento de los jóvenes junto con el grupo de pares, ya que los escenarios conflictivos, donde priman el conflicto, la crítica, los insultos y la falta de afecto, pueden conducir a conductas agresivas al no relacionarlas con sus consecuencias. Según los estudios realizados hasta la fecha, los estilos de crianza que emplean la agresión física y verbal y el comportamiento hostil están relacionados tanto con las funciones reactivas como proactivas de la agresión. Por lo tanto, la crianza negativa y un entorno disfuncional se asocian con agresión proactiva y reactiva (Skripkauskaitė et al., 2015). En un estudio reciente con adolescentes españoles Martínez et al. (2019), se analizó la influencia de la familia en las conductas agresivas, antisociales, la adaptación escolar y la autoestima de los adolescentes. Pudieron comprobar que la familia no solo era un factor protector frente a las conductas agresivas, sino que beneficiaba el ajuste escolar y la autoestima. Estos, a su vez, actuaban como protectores frente a conductas antisociales.

La sociabilidad familiar en la teoría de la psicología puede identificarse a través de los siguientes conceptos: El primer concepto relacionado con el clima familiar es el entorno familiar, que se describe centrándose en el clima social de las familias. El segundo constructo relacionado es el sistema familiar. Esto incluye a todos los miembros de la familia y sus relaciones entre ellos, sus intereses, independencia

(cohesión), roles dentro de la familia y capacidad para cambiar las estructuras de poder. El tercero es el apoyo social en la familia (Kurock et al., 2022).

La dimensión apoyo social ha sido estudiada durante la adolescencia. Puede analizarse desde una perspectiva más estructural relacionada con el tamaño de la red social, con el número de contactos sociales y la frecuencia con la que se mantienen estas relaciones sociales, o desde un enfoque más funcional, referido a la empatía percibida, la aceptación o la atención recibida de la propia red social (De la Fuente et al., 2019; Fernández et al., 2020).

Uno de los instrumentos más empleados para evaluar el apoyo social percibido es el Interpersonal Support Evaluation List, que consta de 40 ítems, en su versión original y su versión breve de 12 ítems. Esta versión más corta del instrumento proporciona una puntuación global sobre el apoyo social percibido, así como puntuaciones específicas en tres dimensiones amplias: valoración, que incluye el apoyo percibido en cuanto a orientación o consejo; pertenencia, que se refiere principalmente a la percepción de empatía, aceptación o preocupación por parte de los demás; y apoyo tangible, relacionado con la ayuda recibida en forma material o económica. El apoyo de amigos, como se mencionó anteriormente, es un recurso muy valioso para los adolescentes; sin embargo, para establecer estos lazos de amistad y mantenerlos en el tiempo, deben poseer ciertas competencias socioemocionales (Pairumani, 2017). El apoyo social comienza antes del nacimiento, se consolida con el tiempo a partir de la interacción con las figuras paternas y luego se extiende a amigos, pareja o compañeros de trabajo (Barragán Martín et al., 2021).

#### **1.2.4 Videojuegos**

Un videojuego se define como aquel que juega gracias a un aparato audiovisual y que puede basarse en una historia. En los últimos años, ha aumentado la cantidad de investigación científica dedicada a los videojuegos. La mayoría de los estudios científicos en esta área de investigación se han centrado en el alcance de los videojuegos y sus diversos correlatos. Si bien algunos investigadores han enfatizado los

beneficios de los juegos e incluso han sugerido un uso terapéutico, otros se han sentido intrigados por su potencial peligro (Von Der Heiden et al., 2019).

El desarrollo tecnológico con medios como el Internet, los móviles y los videojuegos son elementos en la vida cotidiana, aunque pueden traer diferentes inconvenientes. En la última década, el uso de los videojuegos se ha constituido en una actividad de ocio, cada vez más popular en los adolescentes varones (Rodríguez y Padilla, 2021).

Los videojuegos son una actividad de ocio muy popular. La cantidad de tiempo dedicado a jugar videojuegos ha aumentado constantemente, de 5,1 h/semana en 2011 a 6,5 h/semana en 2017 (The Nielsen Company, 2017). Se sabe que los videojuegos tienen algunos beneficios, como mejorar el enfoque, la multitarea y la memoria de trabajo, pero también pueden tener costos cuando se usan mucho. Al pasar una parte predominante del día jugando, los jugadores excesivos de videojuegos corren el riesgo de mostrar un logro educativo y profesional más bajo, problemas con sus compañeros y habilidades sociales más bajas (Mihara y Higuchi, 2017).

Los videojuegos se han convertido rápidamente en uno de los medios de comunicación más utilizados por niños y adolescentes. Shoshani et al. (2021) plantea que la accesibilidad y la popularidad de los videojuegos, junto con el hecho de que muchos contienen violencia de alguna forma, ha llevado a muchos a expresar su preocupación por el posible impacto negativo de los videojuegos violentos en los niños. Los videojuegos se han convertido en mundos complejos de narración inmersiva y experiencias interactivas en las que los jugadores a menudo son libres de decidir sobre diferentes cursos de acción que pueden resultar en experiencias de juego completamente diferentes. Por lo tanto, incluso dentro del mismo juego, los jugadores pueden reconocer y buscar enemigos, matar y eliminar a otros jugadores, pero también salvar la vida de otros jugadores, compartir armas y tácticas, y mostrar cooperación y trabajo en equipo, especialmente cuando juegan juntos en equipos o grupo.

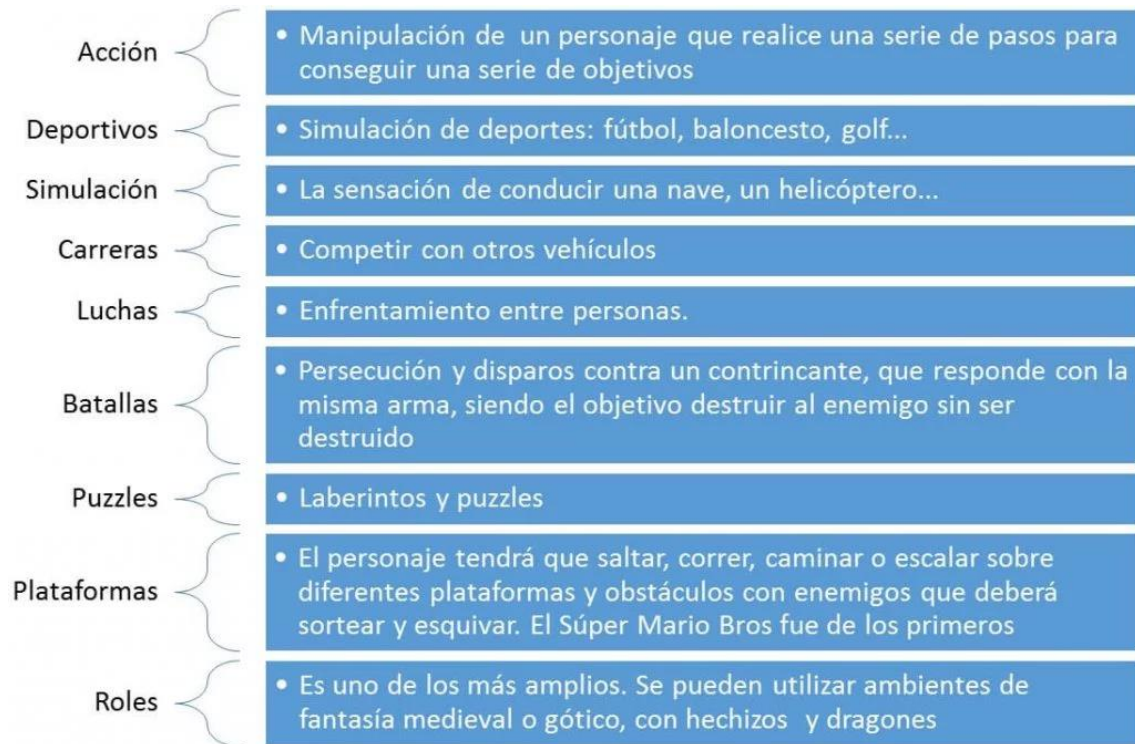
Donati et al. (2021) en su artículo indican que la prevalencia de jugadores de videojuegos entre la población juvenil parece ser aún mayor indican que alrededor del 90 % de los adolescentes utilizan VG, estimándose una media de tiempo dedicado a los videojuegos de entre 11,3 y 13,2 h a la semana. En general, existe una gran cantidad de literatura que atestigua una amplia participación de los adolescentes en los videojuegos. Además, los niños están cada vez más involucrados en VG, con investigaciones que muestran que alrededor del 90% de los niños son jugadores, algunos incluso comenzando desde una edad temprana de 6, con niños de 9 a 11 años gastando alrededor de 12,7 h por semana en VG y niños de 12 a 14 años jugando durante 17,2 h por semana. En general, se ha descubierto que los hombres juegan VG con más frecuencia que las mujeres, y los adolescentes parecen pasar más tiempo en VG en comparación con los niños. Sin embargo, con respecto a la medición de los hábitos de videojuegos en los jóvenes, es importante subrayar que en algunos casos (Gómez-Gonzalvo et al., 2020; Lobel et al., 2017), se han recopilado las percepciones de los padres sobre el comportamiento de sus hijos, en lugar de depender de la evaluación autoinformada de los propios niños, sin ofrecer evidencia psicométrica sobre su adecuación (Donati et al., 2021).

Estos datos de prevalencia podrían haber aumentado aún más durante el confinamiento impuesto por la pandemia del coronavirus (COVID-19), declarado oficialmente como tal el 11 de marzo de 2020 por la Organización Mundial de la Salud (OMS). De hecho, dado que el COVID-19 se transmite entre humanos que se encuentran muy cerca, se han empleado medidas preventivas, como el distanciamiento social y las cuarentenas, para evitar la propagación de la enfermedad (Donati et al., 2021). Estas medidas de “quedarse en casa” provocaron una expansión de las actividades en el interior, especialmente los videojuegos electrónicos, que suele ser un pasatiempo solitario en el hogar. De hecho, se ha descubierto que el 82% de los consumidores globales jugaron VG y vieron contenido de videojuegos durante el apogeo del período de bloqueo de la pandemia (Nielsen, 2020). Además, el aumento de los

juegos basados en la web se consideró complementario a los esfuerzos públicos para promover el distanciamiento físico (King et al., 2020).

**1.2.4.1 Tipos de videojuegos:** Hay, diferentes tipos de videojuegos, se puede hacer una distinción entre dos tipos “juegos de problemas” y “juegos del mundo”, aunque la distinción no es hermética. Los juegos de problemas se centran en resolver un problema o clase de problemas determinados (por ejemplo, Tetris, Diner Dash), mientras que los juegos mundiales simulan un mundo más amplio en el que, por supuesto, el jugador puede resolver muchos tipos diferentes de problemas (por ejemplo, Half-Life, Rise of nations). Los primeros juegos de arcade clásicos como Super Mario se encuentran justo en el límite de esta división (Gee, 2006)

En la actualidad hay otro tipo de juegos que usan el movimiento y las Tic. El término "videojuego activo" o "exergame" se ha utilizado para describir juegos en los que el movimiento del cuerpo es necesario o alentado por el esquema de control del juego. Por lo general, los juegos activos usan un controlador de detección de movimiento o que fomenta el movimiento en lugar de un controlador de gamepad de mano tradicional. Estos controladores pueden adoptar la forma de tapetes, tableros, cámaras de detección de movimiento o dispositivos de detección de movimiento portátiles (Lyons et al., 2011). La figura presenta tipos de juegos según su objetivo:

**Figura 1.***Tipo de juegos por su finalidad***Nota.** Llort (2019).

Hay muchas clasificaciones de videojuegos. Estas clasificaciones también se conocen como géneros. Estos géneros incluyen acción, disparos, acción y aventura, aventura, juegos de rol, simulación, estrategia, rompecabezas, cartas y carreras. Los videojuegos se pueden clasificar en muchas categorías diferentes según la forma en que se juegan. Además, puede encajar en muchos géneros diferentes. Por ejemplo: los juegos de disparos como Call of Duty son muy diferentes a los juegos de rompecabezas como Tetris.

1. Los videojuegos de acción generalmente enfatizan los desafíos físicos, incluida la coordinación ojo-mano y el tiempo de reacción. En la mayoría de los juegos de acción, el jugador normalmente controla el personaje de un protagonista. El personaje debe navegar un nivel, recolectar objetos, evitar obstáculos y luchar

contra enemigos con varios ataques. El jugador gana el juego al terminar una secuencia de niveles.

2. Los videojuegos de disparos también ponen a prueba la velocidad y el tiempo de reacción de los jugadores. Los juegos de disparos tienden a centrarse en un personaje que usa algún tipo de arma, generalmente una pistola. El propósito de los juegos de disparos es disparar a los oponentes y continuar con las misiones.
3. Los juegos de acción y aventuras son videojuegos que combinan elementos del género de juegos de aventuras con varios elementos de juegos de acción. Es quizás el género más amplio y diverso en los juegos.
4. Un juego de aventuras es un videojuego en el que el jugador asume el papel de protagonista en una historia interactiva impulsada por la exploración y la resolución de acertijos. Casi todos los juegos de aventuras están diseñados para un solo jugador.
5. Un juego de rol es un juego en el que los jugadores asumen los roles de personajes en un escenario ficticio. Los videojuegos de rol generalmente se basan en una historia y un entorno altamente desarrollados que se dividen en una serie de misiones.
6. Los videojuegos de simulación son juegos que están diseñados para simular de cerca aspectos de una realidad real o ficticia. La mayoría de todos los juegos encajan en esta categoría.
7. Los videojuegos de estrategia se centran en una planificación cuidadosa y una gestión hábil de los recursos para lograr un objetivo. Estos también son conocidos como los juegos de pensar.
8. Los videojuegos de rompecabezas requieren que el jugador resuelva acertijos lógicos o incluso navegue por lugares complejos (Shariff's Passion Blog, 2014).

**1.2.4.2 Factores de riesgo del uso de videojuegos.** El género se ha propuesto como un factor importante que influye en el uso de videojuegos y sus resultados con respecto a la salud mental. La evidencia ha sugerido que los hombres tienen una predilección por las actividades que involucran acción explosiva y combate, mientras que las mujeres se sienten atraídas por actividades que están más enfocadas en lo social y la comunicación. Las mujeres recibieron más supervisión familiar, lo que puede evitar que desarrollen adicción a Internet. En un estudio más reciente, las mujeres adictas a los videojuegos mostraron significativamente más dificultades somáticas que los hombres adictos. Además, argumentaron que las mujeres adictas pueden tener un riesgo único de resultados negativos para la salud física y trastornos del sueño. También se reveló una diferencia de género significativa en la asociación entre la función familiar y la adicción a Internet en la adolescencia. Las mujeres mostraron más consecuencias negativas del uso desadaptativo del teléfono móvil. Estos estudios destacaron la necesidad de explorar más las diferencias de género en la adicción de juegos móviles y los problemas de salud mental (Sheng et al., 2019).

**1.2.4.3 Problemas psicosociales relacionados con los videojuegos.** Los problemas psicosociales de los videojuegos han planteado una serie de críticas y preocupaciones. Por ejemplo, han planteado preocupaciones sobre la utilización de los videojuegos (King et al., 2020), se ha descubierto que se requiere mucho tiempo para jugar VG esto induce a las personas, especialmente a los adolescentes, a jugar durante una cantidad excesiva de tiempo (Shin y Huh, 2011). El pasar tiempo persistente y excesivo jugando VG es un factor de riesgo fundamental para el desarrollo de síntomas conductuales patológicos, que recientemente han sido discutidos como un trastorno psicológico formal tanto por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (APA) como por La OMS. En 2013, la APA incluyó el Trastorno de los juegos de Internet (IGD) en la quinta revisión del Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5). Este trastorno se caracteriza por cinco o más criterios que deben estar presentes durante un período de al menos 12 meses. Estos criterios incluyen síntomas como

preocupación (o prominencia), pensamientos específicamente fijos en la actividad de juego, abstinencia (generalmente descrita como irritabilidad, ansiedad o tristeza) cuando se interrumpe el juego de video o cuando la persona intenta dejar de jugar, y tolerancia (la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando para lograr los efectos deseados). De forma más general en su formulación, el Trastorno del Juego (GD) ha sido incluido como entidad diagnóstica formal en la 11ª edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) en el apartado de trastornos adictivos del capítulo de salud mental (Rumpf et al., 2018).

GD se refiere al comportamiento de juego persistente o recurrente (ya sea un juego digital o de video que se puede implementar en modo fuera de línea o en línea). Es un trastorno caracterizado por tres criterios de inclusión: pérdida de control en el juego; la creciente prioridad que se le da a esta actividad que determina el predominio del juego sobre otros intereses de la vida y actividades cotidianas; y la continuación o intensificación de la conducta del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas (Donati et al., 2015).

Los padres y los profesionales pueden estar preocupados de que sus hijos que juegan en exceso sean "adictos". Sin embargo, el uso problemático y potencialmente adictivo de los videojuegos va más allá del alcance del juego (en horas por semana). También incluye problemas como la ansiedad, la pérdida de control y las consecuencias negativas del juego excesivo. Si bien todavía es un tema de debate si el juego problemático de videojuegos debe considerarse una adicción conductual, su estado como trastorno mental se ha aclarado desde el lanzamiento del DSM-5 en 2013 (Von Der Heiden et al., 2019). En el DSM-5, la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2013) definieron el Trastorno del juego en Internet con criterios diagnósticos estrechamente relacionados con el Trastorno del juego. En general, esta decisión ha sido apoyada por muchos investigadores, pero también ha causado controversias. Los investigadores han criticado la selección de criterios de diagnóstico y la vaga definición

del constructo trastorno de los juegos de Internet, que excluye que los juegos fuera de línea estén relacionados con el uso adictivo (Bean et al., 2017).

Varios estudios, revisiones de literatura y metanálisis se han centrado en los correlatos de los videojuegos problemáticos, generalmente evaluados como un continuo con la adicción marcando el extremo superior de la escala. Se ha encontrado que el grado de uso adictivo de videojuegos está relacionado con rasgos de personalidad como baja autoestima y autoeficacia, ansiedad y agresión, e incluso a síntomas clínicos de depresión y trastornos de ansiedad (H. R. Wang et al., 2018). También se han identificado posibles consecuencias del uso de videojuegos, como la falta de amigos en la vida real, estrés y afrontamiento desadaptativo, menor bienestar psicosocial y soledad, problemas psicosomáticos y disminución del rendimiento académico. Los tamaños del efecto han variado ampliamente entre los estudios. Parece haber diferencias de sexo y edad con respecto al comportamiento de los videojuegos: se encontró que los videojuegos potencialmente problemáticos eran más probables entre los hombres que entre las mujeres, y entre los más jóvenes (Rehbein et al., 2016).

La adicción a los juegos se caracteriza por déficits cognitivos y emocionales. Estudios anteriores han informado de la concurrencia de adicción a Internet y depresión. Las personas hacen frente a su angustia emocional, pero el uso excesivo de juegos en línea durante mucho tiempo puede alejar a las personas de las relaciones de la vida real, lo que provoca problemas de salud mental más graves, como la depresión (Sheng et al., 2019).

En cuanto al abuso de los videojuegos, una de las consecuencias más evidentes de este problema es la alteración de un estilo de vida socialmente adaptativo, alterando la organización temporal diaria, pasando una cantidad desmesurada de tiempo jugando, o provocando una interferencia severa con otras actividades (García-Oliva y Piqueras, 2016). Por ejemplo, relaciones interpersonales más bajas, más problemas y discusiones sobre las relaciones familiares y conyugales, menor rendimiento académico o abandono de otras actividades de ocio (Marco y Chóliz, 2013). La adicción a los videojuegos se

asocia con varios efectos negativos para la salud, incluidos trastornos mentales como depresión, ansiedad y fobias sociales, dificultades de comportamiento y aprendizaje y trastorno por déficit de atención e hiperactividad (Ahmed et al., 2022). Además, un estudio con participantes chinos informó que la adicción a los juegos en Internet está relacionada con efectos negativos como la ansiedad, el fracaso académico, la mala calidad del sueño, la depresión, el deterioro de las relaciones con la familia y los compañeros, e incluso el abuso de sustancias (Ahmed et al., 2022).

**1.2.4.4 Beneficios y riesgos de los videojuegos en la sociabilidad de los adolescentes.** La investigación ha identificado beneficios asociados con la participación normal en los juegos, como mejores relaciones con la familia y compañeros, así como algunos beneficios físicos y cognitivos. Para Shoshani et al. (2021) teóricamente, el contenido prosocial del videojuego o su contexto (al jugar juntos en equipos o grupos) facilitaría varios tipos de aprendizaje social. En el contexto a corto plazo, los juegos prosociales y las interacciones entre jugadores pueden proporcionar modelos sociales positivos, requerir práctica social, fomentar el comportamiento cooperativo y proporcionar retroalimentación o refuerzo inmediatos.

En este contexto es necesario considerar que el jugar videojuegos se ha convertido en una de las principales actividades de ocio de los adolescentes, su impacto en el bienestar y el comportamiento social de los jóvenes ha recibido una atención considerable. En lugar de dicotomizar los videojuegos como “buenos” o “malos”, los investigadores han comenzado a reconocer que se pueden usar de diversas maneras, lo que insta a un enfoque multidimensional para comprender los efectos. Una dimensión importante para investigar es el contexto social en el que se juegan. Los videojuegos a menudo permiten (o incluso requieren) que varias personas jueguen juntas, y parecen desempeñar un papel importante en el desarrollo y mantenimiento de las relaciones de la vida real (Verheijen et al., 2019).

### **1.2.5 Influencia de los juegos y las relaciones familiares**

Las relaciones familiares son esenciales para que no existan influencias negativas de los videos juegos. Schneider et al. (2017) indica que el funcionamiento familiar puede proteger contra los juegos problemáticos porque es probable que los miembros más diligentes de la familia desvíen la atención del adolescente de los juegos y hacia otras actividades. El juego excesivo puede desplazar las oportunidades de interacción familiar, o las malas relaciones familiares pueden llevar a un adolescente a buscar participación social en actividades de juego. Otra posibilidad es un tercer factor más subyacente, como un trastorno del desarrollo, que podría explicar una preferencia por los juegos y la falta de vínculos normales o intereses sociales.

Debido a que muchas otras actividades sociales se detuvieron, las actividades disponibles en el hogar, como los juegos y el uso de las redes sociales, experimentaron un repunte durante las etapas iniciales de la pandemia. Por ejemplo, los juegos en línea en los EE. UU. aumentaron un 75 % durante las directivas iniciales de quedarse en casa y los juegos relacionados con Fortnite aumentaron un 70 % en Italia. A pesar de no implementar bloqueos absolutos, los juegos aumentaron un 23 % en Escandinavia durante abril de 2020. Los juegos en línea ya eran una de las actividades de tiempo libre más comunes entre los jóvenes suecos de 13 a 16 años, y la cantidad de usuarios diarios de las redes sociales alcanza el 84 % en el mismo grupo de edad. En promedio, los jóvenes de 14 a 17 años pasan diez horas a la semana jugando juegos de computadora y otras tres horas viendo jugar a otros, el participar en los juegos y las redes sociales son, en muchos sentidos, ejemplos de actividades muy adecuadas en un momento en que se insta u obliga a las personas a quedarse en casa (Nilsson et al., 2022)

El aumento de la adicción a videojuegos en los adolescentes puede hacer que la interacción familiar disminuya gradualmente, aumenten los problemas familiares y disminuyan las relaciones familiares. Con tal proceso, los miembros de la familia se enfrentan a una estructura familiar introvertida. Los padres que no tienen un estilo de

comunicación saludable pueden empezar a tener problemas mucho más serios con sus hijos adolescentes para solucionar los problemas que surgen en los niños en ese período. Todo tipo de problemas que se presentan en la estructura familiar pueden provocar diferentes orientaciones en los niños que tienen que crecer en un ambiente familiar poco saludable. Se puede decir que además de los quiebres culturales y morales, los individuos que no tienen una adolescencia saludable pueden tener problemas en su vida futura. El uso de las redes sociales y el tiempo de juego de los adolescentes debe ser supervisado por las familias de manera controlada e informativa. No solo en las escuelas secundarias, sino en unidades relevantes de todos los niveles educativos, se debe brindar apoyo educativo a los padres y estudiantes en las escuelas con respecto al uso consciente y seguro de las redes sociales y la adicción a los juegos por parte de expertos en "Orientación y asesoramiento psicológico". Para llegar a grandes masas con actividades instructivas sobre la existencia, las razones y todos los efectos destructivos de las redes sociales y la adicción a los juegos, el estado debe realizar trabajos más efectivos. Los padres deben comunicarse con sus hijos con un enfoque familiar de apoyo en lugar de un enfoque familiar prohibitivo (Yayman y Bilgin, 2020).

## Capítulo Dos

### Marco Metodológico

#### 2.1 Objetivos

##### 2.1.1 *Objetivo general*

El objetivo general planteado es:

Analizar la influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar de los adolescentes.

##### 2.1.2 *Objetivos específicos*

Los objetivos específicos son:

- Identificar a los adolescentes con y sin adicción a los videojuegos del Colegio Particular Demetrio San Pedro de la ciudad de Quito.
- Establecer la relación entre la sociabilidad de los adolescentes y el uso de los videojuegos.
- Proponer talleres con la participación de padres de familia que ayuden a la mejora de la sociabilidad familiar y el adecuado uso de los videojuegos.

#### 2.2 Contexto

El Colegio Particular donde se realizó la investigación está ubicado en la ciudad de Quito entre las calles El Morlán e Isaac Albeniz. El Colegio Demetrio San Pedro fue fundado el 16 de octubre de 1986.

La visión institucional, del Colegio Particular “Demetrio San Pedro” es un plantel sin fines de lucro, que oferta una educación de calidad humanista con un potencial académico, cultural y de servicio, tiene una infraestructura y equipamiento acorde con las exigencias tecnológicas. En los siguientes 10 años constituyeron en una Unidad Educativa prestigiosa de Quito.

La misión institucional, menciona que las Ofertas un servicio educativo eficaz, eficiente y efectivo, encausando hacia el desarrollo de las capacidades cognitivas inherente a las inteligencias múltiples concebidas como vínculos para la construcción de aprendizajes significativos y funcionales.

La institución destaca que es necesario cultivar la inteligencia emocional a través de estrategias que potencialicen: el control y salud emocional, el clima afectivo en las relaciones interpersonales para compartir y resolver problemas, la capacidad de autocontrol de los impulsos emotivos, el autodomínio y mejora personal, “ayudar a los estudiantes a resolver conflictos de forma más efectiva y a esgrimir una actitud responsable y generosa en la toma de decisiones.

### **2.3 Enfoque de la investigación**

El enfoque de la investigación es cuantitativo puesto que la finalidad es cuantificar los datos obtenidos de los test seleccionados para medir las variables, posteriormente proceder a una discusión con la información obtenida de la aplicación los cuestionarios de videojuegos y relaciones en el hogar. En lo estadístico, se relacionan de manera significativa las variables para establecer el impacto de los videojuegos sobre las dimensiones evaluadas de la sociabilidad familiar, posteriormente la discusión plantea las argumentaciones para responder a los objetivos desde lo fenomenológico.

### **2.4 Tipos de investigación**

El tipo de investigación es bibliográfica puesto que se plantearon teorías acerca de la sociabilidad familiar, con la revisión de autores de diferentes publicaciones que ayudaron a identificar las dimensiones y conceptualizar las variables, inicialmente con una revisión de los antecedentes y posteriormente la presentación de hallazgos de mayor relevancia. Los trabajos citados son una selección de investigaciones internacionales y nacionales de las posibles afectaciones de los videojuegos y la importancia de las relaciones familiares.

También es correlacional porque es necesario relacionar las variables con la estadística descriptiva y las pruebas de comprobación de relaciones significativas con el p valor, puesto que se partió de definir una prueba normalidad y seleccionar el método más indicado para la asociación de las variables, utilizando el programa IBM Spss 20, tanto para la presentación de los resultados como medir el nivel de correlación.

## 2.5 Población o muestra

### 2.5.1 Población

La población de estudio comprende 22 estudiantes de básica media con edades comprendidas entre los 14 y 15 años del Colegio Particular Demetrio San Pedro de la ciudad de Quito según muestra la tabla 1. La institución está ubicada en la zona urbana, es un plantel, que oferta una educación de calidad humanista con un potencial académico, cultural y de servicio. También, participaron 22 padres de familia en la investigación. Los estudiantes tienen una edad media de 14,4 años y los padres de 43,45 años. La mayor parte de estudiantes pertenecen al sexo masculino con el 77,3%.

**Tabla 1.**

*Edad y sexo de los estudiantes – media de la edad de los padres de la familia*

Edad de los estudiantes	Porcentaje y frecuencia	Sexo de los participantes	Porcentaje y frecuencia
15 años	45,5 % (n=10)	Femenino	22,7 % (n=5)
14 años	54,5 % (n=12)	Masculino	77,3 % (n=17)
<b>Edad de los padres de familia</b>			
<b>Media estadística</b>		43,4545	

**Nota:** La tabla 1 presenta la frecuencia (n) y porcentaje de la edad de los estudiantes y el sexo. También el valor de media estadística de la edad de los padres de familia.

## 2.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para el desarrollo de la investigación se seleccionaron dos test validados que ayudan a medir las variables, que posteriormente se correlacionaran de manera estadística. Para la sociabilidad familiar, es necesario establecer las relaciones familiares, por ende, se seleccionó la Escala de evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I.), elaborada en México por Rivera-Heredia y Andrade (2010), con base en las escalas de Funcionamiento Familiar FES, la FACES II, la Escala de Atri y Zetune (1987), el FAD de MacMaster, la Escala de Hovestad sobre la Familia de Origen y la Escala de Funcionamiento Familiar de Bloom (Castro Castañeda et al., 2021). La evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I.), en la versión mexicana del año 2010, cuenta con una confiabilidad del 0.93 (ver apéndice 1). Se utilizó la versión media

de 37 preguntas. Esta evaluación es auto aplicable con cinco opciones de respuesta las cuales son: totalmente de acuerdo, de acuerdo, neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo), en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. La evaluación presenta tres dimensiones: unión y apoyo, expresión y dificultades (Rivera Heredia y Andrade Palos, 2010).

Este comprende tres (3) dimensiones con las siguientes preguntas:

**Unión y apoyo:** en los ítems 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35; mide la tendencia de la familia en la realización de actividades, convivencia, apoyo y solidaridad en los miembros de la familia.

**Expresión:** en los ítems 1, 3, 6, 8, 11,13, 16, 18, 21, 23, 26, 28, 31, 33, 36; mide la comunicación verbal, expresión de emociones e ideas, respeto en la familia, acontecimientos familiares.

**Dificultades:** en los ítems 2, 4, 7, 9, 12, 14, 17, 19, 22, 24, 27, 29, 32, 34, 37 mide los aspectos de las relaciones intrafamiliares de cada individuo, aspectos negativos y problemáticos, el grado de percepción de conflictos dentro de la familia.

La escala intermedia de este reactivo cuenta con 37 ítems, este ayuda a medir como los adolescentes se relacionan con sus familias. En el anexo H se detallan la forma de interpretar el cuestionario ERI según las respuestas de los encuestados para la evaluación de los niveles de relaciones familiares.

**Método de valoración:** La escala Likert es un método de valoración estadística que mide las variables y sus dimensiones en niveles, adaptable a cuestionarios y test.

TA = 5 = totalmente de acuerdo

A = 4 = de acuerdo

N = 3 = neutral (ni de acuerdo ni en desacuerdo)

D = 2 = en desacuerdo

TD = 1 = totalmente en desacuerdo

**Cuestionario de Experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV):** Es un cuestionario direccionado a la evaluación del uso de videojuegos no masivos, tiene 17

ítems sobre la preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. La escala de respuestas es tipo Likert de cuatro puntos (Chamarro et al., 2014). La validación del instrumento se lo realiza con base a las subescalas del CERV, la fiabilidad se calculó con el índice del Alfa de Cronbach con el 0,912, también se presentan las preguntas por dimensión para su cuantificación (Ver anexo G).

## **2.7 Procesamiento de la información y análisis estadístico**

Para el procesamiento de la información se usó el programa IBM Spss 20 que ayudó a la cuantificación de cada pregunta de los test, según la interpretación de resultados de cada uno, se procedió a la cuantificación con el ingreso de la información por adolescente investigado.

Los datos se procesan en tablas de resultados, obteniéndose frecuencias y porcentajes de las dimensiones de los test, la siguiente fase establecer las relaciones significativas, con la aplicación de una prueba de normalidad y definiéndose el estadístico que servirá para relacionar las variables. Los datos se contrastan y analizan posteriormente a través de la discusión. Los resultados de los cuestionarios responden a los objetivos específicos, al evaluar las relaciones familiares y la frecuencia del uso de los videojuegos que guardan relación con problemas de acción. Finalmente, se define la relación entre las variables investigadas a través de un estudio de correlación de las dimensiones.

## **2.8 Descripción metodológica**

Para la ejecución de la investigación “Influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar de los adolescentes- estudio de caso” se escogió al Colegio Particular Demetrio San Pedro, ubicado en la zona urbana de la ciudad de Quito, en donde se solicitó a la rectora autorización para realizarla.

La información compartida por el profesor de la materia de Titulación permitió como primera fase elaborar el anteproyecto de investigación en cual se seleccionó el

tema tentativo de investigación, se plantearon los posibles objetivos y se creó una base bibliográfica de investigación.

Una vez aprobado el tema, para el marco teórico se ha revisado libros y revistas con carácter científico de profesionales de la educación y psicológicos publicados en los últimos años, y por medio de la paráfrasis se ha obtenido sintetizar la información más relevante.

La primera asesoría virtual permitió definir el tema, afinar detalles, aclarar los procesos consecutivos referentes al desarrollo del trabajo y también se pudo definir y establecer los dos instrumentos que posteriormente serían aplicados a los estudiantes y padres de familia de la institución educativa. Esta técnica de recolección de datos tuvo un valor trascendental, ya que permitió poner en contacto a la investigadora con los estudiantes y padres de familia así también esta adquisición de información a través de los instrumentos permitió plasmar los datos estadísticos acerca de la influencia de los videojuegos en la sociabilidad familiar de los adolescentes.

Con la aplicación de las herramientas tecnológicas específicamente a través de mensajería de correo electrónico, se mantuvo contacto constante con la tutora quien brindó asesoría durante todo el proceso.

Para la recolección de información de los padres se creó un formulario en Google Forms y se lo socializo con los padres, que rellenaron la encuesta a través de la herramienta electrónica.

Los datos obtenidos se procesaron en el programa el programa IBM Spss 20 que permitió cuantificar cada pregunta de los test ingresando la información por adolescente y padre investigado. Además, las tablas y gráficos estadísticos, generados automáticamente por el programa IBM Spss 20, facilitaron una dinámica exploración y comparación de los datos para redactar las conclusiones y recomendaciones.

## Capítulo Tres

### Resultados y Discusión

#### 3.1 Factores sociodemográficos de las familias de los estudiantes

**Tabla 2.**

*Datos sociodemográficos de los estudiantes*

Padre responsable	%	Nivel educativo	%	Nivel de ingresos económicos	%
Padre	27,3%	Universitaria	54,5%	Clase económica media alta	9,1%
Madre	72,7%	Secundaria	45,5%	Clase económica media	90,9%

**Nota:** La tabla presenta los datos sociodemográficos de los padres encuestados, presentándose el padre responsable, el nivel educativo y los ingresos económicos.

De los padres de familia que participaron en la investigación, la mayor parte fueron las madres de familia representado por el 72,7%, quienes se acreditan la responsabilidad de atender a sus hijos y estar frecuentemente en la institución educativa para conocer la situación académica de los estudiantes, mientras que los padres presentan un bajo porcentaje con el 27,3%. Por lo general, los cuidados recaen sobre las madres y los padres asisten menos a las instituciones educativas para conocer la situación de sus hijos.

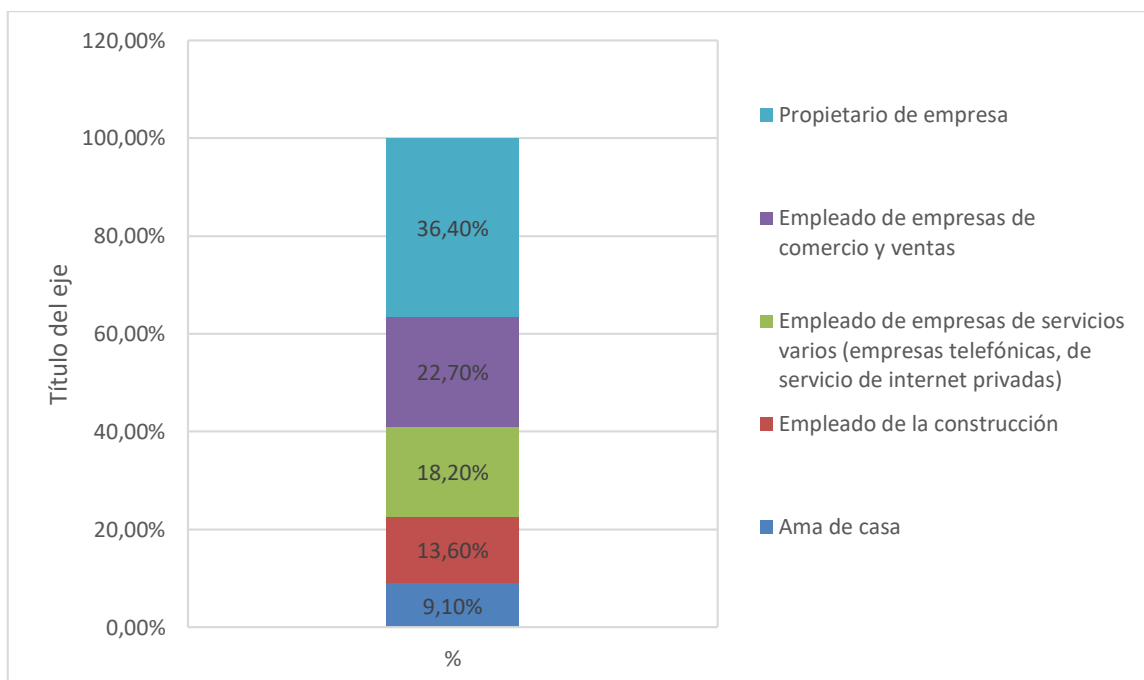
El nivel educativo que presentan los padres es universitario con el 54,5% que no presenta diferencias significativas con la formación secundaria que obtuvo el 45,5 %. Los representantes encuestados muestran que culminaron la universidad con títulos de tercer nivel y la secundaria completa con nivel de conocimientos de Bachillerato. Los factores sociodemográficos del nivel educativo tienen información limitada al evaluar los datos de los padres. Hay opiniones en algunos artículos científicos que detallan diferentes conclusiones. Por ejemplo, algunos estudios afirman los efectos crecientes del aumento de la educación de los padres sobre la adicción a los juegos digitales de

los niños (Karayagiz Muslu y Aygun, 2020). Mientras que otros autores indican solo los efectos en la educación materna, relacionados con los cuidados de las madres (Ankara y Baykal, 2022).

Un factor de riesgo es el nivel de ingresos económicos, los adolescentes con mayor preferencia por los videojuegos tienen un estatus medio con un porcentaje del 90,9%, tienen acceso a medios tecnológicos como celulares y laptops en los cuales descargan opciones gratuitas o de pago, prefieren ocupar su tiempo libre en resolver y participar en juegos, en general de mayor preferencia a través del celular. El nivel de ingresos económicos, es considerado con dato general, pero sin enfocarse y obtener hallazgos relevantes, pero al revisar algunos estudios en la literatura han informado impactos discordantes de los factores socioeconómicos en la adicción a los juegos digitales (Karayagiz Muslu y Aygun, 2020). También indican un impacto creciente de los ingresos familiares en la adicción a los juegos digitales de los niños, mientras que otros presentan efectos atenuantes de los ingresos familiares (Ankara y Baykal, 2022). Estos resultados muestran similitud y responden a las respuestas obtenidas.

**Tabla 3.**

*Actividad económica*

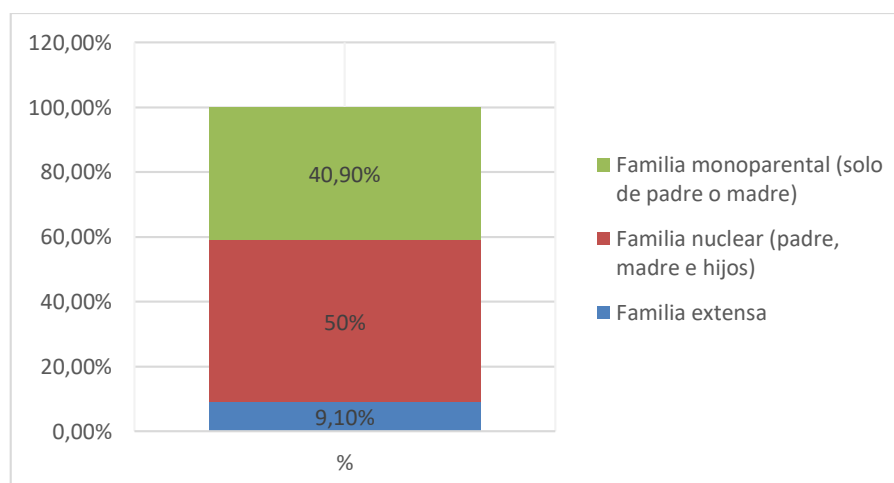


La figura contrasta los porcentajes entre las actividades económicas de los padres de familia, para establecer los más altos porcentajes.

Con relación a la actividad económica, un porcentaje representativo, el 36.40% de padres de familia son dueños de sus propias empresas, que constituye en un factor que puede ayudar al adecuado manejo del tiempo para dedicarlo a su familia, dependerá del tipo de actividad que desarrollen; también un grupo se dedica al comercio y ventas con el 22.70 %, requiriéndose mayor tiempo para cumplir con su trabajo. Los datos sociodemográficos son consideradas en algunas investigaciones puntuales Choo et al. (2015) y Schneider et al. (2017) informaron que vivir en una vivienda privada, que reflejaba el nivel socioeconómico más alto, se relacionó negativamente con los síntomas de problemas con el juego, mientras que otros seis estudios no encontraron relación entre el nivel socioeconómico y los problemas con el juego. En generalmente, las investigaciones evalúan el nivel económico, pero la actividad económica no es considerada como un aspecto relevante.

## Figura 2.

### *Tipo de familia*

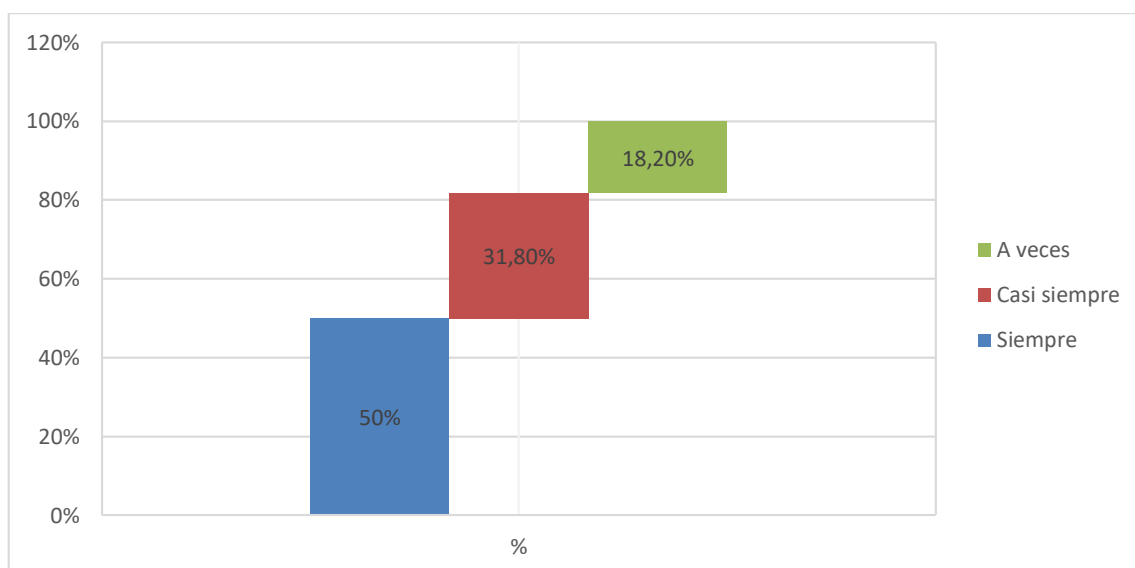


**Nota:** La figura contrasta los porcentajes del tipo de familias, para establecer el tipo de familia con mayor porcentaje en el grupo investigado.

La mitad de los encuestados pertenecen a familias nucleares, en las cuales se integran por padre, madre e hijos, considerándose el hogar tradicional y adecuado en la formación de los adolescentes, pero en cambio un porcentaje representativo (40.9%) están bajo responsabilidad de la madre o el padre. Los datos de la encuesta revelan que hay familias que se ven afectadas por la ausencia de una de las figuras paternas, es decir, padre o madre, que es un factor de riesgo en las relaciones familiares. La información tiene relación con la estadística presentada investigaciones de Rehbein y Baier (2013) y Rikkers et al. (2016) plantean que los adolescentes que viven en familias monoparentales y extendidas tienen un mayor riesgo de reportar problemas con el uso de videojuegos, que aquellas que conviven en familias nucleares. En la presente investigación el 40,9% está en riesgo en adicción por el tipo de familia monoparental como factor sociodemográfico de riesgo. Los adolescentes de familias monoparentales y mixtas tenían un mayor riesgo de informar problemas con el juego que los de familias biparentales.

### Figura 3.

*Acceso a medios tecnológicos (Internet, computadora, celular)*

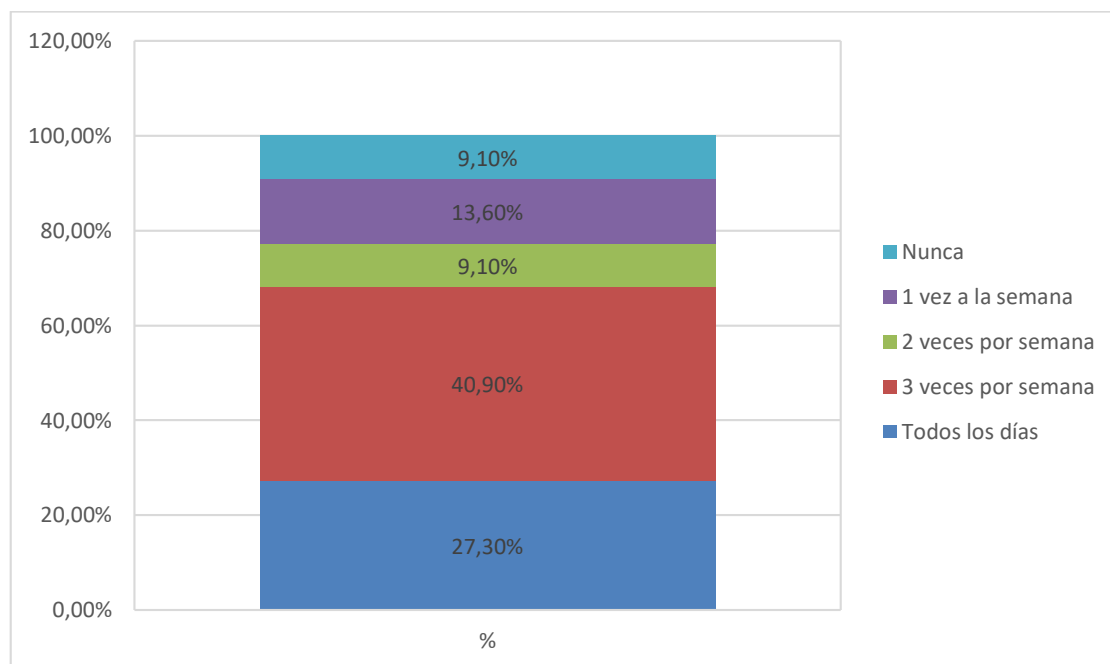


**Nota:** La figura presenta la frecuencia de acceso a las Tic por parte de la población estudiada, para establecer el % de estudiantes que usan medios tecnológicos.

La mitad de los padres de familia que representan el 50% respondieron que tienen acceso a los medios tecnológicos como internet, computadora y celular, es muy frecuente el uso de estos para acceder a los diferentes videojuegos que proporcionan como parte de los Apps y programas que son instalados como aplicaciones. Díaz Rosado et al. (2021) detallaron en su investigación que los adolescentes se entretienen con videojuegos utilizándose dispositivos móviles y tabletas con el 53%, el 28% usan consolas, el 16% en cambio computadoras y el 3% usan todos los mencionados antes.

#### Figura 4.

##### *Frecuencia de uso de videojuegos*



**Nota:** La figura presenta la frecuencia semanal del uso de videojuegos y establecer el riesgo de adicción.

La información estadística determina que un hábito frecuente es jugar diferentes videojuegos desde la computadora y el celular, un alto porcentaje de adolescentes que representa el 40,9% contestaron 3 veces por semana según los padres de familia, que afecta su tiempo para disfrutar de su tiempo libre eligiendo una variedad de juegos tres veces por semana. La adicción se define por la cantidad de horas dedicadas a los videojuegos, hay la posibilidad de jugar todos los días, pero no durante más de 4 a 5

horas, constituyéndose como un comportamiento repetitivo en el 27,3% que constituyen 6 estudiantes. Díaz Rosado et al. (2021) manifestaron en su investigación que la costumbre de entretenerse con los videojuegos es frecuente, al comparar la información el 36% respondieron toda la semana, el 35% contestaron que jugaron con frecuencia entre 2 a 3 veces por semana, el 15% consideraron que 4 a 5 veces por semana y el 16% expresaron 1 vez por semana.

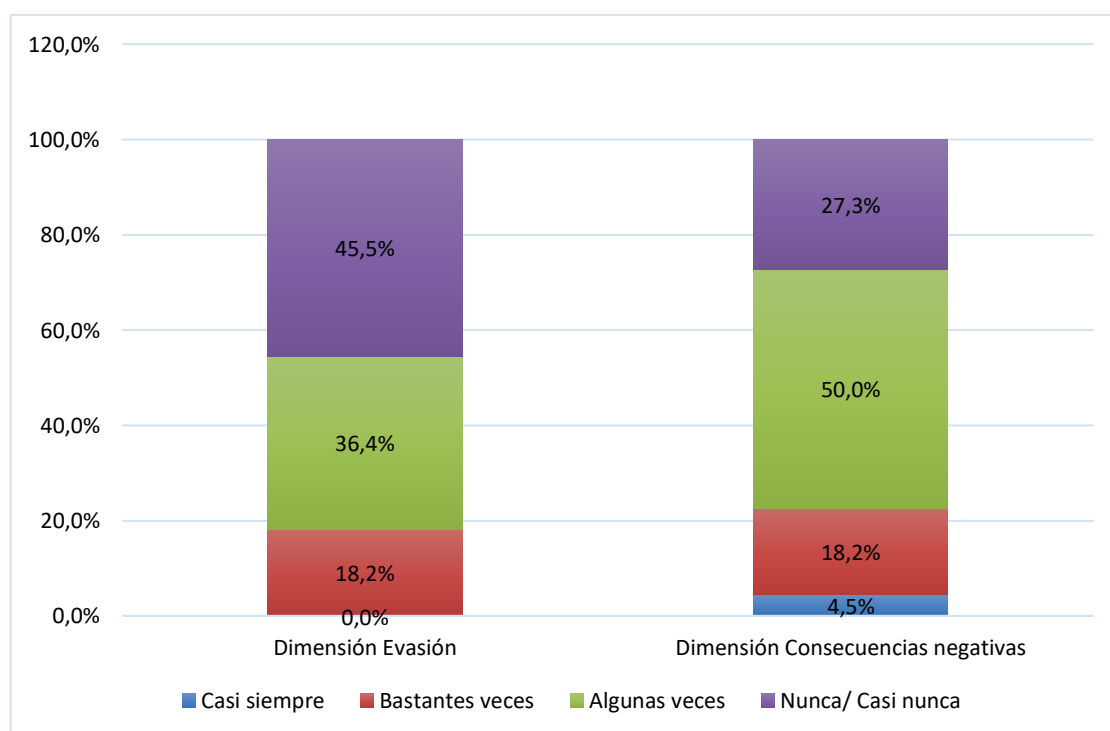
### 3.2 Análisis de los resultados de los instrumentos aplicados

#### 3.2.1 Análisis del test de videojuegos

El test de videojuegos fue diseñado para medir el nivel de riesgo de uso frecuente e incluso adictivo a este tipo de recursos tecnológicos, que gracias a la accesibilidad a las Apps se ha puesto de moda y son un medio de entretenimiento para niños, adolescentes y adultos de todas las edades.

#### Figura 5.

*Comparación entre las dimensiones del uso de videojuegos*



**Nota:** La figura compara las dos dimensiones del uso de videojuegos contrastando las diferencias y los mayores porcentajes entre ambos.

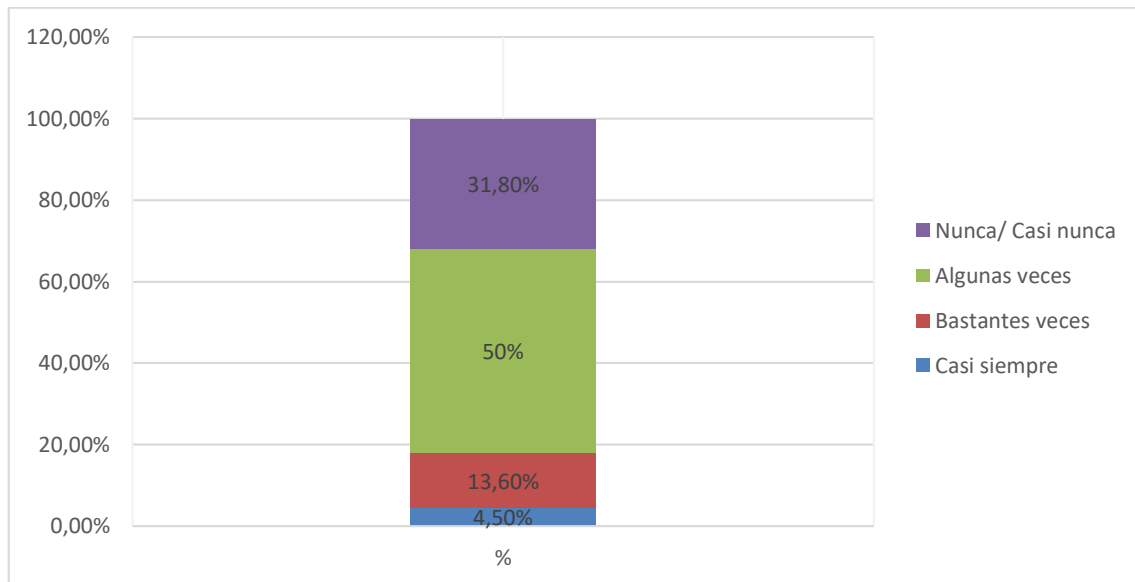
El test evalúa la dimensión de evasión, que guarda relación con dedicarse su tiempo libre a los videojuegos y evadir su realidad o su entorno, que influye en las relaciones con las otras personas de su entorno social. Un porcentaje del 45,5% no tiene riesgo de evasión por dedicar su tiempo libre a los videojuegos, pero un grupo de estudiantes está en riesgo de la adicción representado por el 18,2% (n=4), mientras que el 36,4% presenta un nivel medio que representa un porcentaje significativo. Donati et al. (2015) y Bean et al. (2017) que la evasión está causada por la pérdida de control en el juego y el desinterés en las actividades de la vida cotidiana, aunque consideran que la determinación de problemas de adicción, solo se definiría como un mal uso. Los datos interpretados desde este criterio establecen una deficiente utilización, pero no adicción.

En cambio, en la dimensión de las consecuencias negativas tiene un nivel medio con el 50% por ser frecuente la escala de algunas veces, mientras que el 4,5% casi siempre manifiesta consecuencias, considerado en rango de adicción, es la otra dimensión del instrumento de videojuegos analiza la presencia de efectos de su uso en el comportamiento de los estudiantes encuestados, aunque no son frecuentes se presentan en la mitad en algunas ocasiones constituyéndose en un factor de preocupación al tenerse consecuencias negativas en las habilidades sociales y relaciones familiares. Al comparar los diferentes hallazgos Von Der Heiden et al. (2019) indica que la utilización problemática de los videojuegos incluye problemas que puede afectar la salud emocional de los adolescentes, hay mayor riesgo en estudiantes con baja autoestima y deficientes relaciones familiares. La dimensión consecuencias negativas se plantea con aquella que responde a los efectos, que coincide con la información de estudios similares, por ejemplo, de Rehbein et al. (2016) y Sheng et al. (2019) mencionan que no solo se debe analizar desde la cantidad de horas que juegan, sino depende de diferentes factores que se evalúan en el test aplicado como la salud mental, la autoestima y las relaciones interpersonales, con sus respectivas consecuencias negativas en el ámbito cognitivo y emocional.

### 3.2.1.1 Uso de videojuegos

**Figura 6.**

*Uso de videojuegos*



**Nota:** La figura presenta la diferencia entre los niveles de evaluación del uso de videojuegos para establecer los porcentajes más representativos y altos.

La figura 6 define la frecuencia de uso de los videojuegos, obteniéndose un valor medio representado por el 50% de estudiantes que contestaron “algunas veces” según los valores de media de las preguntas del test, los valores altos representan riesgo de adicción en los estudiantes, pero tienen un bajo porcentaje.

La mitad de los estudiantes aprovecha sus horas libres para entretenerse con una variedad de videojuegos algunas veces. Díaz Rosado et al. (2021) en su investigación destacaron que el 53% tienen la costumbre de jugar videojuegos, que presenta un porcentaje muy similar. Andrade et al. (2018) y Donati et al. (2021) indica que los adolescentes juegan un número considerable de horas, con hallazgos similares sobre su utilización y el riesgo de adicción. En cuanto a la prevalencia del uso problemática de los videojuegos las diferentes investigaciones muestran que es muy baja con el 1,13%, que coincide con los hallazgos obtenidos del test aplicado en la investigación, aunque los porcentajes son variables por países como lo demuestra la

revisión de Andrade et al. (2018) por ejemplo, en Alemania fue de 1,7% (Rehbein et al., 2010), en Singapur con el 8,7% (Choo et al., 2010), España del 9,9% (Tejeiro y Bersabé, 2002), Estados Unidos con el 8% (Gentile, 2009), en Holanda fue del 3,3% (Haagsma et al., 2012), en los últimos tres países mencionados Hong Kong el porcentaje fue de 15,7% (C.-W. Wang et al., 2014), en Irán del 17,1% y Taiwán del 34% (Zamani et al., 2010), los últimos tres países es más alto el riesgo de adicción.

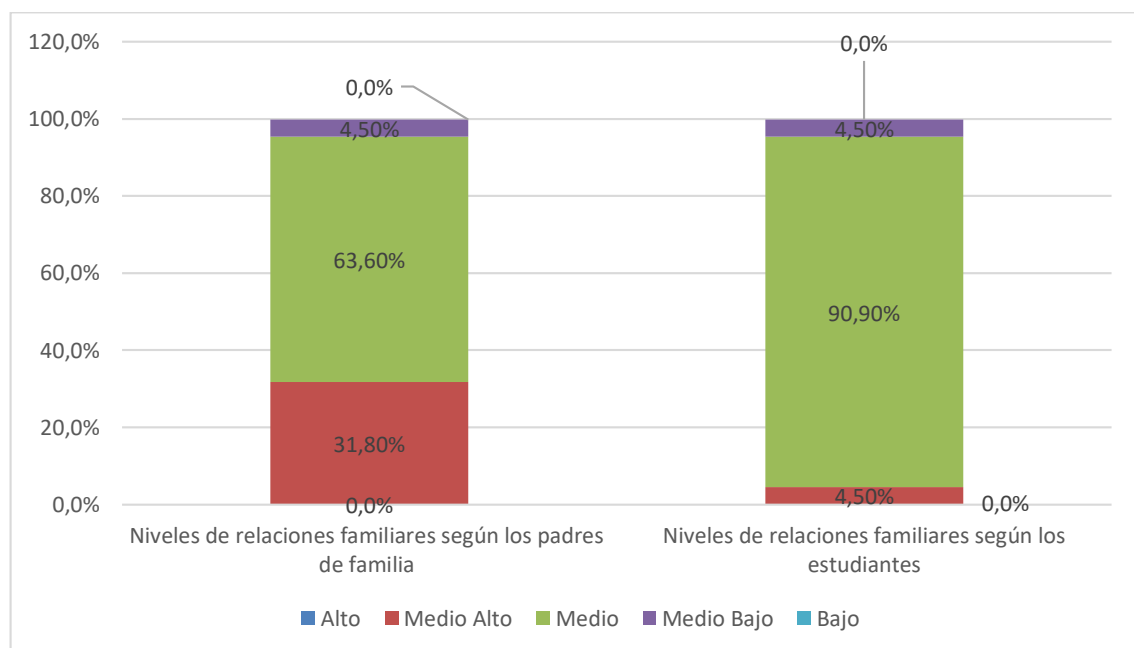
### 3.2.2 **Análisis de la sociabilidad con el cuestionario ERI aplicado a los padres de familia**

El cuestionario de sociabilidad ERI aplicado a los padres mide las relaciones entre padres e hijos, evaluándose las dimensiones de unión y apoyo, expresión y dificultades. La escala de medición fue determinada con base a la necesidad de establecer niveles según los promedios de cada pregunta desarrollada.

#### 3.2.2.1 **Nivel de relaciones familiares del cuestionario ERI aplicado a los padres de familia y estudiantes**

**Figura 7.**

*Niveles de relaciones familiares según los padres de familia y estudiantes*



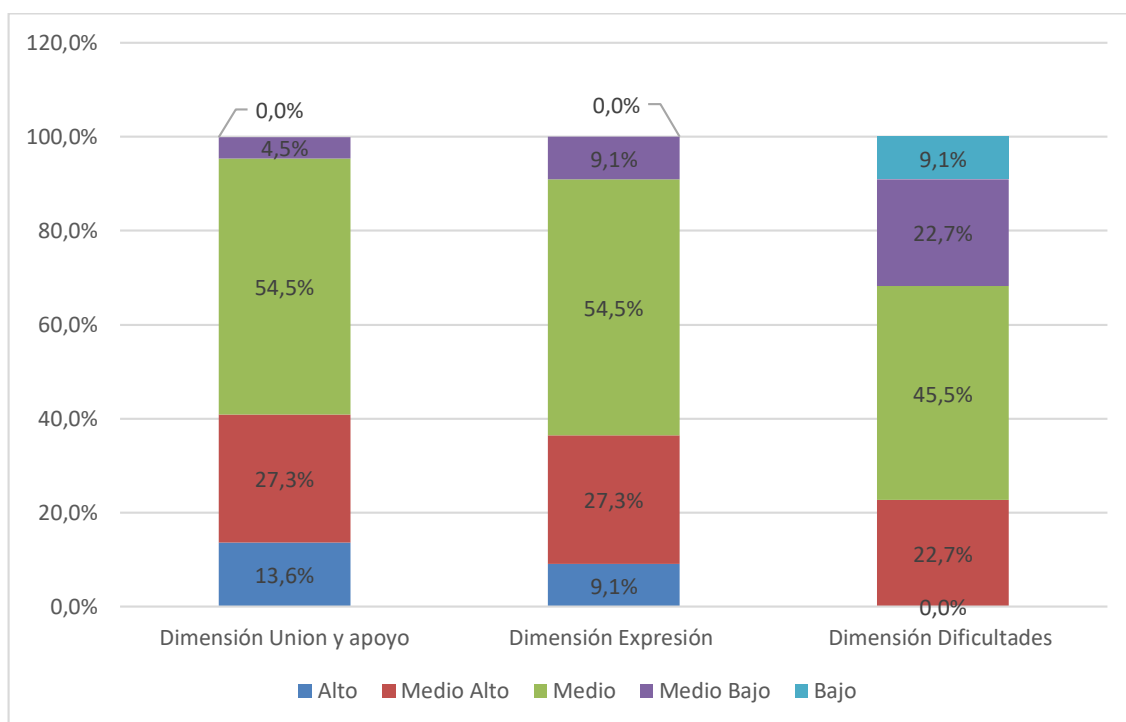
**Nota:** La figura hace un comparativo entre las niveles de relaciones familiares según las respuestas de padres de familia y estudiantes.

La figura 7 presenta los niveles de sociabilidad familiar según los padres y estudiantes, las relaciones familiares presentan un nivel medio en ambos grupos. El cuestionario de los padres obtiene el 63,60% en la escala media, mientras el 90,9% estudiantes califican en ese rango las relaciones familiares, existe un mayor porcentaje en el cuestionario de los estudiantes, en el cual el porcentaje es altamente significativo. Los hallazgos muestran disparidad en los criterios y en la manera de calificar la manera de relacionarse en el hogar, es determinante fortalecer la unión – apoyo, la expresión y la resolución de dificultades. Las relaciones familiares requieren mejorarse para prevenir diferentes problemas de adicción en los estudiantes. Estudios de la Pérez-Fuentes et al. (2019), De la Fuente et al. (2019), Fernández et al. (2020) indica la importancia de las relaciones familiares, pero necesitan mejorarse por los conflictos presentes, las media estadística presentada muestra hallazgos similares en un nivel medio según lo establecido por los autores, que concuerda que las relaciones entre padres y adolescentes en el entorno familiar pueden ser factores de influencia significativos para la adicción a los videojuegos de los adolescentes.

### 3.2.2.2 Análisis de la sociabilidad de las dimensiones del cuestionario ERI aplicado a los padres de familia

**Figura 8.**

*Análisis de las dimensiones del cuestionario ERI aplicado a los padres de familia*



**Nota:** La figura compara los tres dimensiones del cuestionario ERI aplicado a los padres de familia detallándose diferencias entre sí y similitudes en los porcentajes obtenidos.

La dimensión de unión y apoyo tiene un nivel medio presentándose un porcentaje del 54,5%, mientras que el 27,3% obtiene un rango medio alto, generalmente las familias tienen relaciones sólidas, pero requieren unirse y apoyarse mutuamente para construir una sociabilidad basada en la confianza, los padres son el soporte de sus hijos, por lo cual la dimensión requiere fortalecerse a través de la comunicación. En un análisis comparativo hay relación entre los hallazgos obtenidos del test acerca de la importancia del apoyo y unión. En este contexto, Pérez-Fuentes et al. (2019), De la Fuente et al. (2019) y Levin et al. (2012) argumentan que existe influencia de la unión y apoyo de la familia, para establecer las relaciones entre padres e hijos, la asocian con la comunicación con la estructura o la riqueza familiar. Los autores destacan que

mientras que la falta de apoyo y la comunicación difícil entre padres e hijos actuó como un factor de riesgo de baja satisfacción con el apoyo en el hogar, la unión actúa como factor protector ante los problemas sociales.

La expresión está vinculada a la comunicación entre padres e hijos, la dimensión tiene un nivel medio con el 54,5% similar a la dimensión anterior, mientras que el 27,3% obtiene un rango medio alto, más de la mitad de los padres que participaron en el desarrollo del cuestionario expresan deficiencias en la forma de relacionarse con sus hijos. La comunicación es el eje de la buena sociabilidad familiar, los adolescentes al no contar con este recurso del hogar están en riesgo de conductas que pueden afectar su formación. En la dimensión expresión la comunicación es un elemento esencial, con un nivel aceptable y un porcentaje que coincide con las investigaciones de Pérez-Fuentes et al. (2019), De la Fuente et al. (2019), Wang et al. (2022) y Pairumani (2017), hay resultados similares acerca del nivel de comunicación definida como satisfactorio, detallándose que la buena comunicación es un factor protector, mientras que las relaciones hostiles entre padres y adolescentes pueden aumentar el riesgo de dependencia emocional. Además, los adolescentes que tienen menos interacciones emocionales con sus padres tienen más probabilidades desarrollar graves consecuencias.

Las dificultades también se manifiestan en un nivel medio con el 45,5%, mientras que el nivel medio alto tiene 22,7%, presentan conflictos en las relaciones familiares entre padres e hijos. Los padres consideraron esta opción presentándose problemas en la sociabilidad, que pueden influir negativamente en el desarrollo de los adolescentes y la presencia de posibles conflictos familiares. Con relación al tema, las relaciones familiares tuvieron efectos directos sobre los adolescentes. Los estudios de Pérez-Fuentes et al. (2019), e Ibabe y Bentler (2016) presentan resultados diferentes acerca de las dificultades, en el estudio son más frecuentes, mientras que los autores en mención indica que los conflictos menores entre los miembros de la familia son normales

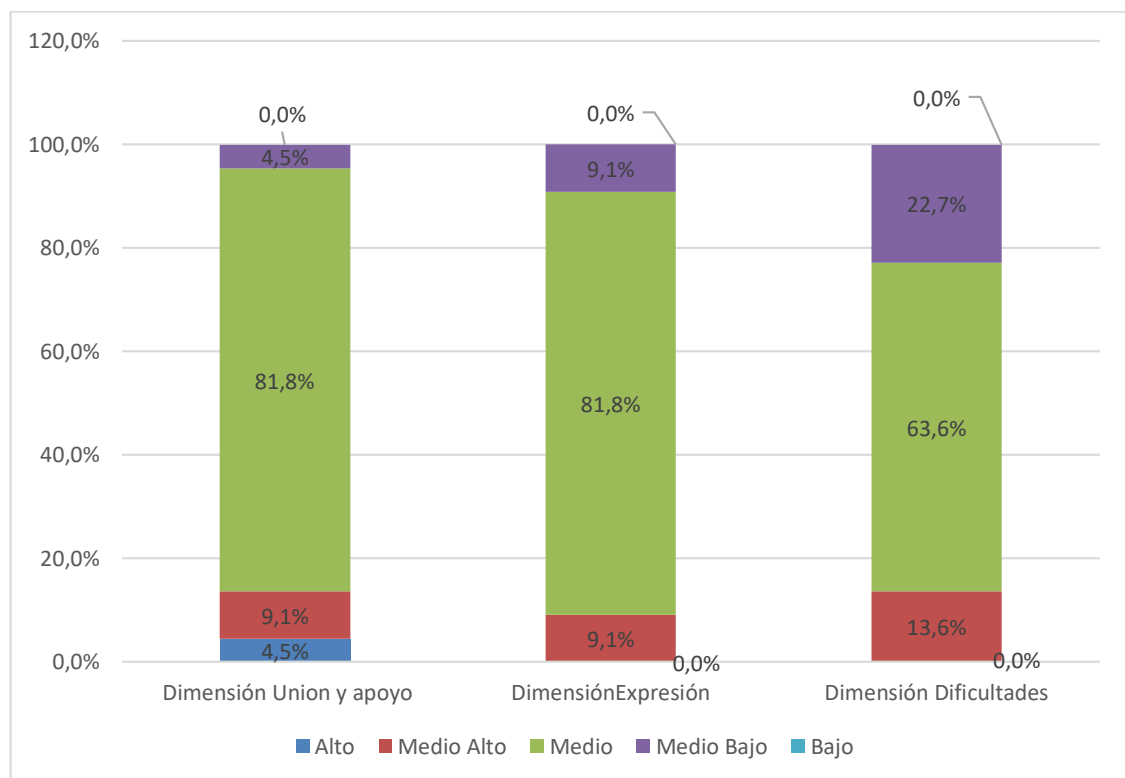
y, por lo general, se resuelven solos o con un diálogo constructivo. Pero otros conflictos pueden ser mucho más significativos.

### 3.2.3 Análisis de la sociabilidad con el cuestionario ERI aplicado a los estudiantes

El cuestionario de sociabilidad familiar seleccionado también se aplicó a los estudiantes para establecer sus consideraciones acerca del nivel de relaciones familiares, en las dimensiones evaluadas en el cuestionario, puesto que las opiniones y las emociones difieren por la edad y la forma de comunicarse en el hogar.

#### Figura 9.

Análisis de las dimensiones del cuestionario ERI aplicado a los estudiantes



**Nota:** La figura compara los tres dimensiones del cuestionario ERI aplicado a los estudiantes detallándose diferencias entre sí y similitudes en los porcentajes obtenidos.

La unión y apoyo tiene un nivel medio pero un alto porcentaje representado por el 81,8%, que difiere en las respuestas de los padres de familia que oscilaba en el 50% aproximadamente, mientras que el 9,1% le da un rango medio alto, porque los

adolescentes se encuentran en un proceso de desarrollo socioemocional que tienen diferentes opiniones acerca de sus emociones y relaciones en el hogar.

Los datos de la encuesta de sociabilidad familiar de los estudiantes aplicada indican que los adolescentes ven de forma diferente la unión y apoyo de sus padres, es notorio la insatisfacción. Pérez-Fuentes et al. (2019), Wang et al. (2022), Mendo-Lázaro et al. (2019) en sus planteamientos coinciden que sus hallazgos muestran la influencia y la necesidad de comprender el rechazo paterno y materno durante las diferentes etapas de la adolescencia. Al comparar los resultados del cuestionario y las teorías de los autores, la familia tiene el papel de sostén y apoyo ante posibles conflictos presentes en el desarrollo de sus relaciones familiares.

La expresión es una dimensión vinculada a la comunicación entre padres e hijos. Los estudiantes al igual que la pregunta anterior calificaron los ítems en un nivel medio representado por el 81,80%, mientras que el 22,7% lo califica con un rango medio bajo, por lo cual hay deficiencias y requieren mejorar sus relaciones familiares, a través de espacios de diálogo, que les ayude a compartir sus emociones y sentimientos en su hogar. Pérez-Fuentes et al. (2019), De la Fuente et al. (2019) y Barragán Martín et al. (2021) también indican que la comunicación y la unión favorecen al apoyo de los problemas, la familia desarrolla espacios para la expresión, pero que en la adolescencia requieren mejorarse, según los hallazgos obtenidos, porque existe una limitada satisfacción en las relaciones entre padres e hijos. Finalmente, Lin et al. (2019) sino se generan soluciones y se mantienen los hallazgos la mala comunicación entre padres e hijos está fuertemente asociada con la salud mental, se necesitan intervenciones para mejorar la comprensión y las habilidades de comunicación en el hogar.

La dimensión dificultades también tiene un nivel medio con el 63,6%, mientras que nivel medio bajo tienen el 22,7%, según las respuestas de un grupo representativo de los estudiantes. La mayor parte consideró que hay problemas y conflictos en los hogares, que requieren solucionarse a través del fortalecimiento de las relaciones familiares. Los planteamientos de Hess (2022) coinciden con los resultados y su

interpretación con base a los ítems, el autor indica que los conflictos entre los padres se han identificado repetidamente en la literatura como factores de riesgo cruciales para la salud mental, los problemas conductuales y emocionales y el comportamiento social de los adolescentes. R Los adolescentes están altamente preocupados por las relaciones familiares en su investigación, que al compararse con los datos del cuestionario aplicado a los estudiantes está presentada en las respuestas según las preguntas evaluadas. En la Revista de psicología Reach Out (2022) se plantea también que este es uno de los problemas adolescentes más comunes, las dificultades son muy frecuentes en el entorno familiar, que puede conducir a un conflicto continuo entre padres e hijos.

### **3.3 Análisis estadístico descriptivo de las variables**

#### **3.3.1 Estadísticos descriptivos del cuestionario ERI de padres de familia**

La estadística descriptiva es una técnica usada para presentar un resumen de los datos generales de las dimensiones de las variables, utilizados para la comprensión de la media estadística y las relaciones de significancia. Las 37 preguntas del cuestionario ERI aplicado a los padres de familia obtienen un nivel medio, las preguntas con media mayor responden a que las familias acostumbran a discutir sus problemas y expresan de manera abierta sus emociones. En cambio, aquellas más críticas con una media menor son la presencia de malos sentimientos en la familia y generalmente se desquitan con la misma persona de la familia cuando algo sale mal, hay conflictos en la expresión relacionada con la comunicación (Ver apéndice D)

La tabla 4 describe el valor de media, que establece los niveles de las dimensiones de unión, expresión y dificultades del ERI calificándose como medio y en lo relacionado con los videojuegos la evasión y consecuencias negativas califican como medio también. Los valores mínimos representan la escala menor obtenida en las dimensiones de cada pregunta desarrollada y el máximo es el valor más alto. El valor de media es el promedio general que evalúa el nivel de sociabilidad familiar.

**Tabla 4.**

*Estadísticos Descriptivos de las dimensiones del cuestionario ERI aplicados a los padres de familia*

<b>Dimensiones del cuestionario ERI</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>
Union y apoyo	2,00	5,00	3,5000
expresión	2,00	5,00	3,3636
Dificultades	1,00	4,00	2,8182
Nivel de relaciones familiares encuesta padres de familia	2,00	4,00	3,2273

**Nota:** La tabla muestra la estadística detalla los valores mínimos relacionados con las respuestas, los máximos que seleccionaron y la media que representa el promedio de las dimensiones del cuestionario ERI de los padres de familia.

### **3.3.2 Estadísticos descriptivos del cuestionario ERI de estudiantes**

Las 37 preguntas del cuestionario ERI aplicado a los estudiantes obtienen un nivel medio, las preguntas con media mayor responden que en sus familias expresan abiertamente su cariño y las comidas en sus casas, son usualmente son amigables y placenteras. En cambio, aquellas más críticas con una media menor son: las familias no hacen las cosas juntos; los miembros de la familia acostumbran a hacer cosas juntos; en las familia, los estudiantes se sienten libre de expresar sus opiniones y finalmente generalmente se desquitan con la misma persona de la familia cuando algo sale mal (Ver apéndice E).

**Tabla 5.**

*Estadísticos descriptivos de las dimensiones del cuestionario ERI aplicado a los estudiantes*

<b>Dimensiones del cuestionario ERI</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>
Union y apoyo	2,00	5,00	3,1364

expresión	2,00	4,00	3,0000
Dificultades	2,00	4,00	2,9091
Niveles de relaciones familiares de los estudiantes	2,00	4,00	3,0000

**Nota:** La tabla muestra la estadística detalla los valores mínimos relacionados con las respuestas, los máximos que seleccionaron y la media que representa el promedio de las dimensiones del cuestionario ERI de los estudiantes.

### 3.3.3 Estadísticos descriptivos del cuestionario de videojuegos

Las 17 preguntas del cuestionario de videojuegos aplicado a los estudiantes obtienen un nivel medio, las preguntas con media mayor crítica responden que cuando se aburren, usan los videojuegos como una forma de distracción y al utilizar los videojuegos, se les pasa el tiempo sin darse cuenta. En cambio, aquellas más con una media menor no crítica es: responden que han tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos; se enfadan o se irritan, cuando alguien les molesta mientras juegan con algún videojuego y sufren alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos (Ver apéndice F).

#### Tabla 6.

*Estadísticos descriptivos de las dimensiones del cuestionario*

Dimensiones del cuestionario de videojuegos	Mínimo	Máximo	Media
Evasión	2,00	4,00	2,7273
Consecuencias negativas	2,00	5,00	3,0000
Uso de videojuegos	2,00	5,00	2,9091

**Nota:** La estadística detalla los valores mínimos relacionados con las respuestas, los máximos que seleccionaron y la media que representa el promedio de las dimensiones de los videojuegos.

### 3.4 Análisis correlacional de las variables

La tabla 7 presentan la asociación entre las variables a través del valor p, cuando es menor a 0,05 se define la existencia de relación. La dimensión expresión tiene una relación de significancia con las dimensiones de evasión y el uso de videojuegos ( $p = 0,012, 0,022$ ). Los resultados difieren con otras investigaciones que realizaron una comparación entre las variables. Por ejemplo, en un análisis bibliográfico en 42 investigaciones, encontraron que los jóvenes con problemas en el uso de videojuegos por Internet, se caracterizaban por tener familias menos organizadas, cohesivas y adaptables, con conflictos interparentales, percibían a sus padres menos comprensivos, calidad e involucrados (Li et al., 2014). En general, el uso de videojuegos no depende de la estructura familiar, sino de la percepción de dinámica familiar (Andrade et al., 2018).

**Tabla 7.**

*Correlación Cuestionario ERI de padres de familia y videojuegos*

<b>Videojuegos</b>			
<b>Sociabilidad</b>	<b>Evasión</b>	<b>Consecuencias negativas</b>	<b>Uso de videojuegos</b>
Unión y apoyo	0,057	0,485	0,232
Expresión	0,012	0,125	0,022
Dificultades	0,139	0,713	0,688
Relaciones familiares	0,187	0,305	0,224

**Nota:** La tabla presenta las relaciones de significancia de p valor que contrasta el cuestionario ERI de padres de familia y videojuegos, que deben ser menores a 0,05 para establecer la existencia de una asociación entre dimensiones de las variables.

La tabla 8 del cuestionario de estudiantes y videojuegos tienen una relación de significancia de 0,05, en las dimensiones de expresión con la evasión ( $p = 0,039$ ) y el uso de videojuegos ( $p = 0,015$ ).

**Tabla 8.**

*Correlación Cuestionario ERI estudiantes y videojuegos*

<b>Sociabilidad</b>	<b>Videojuegos</b>		
	<b>Evasión</b>	<b>Consecuencias negativas</b>	<b>Uso de videojuegos</b>
<b>Unión y apoyo</b>	0,333	0,226	0,363
<b>Expresión</b>	0,039	0,067	0,015
<b>Dificultades</b>	0,130	0,580	0,557
<b>Relaciones familiares</b>	0,208	0,461	0,269

**Nota:** La tabla presenta las relaciones de significancia de p valor que contrasta el cuestionario ERI estudiantes y videojuegos, que deben ser menores a 0,05 para establecer la existencia de una asociación entre dimensiones de las variables.

### **3.4.1 Análisis de correlación entre factores sociodemográficos, la sociabilidad familiar y el uso de videojuegos**

**Tabla 9.**

*Factores sociodemográficos y cuestionario ERI aplicados a los padres de familia*

		Unión y apoyo	Expresión	Dificultades	Nivel de relaciones familiares encuesta padres de familia
E. Tipo de familia	Correlación de Pearson	0,046	-0,042	0,303	0,361
	p valor	0,839	0,851	0,171	0,099
F. Nivel de ingresos económicos	Correlación de Pearson	0,202	0,056	0,422	0,473
	p valor	0,368	0,805	0,051	0,026
D. Cuál es su nivel educativo?	Correlación de Pearson	0,233	0,312	-0,393	-0,129
	p valor	0,297	0,158	0,07	0,568
C. Actividad económica	Correlación de Pearson	0,131	-0,173	0,287	0,21
	p valor	0,562	0,442	0,196	0,348
G. Acceso a medios tecnológicos (Internet, computadora, celular)	Correlación de Pearson	-0,267	-0,197	0,018	-0,299
	p valor	0,231	0,38	0,935	0,176

H. Con qué frecuencia sus hijos juegan videojuegos?	Correlación de Pearson	0,138	0,229	-0,018	0,127
	p valor	0,541	0,305	0,935	0,574

**Nota:** La tabla muestra la correlación de los factores sociodemográficos y las dimensiones del cuestionario ERI aplicados a los padres de familia, los valores de p valor menores a 0,05 presentan relaciones de significancia y una correlación de Pearson baja negativa.

La tabla 9 presenta la correlación entre las dimensiones de la sociabilidad familiar y los factores sociodemográficos, hay relación entre dificultades, nivel de ingresos familiares y nivel educativo ( $p = 0,051, 0,07$ ). Los resultados generales de las relaciones familiares presentan asociación con el nivel de ingresos económicos ( $p = 0,026$ ). El estatus familiar influye en la sociabilidad al igual que la formación de los padres de familia.

**Tabla 10.**

*Factores sociodemográficos y cuestionario ERI aplicados a los estudiantes*

		Union y apoyo	expresión	Dificultades	Niveles de relaciones familiares de los estudiantes
E. Tipo de familia	Correlación de Pearson	-0,006	0,169	0,285	0,239
	p valor	0,979	0,453	0,198	0,285
F. Nivel de ingresos económicos	Correlación de Pearson	0,21	0,371	0,313	0,524
	p valor	0,348	0,089	0,155	0,012
D. Cuál es su nivel educativo?	Correlación de Pearson	0,227	0,214	-0,139	0
	p valor	0,309	0,339	0,537	1
C. Actividad económica	Correlación de Pearson	0,119	-0,08	-0,016	0,113
	p valor	0,598	0,724	0,945	0,616
G. Acceso a medios tecnológicos (Internet, computadora, celular)	Correlación de Pearson	-0,213	-0,28	0,164	0
	p valor	0,341	0,207	0,467	1
H. Con qué frecuencia sus hijos juegan videojuegos?	Correlación de Pearson	0,203	0,338	0,077	0,239
	p valor	0,364	0,124	0,734	0,285

**Nota:** La tabla muestra la correlación de los factores sociodemográficos y las dimensiones del cuestionario ERI aplicados a los estudiantes, los valores de p valor menores a 0,05 presentan relaciones de significancia y una correlación de Pearson baja positiva.

En el caso de los factores sociodemográficos y la sociabilidad familiar hay relación significativa con nivel de ingresos económicos y relaciones familiares ( $p = 0,012$ ). También influye la capacidad económica de los hogares como causa de las dificultades presentes. Qi et al. (2022) indica al respecto que si bien el nivel socioeconómico familiar no tenía efecto sobre la prevalencia de adicción al internet y videojuegos en adolescentes, la calidad de la relación padre-adolescente tenía un efecto negativo significativo en la incidencia. En conclusión, mientras que una relación padre-hijo positiva puede ayudar a los adolescentes a sentirse aceptados y actuar como un factor protector.

**Tabla 11.**

*Correlaciones Factores sociodemográficos y cuestionario de videojuegos*

		Evasión	Consecuencias negativas	Uso de videojuegos
E. Tipo de familia	Correlación de Pearson	-,183	-,090	-,058
	p valor	,414	,690	,798
F. Nivel de ingresos económicos	Correlación de Pearson	-,096	,000	,036
	p valor	,671	1,000	,873
D. Cuál es su nivel educativo?	Correlación de Pearson	-,089	-,229	-,220
	p valor	,695	,306	,325
C. Actividad económica	Correlación de Pearson	,281	,299	,332
	p valor	,205	,176	,131
H. Con qué frecuencia sus hijos juegan videojuegos?	Correlación de Pearson	-,489	-,406	-,487
	p valor	,021	,061	,021
G. Acceso a medios tecnológicos (Internet, computadora, celular)	Correlación de Pearson	,231	,299	,274
	p valor	,300	,176	,218

**Nota:** La tabla muestra la correlación de los factores sociodemográficos y las dimensiones del cuestionario de videojuegos, los valores de p valor menores a 0,05 presentan relaciones de significancia y una correlación de Pearson baja negativa.

Al relacionar el cuestionario de videojuegos con los factores sociodemográficos, se encontraron relación con la frecuencia que los estudiantes juegan en su hogar, la dimensión evasión y el uso de videojuegos ( $p = 0,021, 0,021$ ). La frecuencia según la correlación es negativa, es decir, que existe evasión y riesgo de adicción.

### 3.4.2 Comprobación de hipótesis

Para establecer la relación entre variables se aplicó la prueba de chi-cuadrado, considerándose como hipótesis alternativa ( $H_1$ ) = Los videojuegos SI influyen en la sociabilidad familiar de los adolescentes: estudio de caso. La tabla 12 y 13 presentan la existencia de la relación seleccionándose la dimensión expresión y el uso de videojuegos.

Los grados de libertad es 9 según la tabla 12 y con nivel de significancia de 0,05, se comprueba la hipótesis con 19,349 por ser mayor a la tabla de distribución 16,9190. Los grados de libertad es 6 según la tabla 13 y con nivel de significancia de 0,05, se comprueba la hipótesis con 15,852 por ser mayor a la tabla de distribución 12,5916.

**Tabla 12.**

*Pruebas de chi-cuadrado con la dimensión de Expresión del cuestionario ERI aplicados a los padres de familia y Uso de videojuegos*

	Valor	gl	P valor
Chi-cuadrado de Pearson	19,349	9	,022
N de casos válidos	22		

**Nota:** La tabla muestra el valor de chi-cuadrado y las relaciones de significancia que comprueban la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) relacionándose con el cuestionario de estudiantes y de videojuegos.

**Tabla 13.**

*Pruebas de chi-cuadrado con la dimensión de Expresión del cuestionario ERI aplicados a los padres de familia y Uso de videojuegos*

	Valor	gl	P valor
Chi-cuadrado de Pearson	15,852	6	,015
N de casos válidos	22		

**Nota:** La tabla muestra el valor de chi-cuadrado y las relaciones de significancia que comprueban la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) relacionándose con el cuestionario de padres de familia y de videojuegos.

### 3.5 Diseño de la propuesta

Para el desarrollo de la propuesta se plantean talleres con los padres de familia que intervinieron de la investigación, que se presentaran en las tablas que describen los contenidos a tratarse.

#### 3.5.1 Datos informativos

**Nombre de la propuesta:**

Programa de intervención para fomentar el buen uso de los videojuegos en el hogar a través de estrategias de sociabilidad familiar

**Nombre de la institución:**

Colegio Particular Demetrio San Pedro de la ciudad de Quito

**Ubicación geográfica y dirección:**

**Provincia:**

Pichincha

**Cantón:**

Quito

**Tiempo estimado para la ejecución:**

6 meses

**Beneficiarios:**

- **Directos:** Estudiantes y padres de familia
- **Indirectos:** Docentes
- **Responsable de la propuesta**

Investigadora

- **Equipo de trabajo**

Docentes

**Presupuesto:**

\$250,00

### 3.5.2 *Objetivos(s)*

**3.5.2.1 General.** Diseñar un Programa de intervención para fomentar el buen uso de los videojuegos en el hogar a través de estrategias de sociabilidad familiar.

#### 3.5.2.2 **Objetivos específicos:**

- Planificar las actividades para la mejora de la sociabilidad familiar entre padres de familia y estudiantes.
- Seleccionar actividades direccionadas al fortalecimiento de la comunicación, la unión y apoyo en el hogar.
- Evaluar los resultados obtenidos a través de un seguimiento de los logros con la aplicación de encuestas y test de relaciones familiares.

### 3.5.3 *Planificación general y temporalización de la propuesta*

**Tabla 14.**

*Planificación de la propuesta*

<b>Taller</b>	<b>Tema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Tiempo</b>
<b>1</b>	Comunicación en la familia	Fortalecer la comunicación en el hogar, que fortalezcan la expresividad entre padres e hijos.	Conversatorio Discusión Uso de tecnologías de información y comunicación Juegos y dinámicas	120 minutos
<b>2</b>	Buenas relaciones familiares	Mejorar las relaciones familiares a través de la identificación de los estilos de crianza de los padres.	Conversatorio Discusión Uso de tecnologías de información y comunicación Juegos y dinámicas	120 minutos
<b>3</b>	Confianza entre padres e hijos y el uso de videojuegos en el hogar	Fomentar la confianza entre padres e hijos para el desarrollo de las relaciones familiares que influyan positivamente en uso adecuado de los videojuegos.	Conversatorio Discusión Uso de tecnologías de información y comunicación	120 minutos

			Juegos dinámicas	y	
<b>4</b>	Unión y el apoyo en hogar	Mejorar la unión y apoyo en el hogar para fortalecer la sociabilidad entre padres e hijos	Conversatorio Discusión Uso de tecnologías de información y comunicación Juegos dinámicas	y	120 minutos
<b>5</b>	Desarrollo de habilidades sociales para resolver dificultades en la familia	Fortalecer las habilidades sociales de los padres de familia que les ayuden a resolución de problemas en la familia.	Conversatorio Discusión Uso de tecnologías de información y comunicación Juegos dinámicas	y	120 minutos

### 3.5.4 Componentes de los talleres

Tabla 15.

Taller 1

Sesión: 1					
Tema: Comunicación en la familia					
Objetivo: Fortalecer la comunicación en el hogar, que fortalezcan la expresividad entre padres e hijos.					
Etapas	Actividad	Procedimiento/Técnica	Recurso	Tiempo	Logro
<b>Introducción</b>	<p>El facilitador se presenta a todos los participantes y piden que cada uno haga lo mismo.</p> <p>Para empezar con el taller se revisa el tema a través de una dinámica de aprendizaje. La seleccionada es el teléfono que consiste en seleccionar a un padre de familia y presentarle un mensaje, que deban aprender y transmitir a los padres asistentes de manera personal y no en voz alta para que nadie escuche.</p> <p>El padre de familia dará el mensaje a otro, luego así sucesivamente hasta finalizar con el último que dará el mensaje en voz alta.</p>	<p>Juego del teléfono</p> <p>Uso de las Tecnológicas de información y comunicación (Tic)</p>	<p>Tarjeta con el mensaje</p> <p>Diapositivas</p> <p>Proyector</p>	30 minutos	Se evidenciará los defectos de la comunicación que puede afectar a las familias, cuando no existe dialogo.
<b>Desarrollo</b>	<p>El facilitador hablará sobre los problemas de comunicación en el hogar, para ello solicita a los padres de familia discutir que problemas de comunicación existen en la familia.</p> <p>La pregunta que se tratará es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo es la comunicación en el hogar?</li> <li>• ¿Qué problemas de comunicación existen?</li> <li>• ¿Habla usted con su hijo de los problemas familiares?</li> </ul>	<p>Discusión</p> <p>Grupos focales</p> <p>Video educativo</p> <p>Uso de las redes sociales</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Proyector</p> <p>Hoja A4</p>	60 minutos	Los padres reconocen los problemas de comunicación en su hogar para resolverlos.

	El facilitador presenta un video acerca de la comunicación que discutirán en grupo y se solicitará que escriban un Diario de recomendaciones para mejorar la comunicación en el hogar en grupos de cinco padres de familia y que deberán aplicar durante la duración del taller y registrarlo en cuaderno y compartirlo a través del grupo de WhatsApp que se creará.				
<b>Cierre</b>	Para finalizar se llegarán a las conclusiones finales y se pedirá cumplan con las recomendaciones mencionadas con anterioridad.	Discusión de cierre	Diapositivas Proyector	30 minutos	Los padres se comprometen a cumplir con las recomendaciones.
<b>Evaluación</b>	Para la evaluación se registra la ficha de logros que definen la frecuencia según las fases de la propuesta,				

Tabla 16.

## Taller 2

<b>Sesión: 2</b>					
<b>Tema:</b> Buenas relaciones familiares					
<b>Objetivo:</b> Mejorar las relaciones familiares a través de la identificación de los estilos de crianza de los padres.					
<b>Etapas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento/Técnica</b>	<b>Recurso</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Logro</b>
<b>Introducción</b>	El facilitador inicia con la presentación de un video acerca de las relaciones en familia. Se pedirá que los padres de familia hablen acerca del video y comparen con su vida en el hogar.	Discusión Grupos focales Video educativo	Video Proyector Computadora	30 minutos	<b>Los padres identifican los estilos de vida en sus hogares.</b>
<b>Desarrollo</b>	En el desarrollo se mencionará la importancia de las relaciones familiares. En grupo de discusión los padres de familia discutirán acerca del tipo de	Discusión	Proyector Computadora Hoja INEN A4 Diapositivas	60 minutos	Los padres identifican su estilo de crianza que influyen en las

	<p>relaciones familiares en si hogar, se les pedirá que escriban en una hoja sus características como padres. Los padres responderán a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Usted se considera un padre democrático?</li> <li>• ¿Usted se considera un padre estricto?</li> <li>• ¿Usted se considera un padre permisivo?</li> <li>• ¿Usted se considera un padre pasivo?</li> </ul> <p>Se pedirá que escriban en una cartulina su respuesta sin su nombre o apellido. El facilitador leerá algunas respuestas. Luego se presentará diapositivas y recomendaciones para mejorar las relaciones de los padres e hijos</p>	<p>Grupos focales</p> <p>Dinámicas de relaciones familiares</p>			relaciones familiares.
<b>Cierre</b>	El facilitador presenta un video final, para llegar a las conclusiones y recomendaciones finales acerca de las buenas relaciones en familia.	<p>Discusión</p> <p>Video educativo</p>	Proyector Computadora	30 minutos	Los padres reconocen como mejorar relaciones en la familia.
<b>Evaluación</b>	Para la evaluación se incluyen cuatro preguntas acerca de su comprensión acerca de las relaciones de la familia.				

**Tabla 17.**

*Taller 3*

<b>Sesión: 3</b>					
<b>Tema:</b>	Confianza entre padres e hijos y el uso de videojuegos en el hogar				
<b>Objetivo:</b>	Fomentar la confianza entre padres e hijos para el desarrollo de las relaciones familiares que influyan positivamente en uso adecuado de los videojuegos.				
<b>Etapas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento/Técnica</b>	<b>Recurso</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Logro</b>

<b>Introducción</b>	<p>El facilitador inicia con una pregunta ¿Creen que sus hijos les tiene suficiente confianza como para contarles sobre la trama de sus video juegos favoritos?</p> <p>Los padres a través de una conversación hablarán sobre el tema.</p> <p>Se presenta un video acerca de los videojuegos y su adecuado manejo de estos de forma introductoria.</p>	<p>Uso de Tecnologías de información y comunicación (TIC)</p> <p>Video educativo</p> <p>Discusión</p>	<p>Videos</p> <p>Diapositivas</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p>	30 minutos	<p>Los padres identifican la confianza que tienen sus hijos con ellos.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>Para esta fase se desarrolla dos juegos acerca de la confianza:</p> <p><b>Caída de la confianza</b></p> <p>Se divide al grupo en parejas. Un compañero se parará de espaldas al otro compañero. Después de una señal predeterminada, el primer compañero pondrá su cuerpo rígido y caerá hacia atrás hacia el otro compañero. El trabajo del segundo compañero es atrapar suavemente al primer compañero y evitar que golpee el suelo. A medida que los participantes se sienten más cómodos entre sí, la distancia entre ellos puede aumentar.</p> <p><b>Dibujar un gemelo</b></p> <p>Se divide el grupo en parejas y proporcione a cada equipo papel y bolígrafo. Pida a un miembro que haga un dibujo sin que el compañero lo vea. Cuando hayan terminado, es el turno del otro de hacer el mismo dibujo con instrucciones de su compañero de equipo.</p> <p>El compañero de equipo debe usar pistas para ayudar a su compañero a dibujar la misma imagen, sin compartir exactamente qué es. Entonces el equipo puede comparar sus dibujos.</p> <p>Luego de la actividad se pregunta lo siguiente:</p> <p>¿Cómo se sintió con la actividad propuesta?</p> <p>¿Cómo aplicaría las lecciones de los juegos en la relación de confianza con sus hijos?</p> <p>Posteriormente con diapositivas se explicará los riesgos de los videojuegos y se enseñará a crear espacios de confianza.</p>	<p>Dinámicas de habilidades sociales</p> <p>Discusión</p> <p>Preguntas y respuestas</p>	<p>Hoja INEN A4</p> <p>Bolígrafos</p> <p>Videos</p> <p>Diapositivas</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p>	60 minutos	<p>Los padres aprenden a desarrollar las habilidades de confianza.</p> <p>Los padres están más interesados en conocer el tipo de videojuegos que sus hijos prefieren.</p>

	El facilitador propondrá que identifique las actividades que realizan sus hijos de manera diaria. Se recomienda hacer un diario de las actividades con base a las preguntas: ¿Conoce usted que videojuegos prefieren sus hijos? ¿Con que frecuencia sus hijos juegan videojuegos? ¿Usted realizar alguna actividad con sus hijos para aprovechar el tiempo?  Con las preguntas se hará una discusión.				
<b>Cierre</b>	Para finalizar se recomienda actividades para aprovechar el tiempo libre y compartir con sus hijos espacios para entretenerse con videojuegos. Se llegan a las conclusiones finales. Se solicita que publiquen sus comentarios en el grupo de WhatsApp de padres de familia.	Conferencia y discusión Sobre videojuegos	Videos Diapositivas Proyector Computadora	30 minutos	Los padres aprenden recomendaciones para el uso adecuado de los videojuegos y desarrollar la confianza de sus hijos.
<b>Evaluación</b>	Con base a los logros considerados se desarrolla una evaluación cuantitativa que miden los resultados conseguidos del taller.				

Tabla 18.

## Taller 4

<b>Sesión: 4</b>					
<b>Tema:</b> Unión y el apoyo en el hogar					
<b>Objetivo:</b> Mejorar la unión y apoyo en el hogar para fortalecer la sociabilidad entre padres e hijos					
<b>Etapas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento/Técnica</b>	<b>Recurso</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Logro</b>
<b>Introducción</b>	El facilitador inicia presentando diapositivas con palabras relacionadas con la unión y apoyo en el hogar. Los padres de familia conversaran sobre cuáles son las más destacables. Se aplicará la siguiente dinámica denominada como tirar el globo. Este juego fomenta la cooperación, el movimiento físico y la coordinación. Puede incorporar fácilmente a varias personas. Con los globos	Conversatorio  Uso de tecnologías de información y comunicación	Diapositivas Proyector Computadora Cartulina con palabras clave sobre los valores. Globos	30 minutos	Los padres de familia identifican los valores vinculados a la unión y apoyo familiar.

	<p>inflados, se podrán de pie y lanzarán los globos al aire, la finalidad no permitir que toque el suelo golpeándolo suavemente hacia arriba y hacia el otro.</p>				
<b>Desarrollo</b>	<p>Para considerar el desarrollo de la Union y apoyo entre padres e hijos, se desarrollará una discusión sobre el siguiente párrafo:</p> <p>Se puede construir una relación positiva entre padres e hijos al estar en el momento con su hijo, pasar tiempo de calidad juntos y crear un entorno en el que se sientan cómodos para explorar. No existe un manual secreto o un enfoque garantizado para que esta relación funcione correctamente, y es probable que encuentre dificultades en el camino. Sin embargo, si sigue trabajando para mejorar su relación, su hijo seguramente florecerá.</p> <p>Los padres responderán las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo aplicarían ustedes en su hogar la frase en mención?</li> </ul> <p>Se desarrollará un grupo de discusión centrado en la pregunta y se pedirá que en grupos de cuatro generen ideas propias y las compartan con los participantes en el taller.</p> <p>El facilitador se encargará de brindar las siguientes recomendaciones a los padres de familia y sobre las mismas deberán crear grupos pequeños de discusión:</p> <p><b>Decir "te amo" a menudo:</b> A menudo se da a entender que aman a sus hijos, pero es necesario asegurarse y decírselo todos los días, sin importar la edad que tengan. Incluso cuando los hijos están siendo difíciles o hacen algo que no les gusta; esta puede ser una excelente oportunidad para recordarles que los aman incondicionalmente. Un simple "Te amo" puede tener un gran impacto en la relación a largo plazo con sus hijos.</p>	<p>Conversatorio Discusión</p> <p>Uso de tecnologías de información y comunicación Videojuegos</p>	<p>Diapositivas Proyector Computadora</p>	<p>60 minutos</p>	<p>Los padres aprenden a construir relaciones positivas con sus hijos.</p>

	<p><b>Establecer límites, reglas y consecuencias:</b> Los hijos necesitan estructura y orientación a medida que crecen y aprenden sobre el mundo que los rodea. Es necesario que hablen con sus hijos sobre lo que espera de ellos y asegurarse de que lo entiendan. Cuando se rompan las reglas, es necesario asegurarse de tener las consecuencias apropiadas para la edad y sea consistente con ellas.</p> <p><b>Escuchar y empatizar:</b> La conexión comienza con la escucha. Reconocer los sentimientos de los hijos, mostrar que los comprenden y asegurarles que están ahí para ayudarlos en lo que necesiten. Tratar de ver las cosas desde la perspectiva de los hijos. Al escuchar y empatizar con los hijos, comenzarán a fomentar el respeto mutuo.</p> <p><b>Estar disponible y sin distracciones:</b> Reservar solo 10 minutos al día para hablar con los hijos, sin distracciones, puede marcar una gran diferencia en el establecimiento de buenos hábitos de comunicación. Estas recomendaciones se compartirán en el grupo de WhatsApp y con un video que el facilitador mostrará en clases.</p>				
<b>Cierre</b>	<p>Luego de desarrollar las actividades los padres de familia discuten acerca de la unión y apoyo que dan a sus hijos y llegan en conjunto a conclusiones finales que se pide que lo compartan en el grupo. Para finalizar se brindan varias recomendaciones acerca de la unión familiar.</p>	<p>Conversatorio Discusión</p> <p>Uso de tecnologías de información y comunicación</p>	<p>Diapositivas Proyector Computadora</p>	<p>30 minutos</p>	<p>Los padres fortalecen la unión y apoyo familiar.</p>
<b>Evaluación</b>	<p>Para la evaluación se procede a definir el nivel de cumplimiento de los logros con una escala medible.</p>				

Tabla 19.

## Taller 5

<b>Sesión: 5</b>					
<b>Tema:</b> Desarrollo de habilidades sociales para resolver dificultades en la familia					
<b>Objetivo:</b> Fortalecer las habilidades sociales de los padres de familia que les ayuden a resolución de problemas en la familia.					
<b>Etapas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Procedimiento/Técnica</b>	<b>Recurso</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Logro</b>
<b>Introducción</b>	<p>El facilitador presenta un video a los padres que refleja los conflictos en la familia y sus consecuencias, entre ellas la adicción a los videojuegos. El taller inicia con un conversatorio acerca de sus opiniones sobre el conflicto.</p> <p>La dinámica que se implementará es el "Hockey con bolas de algodón". Este juego es una competencia, y también fomenta la respiración profunda y controlada. Los padres se sentarán uno frente al otro en una mesa despejada. Se podrá usar papel borrador o cualquier otro objeto pequeño para marcar una "meta" en cada lado de la mesa. Cada persona usará un sorbete para soplar una bola de algodón sobre la mesa, tratando de soplarla en la portería de la otra persona y mantenerla fuera de su propia portería, sin usar las manos. La actividad consistirá en un compartir un momento con otros y puede jugarse en el hogar.</p>	<p>Conversatorio</p> <p>Uso de tecnologías de información y comunicación</p> <p>Video</p> <p>Dinámicas grupales</p>	<p>Videos</p> <p>Diapositivas</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Mesa, sillas, pajitas, una bola de algodón y papel de reciclaje.</p>	30 minutos	Los padres reconocer el problema de los conflictos familiares y discuten sus factores.
<b>Desarrollo</b>	<p>La actividad consistirá en presentar el siguiente argumento acerca del conflicto en la familia.</p> <p>Las familias son sorprendentemente resilientes, generalmente capaces de resistir y recuperarse de conflictos severos entre miembros y regresar rápidamente a patrones interactivos. Sin embargo, la repetición de</p>	<p>Conversatorio</p> <p>Discusión</p> <p>Uso de tecnologías de información y comunicación</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora</p> <p>Videos</p>	60 minutos	Los padres aprenden pautas para manejar conflictos con sus hijos a través de la escucha y diálogo.

	<p>patrones de conflicto puede ser perjudicial para los miembros de la familia, especialmente para los niños y adolescentes, lo que afecta negativamente el bienestar mental y físico</p> <p>Los padres de familia responderán las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Considera usted que existen patrones de conflicto en el hogar?</li> <li>• ¿Su familia ha podido recuperarse de patrones de conflicto?</li> <li>• ¿Qué consecuencias ha tenido los conflictos en el hogar?</li> <li>• ¿La adicción a los videojuegos es consecuencia de los patrones de conflicto?</li> </ul> <p>Es necesario que los padres trabajen en resolver conflictos la actividad consistirá en enseñar a los padres con base a las recomendaciones:</p> <p>1. Hacer contacto visual: Muchas veces los hijos no escuchan cuando los padres les hablan. Sus ojos están pegados a la televisión o están absortos en un juego que están jugando. Muchos padres responden enfadándose y gritando, haciendo que “se desconecten del ruido”. El padre puede caminar hacia sus hijos, ponerse a la altura de los ojos, hacer contacto visual y hablar con él. Si nunca lo han hecho, puede desafiarlo, pero debe mantenerse la calma y dé instrucciones claras.</p> <p>2. A-C-T: Se puede usar la técnica A-C-T:</p>				
--	---	--	--	--	--

	<p>A—Reconocer el sentimiento. Usar una oración para que comprendan lo que desea el padre.</p> <p>C—Comunicar el límite. Los padres deben hacerles saber el límite de su comportamiento.</p> <p>T—Alternativa objetivo. Los padres darán un comportamiento alternativo para que no se obsesionen con lo inapropiado.</p> <p>3. Establecer consecuencias claras: Establecer una consecuencia responsable de hacer una elección de comportamiento adecuada, en lugar de sentir que lo está castigando.</p> <p><b>4. Dar Opciones:</b> Los padres pueden darles dos opciones. Una elección puede hacer que sientan valorados. También puede evitar que se sienten como si estuvieran atascados con una decisión tomada por sus padres.</p>				
<b>Cierre</b>	Para finalizar a través de una lluvia de ideas de todos los participantes se llega a las conclusiones finales acerca de los talleres y se dan recomendaciones de recursos web que pueden ver para mejorar sus relaciones familiares.	Conversatorio Discusión	Diapositivas Proyector Computadora	30 minutos	
<b>Evaluación</b>	Para la evaluación final se diseña una encuesta dirigida a los padres acerca de la sociabilidad familiar y el uso adecuado de videojuegos con lo aprendido.				

### 3.5.5 Evaluación

**Tabla 20.**

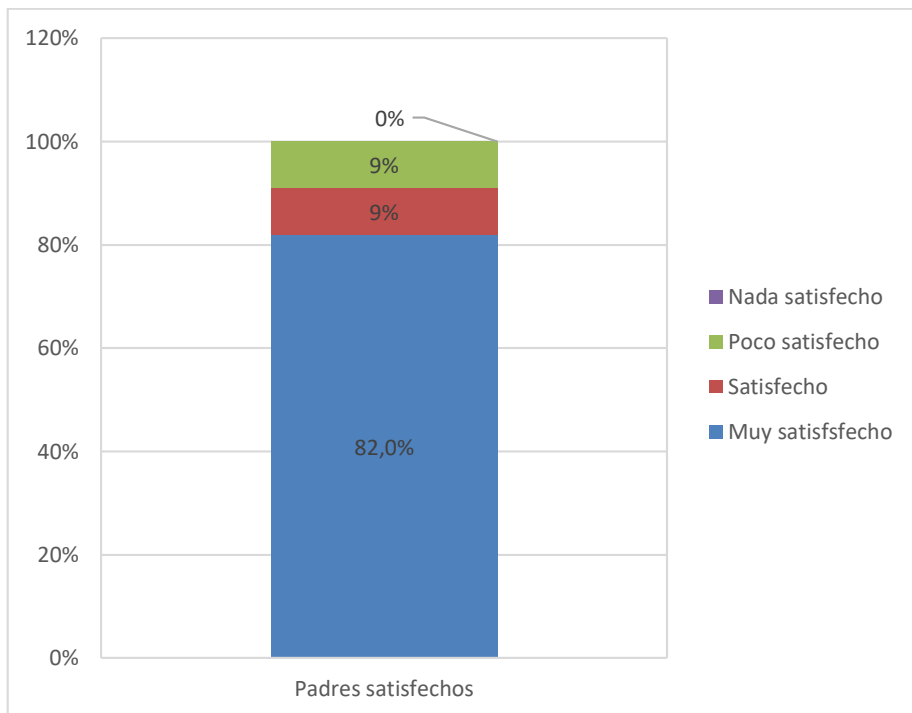
*Ficha 1. Matriz*

Talleres	Resultados	Evaluación			
		Si Logró	No logro	Parcialmente lo logro	En proceso
<b>Comunicación en la familia</b>	La comunicación se fortalece en las familias participantes.				x
<b>Buenas relaciones familiares</b>	Los padres e hijos tienen mejores relaciones familiares.				x
<b>Confianza entre padres e hijos y el uso de videojuegos en el hogar</b>	Los padres conocen técnicas que les ayudan a fomentar la confianza.				x
<b>Unión y el apoyo en hogar</b>	Las familias desarrollan su unión y apoyo familiar.				x
<b>Desarrollo de habilidades sociales para resolver dificultades en la familia</b>	Los padres desarrollan habilidades que les favorece en resolución de conflictos				x
<b>Autoevaluación de la experiencia por el investigador</b>					
Fortalezas					Debilidades
Compromiso de los padres.					Los tipos de
Participación de los padres en los talleres.					estilos de
					crianza
					afianzados
					en el hogar.

Para empezar la evaluaciones se definieron los niveles de satisfacción expuestos en la figura 10, se presentan las evidencias iniciales de los primeros talleres realizados desde noviembre. El 82% se encuentran muy satisfecho con las habilidades sociofamiliares que están adquiriendo las evaluaciones se desarrollaran posterior a la finalización de los talleres y largo plazo.

**Figura 10.**

*Nivel de satisfacción inicial con los talleres implementados*



**Nota.** Evaluación inicial de los talleres de los nivel de satisfacción de los padres que tiene como fin presentar logros iniciales.

## Conclusiones

Según los objetivos específicos planteados se presentan las siguientes conclusiones que representan los hallazgos de mayor relevancia de la investigación:

Las evidencias identifican que los estudiantes no tienen problemas de adicciones en cuanto a la utilización de los videojuegos, la frecuencia es media en los ítems acerca del tiempo por parte de los estudiantes, aunque existe un riesgo que es necesario prevenir y el tiempo de frecuencia es normal por el acceso a tecnologías de información y comunicación hay mayor facilidad para descargarse videojuegos en las diferentes explicaciones. El 4,5% tiene adicción a los videojuegos, mientras que el 13,6% se encuentra en posible riesgo sino se implementan medidas de prevención

La relación entre la sociabilidad familiar y el uso de videojuegos se desarrolla a través de los hallazgos del cuestionario aplicado a los padres de familia que indica que las dimensiones tienen un nivel medio, la unión – apoyo y expresión - tiene con el 54,5%, mientras que las dificultades tuvieron el 45,5%. En el caso de los estudiantes es similar el nivel, pero con una variación en los porcentajes con el 81,8% y 63,6%, La expresión forma parte de la comunicación familiar, el uso de las Tic ha influido en la dimensión relacionada en la capacidad de padres e hijos para expresar sus emociones, sentimientos y tener la suficiente confianza para contar sus pasatiempos y preferencias, por ende, la frecuencia de utilización de videojuegos por parte de los estudiantes influye de manera significativa en los niveles de sociabilidad familiar específicamente en la expresión de sus emociones con los otros miembros de la familia. El cuestionario ERI aplicado a los estudiantes y padres de familia y el test de videojuegos tuvieron una relación significativa, la dimensión de expresión y la evasión con un p valor de 0,039 y 0,012. El resultado general del uso de videojuegos manifiesta relaciones significativas y la expresión con 0,015 y 0,022.

La propuesta consistió en proponer talleres con el fin de crear espacios formativos dirigidos a los padres de familia, en total se planificaron 5 talleres con cinco temáticas, los padres comprenderán las dimensiones de la sociabilidad familiar, intercambiándose opiniones, discusiones y desarrollándose dinámicas familiares que mejoren la unión – apoyo, la expresión y aprendan acerca de la resolución de problemas, por ende, se propusieron evaluaciones cualitativas de los participantes, de las cuales se obtendrán evidencias posteriormente a finalizar los talleres que se encuentran en proceso de ejecución que se acabará de cumplir en el mes de abril, sino existen cambios en el cronograma que se definió en 6 meses, sumado a que los nivel de comprensión requiere una evaluación futura a largo plazo porque la formación de habilidades sociofamiliares requiere actividades lúdicas y aprendizaje experiencial, por lo cual se puede establecer solamente el nivel de satisfacción con un 82% por parte de los padres participantes, según los primeros hallazgos encontrados.

## Recomendaciones

Evaluar frecuentemente el uso de videojuegos de los estudiantes a través de test relacionados con la frecuencia y el riesgo en la salud mental, planteados en el presente trabajo, desarrollándose encuestas complementarias para recoger datos puntuales de preferencias y opiniones con la participación de padres de familia y sus hijos, direccionándose al grupo de riesgo, que ayuden a definir la presencia de evasión del entorno y consecuencias negativas en la salud mental, comparándose hallazgos anteriores que establezcan la frecuencia y el uso de estos recursos de entretenimiento y la mayor accesibilidad por las Tic.

Analizar las relaciones familiares de los estudiantes, enfocándose en definir los estilos de crianza de los padres, el nivel de comunicación, la unión, el apoyo y las dificultades que pueden presentarse en los hogares, aplicándose test de estilos de crianza que la literatura en psicológica proporciona y puede brindar aspectos sociofamiliares de los padres y su manera de educar a sus hijos.

Implementar 5 talleres de comunicación en el hogar y el aprovechamiento de tiempo libre entre padres e hijos con el apoyo del DECE y el Comité de padres de familia de la institución educativa, que les ayuden a desarrollar competencias y habilidades sociales enfocada a la buena comunicación, a la resolución de problemas en el hogar, tanto para que los padres conozcan los intereses de sus hijos relacionados con el uso de videojuegos como también desarrollar relaciones familiares de confianza reflejada en la capacidad de los estudiantes para conversar con sus padres acerca de sus motivaciones, gustos y preferencias.

## Referencias

- Ahmed, G. K., Abdalla, A. A., Mohamed, A. M., Mohamed, L. A., y shamaa, H. A. (2022). Relation between internet gaming addiction and comorbid psychiatric disorders and emotion avoidance among adolescents: A cross-sectional study. *Psychiatry Research*, 312, 114584. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.psychres.2022.114584>
- Andrade, L., Carbonell, X., y López Guerra, V. M. (2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions*, 19(1), 1–10. <https://ojs.haaj.org/?journal=haajpage=articleyop=viewypath%5B%5D=391>
- Ankara, H. G., y Baykal, D. (2022). The socioeconomic and sociodemographic factors affecting digital gaming addiction among Generation Z. *Telematics and Informatics Reports*, 8, 100032. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.teler.2022.100032>
- Asociación Estadounidense de Psiquiatría. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-5* (Quinta edi). American Psychiatric Association. [Google Scholar].
- Barragán Martín, A. B., Molero Jurado, M. D. M., Pérez-Fuentes, M. D. C., Oropesa Ruiz, N. F., Martos Martínez, Á., Simón Márquez, M. D. M., y Gázquez Linares, J. J. (2021). Interpersonal support, emotional intelligence and family function in adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph18105145>
- Bean, A. M., Nielsen, R. K. L., van Rooij, A. J., y Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48, 378–389. <https://doi.org/10.1037/pro0000150>
- Castro Castañeda, R., Vargas Jiménez, E., Núñez Fadda, S. M., Callejas Jerónimo, J. E., y Musitu Ochoa, G. (2021). Análisis Psicométrico de la Escala de Relaciones Intrafamiliares. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación – e Avaliação Psicológica*, 58(1), 19–33. <https://doi.org/10.21865/ridep58.1.02>

- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J. M., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., Lopez-Morrón, M. R., Batalla-Martinez, C., y Toran-Monserrat, P. (2014). El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303. <https://doi.org/10.20882/adicciones.31>
- Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T., Li, D., y Khoo, A. (2010). Pathological Video-Gaming among Singaporean Youth. *Annals Academy of Medicine*, 39, 822–829. <https://doi.org/10.47102/annals-acadmedsg.V39N11p822>
- Choo, H., Sim, T., Liau, A., Gentile, D., y Khoo, A. (2015). Parental Influences on Pathological Symptoms of Video-Gaming Among Children and Adolescents: A Prospective Study. *Journal of Child and Family Studies*, 24. <https://doi.org/10.1007/s10826-014-9949-9>
- De la Fuente, I., Rodríguez, A., y Mateos, N. E. (2019). Measure of perceived social support during adolescence (Apik). *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 9(2), 83–94. <https://doi.org/10.30552/ejihpe.v9i2.322>
- Díaz Rosado, M., Arenas Interian, C., y Vela León, F. E. (2021). El impacto de los videojuegos en el área socio-académica de los alumnos de nivel medio superior: Caso Cobacam, Plantel 09 Champotón. *Conciencia Tecnológica*, 61. <https://www.redalyc.org/journal/944/94467989008/>
- Donati, M. A., Chiesi, F., Ammannato, G., y Primi, C. (2015). Versatility and addiction in gaming: the number of video-game genres played is associated with pathological gaming in male adolescents. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 18(2), 129–132. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0342>
- Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., y Primi, C. (2021). Gaming among children and adolescents during the covid-19 lockdown: The role of parents in time spent on video games and gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>
- Fernández, O., Ramos, E., Goñi, E., y Rodríguez, A. (2020). The role of social support in

- school adjustment during secondary education. *Psicothema*, 32(1), 100–107.  
<https://doi.org/10.7334/psicothema2019.125>
- García-Oliva, C., y Piqueras, J. A. (2016). Experiential Avoidance and Technological Addictions in Adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 5(2), 293–303.  
<https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.041>
- Gee, J. P. (2006). Are Video Games Good for Learning? *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(3), 172–183. <https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2006-03-02>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P., y Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key factor. *Entertainment Computing*, 34, 100366. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100366>
- Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., y Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(3), 162–168. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0248>
- Hess, S. (2022). Effects of Inter-Parental Conflict on Children's Social Well-Being and the Mediation Role of Parenting Behavior. *Applied Research in Quality of Life*, 17(4), 2059–2085. <https://doi.org/10.1007/s11482-021-10022-y>
- Ibabe, I., y Bentler, P. M. (2016). The Contribution of Family Relationships to Child-to-Parent Violence. *Journal of Family Violence*, 31(2), 259–269. <https://doi.org/10.1007/s10896-015-9764-0>
- Karayagiz Muslu, G., y Aygun, O. (2020). An Analysis of Computer Game Addiction in Primary School Children and Its Affecting Factors. *Journal of Addictions Nursing*, 31(1). [https://journals.lww.com/jan/Fulltext/2020/01000/An\\_Analysis\\_of\\_Computer\\_Game\\_Addiction\\_in\\_Primary.6.aspx](https://journals.lww.com/jan/Fulltext/2020/01000/An_Analysis_of_Computer_Game_Addiction_in_Primary.6.aspx)
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., y Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186.

<https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>

- Kurock, R., Gruchel, N., Bonanati, S., y Buhl, H. M. (2022). Family Climate and Social Adaptation of Adolescents in Community Samples: A Systematic Review. *Adolescent Research Review*, 7(4), 551–563. <https://doi.org/10.1007/s40894-022-00189-2>
- Levin, K. A., Dallago, L., y Currie, C. (2012). The Association Between Adolescent Life Satisfaction, Family Structure, Family Affluence and Gender Differences in Parent–Child Communication. *Social Indicators Research*, 106(2), 287–305. <https://doi.org/10.1007/s11205-011-9804-y>
- Li, W., Garland, E. L., y Howard, M. O. (2014). Family factors in Internet addiction among Chinese youth: A review of English- and Chinese-language studies. *Computers in Human Behavior*, 31, 393–411. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.11.004>
- Lin, L., Wang, F., Xu, M., Li, L., Lu, J., y Zhou, X. (2019). Mental Health among Left-Behind Children in Rural China in Relation to Parent-Child Communication. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 16(10).
- Llort, J. (2019). 3 factores a tener en cuenta para crear un videojuego. <https://cipsa.net/3-factores-crear-videojuego/>
- Lobel, A., Engels, R. C. M. E., Stone, L. L., Burk, W. J., y Granic, I. (2017). Video Gaming and Children’s Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46(4), 884–897. <https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Lyons, E. J., Tate, D. F., Ward, D. S., Bowling, J. M., Ribisl, K. M., y Kalyararaman, S. (2011). Energy Expenditure and Enjoyment during Video Game Play: Differences by Game Type. *Medicine y Science in Sports y Exercise*, 43(10), 1987–1993. <https://doi.org/10.1249/MSS.0b013e318216ebf3>.Energy
- Marco, C., y Chóliz, M. (2013). Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 13(3), 125–141.
- Martínez, I., Murgui, S., Garcia, O. F., y Garcia, F. (2019). Parenting in the digital era: Protective and risk parenting styles for traditional bullying and cyberbullying victimization.

*Computers in Human Behavior*, 90, 84–92.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.036>

Mendo-Lázaro, S., León-del-Barco, B., Polo-del-Río, M.-I., Yuste-Tosina, R., y López-Ramos, V.-M. (2019). The Role of Parental Acceptance – Rejection in Emotional Instability During Adolescence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16. <https://doi.org/10.3390/ijerph16071194>

Mihara, S., y Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425–444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>

Mitic, M., Woodcock, K. A., Amering, M., Krammer, I., Stiehl, K. A. M., Zehetmayer, S., y Schrank, B. (2021). Toward an Integrated Model of Supportive Peer Relationships in Early Adolescence: A Systematic Review and Exploratory Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 12(February), 1–28. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.589403>

Nielsen. (2020). 3, 2, 1 ¡Vamos! El videojuego alcanza su máximo nivel durante COVID-19. *Medios de Comunicación*. <https://www.nielsen.com/es/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>

Nilsson, A., Rosendahl, I., y Jayaram-Lindström, N. (2022). Gaming and social media use among adolescents in the midst of the COVID-19 pandemic. *NAD Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 39(4), 347–361. <https://doi.org/10.1177/14550725221074997>

Pairumani, R. (2017). Influencia de las relaciones intrafamiliares, en el rendimiento académico en niños (as) de 10 y 11 años, que asisten a la Comunidad de Educación Integral (CEI). *Revista de Investigación Psicológica*, 18, 87–108. <http://www.revistaespacios.com/a18v39n29/18392923.html>

Pérez-Fuentes, M. D. C., Jurado, M. D. M. M., Martín, A. B. B., y Linares, J. J. G. (2019). Family functioning, emotional intelligence, and values: Analysis of the relationship with aggressive behavior in adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph16030478>

Qi, H., Kang, Q., y Bi, C. (2022). How Does the Parent–Adolescent Relationship Affect

- Adolescent Internet Addiction? Parents' Distinctive Influences. *Frontiers in Psychology*, 13(June), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.886168>
- Reach Out. (2022). *Family conflict and teenagers*. <https://parents.au.reachout.com/common-concerns/everyday-issues/family-conflict-and-teenagers>
- Rehbein, F., y Baier, D. (2013). Risk Factors of Video Game Addiction A 5-Year Longitudinal Study. *Journal of Media Psychology*, 25(3), 118–128. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000093>
- Rehbein, F., Kleimann, M., y Mössle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 13(3), 269–277. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., y Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences? *Computers in Human Behavior*, 55, 729–735. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.016>
- Ridders, W., Lawrence, D., Hafekost, J., y Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia - results from the second Child and Adolescent Survey of Mental Health and Wellbeing. *BMC Public Health*, 16, 399. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3058-1>
- Rivera Heredia, M. E. R., y Andrade Palos, P. (2010). Escala de evaluación de las Relaciones intrafamiliares.(ERI). *Uaricha Revista de Psicología*, 14, 12–29.
- Rodríguez, M. R., y Padilla, F. M. G. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(2), 575–591. <https://doi.org/10.6018/EGLOBAL.438641>
- Rumpf, H. J., Achab, S., Billieux, J., Bowden-Jones, H., Carragher, N., Demetrovics, Z., Higuchi, S., King, D. L., Mann, K., Potenza, M., Saunders, J. B., Abbott, M., Ambekar, A., Aricak, O. T., Assanangkornchai, S., Bahar, N., Borges, G., Brand, M., Mei-Lo Chan, E., ... Poznyak, V. (2018). Including gaming disorder in the ICD-11: The need to do so from

- a clinical and public health perspective: Commentary on: A weak scientific basis for gaming disorder: Let us err on the side of caution (van Rooij et al., 2018). *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 556–561. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.59>
- Schneider, L. A., King, D. L., y Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Shariff's Passion Blog. (2014). *Classification of Video Games*. <https://sites.psu.edu/shariffspassionblog/2014/09/26/classification-of-video-games/>
- Sheng, J. R., Wang, J. L., y Wang, H. Z. (2019). The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7(SEP), 5–10. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Shin, W., y Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media y Society*, 13(6), 945–962. <https://doi.org/10.1177/1461444810388025>
- Shoshani, A., Braverman, S., y Meirou, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114, 106578. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Skripkauskaite, S., Hawk, S. T., Branje, S. J. T., Koot, H. M., van Lier, P. A. C., y Meeus, W. (2015). Reactive and proactive aggression: Differential links with emotion regulation difficulties, maternal criticism in adolescence. *Aggressive Behavior*, 41(3), 214–226. <https://doi.org/10.1002/ab.21583>
- Tejeiro, R., y Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97, 1601–1606. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1ytype=pdfydoi=72ef661a052be7685d93c79011ba4a5fbcf308f7>.
- The Nielsen Company. (2017). Games 360 U.S. report 2017. *Nielsen Games*. <http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports/2017/us-games-360-report-2017.html>

- Verheijen, G. P., Stoltz, S. E. M. J., van den Berg, Y. H. M., y Cillessen, A. H. N. (2019). The influence of competitive and cooperative video games on behavior during play and friendship quality in adolescence. *Computers in Human Behavior*, *91*, 297–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.023>
- Von Der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W., y Egloff, B. (2019). The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, *10*(JULY), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>
- Wang, C.-W., Chan, C. L. W., Mak, K.-K., Ho, S.-Y., Wong, P. W. C., y Ho, R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: a pilot study. *The Scientific World Journal*, *14*, 1. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Wang, H. R., Cho, H., y Kim, D.-J. (2018). Prevalence and correlates of comorbid depression in a nonclinical online sample with DSM-5 internet gaming disorder. *Journal of Affective Disorders*, *226*, 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jad.2017.08.005>
- Wang, R., Li, D., Zhang, J., Song, G., Liu, Q., y Tang, X. (2022). The Relationship Between Parent-Adolescent Communication and Depressive Symptoms: The Roles of School Life Experience, Learning Difficulties and Confidence in the Future. *Psychology Research and Behavior Management*, *15*(May), 1295–1310. <https://doi.org/10.2147/PRBM.S345009>
- Yayman, E., y Bilgin, O. (2020). Relationship between social media addiction, game addiction and family functions. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, *9*(4), 979–986. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20680>
- Yu, X., Kong, X., Cao, Z., Chen, Z., Zhang, L., y Yu, B. (2022). Social Support and Family Functioning during Adolescence: A Two-Wave Cross-Lagged Study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *19*(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph19106327>
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A., y Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. In *Addiction y*

*health* (Vol. 2, Issues 3–4).

Zhang, L., Ma, X., Yu, X., Ye, M., Li, N., Lu, S., y Wang, J. (2021). Childhood trauma and psychological distress: A serial mediation model among chinese adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(13).  
<https://doi.org/10.3390/ijerph18136808>

## Apéndice

### Apéndice A. Escalas para la evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I.)

#### Instrucciones De Aplicación

Ayúdanos a conocer cómo funcionan las familias en México, con base en la experiencia y opinión que tienes sobre tu propia familia. La información que tú proporcionas será estrictamente confidencial. Recuerda que lo importante es conocer TU punto de vista. Trata de ser lo más sincero y espontáneo posible. Gracias por tu colaboración.

A continuación, se presentan una serie de frases que se refieren a aspectos relacionados con TU FAMILIA. Indica cruzando con una X (equis) el número que mejor se adecue a la forma de actuar de tu familia, basándote en la siguiente escala:

TA = 5 = TOTALMENTE DE ACUERDO

A = 4 = DE ACUERDO

N = 3 = NEUTRAL (NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO)

D = 2 = EN DESACUERDO

TD = 1 = TOTALMENTE EN DESACUERDO

<b>EVALUACIÓN DE LAS RELACIONES INTRAFAMILIARES</b>		<b>TA</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>TD</b>
<b>Versión larga hasta el reactivo 56 y versión intermedia hasta el reactivo 37</b>						
<b>1</b>	En mi familia hablamos con franqueza.	5	4	3	2	1
<b>2</b>	Nuestra familia no hace las cosas junta.	5	4	3	2	1
<b>3</b>	Mis padres me animan a expresar abiertamente mis puntos de vista.	5	4	3	2	1
<b>4</b>	Hay muchos malos sentimientos en la familia.	5	4	3	2	1
<b>5</b>	Los miembros de la familia acostumbran a hacer cosas juntos.	5	4	3	2	1
<b>6</b>	En casa acostumbramos a expresar nuestras ideas.	5	4	3	2	1
<b>7</b>	Me avergüenza mostrar mis emociones frente a la familia.	5	4	3	2	1
<b>8</b>	En nuestra familia es importante para todos expresar nuestras opiniones.	5	4	3	2	1
<b>9</b>	Frecuentemente tengo que adivinar sobre qué piensan los otros miembros de la familia o sobre cómo se sienten.	5	4	3	2	1
<b>EVALUACIÓN DE LAS RELACIONES INTRAFAMILIARES</b>		<b>TA</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>TD</b>
<b>Versión larga hasta el reactivo 56 y versión intermedia hasta el reactivo 37</b>						
<b>10</b>	Somos una familia cariñosa.	5	4	3	2	1
<b>11</b>	Mi familia me escucha.	5	4	3	2	1

12	Es difícil llegar a un acuerdo con mi familia.	5	4	3	2	1
13	En mi familia expresamos abiertamente nuestro cariño.	5	4	3	2	1
14	En mi familia, nadie se preocupa por los sentimientos de los demás.	5	4	3	2	1
15	En nuestra familia hay un sentimiento de unión.	5	4	3	2	1
16	En mi familia, yo me siento libre de expresar mis opiniones.	5	4	3	2	1
17	La atmósfera de mi familia usualmente es desagradable.	5	4	3	2	1
18	Los miembros de la familia nos sentimos libres de decir lo que traemos en mente.	5	4	3	2	1
19	Generalmente nos desquitamos con la misma persona de la familia cuando algo sale mal.	5	4	3	2	1
20	Mi familia es cálida y nos brinda apoyo.	5	4	3	2	1
21	Cada miembro de la familia aporta algo en las decisiones familiares importantes	5	4	3	2	1
22	Encuentro difícil expresar mis opiniones en la familia.	5	4	3	2	1
23	En nuestra familia a cada quien le es fácil expresar su opinión.	5	4	3	2	1
24	Cuando tengo algún problema no se lo platico a mi familia.	5	4	3	2	1
25	Nuestra familia acostumbra a hacer actividades en conjunto.	5	4	3	2	1
26	Nosotros somos francos unos con otros.	5	4	3	2	1
27	Es difícil saber cuáles son las reglas que se siguen en nuestra familia.	5	4	3	2	1
28	En mi familia acostumbramos a discutir nuestros problemas.	5	4	3	2	1
29	Los miembros de la familia no son muy receptivos para los puntos de vista de los demás.	5	4	3	2	1
30	Los miembros de la familia de verdad nos ayudamos y apoyamos unos a otros.	5	4	3	2	1

**EVALUACIÓN DE LAS RELACIONES INTRAFAMILIARES**      **TA   A   N   D   TD**  
**Versión larga hasta el reactivo 56 y versión intermedia hasta el reactivo 37**

31	En mi familia, yo puedo expresar cualquier sentimiento que tenga.	5	4	3	2	1
32	Los conflictos en mi familia nunca se resuelven.	5	4	3	2	1
33	En mi familia expresamos abiertamente nuestras emociones.	5	4	3	2	1
34	Si las reglas se rompen no sabemos que esperar.	5	4	3	2	1
35	Las comidas en mi casa usualmente son amigables y placenteras.	5	4	3	2	1
36	En mi familia nos decimos las cosas abiertamente.	5	4	3	2	1
37	Muchas veces los miembros de la familia se callan sus sentimientos para ellos mismos	5	4	3	2	1
38	Nos contamos nuestros problemas unos a otros.	5	4	3	2	1
39	Generalmente cuando surge un problema cada miembro de la familia confía solo en sí mismo.	5	4	3	2	1
40	Mi familia tiene todas las cualidades que yo siempre quise en una familia.	5	4	3	2	1

41	En mi familia, yo siento que puedo hablar las cosas y solucionar los problemas.	5	4	3	2	1
42	Nuestra familia no habla de sus problemas.	5	4	3	2	1
43	Cuando surgen problemas toda la familia se compromete a resolverlos.	5	4	3	2	1
44	El tomar decisiones es un problema en nuestra familia.	5	4	3	2	1
45	Los miembros de la familia realmente se apoyan.	5	4	3	2	1
46	En mi casa respetamos nuestras propias reglas de conducta.	5	4	3	2	1
47	En nuestra familia, cuando alguien se queja otro se molesta.	5	4	3	2	1
48	Si hay algún desacuerdo en la familia, tratamos de suavizar las cosas y de mantener la paz.	5	4	3	2	1
49	Nuestras decisiones no son propias, sino que están forzadas por cosas fuera de nuestro control.	5	4	3	2	1
50	La gente de mi familia frecuentemente se disculpa de sus errores.	5	4	3	2	1
51	La disciplina es razonable y justa en nuestra familia.	5	4	3	2	1
52	Los miembros de la familia no concordamos unos con otros al tomar decisiones.	5	4	3	2	1

#### **EVALUACIÓN DE LAS RELACIONES INTRAFAMILIARES**

**Versión larga hasta el reactivo 56 y versión intermedia hasta el reactivo 37**

**TA A N D TD**

53	Todo funciona en nuestra familia.	5	4	3	2	1
54	Peleamos mucho en nuestra familia.	5	4	3	2	1
55	Los miembros de la familia nos animamos unos a otros a defender nuestros derechos.	5	4	3	2	1
56	Las tareas familiares no están lo suficientemente bien distribuidas.	5	4	3	2	1

## Apéndice B. Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV)

Edad \_\_\_\_\_ Curso \_\_\_\_\_ Sexo: M \_\_\_ F \_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

*A continuación, encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.*

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	A	b	c	d
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	A	b	c	d
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	A	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	A	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	A	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	A	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	A	b	c	d
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	A	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	A	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	A	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	A	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	A	b	c	d
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	A	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	A	b	c	d
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	A	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	A	b	c	d
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	A	b	c	d

### Apéndice C. Consentimiento informado

#### Apéndice D. Estadísticos descriptivos del cuestionario de padres de familia

**Tabla 21.**

*Estadísticos descriptivos del cuestionario ERI de padres de familia*

	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
1. En mi familia hablamos con franqueza.	2,00	5,00	3,0455	1,17422
2. Nuestra familia no hace las cosas junta.	1,00	5,00	2,8182	1,29601
3. Incentivo a mis hijos a expresar sus puntos de vista.	2,00	5,00	3,0909	1,23091
4. Hay muchos malos sentimientos en la familia.	1,00	4,00	2,4545	,91168
5. Los miembros de la familia acostumbran a hacer cosas juntos.	1,00	5,00	2,9091	1,37699
6. En casa acostumbramos a expresar nuestras ideas.	2,00	5,00	3,0000	1,11270
7. Me avergüenza mostrar mis emociones frente a la familia.	1,00	5,00	2,6364	1,25529
8. En nuestra familia es importante para todos expresar nuestras opiniones.	1,00	5,00	2,9091	1,15095
9. Frecuentemente tengo que adivinar sobre qué piensan los otros miembros de la familia o sobre cómo se sienten.	1,00	5,00	3,1364	,88884
10. Somos una familia cariñosa.	2,00	5,00	3,5455	,80043
11. Mi familia me escucha.	1,00	5,00	2,9091	1,19160
12. Es difícil llegar a un acuerdo con mi familia.	1,00	5,00	3,0455	1,09010
13. En mi familia expresamos abiertamente nuestro cariño.	2,00	5,00	3,9091	,68376
14. En mi familia, nadie se preocupa por los sentimientos de los demás.	1,00	4,00	2,5909	,90812
15. En nuestra familia hay un sentimiento de unión.	2,00	5,00	3,6364	,84771
16. En mi familia, yo me siento libre de expresar mis opiniones.	1,00	5,00	2,6818	1,21052
17. La atmósfera de mi familia usualmente es desagradable.	1,00	4,00	2,5455	1,01076

18. Los miembros de la familia nos sentimos libres de decir lo que traemos en mente.	1,00	5,00	2,9091	1,10880
19. Generalmente nos desquitamos con la misma persona de la familia cuando algo sale mal.	1,00	4,00	2,4091	1,00755
20. Mi familia es cálida y nos brinda apoyo.	2,00	5,00	3,6364	,90214
21. Cada miembro de la familia aporta algo en las decisiones familiares importantes	2,00	5,00	3,1364	1,16682
22. Encuentro difícil expresar mis opiniones en la familia.	1,00	5,00	2,9091	1,26901
23. En nuestra familia a cada quien le es fácil expresar su opinión.	2,00	5,00	2,9091	1,01929
24. Cuando tengo algún problema no se lo platico a mi familia.	1,00	5,00	3,0000	1,11270
25. Nuestra familia acostumbra a hacer actividades en conjunto.	1,00	5,00	3,2727	,98473
26. Nosotros somos francos unos con otros.	2,00	5,00	3,3182	,99457
27. Es difícil saber cuáles son las reglas que se siguen en nuestra familia.	1,00	5,00	3,1818	1,56255
28. En mi familia acostumbramos a discutir nuestros problemas.	2,00	5,00	3,5000	,80178
29. Los miembros de la familia no son muy receptivos para los puntos de vista de los demás.	1,00	5,00	2,7727	1,02036
30. Los miembros de la familia de verdad nos ayudamos y apoyamos unos a otros.	2,00	5,00	3,8636	,88884
31. En mi familia, yo puedo expresar cualquier sentimiento que tenga.	1,00	5,00	3,2727	1,07711
32. Los conflictos en mi familia nunca se resuelven.	1,00	5,00	2,6818	1,12911
33. En mi familia expresamos abiertamente nuestras emociones.	2,00	5,00	3,5909	,85407
34. Si las reglas se rompen no sabemos que esperar.	1,00	5,00	3,4091	,95912
35. Las comidas en mi casa, usualmente son amigables y placenteras.	2,00	5,00	3,7273	,82703
36. En mi familia nos decimos las cosas abiertamente.	1,00	5,00	3,0909	1,10880
37. Muchas veces los miembros de la familia se callan sus sentimientos para ellos mismos	1,00	5,00	3,1818	1,09702

## Apéndice E. Estadísticos descriptivos del cuestionario de estudiantes

**Tabla 22.**

*Estadísticos descriptivos del cuestionario de estudiantes*

	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
1. En mi familia hablamos con franqueza.	2,00	4,00	2,3182	,64633
2. Nuestra familia no hace las cosas junta.	1,00	4,00	2,2273	,61193
3. Mis padres me animan a expresar abiertamente mis puntos de vista.	2,00	4,00	2,3636	,72673
4. Hay muchos malos sentimientos en la familia.	1,00	3,00	2,8182	,50108
5. Los miembros de la familia acostumbran a hacer cosas juntos.	1,00	4,00	2,1364	,77432
6. En casa acostumbramos a expresar nuestras ideas.	2,00	4,00	2,3182	,56790
7. Me avergüenza mostrar mis emociones frente a la familia.	2,00	5,00	2,5455	1,01076
8. En nuestra familia es importante para todos expresar nuestras opiniones.	2,00	4,00	2,3182	,64633
9. Frecuentemente tengo que adivinar sobre qué piensa los otros miembros de la familia o sobre cómo se sienten.	2,00	4,00	2,9545	,48573
10. Somos una familia cariñosa.	2,00	5,00	3,2273	,75162
11. Mi familia me escucha.	2,00	5,00	2,4091	,85407
12. Es difícil llegar a un acuerdo con mi familia.	1,00	5,00	3,0000	,81650
13. En mi familia expresamos abiertamente nuestro cariño.	2,00	5,00	3,7273	,70250
14. En mi familia, nadie se preocupa por los sentimientos de los demás.	1,00	3,00	2,8182	,50108
15. En nuestra familia hay un sentimiento de unión.	2,00	5,00	3,2273	,75162
16. En mi familia, yo me siento libre de expresar mis opiniones.	1,00	5,00	2,1364	,83355
17. La atmósfera de mi familia usualmente es desagradable.	1,00	4,00	2,6364	,72673
18. Los miembros de la familia nos sentimos libres de decir lo que traemos en mente.	2,00	4,00	2,4091	,59033
19. Generalmente nos desquitamos con la misma persona de la familia cuando algo sale mal.	1,00	4,00	2,1818	,73266

20. Mi familia es cálida y nos brinda apoyo.	2,00	5,00	3,1818	,79501
21. Cada miembro de la familia aporta algo en las decisiones familiares importantes	2,00	5,00	2,5455	,85786
22. Encuentro difícil expresar mis opiniones en la familia.	1,00	5,00	3,0909	,97145
23. En nuestra familia a cada quien le es fácil expresar su opinión.	2,00	4,00	2,3636	,58109
24. Cuando tengo algún problema no se lo platico a mi familia.	2,00	4,00	3,1364	,56023
25. Nuestra familia acostumbra a hacer actividades en conjunto.	2,00	5,00	2,9545	,57547
26. Nosotros somos francos unos con otros.	2,00	4,00	2,8636	,56023
27. Es difícil saber cuáles son las reglas que se siguen en nuestra familia.	2,00	5,00	3,4545	1,40500
28. En mi familia acostumbramos a discutir nuestros problemas.	2,00	5,00	3,0909	,61016
29. Los miembros de la familia no son muy receptivos para los puntos de vista de los demás.	1,00	3,00	2,6818	,64633
30. Los miembros de la familia de verdad nos ayudamos y apoyamos unos a otros.	2,00	5,00	3,4091	,79637
31. En mi familia, yo puedo expresar cualquier sentimiento que tenga.	2,00	5,00	3,1364	,83355
32. Los conflictos en mi familia nunca se resuelven.	1,00	3,00	2,6818	,64633
33. En mi familia expresamos abiertamente nuestras emociones.	2,00	5,00	3,1818	,73266
34. Si las reglas se rompen no sabemos que esperar.	1,00	4,00	3,4545	,80043
35. Las comidas en mi casa, usualmente son amigables y placenteras.	2,00	5,00	3,5000	,85912
36. En mi familia nos decimos las cosas abiertamente.	2,00	5,00	3,0455	,57547
37. Muchas veces los miembros de la familia se callan sus sentimientos para ellos mismos	2,00	5,00	3,0455	,72225
N válido (según lista)				

**Apéndice F. Estadísticos descriptivos del cuestionario de videojuegos**

**Tabla 23.**

*Estadísticos descriptivos del cuestionario de videojuegos*

	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	2,00	5,00	2,8636	,83355
2. ¿Cuándo te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	2,00	5,00	3,5455	,96250
3. ¿Con que frecuencia abandonas lo que estás haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	2,00	5,00	2,7727	,86914
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?	2,00	5,00	3,4545	1,14340
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	2,00	5,00	2,6818	,89370
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos?	2,00	5,00	2,8182	,85280
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	2,00	5,00	2,7273	,93513
8. ¿Cuándo tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?	2,00	5,00	3,4545	1,05683
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos?	2,00	5,00	3,2273	,92231
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	2,00	5,00	3,0000	1,06904
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	2,00	5,00	2,7727	,86914

12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	2,00	5,00	2,6818	,89370
13. ¿Cuándo no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	2,00	5,00	2,8182	,95799
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	2,00	5,00	2,7273	,98473
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	2,00	5,00	3,1364	1,03719
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	2,00	5,00	2,6818	,94548
17. ¿Cuándo utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	2,00	5,00	3,6818	1,12911
N válido (según lista)				

**Apéndice G. Validación de los cuestionarios de recolección de información**

**Tabla 24.**

*Cuestionario de evaluación de uso de videojuegos*

Subescalas	Alfa de Cronbach	Ítems
Dependencia y evasión	0,869	1 – 2 – 3 – 8 – 10 – 11 – 15 – 16
Consecuencias negativas	0,861	4 – 5 – 6 – 7 – 9 – 12 – 13 – 14 - 17
Total	0,912	

**Fuente:** Chamarro et al.(2014).

**Apéndice H. Propuesta para interpretar los puntajes obtenidos. Escala de evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I)**

**Tabla 25.**

*Propuesta para interpretar los puntajes obtenidos. Escala de evaluación de las relaciones intrafamiliares (E.R.I)*

Escalas	Alto	Medio- alto	Medio	Medio- bajo	Bajo
Expresión	110-94	93-77	76-56	55-39	38-22
Dificultades	115-98	97-80	79-59	58-41	40-23
Unión	55-47	46-38	37-29	28-20	19-11
Total	180-156	155-131	130-106	105-81	80-56

Nota: F=Heredia y Palos (2010).