



Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2026,  
Volumen 10, Número 3.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i3](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i3)

# **FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE VILLA EL SALVADOR**

**FAMILY FUNCTIONING AND VIDEO GAME ADDICTION  
IN ADOLESCENTS FROM VILLA EL SALVADOR**

**Raúl Marquez Albuja**

Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú

**Jesika Aldazabal Medina**

Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Perú

**Rafael García Vattam**

Universidad Nacional Federico Villarreal, Perú

**Stefany Huamani Munaylla**

Universidad Femenina del Sagrado Corazón, Perú

**Bertha Vargas Reynoso**

Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica, Perú

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v10i3.24328](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v10i3.24328)

## Funcionamiento Familiar y Dependencia a los Videojuegos en Adolescentes de Villa el Salvador

**Raúl Marquez Albuja**<sup>1</sup>

[rmarquez@unfv.edu.pe](mailto:rmarquez@unfv.edu.pe)

<https://orcid.org/0000-0003-2968-4541>

Universidad Nacional Federico Villarreal  
Perú

**Jesika Aldazabal Medina**

[aldazabalmedinajesika@gmail.com](mailto:aldazabalmedinajesika@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-9680-6070>

Universidad Femenina del Sagrado Corazón  
Perú

**Rafael García Vattam**

[ragavatt@gmail.com](mailto:ragavatt@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-6224-8798>

Universidad Nacional Federico Villarreal  
Perú

**Stefany Huamani Munaylla**

[stefany.huamani97@gmail.com](mailto:stefany.huamani97@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-4202-5225>

Universidad Femenina del Sagrado Corazón  
Perú

**Bertha Vargas Reynoso**

[bertha.vargas@unica.edu.pe](mailto:bertha.vargas@unica.edu.pe)

<https://orcid.org/0009-0000-8073-0182>

Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica

### RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo determinar la relación entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en adolescentes en dos instituciones educativas de Villa El Salvador. El estudio contó con un enfoque cuantitativo y diseño correlacional en una muestra de 443 estudiantes de ambos sexos, entre los 11 y 17 años, elegidos por muestreo no probabilístico intencional. Se utilizó la prueba de Funcionamiento Familiar de Alarcón et al. (2021) y la escala de Dependencia a Videojuegos de Chóliz y Marco (2011). Los resultados obtenidos reportan una correlación inversa débil entre ambas variables ( $r_s = -.270$ ,  $p < .05$ ) de efecto pequeño ( $TE = .073\%$ ). Asimismo, se identificaron correlaciones inversas significativas débiles entre la dependencia a los videojuegos y las dimensiones del funcionamiento familiar.

**Palabras clave:** funcionamiento familiar, dependencia a videojuegos, adolescentes

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [rmarquez@unfv.edu.pe](mailto:rmarquez@unfv.edu.pe)

# Family Functioning and Video Game Addiction in Adolescents from Villa el Salvador

## ABSTRACT

The study aimed to determine the relationship between family functioning and video game addiction in adolescents at two educational institutions in Villa El Salvador. The study employed a quantitative approach and a correlational design with a sample of 443 students of both sexes, aged 11 to 17, selected through purposive non-probability sampling. The Family Functioning Test by Alarcón et al. (2021) and the Video Game Addiction Scale by Chóliz and Marco (2011) were used. The results showed a weak inverse correlation between the two variables ( $r_s = -.270, p < .05$ ) with a small effect size ( $TE = .073\%$ ). Furthermore, weak but significant inverse correlations were identified between video game addiction and the dimensions of family functioning.

**Keywords:** family functioning, video game addiction, adolescents

*Artículo recibido 25 abril 2026  
Aceptado para publicación: 25 mayo 2026*



## INTRODUCCIÓN

La familia, entendida como un sistema relacional dinámico, es eje determinante del desarrollo psicosocial durante la adolescencia que actúa como un sistema abierto donde la interacción constante regula el desarrollo del menor (Agudelo et al., 2020). En este contexto, el entorno familiar no solo provee soporte emocional, sino que actúa como el principal agente regulador de la interacción del adolescente con el ambiente (Aguilar, 2023). En síntesis, un funcionamiento familiar caracterizado por el apoyo emocional, la comunicación asertiva y la flexibilidad normativa opera como un factor protector que regula la interacción del adolescente con el entorno digital (Suárez y Vélez, 2018; Aguilar, 2023). Por el contrario, la precariedad en la comunicación parental y la ausencia de límites claros incrementan la vulnerabilidad hacia conductas adictivas y conflictos en el hogar (Esteves et al., 2020; Toledo, 2023). En la actualidad, la adolescencia no solo implica una etapa de transición marcada por cambios bio-psicosociales y la búsqueda de identidad (Hidalgo et al., 2012), sino que también se desarrolla en un entorno digital que ha reconfigurado los espacios recreativos, posicionando a los videojuegos como una de las herramientas de mayor accesibilidad (Barrientos & Oliveira, 2023). En relación a ello, si bien estas plataformas pueden potenciar habilidades cognitivas (Moscardi, 2020), su uso excesivo se vincula a efectos adversos como alteraciones del sueño, bajo rendimiento académico y, en casos severos, dependencia conductual donde el juego adquiere prioridad sobre actividades vitales (Chóliz & Marco, 2011; OMS, 2018).

Desde el plano teórico, los modelos teóricos del Funcionamiento Familiar, la literatura científica destaca dos propuestas fundamentales: el Modelo Circumplejo, que establece el equilibrio sistémico en tres dimensiones: cohesión, adaptabilidad y la comunicación desde una perspectiva interactiva (Olson, 2000) y el Modelo Estructural, que enfatiza en la importancia de las jerarquías, los subsistemas y los límites claros para brindar estabilidad al adolescente (Oyarzún, 2018). Por otra parte, los modelos explicativos de la adicción están relacionados al Modelo Biopsicosocial de Griffiths (2005), que explica la adicción a través de componentes como la prominencia, cambios de humor y abstinencia, los cuales son operacionalizados por Chóliz y Marco (2011) en dimensiones diagnósticas de abuso, tolerancia y dificultad de control.



Los estudios internacionales definen a la dependencia a los videojuegos como un trastorno de comportamiento persistente donde el juego prioriza sobre las responsabilidades vitales (OMS, 2018). En el plano epidemiológico, la dependencia a los videojuegos representa un desafío global; en China, sus altos índices de dependencia han derivado en la implementación de centros de rehabilitación (Gumbrecht, 2016), mientras que en Estados Unidos se estima que un 8.5% de los adolescentes presenta un perfil de jugador patológico vinculado a déficits de atención (Merril et al., 2022). Por su parte, investigaciones en Eslovaquia refuerzan que el monitoreo parental activo es el factor preventivo más robusto contra las adicciones tecnológicas (Faltýnková et al., 2020). En el ámbito iberoamericano, se reporta que 16 % de los adolescentes españoles incurre en un uso indebido, mientras que 3 % ya presenta indicadores de adicción clínica. Asimismo, se presenta mayoritariamente en varones (UNICEF, 2022) con una alta exposición a contenidos violento, perjudicando el desarrollo psicológico de los jugadores (Maldonado et al., 2014).

Sin embargo, la literatura científica latinoamericana señala resultados contradictorios, mientras que en México se vincula el funcionamiento familiar con la reducción de su uso problemático (Cortaza et al., 2019). Asimismo, en Colombia, se reporta que los jóvenes con dificultades de autocontrol ante las pantallas provienen de hogares con estilos de crianza autoritario (Fuentes, 2021). Por otra parte, Sánchez y Silveira (2019) en 185 estudiantes de 14 a 16 años en un colegio estatal de México evidencia que 42.5 % de la muestra lo usan como un pasatiempo y solo un 10.6 % de los participantes no presentan control en el tiempo de uso.

En el Perú, las investigaciones los videojuegos reportan un crecimiento exponencial desde el año 2020, donde el 17.5 % de los adolescentes lo utilizan de modo frecuente. Asimismo, señala que más de 600 mil jugaron un videojuego al menos una vez lo que representa un crecimiento exponencial desde la pandemia (Pichihua, 2021). Dicha problemática se agudiza en sectores vulnerables como Lima Sur, como el distrito de Villa El Salvador, donde 14.7 % reportan altos niveles de dependencia (Quispe, 2021) Complementando lo anterior, Cruz y Mamani (2023) reportaron una correlación inversa entre el funcionamiento familiar y la adicción a videojuegos relación significativa e inversa (negativa) entre la funcionalidad familiar y la adicción a los videojuegos en los adolescentes evaluados ( $\rho = 241, p < 0.05$ ).



De acuerdo a ello, la familia actúa como principal regulador del desarrollo psicosocial adolescente (Olson, 2000), moderando la interacción con entornos digitales como videojuegos (Chóliz & Marco, 2011). En Perú, el 17.5% de adolescentes reporta uso frecuente, con 14.7% mostrando dependencia en zonas vulnerables como Villa El Salvador (Pichihua, 2021; Quispe, 2021) Por ello, el consumo excesivo de videojuegos podría estar mediado por factores psicológicos de evasión y una interacción afectiva en el hogar (López et al., 2022).

Por ello resulta imperativo analizar científicamente esta relación en el contexto local. Finalmente, con base a lo expuesto, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

¿Existe una relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en los adolescentes de dos instituciones educativas de Villa El Salvador?

## **METODOLOGÍA**

El estudio se adscribe a un enfoque cuantitativo basado en datos numéricos, de tipo básico cuya finalidad es obtener datos relevantes de la realidad con la finalidad de incrementar el conocimiento científico (Hernández-Sampieri et al., 2023). El diseño es no experimental, es decir no existe manipulación de variables y corte transversal en un contexto geográfico (Hernández, et al, 2023) El alcance de estudio es correlacional respecto a evaluar el nivel de relación entre las dos variables (Sánchez & Reyes, 2018).

La población correspondió a 860 adolescentes de 11 a 17 años. La selección de la muestra correspondió al método no probabilístico intencional en una muestra de 443 adolescentes del 1 año al quinto año de secundaria. Los criterios de inclusión fueron. estudiantes que accedieron participar en el estudio de edades comprendidas entre los 11 y 17 años, de asistencia regular Por su parte, los criterios de exclusión son: estudiantes que no acepten participar en el estudio, edad mayor a 17 años y sin asistencia regular durante el año 2025.

Estos elementos sugeridos permitirán a los lectores conocer las estrategias metodológicas, además de valorar su rigor y coherencia, así como la replicabilidad de los procedimientos y del estudio.



**Tabla 1** Distribución de los participantes por grado escolar y edad

Grado	11 -13 años		14 -15 años		16 – 17 años		Total	
	<i>N</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%
Primero	98	22.1	1	0.2	0	0.0	99	22.3
Segundo	49	11.1	49	11.1	2	0.5	100	22.6
Tercero	0	0.0	45	10.2	4	0.9	49	11.1
Cuarto	0	0.0	72	16.3	22	5.0	94	21.2
Quinto	0	0.0	25	5.6	76	12.2	101	22.8
Total	147	33.2	192	43.3	104	23.5	443	100.0

Nota: n = 443, Fr: frecuencias, %: porcentaje relativo

### Instrumentos

La investigación será desarrollada mediante una encuesta virtual, empleándose los siguientes instrumentos:

- Escala (EFFA) elaborada por Alarcón et al, (2021) en Colombia. La escala cuenta con validez de contenido mediante el análisis factorial confirmatorio (AFC), lo que resultó en índices  $\chi^2 = 6.713$ ,  $df (X^2 / df) = 494 (13.5)$ ,  $RMR = .096$ ,  $RMSEA = .079$ , y  $CFI = 1.00$ . La confiabilidad reporta según alfa de Cronbach un nivel de .849 (nivel excelente)
- Test de dependencia a los videojuegos (TDV). elaborada por Chóliz y Marco (2011) en España y adaptada en Perú por Salas et al. (2017). Posteriormente, Quispe (2021) reportó evidencias de validez de constructo aceptables, con un índice de bondad de ajuste absoluto con valores de  $\chi^2 = 569$ ,  $SRMR = .038$  y  $RMSEA = .032$ . y un valor de .913 de confiabilidad.

### Procedimientos

En el estudio, después de contar con los permisos correspondientes, se utilizó el programa estadístico SPSS 27 para determinar la normalidad de los datos mediante el test de normalidad de Kolmogorov-Smirnov. En función de ella, se empleó el coeficiente de correlación de Spearman (*rho*) para determinar la relación entre variables. Asimismo, el tamaño del efecto (TE) según fórmula ( $r^2/100$ ), para evaluar la relevancia de la correlación observada. Respecto a las consideraciones éticas el estudio fue aprobado por el Comité de Ética de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón (UNIFE). Se obtuvieron consentimientos informados por escrito de los padres/tutores y asentimiento verbal de los adolescentes, garantizando el derecho a la autonomía y confidencialidad.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En relación a la hipótesis general, se observa en la tabla 2 una correlación inversa baja ( $-0.270$ ,  $p < .05$ ). Asimismo, un tamaño de efecto pequeño ( $TE = .073\%$ ). Los resultados concluyen que un aumento del funcionamiento familiar disminuye la dependencia a los videojuegos.

**Tabla 2** Relación entre funcionamiento familiar y dependencia a los videojuegos

	Funcionamiento familiar		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Dependencia a los videojuegos (DV)	$-0.270$	$.001$	$.073$

La Tabla 3 revela correlaciones inversas bajas entre la vinculación familiar y las dimensiones de la adicción: abstinencia ( $rho = -0.254$ ), abuso y tolerancia ( $rho = -0.281$ ), problemas asociados ( $rho = -0.291$ ) y dificultad de control ( $rho = -0.263$ ). Asimismo, los tamaños de efecto reportados fueron pequeños ( $TE < .20$ ), sugiriendo que la percepción de apoyo en el hogar tiende a mitigar la sintomatología de dependencia tecnológica en los adolescentes

**Tabla 3** Relación entre la vinculación familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Vinculación familiar		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Abstinencia	$-0.254$	$.001$	$.065$
Abuso y T. de los videojuegos	$-0.281$	$.001$	$.079$
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	$-0.291$	$.001$	$.085$
Dificultad de control al usar los videojuegos	$-0.263$	$.001$	$.069$

La Tabla 4 revela correlaciones inversas, significativas y de magnitud baja con las dimensiones de abstinencia ( $rho = -0.179$ ), abuso y tolerancia ( $rho = -0.209$ ), problemas asociados ( $rho = -0.202$ ) y dificultad de control ( $rho = -0.182$ ;  $p < .001$ ).

Dichos resultados, junto con tamaños de efecto pequeños ( $TE < .20$ ), sugieren que la comunicación asertiva en el hogar actúa como un factor preventivo, vinculándose con una menor manifestación de conductas de dependencia.

**Tabla 4** Relación entre la comunicación familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Comunicación familiar		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Abstinencia	-.179	.001	.032
Abuso y T. de los videojuegos	-.209	.001	.044
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.202	.001	.041
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.182	.001	.033

La Tabla 5 revela correlaciones inversas de magnitud baja entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y las dimensiones de abstinencia ( $rho = -.165$ ), abuso y tolerancia ( $rho = -.208$ ), problemas asociados ( $rho = -.218$ ) y dificultad de control ( $rho = -.171$ ;  $p < .001$ ). Dichos resultados, sumados a tamaños de efecto pequeños ( $TE < .20$ ), indican que en el núcleo familiar la adaptación y flexibilidad ante situaciones estresantes se vinculan con una reducción en la sintomatología de dependencia a los videojuegos.

**Tabla 5** Relación entre la flexibilidad para el afrontamiento familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Flexibilidad para el afrontamiento familiar		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Abstinencia	-.165	.001	.027
Abuso y T. de los videojuegos	-.208	.001	.043
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.218	.001	.048
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.171	.001	.029

Respecto a las creencias y valores familiares, la Tabla 6 muestra correlaciones inversas, significativas y de magnitud baja con la abstinencia ( $rho = -.124$ ), abuso y tolerancia ( $rho = -.139$ ), problemas asociados ( $rho = -.111$ ) y dificultad de control ( $rho = -.128$ ;  $p < .01$ ). Los tamaños de efecto pequeños ( $TE < .20$ ) sugieren que los principios y valores compartidos en el hogar disminuyen la probabilidad de desarrollar conductas problemáticas vinculadas al uso de videojuegos.

**Tabla 6** Relación entre las creencias y valores familiares y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	Creencias y valores familiares		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Abstinencia	-.124	.009	.015
Abuso y T. de los videojuegos	-.139	.003	.019
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.111	.019	.012
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.128	.007	.016

Finalmente, en la Tabla 7 se observan correlaciones inversas de magnitud baja entre la satisfacción familiar y las dimensiones de abstinencia ( $rho = -.329$ ), abuso ( $rho = -.338$ ), problemas asociados ( $rho = -.332$ ) y dificultad de control ( $rho = -.319$ ;  $p < .001$ ). A pesar de registrarse tamaños de efecto pequeños ( $TE < .20$ ), los datos indican que una percepción positiva del clima y apoyo familiar constituye un factor protector relevante, asociándose con una reducción en la manifestación de síntomas dependientes hacia los videojuegos

**Tabla 7** Relación entre la satisfacción familiar y las dimensiones de dependencia a los videojuegos

Dimensiones de DV	satisfacción familiar		
	<i>Rho</i>	<i>p</i>	<i>TE</i>
Abstinencia	-.329	.001	.108
Abuso de los videojuegos	-.338	.001	.114
Problemas relacionados al uso de los videojuegos	-.332	.001	.110
Dificultad del control al usar los videojuegos	-.319	.001	.102

## CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación demuestran una relación inversa significativa de magnitud baja, entre el funcionamiento familiar y la dependencia a los videojuegos en adolescentes del distrito. Dichos hallazgos refuerzan la idea de que, aunque una dinámica familiar positiva actúa como un factor protector, la complejidad de la dependencia tecnológica en la adolescencia responde a una multicausalidad que trasciende el núcleo doméstico (Cruz y Mamani, 2023).

Asimismo, el análisis por dimensiones señala que la vinculación, comunicación y flexibilidad familiar mostraron asociaciones débiles con los síntomas de abstinencia y pérdida de control, en concordancia con la Teoría de la Autodeterminación (Ryan y Deci, 2000), que afirma que el adolescente utiliza los

videojuegos como un mecanismo de compensación para satisfacer necesidades de autonomía y conexión. No obstante, la baja intensidad de estas asociaciones indica que el sistema familiar compite con otros factores mediadores como el acceso irrestricto a dispositivos móviles en sectores urbanos.

La interpretación de estos resultados permite sustentar de acuerdo a la base teórica precedente que el adolescente, en su búsqueda de autonomía y conexión social, suele recurrir a los videojuegos como un mecanismo de compensación ante carencias de su entorno. Sin embargo, la debilidad de las correlaciones halladas podría indicar que el microsistema de pares y la normalización cultural de los videojuegos ejercen una influencia más robusta que la supervisión parental en esta etapa del desarrollo (Griffiths, 2005; Kuss et al., 2017). Asimismo, factores contextuales como el nivel socioeconómico y el acceso ilimitado a dispositivos tecnológicos son factores mediadores en dicha relación, como sugieren Ryan y Deci (2000). De acuerdo a ello, si el entorno social inmediato del adolescente valida el uso excesivo de videojuegos como eje de socialización, el funcionamiento familiar, valores y límites familiares pierden capacidad predictiva sobre la conducta del juego.

La investigación concluye la presencia de una relación inversa significativa de magnitud débil entre el funcionamiento familiar con la dependencia a los videojuegos en adolescentes de Villa El Salvador, donde si bien las dimensiones de vinculación, comunicación y flexibilidad operan como mecanismos de mitigación frente a la pérdida de control. Por otra parte, la baja intensidad de estas correlaciones confirma que el sistema familiar es una condición necesaria pero insuficiente para prevenir el abuso de los videojuegos que se revela como un carácter multicausal. En consecuencia, las intervenciones psicopedagógicas deben trascender el fortalecimiento del núcleo doméstico, adoptando un enfoque multisistémico que integre la gestión de la identidad digital y la presión social del entorno.

Finalmente, se recomienda a la comunidad científica a explorar las variables externas para explicar de modo preciso la dependencia a los videojuegos, complementando las intervenciones psicopedagógicas destinadas al núcleo doméstico con la influencia del microsistema de pares y la oferta del entorno digital.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

Agudelo, L., Cifuentes, M. y Hernández, D. (2020). La comunicación: un imperativo relacional en el sistema familiar. *Poiésis*, (38), 84-106. <https://doi.org/10.21501/16920945.3556>



- Aguilar, S. (2023). Relación entre funcionamiento Familiar y resiliencia con Adaptación conductual en Adolescentes de tres colegios Nacionales del distrito del Cercado de Lima. [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/14931/Relacion\\_AguilarLoayza\\_Sindy.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/14931/Relacion_AguilarLoayza_Sindy.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alarcón, Y., González, O., Johana, M., Trejos, A. y García, R. (2021). Diseño y validación de una escala para evaluar el funcionamiento familiar (EFFA) en adolescentes colombianos. *Gaceta Médica De Caracas*, 129(3), 598–612. <https://doi.org/10.47307/GMC.2021.129.3.8>
- Barrientos, M. y Oliveira, A. (2023). Nuevas tecnologías de la industria 4.0 y sociedad. *Academia Mexicana de Ciencias*, 74(2), 8-13. [https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/74\\_2/PDF/Ciencia74-2.pdf](https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/74_2/PDF/Ciencia74-2.pdf)
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426. <http://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cortaza, L., Blanco, F., Hernández, F., Lugo, L., Beverido, P., Salas, B. y Xóchitl, J. (2019). Uso de internet, consumo de alcohol y funcionalidad familiar en adolescentes mexicanos. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 19(2), 59-69. <https://ojs.haaj.org/?journal=haaj&page=article&op=view&path%5B%5D=434&path%5B%5D=pdf>
- Cruz, M. y Mamani, V. (2023). Funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio institucional de la Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/13018>
- Estadística de la Calidad Educativa (2023). Censo Escolar. [https://escale.minedu.gob.pe/centro-escolar//document\\_library\\_display/oJ44/view/6226837;jsessionid=0e8c891d455873854aa54657df1f?\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_topLink=documentshome&\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_cur1=1&\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_delta1=20&\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_keywords=&\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_advancedSearch=false&\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_andOperator=true&\\_110\\_INSTANCE\\_oJ44\\_delta2=20&cur2=3](https://escale.minedu.gob.pe/centro-escolar//document_library_display/oJ44/view/6226837;jsessionid=0e8c891d455873854aa54657df1f?_110_INSTANCE_oJ44_topLink=documentshome&_110_INSTANCE_oJ44_cur1=1&_110_INSTANCE_oJ44_delta1=20&_110_INSTANCE_oJ44_keywords=&_110_INSTANCE_oJ44_advancedSearch=false&_110_INSTANCE_oJ44_andOperator=true&_110_INSTANCE_oJ44_delta2=20&cur2=3)
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C. y Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 16-27. <http://www.scielo.org.pe/scielo>



[php?script=sci\\_arttext&pid=S221971682020000100016](http://php?script=sci_arttext&pid=S221971682020000100016)

Faltýnková, A., Blinka, L., Ševčíková, A. y Husarova, D. (2020). The Associations between Family-Related Factors and Excessive Internet Use in Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1754.

<https://doi.org/10.3390/ijerph17051754>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2022, 08 de febrero). Los adolescentes están muy ligados a la tecnología, pero sabemos cómo la utilizan.

<https://www.unicef.es/noticia/adolescentes-y-tecnologia-como-la-utilizan>

Fuentes, N. (2021). Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020 [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio institucional de la Universidad Peruana Unión.

[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UEPU\\_bab0077f4a82d9d11f8883842b842d08/D](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UEPU_bab0077f4a82d9d11f8883842b842d08/D)

[etails](#)

Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462. [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)

[Griffiths\\_13-3oa-1.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)

Gumbrecht, J. (2016, mayo 30). China abre cientos de campamentos militares para ayudar a curar a adictos a internet. CNN en español. [https://cnnespanol.cnn.com/2016/05/30/china-abre-](https://cnnespanol.cnn.com/2016/05/30/china-abre-cientos-de-campamentos-militares-para-ayudar-a-curar-a-adictos-a-internet)

[cientos-de-campamentos-militares-para-ayudar-a-curar-a-adictos-a-internet](https://cnnespanol.cnn.com/2016/05/30/china-abre-cientos-de-campamentos-militares-para-ayudar-a-curar-a-adictos-a-internet)

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.

Hidalgo, M., Redondo, A. y Castellano, G. (2012). Medicina de la adolescencia. (2da ed.). Atención integral. [https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-06/desarrollo-durante-la-](https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-06/desarrollo-durante-la-adolescencia-aspectos-fisicos-psicologicos-y-sociales/)

[adolescencia-aspectos-fisicos-psicologicos-y-sociales/](https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-06/desarrollo-durante-la-adolescencia-aspectos-fisicos-psicologicos-y-sociales/)

Kuss, D. J., Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2017). Internet addiction: Advances in psychotherapy – Evidence-based practice. Hogrefe Publishing.

Maldonado, M., Amaya, M. y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños - adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional* 11(20), 1-22.



<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4892405>

- Manrique, R. (2021). Funcionamiento familiar y agresividad en adolescentes de dos centros educativos privados de Lima sur, 2021 [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1867>
- Merrill, R. M., Knight, J. C., & Wood, J. (2021). Gaming disorder among U.S. adolescents: Prevalence and demographic correlates. *Journal of Adolescent Health, 68*(6), 1142-1148. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.11.012>
- Moscardí, R. (2020). Los efectos positivos de jugar videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos. Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación, (110). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7449259>
- Olson, D. (2000). Circumplex model of marital and family systems. *Journal of Family Therapy, 22*, 144–167. <https://doi.org/10.1111/1467-6427.00144>
- Oyarzún, F. (2018). El estudio de la paternidad a la luz de la Teoría Funcionalista Estructural. [https://www.margen.org/suscri/margen88/oyarzun\\_88.pdf](https://www.margen.org/suscri/margen88/oyarzun_88.pdf)
- Pichihua, S. (2021, septiembre 06). El consumo de videojuegos en el Perú creció durante la pandemia. <https://andina.pe/agencia/noticia-consumo-videojuegos-el-peru-crecio-durante-pandemia-859350.aspx>
- Quispe, K. (2021). Dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Sur [Tesis pregrado, Universidad Autónoma del Perú]. Repositorio institucional de la Universidad Autónoma del Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1067>
- Ryan, R. y Deci, E. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación, el Desarrollo Social y el Bienestar. *American Psychologist, 55*(1), 68-78. [https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeciSpanishAmPsych.pdf](https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeciSpanishAmPsych.pdf)
- Salas, E., Merino, C., Chóliz, M. y Marco, C. (2017). Análisis psicométrico del test de dependencia de videojuegos (TDV) en población peruana. *Universitas Psychologica, 16*(4), 1-13. <https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.aptd>



- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 6(11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690>
- Suárez, P. y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20),173-198. <https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>
- Toledo, D. (2023). Relación entre comunicación familiar y Autoestima en adolescentes de una Institución educativa, Huaraz, 2022. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los ángeles de Chimbote]. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD\\_db7c55ce80300d6179f5dc0cbac7e0ce](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_db7c55ce80300d6179f5dc0cbac7e0ce)
- Valdez, A. (2021). Percepción del funcionamiento familiar y resiliencia en adolescentes tardíos de Lima Metropolitana [Tesis de pregrado, Universidad de Lima]. Repositorio institucional de la Universidad de Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/14075>

