



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una
institución educativa de Chiclayo, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Psicología

AUTORAS:

Coronado Caicedo, Marily Briggite (orcid.org/0000-0002-0879-7478)

Zavaleta Diaz, Doris Janeth (orcid.org/0000-0001-7774-1323)

ASESOR:

Mg. Chunga Pajares, Luis Alberto (orcid.org/0000-0002-6424-9695)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

CHICLAYO - PERÚ

2024

Dedicatoria

Dedicamos esta investigación en primer lugar a Dios por brindarnos salud para lograr cada uno de nuestros objetivos en el camino de nuestra carrera profesional.

A nuestros padres, abuelos y hermanos por ser los pilares más importantes en nuestras vidas, ya que nos motivan e impulsan a cumplir cada una de nuestras metas contando siempre con su apoyo incondicional.

Así mismo, a nuestros tíos que con sus consejos siempre nos guiaron por el buen camino para lograr nuestros sueños.

Posteriormente, a nuestros amigos en especial a Arturo, Tathiana y Frank porque siempre nos brindaron su apoyo para culminar exitosamente esta investigación.

Por último y no por ser menos importante en especial a nuestros amados seres queridos Cristobal, Rosmery y Abad que a pesar de haber dejado este mundo terrenal, siempre los llevamos en nuestros corazones y hoy se encuentran a lado de nuestro Señor guiando nuestros pasos en todo momento y derramando bendiciones sobre nosotras.

Agradecimiento

En primer lugar, queremos agradecer a Dios por protegernos siempre y brindarnos la fortaleza necesaria para no desvanecer ante las dificultades que se nos presenten a lo largo de nuestras vidas.

Así también, a nuestros familiares en especial padres, abuelos y hermanos quienes nos brindaron su apoyo moral, fuerzas y aliento para superar aquellos obstáculos que se nos presentaban y terminar con éxito esta investigación.

De igual manera, siendo primordial nuestra gratitud a nuestros amigos en especial al psicólogo Arturo Luis Andrés Saldaña Terán porque siempre estuvo dispuesto a brindarnos su apoyo a través de los conocimientos que demanda la carrera.

A nuestra asesora por compartir sus conocimientos y apoyarnos durante el desarrollo de nuestra investigación.

Finalmente, por no ser menos importante a nuestros docentes que a lo largo de estos años con su profesionalismo nos impartieron sus conocimientos y nos impulsaron a ser excelentes profesionales.

Declaratoria de autenticidad del asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CHUNGA PAJARES LUIS ALBERTO, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023", cuyos autores son CORONADO CAICEDO MARILY BRIGGITE, ZAVALETA DIAZ DORIS JANETH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 15 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CHUNGA PAJARES LUIS ALBERTO DNI: 43500086 ORCID: 0000-0002-6424-9695	Firmado electrónicamente por: CPAJARES LA el 15- 01-2024 08:52:29

Código documento Trilce: TRI - 0732901

Declaratoria de originalidad de los autores



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, CORONADO CAICEDO MARILY BRIGGITE, ZAVALA DIAZ DORIS JANETH estudiantes de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una Institución educativa de Chiclayo, 2023", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
MARILY BRIGGITE CORONADO CAICEDO DNI: 77383658 ORCID: 0000-0002-0879-7478	Firmado electrónicamente por: MBCORADOC el 15-01-2024 22:51:38
DORIS JANETH ZAVALA DIAZ DNI: 46548413 ORCID: 0000-0001-7774-1323	Firmado electrónicamente por: ZDIAZDJ el 15-01-2024 23:01:43

Código documento Trilce: TRI - 0732900

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	iv
Declaratoria de originalidad de los autores	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	11
3.2 Operacionalización de las variables	11
3.3 Población, muestra y muestreo	12
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	14
3.5 Procedimiento.....	17
3.6 Método y análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES.....	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS	33
ANEXOS.....	39

Índice de tablas

Tabla 1. Prueba de normalidad.....	19
Tabla 2. Relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes.....	20
Tabla 3. Nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes.....	21
Tabla 4. Nivel de violencia filio parental en adolescentes.	22
Tabla 5. Relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la violencia filio parental	23

Resumen

La presente investigación estableció como objetivo general: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo. El estudio es de tipo básica y diseño no experimental de corte transversal. De igual modo, se empleó un muestreo probabilístico aleatorio simple, para obtener la muestra conformada por 234 adolescentes del nivel secundaria de ambos sexos oscilando sus edades entre 12 – 17 años. Para la recolección de información se utilizó la Escala HAMMS - ITS de Mendoza (2013) y la Escala “Vilaver - 69” construido por Alejos y Vilchez (2021). Los principales hallazgos demostraron que la adicción a los videojuegos y la violencia filio parental se relacionan de forma directa y altamente significativa; por lo que se asume que el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes genera sensación de tensión, frustración e ira que se manifiestan en conductas explosivas en contra de los padres. Además, se logró registrar que el 54.7% de evaluados evidencian un nivel medio de adicción a los videojuegos; asimismo, el 45.7% denotó un nivel alto de violencia filio parental.

Palabras clave: Adicción, videojuegos, violencia filio parental, adolescentes.

Abstract

The general objective of this research was to determine the relationship between video game addiction and parental violence in adolescents from an educational institution in Chiclayo. The study is of a basic type and non-experimental cross-sectional design. Similarly, a simple random probability sampling was used to obtain a sample of 234 adolescents of both sexes at the secondary level, ranging in age from 12 to 17 years. For data collection, the HAMMS - ITS Scale of Mendoza (2013) and the "Vilaver - 69" Scale constructed by Alejos and Vilchez (2021) were used. The main findings showed that video game addiction and parental violence are directly and highly significantly related; Therefore, it is assumed that the excessive use of video games in adolescents generates feelings of tension, frustration and anger that manifest themselves in explosive behaviors against parents. In addition, it was recorded that 54.7% of those evaluated show a medium level of addiction to video games; Likewise, 45.7% denoted a high level of parental violence.

Keywords: Addiction, Videogames, Child-to-parent violence, adolescents.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente pasar tiempo recreativo en los videojuegos, ha pasado de ser algo lúdico para convertirse en un problema psicológico severo que impacta y genera una repercusión significativa en los adolescentes, sobre todo en aquellos que provienen de familias permisivas, donde no se establecen reglas o normas de conductas (Mora et al. 2022).

Es tanto el incremento que ha evidenciado la adicción a los videojuegos en los diferentes países mundialmente, la Organización Mundial de la Salud considero pertinente incluirlo dentro del CIE 11; el uso compulsivo de Internet y videojuegos ha aumentado entre 2018 y 2021, pasando de un 20% al 23,5%, a raíz de su identificación se podrá generar nuevas investigaciones que contribuyan a una adecuada intervención (Sotés y Mesa, 2022).

La literatura demuestra que el comportamiento adictivo a los videojuegos está fuertemente relacionado a una forma de crianza indulgente; por lo que el adolescente asume comportamientos de dominio y control sobre sus figuras parentales y/o tutores (Alvarez y Grandillert, 2023). En su mayoría, estos adolescentes reproducen e imitan las conductas violentas que observan en las plataformas virtuales como una forma de representar su poder frente a su entorno social, especialmente sobre sus padres, a quienes manipulan, mienten, violentan verbal y psicológicamente (Menéndez et al., 2020).

La adicción a los videojuegos desencadena conductas altamente violentas que son expresadas en los diferentes entornos (Cabrejos y Flores, 2020). En México se registró que un adolescente de 11 años asesinó a su maestra e hirió a 6 personas para posteriormente suicidarse; según el informe pericial el menor actuó influenciado y motivado por los aprendizajes adquiridos a través de los videojuegos al que era adicto (Rincón, 2020).

En el ámbito nacional, los datos estadísticos del Ministerio de Salud, reportaron cerca de 3 mil casos por adicción a los videojuegos en adolescentes. Según el director del MINSA Carlos Bromley, manifiesta que la mayoría de estos adolescentes que presentan esta problemática se debe a que sufren de

carencias afectivas y/o provienen de familias disfuncionales (Perú 21, 2020).

Además, el Ministerio de Salud (2021) a través de una nota de prensa dio a conocer que la pandemia por el Covid 19, ayudó a que se incrementará significativamente en los adolescentes la adicción a los videojuegos. En ese sentido, Julissa Castró psiquiatra del Hospital Víctor Larco Herrera, mencionó que este tipo de adición generaba problemas alimenticios, del sueño, estrés entre otros que desencadenan en conductas violentas. Al respecto, la Policía Nacional del Perú alertó sobre el incremento de violencia filio parental ya que los principales ejecutores son los hijos, esto debido a que los padres los castigan quitándoles los móviles y restringiéndole el uso desmedido de videojuegos (Alberola, 2022), este tipo de agresión ejercida en contra de los padres se le conoce como violencia filio parental.

Dicha variable es entendida como el comportamiento violento, tirano y de sometimiento que tiene un hijo sobre su padre con la intención de condicionarlo, someterlo a través de la agresión y el chantaje emocional (Franco, 2022); es un fenómeno multicausal que se apoya básicamente en la teoría del niño emperador (Individuo que lo puede tener todo, de lo contrario actúa con violencia).

En lo que concierne a la realidad local, las estadísticas evidencian que violencia filio parental contra las madres puntúa un 27.9%; mientras que en los padres está representado por el 19% en el nivel medio. El nivel alto, está representado por el 8.2% para madres y 5.4% para padres (Damián y Chapoñan, 2022); lo que demuestra niveles preocupantes si hablamos de violencia.

Es así, que en la institución educativa donde se ejecuta la investigación a través de una entrevista con las autoridades del plantel, se pudo identificar que los estudiantes del nivel secundario presentan características disruptivas, manipuladoras, impulsivas y amorales en contra de sus progenitores. Además, se evidenció una gran dependencia al celular y los videojuegos en red, lo que ocasiona serias dificultades dentro del desarrollo de las clases y su aprendizaje, sumado a los problemas comportamentales que trae consigo.

En función de lo referido líneas arriba, es que se desprende posteriormente la interrogante: ¿Cuál es la relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023?

El estudio encuentra un soporte teórico debido a que permitirá profundizar en el análisis de la literatura científica a través de revistas indexadas y dar a conocer enfoques psicológicos que ayuden a describir y explicar cómo se asocian las variables entre sí y el tipo de repercusión que podría generar al desarrollo socio emocional de los adolescentes. Socialmente contribuye en el campo de la investigación puesto que existe carencia de estudios que traten sobre violencia filio parental relacionada con adicción a los videojuegos, lo que supone una investigación innovadora y que invita a que los profesionales del campo del comportamiento humano puedan generar nuevas implicancias científicas. Por otro lado, servirá como una herramienta de diagnóstico para poder valorar la presencia de las variables y en qué magnitud puede impactar sobre las relaciones sociales de la población en estudio. Además, que en cuanto a los resultados obtenidos se podrá establecer estrategias de prevención y/o intervención según sea el caso. Finalmente, de manera metodológica ayudará a determinar el tipo de relación, nivel de significancia y tamaño de efecto estadístico que represente, indicando la asociación entre las variables, que será fundamentado con sustento teórico y estudios similares realizados en los diferentes contextos.

Tomando en cuenta lo mencionado, es que se estableció como objetivo general: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023. En tanto como objetivos específicos: Identificar el nivel de adicción a los videojuegos; describir el nivel de violencia filio parental; por último, establecer la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la violencia filio parental.

Por ende, en función a los objetivos planteados se plantea la siguiente hipótesis: Hi: Existe relación directa y altamente significativa entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Con el transcurrir del tiempo se ha evidenciado que la literatura estudió con gran énfasis, los temas de adicción a los videojuegos y violencia filio parental en los adolescentes siendo investigados por diferentes autores:

Teniendo en cuenta en el ámbito internacional, Mena (2020) ejecutó una investigación con el fin de determinar el efecto de los videojuegos sobre las conductas de violencia filio parental en adolescentes ecuatorianos, su metodología empleada fue aplicada, como muestra tuvo a 80 participantes; en recolección de datos utilizó una encuesta no especificada. En cuanto a los resultados se pudo evidenciar que las variables en estudio muestran una asociación positiva y altamente significativa; en lo que respecta a los porcentajes se observó que en violencia filio parental obtuvo 15% mostrando un nivel elevado; mientras 60% evidencio un nivel bajo y el 25% denotó un nivel moderado.

Martí et al., (2020) efectuaron una investigación para identificar la relación entre la violencia filio parental y la perpetración de violencia en adolescentes españoles. La metodología fue de tipo básica descriptiva, su muestra fue 639 adolescentes posteriormente se les administro: Escala de violencia filio parental y el Inventario de conflictos en relaciones de pareja. Además, en el análisis estadístico se pudo determinar que a mayor presencia de violencia filio parental, incrementará las conductas agresivas hacia la pareja y amigos. Por último, se evidenció que el nivel alto de VF fue predominante en la categoría alto, representado por el 55%.

Alcalá et al., (2022) ejecutaron una investigación para hallar la relación de violencia filio parental, violencia escolar y ciberacoso en adolescentes Mexicanos; su metodología utilizada es de alcance explicativo con un diseño transversal; su muestra es de 1,587 adolescentes oscilando sus edades entre 11 a 17 años, por otro lado en recolección de datos empleó la escala Conflict Tactics Scales, Conducta violenta en la escuela y Escala de agresiones a través del teléfono móvil y de Internet (CYB-AG). Los principales resultados evidenciaron que efectivamente las variables se asocian de forma directa y significativamente;

es decir ambas se mueven en la misma dirección. Se pudo conocer que la violencia filio parental fue predominante en un nivel alto (64%), seguido por un nivel medio (33%).

Con respecto al contexto nacional, Alvino y Mujica (2022) realizaron su investigación con un propósito de determinar la asociación entre adicción a videojuegos y violencia escolar en adolescentes de la ciudad de Lima. La metodología utilizada fue básica descriptiva correlacional; como muestra fueron 124 alumnos; en lo que respecta a su recolección de datos emplearon la escala HAMM-1ST de adicción a los videojuegos y CUVE³-ESO de violencia escolar. Sus principales resultados evidenciaron que entre ambas variables existe relación directa de efecto mediano ($\rho = .334$). En cuanto adicción a los videojuegos se logró encontrar que 71.9% presenta nivel bajo; mientras que 21.9% moderado y un 7.3% nivel alto. Por lo que se asume que, a menor presencia de conductas de adicción a los videojuegos, también disminuirán en los alumnos las conductas violentas.

Condori y Mamani (2022) ejecutaron su investigación con la finalidad de establecer la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes de la ciudad de Juliaca. Su metodología fue de tipo básica descriptiva correlacional; su muestra fue de 121 alumnos que tenían como edad promedio 15 años. Para la recolección de datos se trabajó con una escala de adicción a los videojuegos y un cuestionario de agresividad. Con respecto a los resultados principales se pudo determinar que adicción a videojuegos, tiene mayor presencia siendo así el nivel de agresividad incrementará significativamente. Así mismo, el nivel de adicción a los videojuegos obtuvo 74% un nivel bajo, 26% está en nivel medio. En lo que compete a los niveles de agresividad se distribuye de la siguiente manera: Bajo (47%), medio (52%) y alto (1%).

Isidro (2022) elaboró su investigación con el propósito de hallar relación entre dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes limeños. La metodología fue tipo básica y diseño no experimental – correlacional; su muestra fue de 156 adolescentes oscilando sus edades entre los 12 y 17 años. Con respecto a su recolección de datos se empleó el test de dependencia a los

videojuegos y Cuestionario de Agresividad Premeditada e impulsiva. Los principales hallazgos demostraron que ambas variables se asocian de forma constante e interactiva, a mayor presencia de una, la otra aumentará significativamente.

En relación con el ámbito local, Gonzáles (2021) realizó una investigación para identificar la relación entre adicción a los videojuegos y violencia escolar en adolescente Chiclayanos; en su metodología planteó un estudio de tipo básico descriptivo correlacional simple, la muestra la conformaron 277 adolescentes de ambos sexos, pertenecientes a una I.E Estatal. En lo que concierne a su recolección de datos se utilizó el cuestionario TDV y el CUVE en su versión adaptada. Los principales resultados evidenciaron que no existe asociación significativa; por ende, cada variable actúa de forma independiente y autónoma, no ejerciendo influencia una sobre la otra; no obstante, se pudo verificar que la adicción a los videojuegos arrojó nivel elevado (72%), seguido por la categoría moderada (18%).

Iglesias (2022) elaboró su investigación para identificar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad en adolescentes de la ciudad de Bagua Grande; con respecto a la metodología, se utilizó la de tipo básica descriptiva – correlacional, su muestra fue conformada por 322 alumnos de ambos sexos y pertenecientes al nivel secundario, en recolección de datos se administró el cuestionario de adicción (CUAVIR) y escala de agresividad (CAPI-A). Los resultados permiten conocer que las variables se asocian de manera directa y altamente significativa, indicando que a mayor tiempo los jóvenes se dediquen a las actividades recreativas en plataformas virtuales, su nivel de conducta impulsiva y violenta crecerá, siendo expresada en su entorno más próximo. Con respecto a la agresividad se pudo verificar que el 63% denotó nivel bajo; mientras que el 19% nivel alto. Por lo tanto, la adicción a videojuegos fue representativa en el nivel bajo en el 74% de evaluados.

Por otra parte, Chiclayo (2021) ejecutó una investigación para determinar la relación entre adicción a videojuegos y agresividad de estudiantes de una I.E de Chiclayo. La metodología fue básica – correlacional; tuvo como muestra a 400 estudiantes de ambos sexos siendo sus edades entre 12 y 17 años, respecto a

la recolección de datos utilizó para adicción a videojuegos Escala (GASA) y Cuestionario de agresividad de Metalinares. Los hallazgos permitieron evidenciar que efectivamente las variables se asocian entre sí, denotando influencia una sobre la otra. En lo que respecta, a la primera variable se obtuvo que fue predominante en la categoría moderada (46%), mientras que la agresividad se ubicó en la misma categoría representado por el 54% de evaluados.

En el amplio mundo de la psicología, se ha evidenciado que el tema de adicción a los videojuegos ha sido muy estudiado por diversos autores dando a conocer los siguientes fundamentos.

En cuanto a la adicción Becoña et al., (2010) refieren que las personas desarrollan conductas adictivas cuando comienzan a depender de algo (videojuegos, sustancias psicoactivas, juegos al azar, etc.); generando que las personas empiecen a tener comportamientos inadecuados dentro del entorno que se encuentran debido a que pierden el control de sí mismos.

La adicción a los videojuegos según Gonzalves et al., (2017) es una conducta de riesgo altamente peligrosa, debido a que desencadena diferentes trastornos del control de impulsos y emocional, generando cuadros de estrés severos y actitudes impulsivas - violentas que se manifiestan a través de agresiones en contra del entorno más cercano.

Araujo y Santisteban (2022) manifiestan que la adicción a los videojuegos genera en las personas dificultades para establecer sus relaciones interpersonales, puesto que evidenciaron dificultades para desenvolverse adecuadamente en su entorno social.

Olivares et.al., (2022) indican que la adicción a los videojuegos se correlaciona significativamente con la inteligencia verbal, debido a que los adolescentes pasan mayor tiempo conectados a diferentes videojuegos, por lo cual afecta negativamente la manera en cómo se devuelven verbalmente en su entorno educativo puesto que se expresan de manera inapropiada.

En relación al análisis ejecutado a los distintos sustentos plasmados por diversos autores, se entiende que la adicción a los videojuegos es un mundo virtual en

donde los adolescentes interactúan con personajes ficticios de los cuales aprenden conductas inapropiadas para su edad, provocando así en ellos cambios drásticos en su comportamiento, lenguaje, vestimenta y dificultades en su rendimiento académico.

De igual modo, Griffiths (2005) indica que en la adicción a los videojuegos se identifican diferentes características en las personas: focalización (la persona considera que interactuar con los videojuegos es su prioridad, permitiendo así que esta acción ejerza dominio sobre sus pensamientos volviéndose vulnerable), modificación del estado de ánimo (la persona evidencia un cambio en sus emociones o sentimientos de manera drástica por la influencia de los videojuegos), tolerancia (la persona busca pasar más tiempo conectado al videojuego debido a que no se siente satisfecho con el tiempo que está conectado), síntomas de abstinencia (la persona evidencia cambios físicos o emocionales por dejar de interactuar con los diferentes videojuegos), conflictos (la persona se ve involucrada en problemas a causa de los videojuegos con las personas de su entorno) y recaídas (la persona después de haber abandonado la interacción con los videojuegos vuelve nuevamente a ese mundo).

En cuanto a los sustentos teóricos analizados, hallamos las siguientes teorías que avalan esta investigación.

La Teoría del Aprendizaje Social, Bandura (1975) refiere que los individuos interactúan en diferentes medios sociales en donde aprenden conductas adecuadas o inadecuadas, mediante la observación desencadenando la imitación es así que en relación a la adicción a los videojuegos las personas que viven en un ambiente en donde evidencian que algún familiar o amigo realiza esta acción pues la desencadenara de manera rápida, posteriormente existen diferentes influencias sociales que impulsan este tipo de conductas: influencias familiares (los miembros del hogar son el ejemplo a seguir), influencias subculturales (las costumbres que prevalecen en el ambiente social también pueden desarrollar acción) y modelamiento simbólico (la observación y la imitación).

La teoría Cognitivo Conductual, Halder y Malhato (2019) manifiestan que se basa en que las personas deben cambiar su conducta y forma de pensar mediante el

uso de reforzadores, es por ello que cuando una persona desencadena adicción por los videojuegos se pueden emplear esta teoría para generar cambios en su conducta ya que permite identificar sus síntomas, sin embargo, se debe tener en cuenta cómo utilizar los reforzadores positivos o negativos puesto que de ellos dependerá los resultados que se puedan evidenciar en las personas.

Así también, se denota que el tema de violencia filio parental es estudiado mediante diferentes autores dando a conocer los siguientes sustentos teóricos.

La Organización Mundial de la Salud (2002), manifiesta que la violencia son acciones de agresión física, psicológica, sexual o económica que se puede ejercer en contra de una persona para causarle daño o en otras circunstancias provocar la muerte de la víctima.

Concerniente a violencia filio parental Cottrell y Monk (2004), señalan que dentro del ambiente familiar cuando los padres son permisivos y tolerantes con sus hijos, esto puede desencadenar que se genere un ambiente conflictivo entre los integrantes de la familia puesto que no existen reglas, ni normas por lo cual los hijos se creen con toda la libertad de hacer ejercer su control conllevando a que actúen de manera violenta en contra de sus padres.

Así mismo, Pereira et. al (2006), indican que violencia filio parental se manifiesta en los padres cuando vivencian actos reiterados de violencia por parte de sus hijos, pudiendo ser violencia física (bofetadas, golpes), violencia verbal (amenazas, insultos, manipulaciones) o violencia no verbal (gestos intimidantes, rompimiento de objetos preciados), debido a que los hijos no tienen un adecuado control de impulsos por lo cual en ocasiones podrían desencadenar también la muerte de alguno de sus padres.

De igual modo, Aroca (2010) postula que la violencia filio parental son las agresiones que los hijos ejercen en contra de sus progenitores de manera consciente e inconsciente mediante la violencia física, psicológica y económica, lo cual realizan con el fin de poder controlar y causar un sufrimiento constante en sus víctimas para poder tener el control dentro del hogar.

Al enfocarnos en el análisis realizado a los distintos fundamentos plasmados por diversos autores, se entiende que violencia filio parental se da dentro de un hogar

cuando los padres son víctimas de acciones, conductas o intenciones violentas por parte de sus hijos con el propósito de dañarlos sin ningún remordimiento, puesto que lo único que pretenden es poder tener el control total de las riendas del hogar para lograr todo lo que deseen y nadie les prohíba nada.

Así mismo, la violencia filio parental dentro del hogar se pueden manifestar los diferentes tipos de violencia, es por ello que es importante poder contextualizarlos.

La violencia física son todas las acciones de agresiones en contra de la víctima, que generan lesiones visibles corporalmente mediante la fuerza física puesto que el agresor golpea, empuja y pateo así mismo también genera daño con algún objeto punzo cortante o un arma lesionando a la víctima (Romero et al., 2007).

La violencia psicológica es aquella en donde se encuentra la verbal, no verbal y emocional, puesto que son las acciones en donde se pretende intimidar, atemorizar y frustrar a la víctima para tener un control sobre ella, afectando básicamente sus sentimientos y necesidades afectivas (Aroca y Garrido, 2005).

La violencia económica son las conductas en donde se imposibilita a la víctima que obtenga ingreso de dinero, es por ello que se pueden dar ventas de objetospreciados, robos, deudas y mal uso de tarjetas bancarias, pretendiendo manipular a la víctima mediante estas acciones (Aroca y Garrido, 2005).

De acuerdo con los fundamentos teóricos analizados, encontramos la siguiente teoría que sostiene está investigación.

La teoría del Síndrome del Emperador, Garrido (2005) postula que dentro del hogar los hijos pueden manifestar carencias cognitivas y temperamentales puesto que evidencian tener dificultad para expresar sus sentimientos y pensamientos con sus padres u otra persona que se halle dentro de su entorno, así mismo en algunos momentos establecen sus relaciones sociales con personas extrañas por conveniencia u obtener algo solos para ellos. Cabe resaltar que se desencadena violencia filio parental debido a que los hijos no son conscientes sobre lo que realizan y tiene pensamientos distorsionados, sin embargo, dentro de este síndrome se excluye a los hijos que han vivenciado algún tipo de violencia o han adquirido algunas sustancias psicoactivas.

III. METODOLOGÍA

En este contexto de la investigación se manifestará el tipo de estudio que se empleó, posteriormente se describirán cada una de las variables de estudio así mismo detallaremos la muestra y los instrumentos aplicados, por lo tanto, se describirán los resultados y el análisis de datos.

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

De igual modo, esta investigación posee enfoque cuantitativo, basado en el análisis estadístico para realizar inferencias y probar hipótesis planteadas; su nivel es descriptivo correlacional no experimental, puesto que detalla la asociación que existe entre las variables de estudio, haciendo interpretaciones en función del tipo de relación que presentan (Hernández y Mendoza, 2018).

En cuanto, a su tipo es básica ya que su finalidad es lograr ampliar los conocimientos previos basándose en la búsqueda de literatura y enfoques científicos pertinentes (Concyetc, 2018).

Diseño de investigación

Según Hernández y Mendoza (2018) presenta un diseño no experimental de corte transversal, puesto que no existe manipulación intencional de las variables por parte del equipo investigador, por el contrario, se recolecta la información en su hábitat natural y en un momento único.

3.2 Operacionalización de las variables

Variable 1: Adicción a los videojuegos (ver anexo 1)

Definición conceptual: Adicción a los videojuegos se evidencia en las personas cuando tienen un deseo excesivo por conectarse a los diferentes juegos que encuentran en línea, es por ello que descuidan y pierden el interés en realizar sus actividades diarias, puesto que centran y ven como una prioridad solo los juegos virtuales es así que no se dan cuenta de las consecuencias negativas que esto genera en su vida (OMS, 2019).

Definición operacional: Adicción a los videojuegos será medida con la escala HAMM – IST conformada por 6 dimensiones.

Dimensiones: Adicción a los videojuegos está conformada por las siguientes dimensiones: Focalización, modificación de estado de ánimo, tolerancia, síntomas de abstinencia, conflicto y recaída.

Escala de medición: Ordinal.

Variable 2: Violencia filio parental

Definición conceptual: Violencia filio parental es toda intención o acción de violencia de manera consiente que tienen los hijos hacia sus progenitores, con el único fin de causarles daño físico, psicológico o económico debido a que su propósito es atemorizar a sus padres para tener el control del hogar y realizar todo lo que deseen sin que nadie les ponga reglas (Alejos y Vílchez, 2021).

Definición operacional: Violencia filio-parental será medida con el cuestionario “VILAVER – 69”.

Dimensiones: Unidimensional

Escala de medición: Ordinal.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Población es un conjunto de elementos que pueden ser individuos, objetos u animales que conforman el universo total sobre el que se pretende ejecutar una investigación. Partiendo desde este postulado, se tomará en cuenta como población a 500 adolescentes de ambos sexos que pertenecen al nivel secundario de una institución educativa nacional de Chiclayo. Hernández y Mendoza (2018)

Muestra

En su opinión, Monje (2011) argumenta que la muestra de una investigación vendría a ser un conjunto de sujetos procedentes de la población establecida para el desarrollo de la investigación.

La muestra es un subconjunto representativo y homogéneo obteniéndose a través de una fórmula estadística, para realizar generalizaciones sobre la población en estudio. Para efectos de esta investigación se tendrá en cuenta una muestra conformada por 234 adolescentes de ambos sexos que presenten entre los 12 y 17 años de edad.

$$n = \frac{NZ^2PQ}{d^2(N-1) + Z^2PQ}$$
$$n = \frac{600 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(600 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

n: 234

Criterios de inclusión

- Alumnos registrados en el año escolar 2023 y que pertenezcan nivel secundario
- Que presenten edades entre los 12 y 17 años.
- Cuenten con la autorización de sus apoderados a través de un consentimiento informado.

Criterios de exclusión

- Invaliden sus respuestas o dejando incompleto los cuestionarios
- Presenten necesidades educativas especiales.
- No deseen participar de la investigación

Muestreo

Se utilizó el muestreo probabilístico aleatorio simple, debido a que todos los estudiantes tuvieron la misma posibilidad de ser parte del estudio, siendo

seleccionados a través de un sorteo (Hernández y Mendoza, 2018). Esto con el fin de que la muestra sea representativa para los objetivos planteados.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la encuesta permitiendo recolectar información de manera precisa y ordenada respondiendo al propósito por el que se ejecuta la investigación y a partir de los datos obtenidos generar análisis estadísticos que posteriormente serán interpretados (Hernández y Mendoza, 2018).

En la investigación utilizaremos como instrumento de recolección de datos, el cuestionario, que permite obtener de manera ordenada y sistemática la información necesaria sobre las variables de estudio (García, 2003).

FICHA TÉCNICA 1

Nombre: Escala de Adicción a los Videojuegos (HAMMS - 1TS)

Autor: Hugo Mendoza Mezarina (2013)

Adaptación: Olivera y Torres (2022)

Procedencia: Perú

Tiempo: 25 min.

Estructuración: 5 dimensiones - 36 ítems

Aplicación: Adolescentes de 12 y 17 años.

Reseña histórica

En cuanto a la variable Adicción a los videojuegos será medida con la Escala HAMMS – ITS, construida por Hugo Mendoza Mezarina en el año 2013, dicha escala está conformada por 36 ítems, su forma de aplicación puede ser individual y/o colectivo en un tiempo de 25 min. La población son estudiantes adolescentes de edades entre los 11 a 17 años. De igual modo, su escala presenta una escala Likert de 5 respuestas (“0=nunca”, “1=rara vez”, “2=“a veces”, “3=con frecuencia” y “4=siempre”), permitiendo evaluar sus seis dimensiones: focalización siendo sus ítems 1, 7, 13, 19, 25 y 31, modificación del estado de ánimo que tiene como ítems 2, 8, 14, 20, 26 y 32, tolerancia siendo sus ítems 3, 9, 15, 21, 27 y 33, síntomas de abstinencia

con sus ítems 4, 10, 16, 22, 28 y 34, conflicto que consta de los ítems 5, 11, 17, 23, 29 y 35 finalmente recaída con los ítems 6, 12, 18, 24, 30 y 36.

Propiedades psicométricas originales

Concerniente, a su validez original se basa en ser de tipo constructo puesto que su correlación es ítem - test de la escala abarcada por los 36 ítems; así también, se afirma que se empleó la esfericidad de Barlett 0.000 y el KMO arrojó 0,886 existiendo pertenencia, en cuanto a su confiabilidad se obtuvo 0.957 del Alfa de Cronbach, así mismo se obtuvo 0.95 y 0.96 en relación con sus dimensiones.

Propiedades psicométricas del piloto

Fiabilidad

El instrumento fue aplicado a 100 estudiantes oscilando sus edades entre 12 y 17 años de una institución educativa de Chiclayo. Se aplicó el Coeficiente Alpha de Cronbach, pudiendo evidenciar un valor de 0.73 de manera general; mientras que para sus respectivas dimensiones los valores oscilaron entre 0.72 y 0.83, lo que demuestra que el instrumento es confiable (Ventura y Caycho, 2017).

Validez de contenido

Para efectos de esta investigación se actualizó su validez de contenido, teniendo en cuenta 3 jueces expertos quienes revisaron el instrumento y brindaron su veredicto obteniendo una V de Aiken superior a 0.80. Además, teniendo en cuenta una muestra piloto conformada por 100 adolescentes, se procedió analizar las cargas factoriales de los 36 reactivos pudiendo evidenciar valores superiores a 0.40 lo que demuestra su excelente capacidad para medir el modelo teórico (Ventura y Caycho, 2017).

FICHA TÉCNICA 2

Nombre: Cuestionario de Violencia Filio parental (Vilaver -69)

Autor original: Alejos y Vílchez (2021)

Procedencia original: Perú

Tiempo: 10 min.

Estructuración: Unidimensional - 8 ítems

Aplicación: Adolescentes de 12 - 17 años.

Reseña histórica

La variable de violencia filio parental será medida, con el cuestionario “Vilaver - 69” construido por Alejos y Vílchez (2021) en población de adolescentes Chiclayanos. Dicho instrumento presenta una estructura unifactorial, presenta 8 ítems, su forma de aplicación puede ser individual o colectivo en un tiempo de 10 minutos aproximadamente; está dirigido para adolescentes con edades de 12 y 17 años; su propósito es evaluar los niveles de violencia que presentan los hijos hacia sus padres. Según su tipo de escala es Likert, teniendo como opción 5 tipo de respuestas con valores de 0 a 4.

Propiedades psicométricas originales

En cuanto a su validez de contenido se realizó mediante juicio de expertos, siendo su coeficiente V de Aiken en su análisis factorial exploratorio se obtuvo cargas factoriales las cuales están por encima de 0,40 denotando adecuada validez y en su confiabilidad se utilizó el método de consistencia interna de Alpha de Cronbach y Omega obteniendo un coeficiente 0,95 manifestando fiabilidad del instrumento en base a sus 8 ítems.

Propiedades psicométricas del piloto

Fiabilidad

El instrumento fue aplicado sobre a 100 estudiantes siendo sus edades comprendidas de 12 y 17 años de una institución educativa de Chiclayo. Se empleó el Coeficiente Alpha de Cronbach, pudiendo evidenciar un valor de 0.78 de manera general, lo que demuestra que el instrumento es confiable (Ventura y Caycho, 2017).

Validez de contenido

Para efectos de esta investigación se actualizó su validez de contenido, teniendo en cuenta 3 jueces expertos quienes revisaron el instrumento y brindaron su veredicto obteniendo una V de Aiken superior a 0.80. Además,

teniendo en cuenta una muestra piloto conformada por 100 adolescentes, se procedió analizar las cargas factoriales, las cuales oscilan entre 0.37 y 0.68 que demuestra una correcta medición del modelo teórico (Ventura y Caycho, 2017).

3.5 Procedimiento

El primer paso será emitir un documento a las autoridades de la institución educativa donde pretendemos realizar la investigación, detallando la naturaleza del estudio y el objetivo que se pretende lograr. Acto seguido convocar a reunión a los docentes responsables del nivel secundario para que conozcan los protocolos que se van a establecer para la evaluación de los estudiantes.

Posteriormente a cada niño se le envía el documento de consentimiento informado para sus padres y/o tutores donde se especifican las implicancias y dificultades del estudio; cada padre emite su autorización a través de su firma y número de DNI, dando conformidad y aceptación para que su menor hijo participe en la investigación.

Días posteriores se procede a la aplicación de los instrumentos psicológicos, teniendo en cuenta el control y monitoreo de los estudiantes, en caso surgiera alguna incógnita o duda. Los resultados obtenidos serán digitados mediante una sábana de datos de SPSS 26, para su posterior análisis estadístico pudiendo responder a cada uno de los objetivos plasmados.

3.6 Método y análisis de datos

En cuanto, análisis de datos empleado en esta investigación es el método estadístico, puesto que los resultados recabados de los instrumentos psicológicos administrados se procesaron en el programa de Excel 2016, obteniendo así una sábana de datos de cada uno de los instrumentos de las variables de estudio, posteriormente estos datos fueron trasladados al programa SPSS 26 en donde se realizó un análisis de cada variable de estudio y su correlación entre ambas con relación a sus dimensiones

3.7 Aspectos éticos

Lo que respecta a los criterios éticos, se tomará en cuenta la deontología del psicólogo peruano y código de ética y (2017) y los siguientes principios:

Beneficencia: En el desarrollo de la investigación se priorizará en los participantes su estado emocional antes que las implicancias científicas que se desee obtener.

Confidencialidad: La información recolectada se utilizará bajo estricto rigor científico y bajo el anonimato, cuidando la integridad moral de los participantes.

Consentimiento: Al desarrollar investigaciones se tendrá en cuenta la autorización de los participantes a través de un documento escrito y si se trata de menores de edad, sus progenitores o tutores deben brindar su consentimiento informado, dando fe que fueron notificados de los procedimientos, beneficios y/o desventajas.

Por ende, se tomará en consideración la guía de investigación de la Universidad César Vallejo, que especifica que toda la información contemplada es fidedigna y no incurre en plagio.

IV. RESULTADOS

En este apartado se presentan los resultados obtenidos de acuerdo con los objetivos planteados en la investigación.

Tabla 1

Prueba de normalidad.

Variables	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Adición a los videojuegos	.274	234	.000
Violencia Filio parental	.290	234	.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 1, se evidencia el estadístico de Kolmogorov Smirnov con el propósito de conocer la distribución de los datos obtenidos, pudiendo encontrar que las variables en estudio presentan un nivel de significancia menor a 0.05; por lo que se interpreta que existe una distribución asimétrica; en ese sentido, se optó por utilizar el coeficiente Rho de Spearman para determinar las respectivas correlaciones.

De igual modo, teniendo en cuenta el objetivo general: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una I.E de Chiclayo, 2023; tenemos que:

Tabla 2

Relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes.

	Violencia Filio parental	
Adicción a los videojuegos	Rho	,423**
	p	.000
	n	234

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 2, se puede observar que la adicción a los videojuegos y la violencia filio parental se relaciona de forma positiva y altamente significativa, siendo el efecto mediano ($,423^{**}$); por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación, que afirma que a mayor presencia de adicción a los videojuegos mayor probabilidad que los adolescentes denoten conductas de violencia filio parental; como agresiones físicas, verbales entre otras que busquen lastimar o mancillar la imagen de sus progenitores.

Teniendo en cuenta el objetivo específico 1: Identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una I.E de Chiclayo, 2023; tenemos que:

Tabla 3

Nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes.

Niveles	f	%
Bajo	54	23.1
Medio	128	54.7
Alto	52	22.2
Total	234	100.0

Fuente: Resultados del cuestionario de adicción a los videojuegos tomado el día 17/10/2023

En la tabla 3, se evidencia que el 54.7% de adolescentes presentan un nivel medio de adicción a los videojuegos, caracterizado por un uso desproporcionado de estas herramientas tecnológicas que pueden alterar su comportamiento en 1 o 2 áreas de su vida (personal/social/ familiar y/o escolar); en tanto, el 22.2% presentó un nivel alto, por lo que se infiere que esta grupo hace uso excesivo de los videojuegos no pudiendo mantener un control sobre sus conductas e interfiriendo con sus actividades cotidianas y/o académicas por lo que usualmente suelen mostrar una conducta disfuncional y desproporcionada.

Teniendo en cuenta el objetivo específico 2: Identificar el nivel de violencia filio parental en adolescentes de una I.E de Chiclayo, 2023; se encontró que:

Tabla 4

Nivel de violencia filio parental en adolescentes.

Niveles	f	%
Bajo	53	22.6
Medio	74	31.6
Alto	107	45.7
Total	234	100.0

Fuente: Resultados del cuestionario de violencia filio parental tomado el día 17/10/2023

En la tabla 4, se observa que el 45.7% de evaluados presentan un nivel alto de violencia filio parental; por lo que se asume que cerca de la mitad de población total estudiada presenta conductas disruptivas y antiéticas en contra de sus progenitores, siendo predominante la violencia como mecanismo de sometimiento y dominio sobre el entorno familiar; asimismo, el 22.6% de evaluados demostró un nivel bajo que se caracteriza por conductas poco disruptivas y violentas en contra de sus padres, siendo evidentes en menor intensidad y frecuencia.

Teniendo en cuenta el objetivo específico 3: determinar la relación entre las dimensiones de adicción a los video juegos y la violencia filio parental en adolescentes de una I.E de Chiclayo, 2023; se encontró que:

Tabla 5

Relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la violencia filio parental.

	Violencia Filio parental		
	Rho	p	n
Focalización	,414**	.000	234
Modificación	,438**	.000	234
Tolerancia	,403**	.000	234
Síntomas de abstinencia	,415**	.000	234
Conflicto	,492**	.000	234
Recaída	,352**	.000	234

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 5, se puede evidenciar que la dimensión conflicto y la violencia filio parental se relacionan de forma positiva y altamente significativa de efecto mediano ($,492^{**}$); lo que significa que en la medida que los adolescentes abandonen otras actividades cotidianas, como juegos recreativos, deportes, paseos familiares y lo reemplacen por el uso desmedido de los videojuegos, sus conductas violentas en contra de sus padres incrementarán. Asimismo, se encontró que la dimensión modificación y la violencia filio parental se relacionan de forma positiva y altamente significativa de efecto mediano ($,438^{**}$); por lo que se interpreta que los adolescentes que presentan baja productividad, abandono de sus responsabilidades y privación de sueño por dedicar largas horas al uso de los videojuegos, incrementarán sus conductas violentas en contra de sus padres. Por último, se evidenció que la dimensión síntomas de abstinencia y la violencia filio parental se relacionan de forma positiva y altamente significativa de efecto mediano ($,415^{**}$); por lo que se infiere que en la magnitud que los adolescentes le dedican demasiado tiempo a los videojuegos, denotan ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración en niveles elevados, que se desencadenarán en conductas violentas en contra de sus padres u otros integrantes del grupo familiar.

V. DISCUSIÓN

En la actualidad la adicción a los videojuegos en población adolescente ha incrementado significativamente, trayendo graves consecuencias conductuales y emocionales; que son expresadas principalmente en el entorno familiar y educativo, donde las estadísticas demuestran que los índices de conductas violentas también han incrementado paralelamente. Es por ello que, a continuación, se discutirán nuestros resultados con los principales hallazgos de otros autores.

El presente estudio tuvo como objetivo general: Determinar la relación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023. Los principales resultados permiten evidenciar que entre las variables mencionadas existe relación positiva y altamente significativa, teniendo efecto mediano ($.423^{**}$); rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de la investigación: Existe relación directa y altamente significativa entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023; por lo que se afirma que a mayor presencia de adicción a los videojuegos mayor probabilidad que los adolescentes presentan conductas de violencia filio parental, como agresiones físicas, verbales entre otras que busquen lastimar o mancillar la imagen de sus progenitores.

Según lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que la ausencia de normas de conducta dentro del entorno familiar es un factor determinante para que aparezcan diversos vicios en la etapa de la adolescencia (González, 2021), dichos vicios como la adicción a los videojuegos bloquean la capacidad de juicio y raciocinio en los adolescentes, volviéndose más violentos, actuando de forma desmesurada y muchas veces en contra de sus propios padres.

Los resultados encontrados guardan semejanza con lo hallado por Mena (2020), que al realizar el análisis de asociación entre adicción a los videojuegos y violencia filio parental en población estudiantil ecuatoriana; también se pudo evidenciar que los adolescentes al estar expuestos largas horas de su tiempo a los videojuegos y sin ningún tipo de control desarrollan conductas de

engreimiento y poder sobre su entorno; es así que los padres al querer restringir el acceso a los juegos en línea a sus hijos reciben ataques verbales, como insultos y humillaciones que surgen como respuesta a la inconformidad y rebeldía.

Por su parte, en el contexto nacional, Alvino y Mujica (2022) lograron encontrar que la adicción a los videojuegos se asocia significativamente con las conductas violentas en el entorno escolar; por lo que se asume que el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes genera elevados niveles de tensión y frustración que necesitan ser canalizados en algún momento, pero necesitan de un factor determinante; que en este caso podría ser la exigencia de los trabajos académicos, la presión de los docentes, las bromas pesadas de los compañeros de clases, entre otros, que pueden ser el desencadenante perfecto para que la violencia se manifieste en su diversas tipologías; pero es importante precisar que esta violencia no es exclusiva del ámbito educativo, sino que podría darse en diferentes entornos como por ejemplo el contexto familiar, donde los adolescentes tienen actitudes violentas en contra de sus padres.

Desde el modelo teórico de la frustración planteado por Dollar y Miller, se puede entender que cuando un evento genera demasiada tensión en el individuo y supera ampliamente su umbral, opta por la explosión de emociones dando cabida a respuestas violentas que se direccionan sobre las personas que activaron este estímulo (Teijón, 2019). En ese sentido, se infiere que la adicción a los videojuegos genera elevados niveles de estrés y frustración que los adolescentes al no tener un correcto reconocimiento y control de sus emociones, optan por liberarlas de forma explosiva sin tener en cuenta el daño que puedan ocasionar sobre su entorno, siendo los padres los principales receptores y teniendo en cuenta que en algunos casos presentan un comportamiento pasivo o permisivo frente a sus hijos, la acción violenta se intensifica y prolonga; puesto a que se refuerza negativamente la conducta.

Por otro lado, en lo que respecta a identificar el nivel de adicción a los videojuegos en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2024; encontramos que 54.7% de adolescentes presentan nivel medio de adicción a los videojuegos, caracterizado por un uso desproporcionado de estas

herramientas tecnológicas que pueden alterar su comportamiento en 1 o 2 áreas de su vida (personal/social/ familiar y/o escolar); en tanto, el 22.2% presentó un nivel alto, por lo que se infiere que el uso excesivo de los videojuegos no les permite mantener un control sobre sus conductas e interfiriendo con sus actividades cotidianas y/o académicas por lo que usualmente suelen mostrar una conducta disfuncional y desproporcionada.

En congruencia con lo hallado, González (2021) a través del desarrollo de su investigación realizada en población Chiclayana pudo verificar que la adicción a los videojuegos arrojó un nivel elevado en el 72% de adolescentes; en tanto que el 18% mostró niveles moderados. A su vez Chiclayo (2021), quien también trabajó con población chiclayana logró encontrar que el 46% de evaluados presentó un nivel moderado de adicción a videojuegos; por lo que se podría asumir que gran parte de la población adolescente de Chiclayo tiene una alta tendencia hacia la dependencia, esto podría responder a la forma de crianza que reciben, pudiendo ser muy permisible, sin establecimiento claro de las normas de convivencia dentro del hogar.

En contraste a estos hallazgos, el estudio de Alvino y Mujica (2022) permitió identificar que la adicción a los videojuegos predomina el nivel bajo con 71.9% en los evaluados, mientras que 21.9% denota un nivel moderado y un 7.3% nivel alto. Asimismo, Condori y Mamani (2022) lograron encontrar que el 74% mostró un nivel bajo y el 26% un nivel medio de conductas adictivas relacionadas a los videojuegos. Por lo que se encuentra una diferencia significativa que podría ser explicado desde el contexto sociodemográfico, los estudios anteriormente mencionados que presentan predominancia en el nivel bajo corresponden a zonas del Sur como Juliaca y Lima Capital; por lo que puede inferir que probablemente exista mayor control conductual de los padres hacia los hijos, establezcan mejor sus horarios de actividades recreativas o que los adolescentes tengan responsabilidades fijas que cumplir y no dispongan de mucho tiempo libre.

Al respecto, Valido (2019) menciona que los adolescentes a estar en una etapa de transición necesitan de muchos estímulos visuales y sensoriales, como es el uso desmedido de los videojuegos que los puede llevar a pasar largas horas

desconectados de sus responsabilidades; sin embargo, la organización y designación de funciones dentro del ámbito familiar por cada una de las figuras representativas los puede ayudar a regular su conducta y entender que los juegos en red solo es una actividad recreativa y que no debe interferir con sus obligaciones en otros ámbitos de su vida. En ese sentido, se puede sostener en los adolescentes que muestran nivel elevado de adicción a los videojuegos puede deberse a la ausencia del establecimiento de normas de conductas o donde probablemente los padres o integrantes del grupo familiar tengan conductas similares.

A través de Bandura (1975) con su teoría del Aprendizaje Social se basa cuando las personas interactúan en diferentes medios sociales en donde aprenden conductas adecuadas o inadecuadas, mediante la observación desencadenando la imitación es así que en relación a la adicción a los videojuegos las personas que viven en un ambiente en donde evidencian que algún familiar o amigo realiza está acción pues la desencadenara de manera rápida, posteriormente existen diferentes influencias sociales que impulsan este tipo de conductas: influencias familiares (los miembros del hogar son el ejemplo a seguir), influencias subculturales (las costumbres que prevalecen en el ambiente social también pueden desarrollar acción) y modelamiento simbólico (la observación y la imitación).

Por otro lado, con respecto al tercer objetivo específico: describir el nivel de violencia filio parental; observamos un 45.7% de evaluados presentaron un nivel alto de violencia filio parental; asumiendo que cerca de la mitad de población total estudiada presenta conductas disruptivas y antiéticas en contra de sus progenitores, siendo predominante la violencia como mecanismo de sometimiento y dominio sobre el entorno familiar; asimismo, el 22.6% de evaluados demostró un nivel bajo que se caracteriza por conductas poco disruptivas y violentas en contra de sus padres, siendo evidentes en menor intensidad y frecuencia. Los niveles elevados de conductas violentas podrían estar influenciado por modelos representativos que se van evidenciando de generación en generación, aunque también podría estar influenciado por la falta de carácter de los padres para designar roles e intentar solucionarle los

problemas a los hijos no permitiéndoles desarrollar su autonomía, es así, que ante situaciones complejas sienten frustración y son incapaces de asumir su culpa por el contrario la direccionan en contra de sus padres a través de actos violentos.

Los resultados encontrados por Martí et al., (2020) en población española guarda similitud con lo expuesto anteriormente, es así como se pudo identificar que el nivel predominante fue el alto, representado por el 55% de evaluados; a su vez, Alcalá et al., (2022) encontró que el 64% de adolescentes mexicanos presentó niveles elevados de violencia filio parental, mientras que el 33% denota un nivel moderado. Cabe precisar que no se ha logrado encontrar estudios que identifiquen el nivel de violencia filio parental en población Chiclayana; pero teniendo en cuenta los estudios internacionales se podría asumir que este tipo de flagelo social se reproduce a gran escala en países con actitudes liberalistas y con poco control conductual sobre los menores.

Al respecto, Cottrell y Monk (2004), señalan que dentro del ambiente familiar cuando los padres son permisivos y tolerantes con sus hijos, esto puede desencadenar que se genere un ambiente conflictivo entre los integrantes de la familia puesto que no existen reglas, ni normas por lo cual los hijos se creen con toda la libertad de hacer ejercer su control conllevando a que actúen de manera violenta en contra de sus padres. Basándose en lo expuesto, es que se podría inferir que los evaluados pertenecen a un entorno familiar permisivo, carente de reglas y normativas que les ayude a moldear su conducta; por el contrario son ellos, los que tienen el control de la situación; en muchos casos provienen de hogares monoparentales, donde solo está presente la madre; y por un tema de trabajo no le puede dedicar mucho tiempo al cuidado de sus hijos, se generan actitudes permisivas para intentar compensar la falta de tiempo con flexibilidad; por lo que el adolescente opta por tomar el dominio del entorno familiar y cuando las cosas no salen como la espera utiliza la violencia como una herramienta de coacción y condicionante.

Por último, en respuesta a establecer la relación entre las dimensiones de adicción a los videojuegos y la violencia filio parental, se encontró que la dimensión conflicto y violencia filio parental se relacionan de forma positiva y

altamente significativa de efecto mediano ($,492^{**}$); lo que significa que en la medida que los adolescentes abandonen otras actividades cotidianas, como juegos recreativos, deportes, paseos familiares y lo reemplacen por el uso desmedido de los videojuegos, sus conductas violentas en contra de sus padres incrementarán. Asimismo, se encontró que la dimensión modificación y violencia filio parental se relacionan de forma positiva y altamente significativa con efecto mediano ($,438^{**}$); de esta manera interpretamos que los adolescentes que presentan baja productividad, abandono de sus responsabilidades y privación de sueño por dedicar largas horas al uso de los videojuegos, incrementarán sus conductas violentas en contra de sus padres. Además, se evidenció que la dimensión síntomas de abstinencia y violencia filio parental se relacionan de forma positiva y altamente significativa de efecto mediano ($,415^{**}$); por lo tanto, se infiere que en la magnitud que los adolescentes les dedican demasiado tiempo a los videojuegos, denotan ansiedad, irritabilidad, enfado y frustración en niveles elevados, que se desencadenarán en conductas violentas en contra de sus padres u otros integrantes del grupo familiar.

Es importante mencionar que teóricamente se ha logrado encontrar relación entre las variables en mención. Es así, que, Araujo y Santisteban (2022) manifiestan que la adicción a los videojuegos genera en las personas dificultades para establecer sus relaciones interpersonales, puesto que evidenciaron dificultades para desenvolverse adecuadamente en su entorno social. Por su parte, Olivares et al., (2022) indican que adicción a los videojuegos se correlaciona inversa y significativamente con inteligencia verbal, debido a que los adolescentes pasan mayor tiempo conectados a diferentes videojuegos, por lo cual afecta negativamente la manera en cómo se devuelven verbalmente en su entorno educativo puesto que se expresan de manera inapropiada. En función de lo encontrado, se podría asumir que el nivel elevado de adicción a los videojuegos, puede generar sensaciones como frustración o ira ante partidas pérdidas o interrumpidas ante el llamado de los padres, por lo que esto desencadenaría una respuesta emocional violenta.

Es importante resaltar que violencia filio parental se manifiesta en los padres cuando vivencian actos reiterados de violencia por parte de sus hijos, pudiendo

ser violencia física (bofetadas, golpes), violencia verbal (amenazas, insultos, manipulaciones) o violencia no verbal (gestos intimidantes, rompimiento de objetospreciado), debido a que los hijos no tienen un adecuado control de impulsos (Pereira et al., 2006) y estas conductas están estrechamente relacionadas a las conductas adictivas de los videojuegos. Es más, desde la teoría del síndrome del emperador, se entiende que los adolescentes muestran un comportamiento de autoridad hacia sus padres, donde predomina la violencia psicológica y verbal, esto como consecuencia de una crianza permisiva y sin reglas establecidas; por lo que coloquialmente se les conoce como hijos parásitos, puesto que dedican gran parte del tiempo a actividades que no les genera ninguna productividad como los juegos en línea, redes sociales entre otros similares (Garrido, 2005). Indudablemente adicción a los videojuegos se ha vuelto un problema social de gran envergadura en población adolescentes y que tiene comorbilidad con trastornos de la conducta, como se ha podido evidenciar en esta investigación y que encuentra sustento científico en los manuales diagnósticos internacionales como es el CIE 11 y en las diversas investigaciones desarrolladas en los últimos años.

VI. CONCLUSIONES

Después de ejecutar el análisis a los resultados hallados, llegamos a las siguientes conclusiones:

1. Adicción a los videojuegos y violencia filio parental se relacionan de forma directa y altamente significativa; asumiendo que el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes genera sensación de tensión, frustración e ira que se manifiestan en conductas explosivas en contra de los padres.
2. Se registró que 54.7% de evaluados evidencian nivel medio de adicción a los videojuegos caracterizado por un uso desproporcionado de estas herramientas tecnológicas que pueden alterar su comportamiento en una o dos áreas de su vida.
3. Asimismo, se encuentra que 45.7% de adolescentes denota un nivel alto de violencia filio parental asumiendo que cerca de la mitad de población total estudiada presenta conductas disruptivas y antiéticas en contra de sus progenitores.
4. Se evidenció que las dimensiones de adicción a los videojuegos se relacionan de forma directa y altamente significativa con violencia filio parental; siendo más predominante la dimensión conflicto ($,492^{**}$) y modificación ($,438^{**}$).

VII. RECOMENDACIONES

- A las autoridades de la institución educativa recomendamos que a través del departamento de psicología se promueva la ejecución de charlas que tengan como eje temático la prevención de conductas adictivas a videojuegos, violencia en sus diversas tipologías, fortalecimiento de habilidades blandas y salud mental.
- Al departamento de psicología se le recomienda elaborar un programa con enfoque cognitivo conductual de 18 sesiones, abordando temáticas de psicoeducación sobre adicción, control de impulsos, modificación de conducta, tolerancia a la frustración y manejo de recaída con la finalidad de minimizar la adicción a los videojuegos en los adolescentes.
- Además, recomendamos generar un taller lúdico vivencial que esté dirigido a los padres de familias e hijos y utilizando como base teórica el enfoque de psicología positiva con la finalidad de fortalecer los vínculos afectivos y manejo de situaciones conflictivas.
- A los futuros investigadores se les sugiere continuar y ampliar el estudio sobre adicción a los videojuegos y violencia filio parental, como en poblaciones de la sierra y selva, con la finalidad de encontrar diferencias o similitudes que aporten teóricamente al campo de la psicología.

REFERENCIAS

- Alberola, P. (2022). Crecen las agresiones de hijos a padres con la retirada del móvil como detonante. <https://www.elperiodico.com/es/sociedad/20220719/crecen-agresiones-hijos-padres-retirada-movil-14117056>
- Alcalá, J. U. G., Castañeda, R. C., & Castro-Sataray, O. (2022). La violencia filio-parental en adolescentes; una relación con la violencia escolar y el ciberacoso. Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3324/3295>
- Alvarez, H. X. G., & Grandillert N. M. (2023). Estilos de socialización parental y riesgo de adicción a los videojuegos en estudiantes de tercero de secundaria de instituciones educativas públicas mixtas del distrito del Cusco, 2022. <http://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/7249>
- Alvino, V. V. B., & Mujica C. F. A. (2022). Adicción a los videojuegos y violencia escolar en estudiantes de 1ero a 5to de secundaria de una institución educativa del Callao, 2022. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Lima – Perú]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/92617/Alvino_VVB-Mujica_CFA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Aroca, C. (2010). La violencia filio-parental: una aproximación a sus claves. Tesis Doctoral. Universidad de Valencia. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/analesps.30.1.149521/156411>
- Aroca, C. & Garrido, V. (2005). La Máscara del Amor. Programa de Prevención de la Violencia en la Pareja. Manual de Conocimientos del Profesorado. Valencia:C.S.V. <https://journals.eagora.org/revEDU/article/download/653/963/4831>

- Bandura, A. y Walters, R. (1975). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Madrid, España: Ediciones Alianza Universidad S.A. http://www.soyanalistaconductual.org/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf
- Becoña, E. I., Cortes, T. M., & Bobes, G. J. (2010). Manual de adicción para psicólogos Especialista en Psicología Clínica en Formación, España: Martin Impresores S.L. <https://socidrogalcohol.org/proyecto/manual-de-adicciones-para-psicologos-especialistas-en-psicologia-clinica-en-formacion-2/>
- Chiclayo, J. C. M. (2021). Adicción a videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de un colegio privado de Chiclayo, 2021. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Chiclayo – Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/75392>
- CONCYTEC (2018). Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e innovación tecnológica: Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica reglamento. RENACYT. Lima: CONCYTEC. <https://portal.concytec.gob.pe/index.php/informacioncti/reglamentodelinvestigador-renacyt>
- Condori, C. N., & Mamani ,H. M. K. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de la Institución Educativa Industrial Simon Bolivar, Juliaca-2021. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Chinch - Perú]. <http://repositorio.autonomadeica.edu.pe/handle/autonomadeica/1842>
- Cottrell, B. y Monk, P. (2004). Adolescent-to-parent abuse. A qualitative overview of common themes. Journal of family Issues, 25 (8), 1072-1095. <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/38666/AAIU607585.pdf?sequence=1>
- Damian Ch, D. J., & Rivas S, L. T. (2022). Relación de los estilos de crianza y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de la

ciudad de Chiclayo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/91686/Damian_CDJ-Rivas_SLT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

France, (2020). México: Alumno que mató a una maestra habría estado influenciado por videojuego.
<https://www.france24.com/es/20200110-m%C3%A9xico-alumno-que-mat%C3%B3-a-una-maestra-e-hiri%C3%B3-a-seis-personas-estar%C3%ADa-influenciado-por-videojuego>

Franco, M. C. (2022). Violencia Filioparental: Aproximación desde la Praxis del Método Mentoris (Doctoral dissertation).
<https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/15641>

García, M., T. (2003). El Cuestionario como Instrumento de Investigación/Evaluación.
http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf

Garrido, V. (2006). Los hijos tiranos. El síndrome del Emperador. Madrid: Ariel.
https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/41/40772_Los_hijos_tiranos.pdf

González, R. M. (2021). Videojuegos y violencia escolar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Rosa Flores de Oliva-Chiclayo. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Chiclayo – Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57958>

González, M. T., Espada, J. P., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.
<https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197.
https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf

- Halder, S. & Mahato, A. K. (2019). Cognitive Behavior Therapy for Children and Adolescents: Challenges and Gaps in Practice. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 41(3), 279-283.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6532387/>
- Hernández, S., R. & Mendoza, C., P. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wpcontent/uploads/2019/02/RU-DICSv9n18p92_95.pdf
- Iglesias, C. J. J. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes, Bagua Grande 2022. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Chiclayo – Perú].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20500.12692/104703>
- Isidro, G. N. T. (2022). Dependencia a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de Lima Norte en contexto de pandemia COVID-19. [Tesis de pre grado; Universidad César Vallejo; Lima – Perú]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20500.12692/98746>
- Martí, A., Gabarda, C., Cava, M. J., & Buelga, S. (2020). Relaciones entre la violencia filio-parental y otras conductas violentas en adolescentes. *Psicología Conductual*, 28(3), 415-434.
https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2020/12/03.Marti_28-3.pdf
- Mena, M. Y. J. (2020). Juegos electrónicos y la violencia filio-parental en los estudiantes de la Unidad Educativa San Carlos. [Tesis de pre grado; Universidad Técnica de Babahoyo; Quevedo – Ecuador].
<http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/8182/P-UTB-FCJSE-PSCLIN-000262.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Menéndez, G. A., Jiménez, A. A., Rodrigo, Y. M., Marin, V. M., Sánchez, S. F., Roman, R. E., & Blasco, F. H. (2020). Adicción a Internet, videojuegos y

teléfonos móviles en niños y adolescentes: Un estudio de casos y controles. *Adicciones*, 34(3), 208-217.
<https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/1469>

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

Monje, A., C. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa.
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Mora, S. J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicol. conduct*, 627-639.
https://www.behavioralpsycho.com/wpcontent/uploads/2022/12/02.Mora_30-3Es.pdf

OMS (2002). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Resumen. Washington, DC: Publicado en español por la Organización Panamericana de la Salud para la Organización Mundial de la Salud.
https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/67411/a77102_spa.pdf;jsessionid=6079D5B036205B42898BF6E39AEF1CBF?sequence=1

Pereira, R., Bertino, L. Romero, J.C. y Llorente, M.L. (2006). Protocolo de intervención en violencia filiofamiliar. *Revista Mosaico*, 36, 1-11.
<https://www.redalyc.org/pdf/778/77842122007.pdf>

Perú 21 (2020). Más de 3 mil casos por adicción a videojuegos. Según datos del Ministerio de Salud, esta patología ha ido en aumento a nivel nacional.
<https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/>

- Romero, F., Melero, A., Cánovas, C. y Antolín, M. (2007). Violencia de los jóvenes en la familia. Barcelona: Centre de Estudios Jurídicos y Formación Especializada (Justicia y Sociedad,28).
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/32919/1571-5319-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sotés, M. J. R., & Mesa, R. Y. (2022). Adicción a los videojuegos: necesidad de abordar su prevención, diagnóstico y tratamiento. Acta Médica del Centro, 16(3), 577-579.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S270979272022000300577
- Ventura, L. J. L., & Caycho, R. T. (2017). El coeficiente Omega: un método alternativo para la estimación de la confiabilidad. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud, 15(1), 625-627.
<https://www.redalyc.org/journal/773/77349627039/html/>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz Operacional de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de medición	Tipo
Adicción a los videojuegos	La adicción a los videojuegos se evidencia en las personas cuando tienen un deseo excesivo por conectarse a los diferentes juegos que encuentran en línea, es por ello que descuidan y pierden el interés en realizar sus actividades diarias, puesto que centran y ven como una prioridad solo los juegos virtuales es así que no se dan cuenta de las consecuencias negativas que esto genera en su vida (OMS, 2019).	La adicción a los videojuegos será medida a través de la escala HAMM - IST conformada por 6 dimensiones.	Focalización	1, 7,13,19,25,31.	Escala HAMM-IST de adicción a videojuegos.	Ordinal	Likert
			Modificación de estado de ánimo	2, 8,14,20,26,32.			
			Tolerancia	3, 9,15,21,27,33.			
			Síntomas de abstinencia	4, 10,16,22, 28, 34			
			Conflicto	5, 11,17,23,29,35.			
Recaída	6, 12,18,24,30, 36.						

Matriz Operacional del Cuestionario de Violencia Filio-parental VILAVÉR - 69

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de medición	Tipo
Violencia Filio parental	<p>La violencia filio parental es la intención o acción de violencia de manera consiente que tienen los hijos hacia sus progenitores, con el único fin de causarles daño físico, psicológico o económico debido a que su propósito es atemorizar a sus padres para tener el control del hogar y realizar todo lo que deseen sin que nadie les ponga reglas o límites (Alejos y Vélchez, 2021).</p>	<p>La variable Violencia Filio-parental será medida mediante el cuestionario "VILAVÉR - 69".</p>	Unifactorial	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8	Cuestionario de Violencia Filio parental "VILAVÉR - 69"	Ordinal	Likert

Anexo 2. Instrumentos

Escala HAMM – IST

Nombres y

Apellidos:.....

Edad:..... Sexo:..... Grado y Sección:

INSTRUCCIONES:

Lee detenidamente cada una de ellas y elige la alternativa que mejor describa la frecuencia con la que lo realizas:

1. Nunca 2. Raras veces 3. A veces 4. Con Frecuencia 5. Siempre

Elije solo una respuesta marcando con un aspa (X) dentro del recuadro correspondiente a la columna de tu respuesta. No hay respuestas correctas o incorrectas, lo importante es que respondas con la mayor sinceridad.

N°	Ítems	Nunca	Raras Veces	A veces	Con frecuencia	Siempre
1	¿Es el videojuego la primera actividad que se te ocurre cuando estás aburrido?					
2	¿Te enojas si alguien te interrumpe mientras estás jugando algún videojuego?					
3	¿Últimamente has incrementado las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
4	¿Tienes dificultades para dormir por causa de los videojuegos?					
5	¿Juegas videojuegos en vez de hacer las tareas y/o estudiar para los exámenes del colegio?					
6	¿Fracasas al intentar dedicarle menos horas a los videojuegos?					
7	¿Prefieres jugar videojuegos que pasar tiempo con tus familiares y/o amigos?					
8	¿Te sientes triste cuando no te permiten jugar tu videojuego favorito?					
9	¿Es necesario que alguien te detenga para que dejes de jugar videojuegos?					
10	¿Te sientes ansioso(a) o nervioso(a) cuando llevas varias horas y/o días sin jugar videojuegos?					

11	¿Dejas del lado los quehaceres del hogar por pasar más tiempo jugando videojuegos?					
12	¿Pruebas con otras actividades para dejar los videojuegos sin tener éxito?					
13	¿Te concentras tanto mientras juegas videojuegos que te olvidas de tu entorno?					
14	¿Solo consigues calmarte y/o relajarte cuando estás jugando algún videojuego?					
15	¿Deseas tener más tiempo para dedicarte a jugar videojuegos?					
16	¿Te sientes fastidiado, muy intranquilo cuando llevas algún tiempo sin jugar videojuegos?					
17	¿Sostienes discusiones o peleas con familiares y/o amigos por causa de los videojuegos?					
18	¿Tienes dificultades para controlar las horas que le dedicas a jugar videojuegos?					
19	¿Gastas gran parte de tu dinero en el alquiler y/o compra de videojuegos?					
20	¿Generalmente juegas videojuegos para animarte y sentirte bien contigo mismo?					
21	¿Te encuentras jugando videojuegos mucho más tiempo del que inicialmente querías estar?					
22	¿Te sientes deprimido(a) cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
23	¿Mientes a los demás sobre las horas que realmente le dedicas a jugar videojuegos?					
24	¿No puedes resistir las ganas de jugar videojuegos por mucho que lo intentes?					
25	¿Pospones tus horas de comer por jugar algún videojuego?					
26	¿Celebras con mucho entusiasmo cuando logras la victoria en algún videojuego?					
27	¿Sientes la necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos?					
28	¿Andas de muy mal humor cuando no puedes jugar videojuegos?					

29	¿Dejas otras actividades para tener mayor tiempo para jugar videojuegos?					
30	¿Realizas promesas de no jugar videojuegos que finalmente no puedes cumplir?					
31	¿Te encuentras pensando en cosas relacionadas a videojuegos aun cuando no estás jugando?					
32	¿Te sientes culpable por el tiempo que pasas jugando videojuegos?					
33	¿Necesitas jugar videojuegos cada vez más tiempo para obtener la misma satisfacción?					
34	¿Sientes algún malestar físico cuando llevas varios días sin jugar videojuegos?					
35	¿Coges dinero de tus padres y/o familiares para alquilar y/o comprar videojuegos?					
36	¿Vuelves a lugares y/o te reúnes con personas que te estimulan a seguir jugando videojuegos?					

Cuestionario de Violencia Filio-parental VILAVÉR – 69

Nombre: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Instrucciones:

Lea detenidamente cada ítem y marque con una "x" debajo de la respuesta que crea usted conveniente.

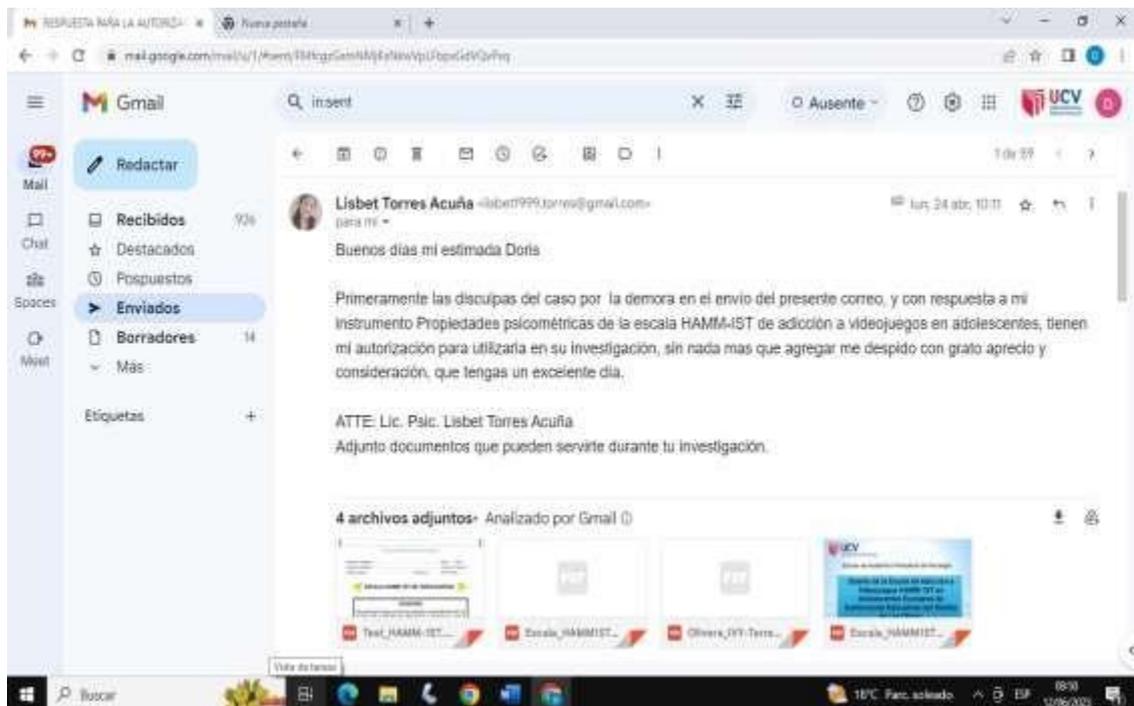
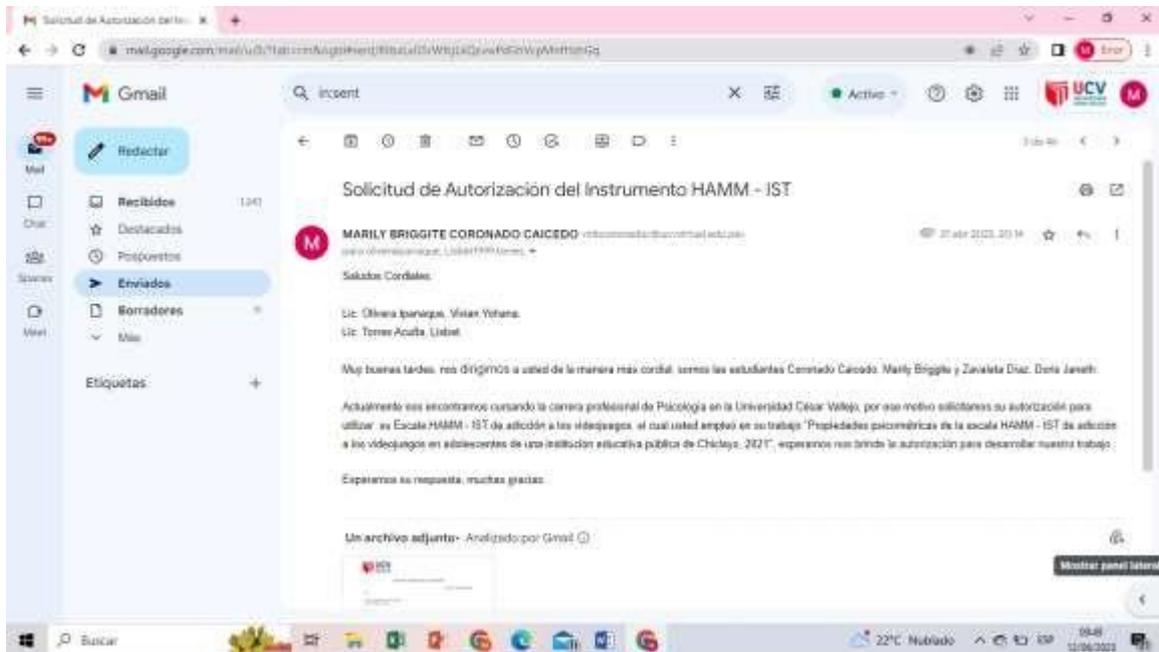
Nunca = 0 A veces = 1 Ocasionalmente = 2 Casi siempre = 3

Siempre = 4

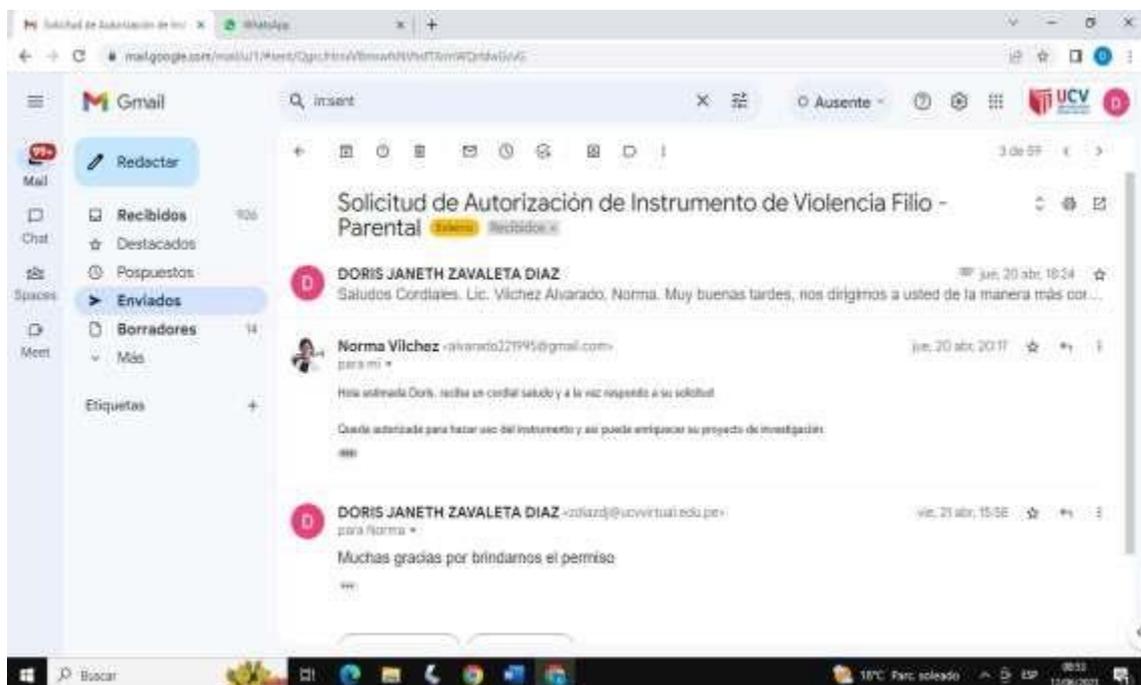
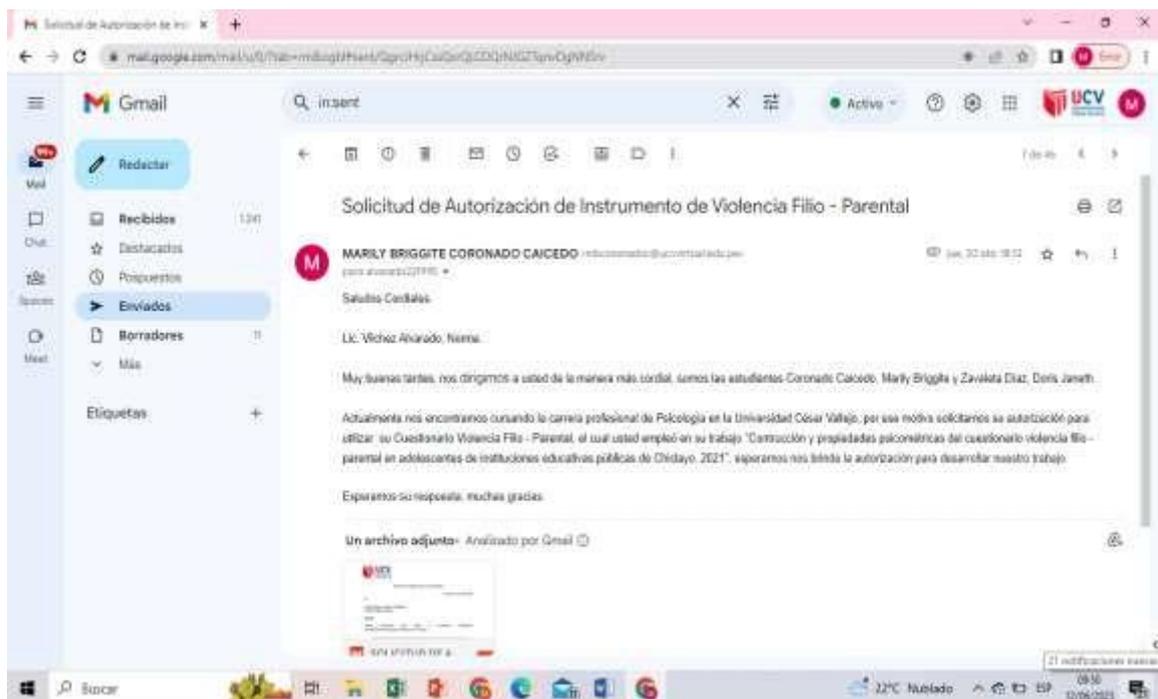
N°	Ítems	Nunca	A veces	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	Amenazo a mis padres con irme de casa después de una discusión					
2	Miro a mis padres de forma desafiante					
3	Tomo objetos de valor de mis padres sin que ellos se den cuenta					
4	Exijo a mis padres comprarme cosas que sé que no pueden pagar					
5	Insulto a mis padres					
6	Muestro una expresión corporal agresiva con mis padres					
7	Grito a mis padres					
8	Escondo dinero de mis padres para después utilizarlo					

Anexo 3. Autorización para uso de instrumentos.

Autorización del uso del instrumento de la Escala HAMM - IST



Autorización del uso del instrumento de VILAVER - 69



Anexo 4. Autorización de la prueba piloto.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°11025
“JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMÁN”
RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 3831 – 20– 08 – 63
PRIMARIA – SECUNDARIA
AV. Manuel Seoane 1250 La Victoria. Teléfono: 074213532

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

La Victoria, 23 de setiembre de 2023

Dra. Susy del Pilar Aguilar Castillo.
Jefa de la Escuela de Psicología- Universidad César Vallejo.

Presente. –

Asunto: Autorización para aplicación de Prueba Piloto.

Mediante la presente me dirijo a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la Institución Educativa N° 11025 “Juan Pablo Vizcardo y Guzmán” y a la vez **AUTORIZAR** la aplicación de la Prueba Piloto para proyecto de Investigación, a cargo de las estudiantes **CORONADO CAICEDO MARILY BRIGGITE y ZAVALETA DIAZ DORIS JANETH**, estudiantes del XI ciclo de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo.

Atentamente,



Patricia E. Barrientos López
DIRECTORA

Anexo 5. Confiabilidad

Confiabilidad de la prueba piloto HAMMS – ITS (n=100)

Dimensiones	Cronbach α
Focalización	0.72
Modificación del estado del ánimo	0.81
Tolerancia	0.76
Síntomas de abstinencia	0.74
Conflicto	0.83
Recaída	0.80
General	0.73

En la presente tabla se observa la confiabilidad obtenida a través del coeficiente Alpha de Cronbach, donde se puede evidenciar que la escala de manera general obtuvo un valor igual a 0.73, mientras que por dimensiones fue superior a 0.71 lo que demuestra que el instrumento es adecuado para su aplicabilidad.

Confiabilidad de contenido de la prueba piloto Vilaver – 69 (n=100)

Escala	Alpha
General	0.799

En la presente tabla se observa la confiabilidad obtenida a través del coeficiente Alpha de Cronbach, donde se puede evidenciar que la escala de violencia filio parental obtuvo un valor igual a 0.79, por lo que se puede asumir que está cumpliendo su función y se puede aplicar a la población en estudio.

Anexo 6. Validez de contenido

Validez de contenido de la prueba piloto HAMMS – ITS (n=100)

Ítems	Inicial	Extracción
1	1.000	.727
2	1.000	.809
3	1.000	.662
4	1.000	.654
5	1.000	.653
6	1.000	.526
7	1.000	.688
8	1.000	.587
9	1.000	.570
10	1.000	.701
11	1.000	.583
12	1.000	.737
13	1.000	.629
14	1.000	.742
15	1.000	.565
16	1.000	.649
17	1.000	.731
18	1.000	.755
19	1.000	.684
20	1.000	.793
21	1.000	.692

22	1.000	.644
23	1.000	.683
24	1.000	.613
25	1.000	.633
26	1.000	.659
27	1.000	.807
28	1.000	.782
29	1.000	.589
30	1.000	.735
31	1.000	.715
32	1.000	.716
33	1.000	.659
34	1.000	.598
35	1.000	.799
36	1.000	.691

Método de extracción: análisis de componentes principales.

En la presente tabla se evidencia los índices de discriminación obtenidos a través del coeficiente Pearson, pudiendo observar que los valores oscilan entre 0.50 y 0.80 lo que demuestra que el instrumento posee adecuada validez de contenido, puesto que valores menores a 0.30 no podrían ser aceptados.

Validez de contenido de la prueba piloto Vilaver – 69 (n=100)

Ítems	Inicial	Extracción
1	1.000	.522
2	1.000	.375
3	1.000	.638
4	1.000	.545
5	1.000	.572
6	1.000	.656
7	1.000	.437
8	1.000	.686

Método de extracción: análisis de componentes principales.

En la presente tabla se evidencia los índices de discriminación obtenidos a través del coeficiente Pearson, pudiendo observar que los valores oscilan entre 0.37 y 0.68 lo que demuestra que el instrumento posee adecuada validez de contenido, puesto que mientras la carga factorial sea más cercana a 1.00 es mucho mejor.

Anexo 7. Consentimiento informado – Asentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023”.

Investigadoras: Coronado Caicedo, Marily Briggite.

Zavaleta Díaz, Doris Janeth.

Propósito del estudio:

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una institución educativa de Chiclayo, 2023.”, cuyo objetivo es determinar la relación entre la adicción a los videojuegos y violencia filio parental.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado de la carrera profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa Carlos Augusto Salaverry.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Adicción a los videojuegos y violencia filio parental en adolescentes de una Institución Educativa de Chiclayo, 2023.”
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 25 minutos y se realizará en el aula de clases de la Institución Educativa Carlos Augusto Salaverry, las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía): Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su

decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia): Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia): Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia): Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas: Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con las investigadoras: Coronado Caicedo Marily Briggite (mbcoronadoc@ucvvirtual.edu.pe), Zavaleta Díaz Doris Janeth (zdiazdj@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor: Luis Alberto Chunga Pajares (lchungap@ucvvirtual.edu.pe).

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo a mi menor hijo(a) participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y Apellidos:

Fecha y hora:

Anexo 8. Carta de presentación a la escuela.



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Pimentel, 6 de octubre de 2023

OFICIO N° 0346-2023-UCV-VA-P26-F02-JP

Lic. NORMA ELIZA CASTRO DE LA CRUZ
Directora I.E. "Carlos Augusto Salaverry"
Presente.-

ASUNTO: Permiso para aplicar Proyecto de Investigación

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresarle el saludo Institucional a nombre de la Escuela Académico Profesional de Psicología de la Universidad César Vallejo – Campus Chiclayo, y a la vez presentarle a las estudiantes del XI ciclo de la Escuela de Psicología:

- CORONADO CAICEDO MARILY BRIGGITE
- ZAVALA DÍAZ DORIS JANETH

Quien se encuentra desarrollando la experiencia curricular Desarrollo del Proyecto de Investigación; autor del proyecto de investigación denominado: "ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y VIOLENCIA FILIO PARENTAL EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2023". Es por ello que, a razón de aplicar los conocimientos adquiridos, desean aplicar una prueba en su trabajo de investigación a los alumnos de la institución que Usted dirige. Asimismo, indicar que estarán siendo asesoradas por el docente Dr. Luis Alberto Chunga Pajares.

Conocedora de su apoyo a los futuros profesionales de nuestra región, no dudamos en que nuestra petición sea aceptada.

Esperando su atención, me despido no sin antes expresarle mis muestras de aprecio.

Atentamente,

Dra. Susy Del Pilar Aguilar Castillo
Jefa de la Escuela de Psicología
Campus Chiclayo

UCV, licenciada para que
puedas salir adelante.


Lic. Norma Eliza Castro De La Cruz
DIRECTORA

Recibido
16-10-2023

Anexo 9. Carta de aceptación de la institución educativa.



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Chiclayo, 24 de octubre del 2023

Dra. Susy del Pilar Aguilar del Castillo
Directora de la Escuela de Psicología – Universidad César Vallejo

Presente.-

Asunto: Autorización de ejecución de Proyecto de Investigación

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo a nombre de la Institución Educativa “Carlos Augusto Salaverry” y a la vez **AUTORIZAR** la ejecución del Proyecto de Investigación a cargo de las estudiantes: **Coronado Caicedo Marily Brigitte y Zavaleta Díaz Doris Janeth**, estudiantes del XI ciclo de la Escuela de Psicología de la Universidad César Vallejo.

Con seguridad de que el proyecto de investigación propuesto, cumplirá con los objetivos trazados expreso a usted las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



Arbildo Campos Alegria
Dr. Arbildo Campos Alegria
SUB-DIRECTOR (E)