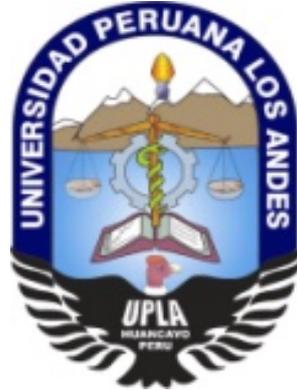


UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



TESIS

Título: FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE SAN MARTÍN DE PANGOA – 2019.

Para Optar: Título profesional de Psicólogo

Autor: Bach. Munive Nieto, Yuliana

Asesores: Metodológico: Mg. David Vílchez Galarza

Temático: Lic. José Cuadros Espinoza

Líneas de investigación: Salud y Gestión de la Salud

Fecha de inicio y culminación: Julio - diciembre del 2019

Huancayo-Perú

2019

DEDICATORIA

Al clemente y paciente, Alex Marreros Tambo, aprendí de él, la firmeza, y la determinación que siempre deben tener nuestros propósitos.

LA AUTORA.

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi sentir y admiración, a aquellas personas que asistieron e hicieron posible este estudio, que no solo mostraron presencia, sino también tolerancia y empuje. En primer lugar, agradezco, a la institución educativa “San Ramón” y su director; Dr. José Manuel Vargas Alayo, por su interés y preocupación por el bienestar socioemocional de sus estudiantes y de todos los miembros que la componen, y sobremanera por reflejar que el único camino al éxito es la vocación de servicio y el conocimiento. También agradecer a mis compañeras, y así las llamo porque, estuvieron en los momentos complejos de este vasto sendero, me sostuvieron y me acompañaron, Jazmín Calderón Arellano, Gloria Raymundo Vivar, eternamente agradecida.

Yuliana MUNIVE NIETO

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la familia ha cobrado relevancia, relacionado a las conductas adictivas, considerándose agente protector o de riesgo hacia los comportamientos específicos, en ella se consolidan lazos afectivos, la construcción de la propia identidad, la autonomía e individualidad, y el disfrute del tiempo libre, así también en ella se establecen y se respetan las normas que deben ser favorecidos por un diálogo democrático, por la cohesión y adaptación de sus miembros a espacios dinámicos de interacción social. Cuando el adolescente vive en un ambiente plagado de dificultades y las relaciones con sus padres son conflictivas, pueden influir en el desarrollo del mismo; y a su vez están relacionadas con indicios de disfunción familiar. Por otro lado, en los últimos años la influencia de las nuevas tecnologías ha impactado considerablemente a la población estudiantil siendo cada vez mayor el tiempo que pasan conectados a ella; revirtiendo sus efectos positivos y contrariamente a desarrollado cambios en la conducta del adolescente.

En tal sentido, se presenta la investigación, en cuyo primer capítulo. Hallamos el planteamiento del problema, justificación y objetivo, que buscó determinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública en el Distrito de San Martín de Pangoa.

Asimismo, en el capítulo II. Encontramos el Marco teórico, antecedentes, marco conceptual y las bases teóricas. Capítulo III. Hipótesis, variable de investigación y definición operacional. Capítulo IV. Metodología, se empleó el método científico, el tipo de investigación es básica, de nivel descriptiva, sigue el diseño correlacional, la muestra se constituyó por 211 estudiantes de la institución educativa “San Ramón”, y se obtuvo a través del muestreo no probabilístico, en el capítulo V. se halla los resultados, discusión, conclusiones y recomendaciones; así también, referencias bibliográficas y anexos.

CONTENIDO

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
INTRODUCCIÓN.....	iv
CONTENIDO.....	v
ÌNDICE DE TABLAS.....	VII
ÌNDICE DE FIGURAS.....	VIII
RESUMEN.....	IX
ABSTRACT.....	IX
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	11
1.2. Delimitación del problema.....	13
1.3.1 Problema general.....	14
1.3.2 Problemas específicos.....	14
1.4. Justificación.....	14
1.4.1. Teórica.....	14
1.4.2. Social.....	14
1.4.3. Metodológica.....	15
1.5. Objetivos.....	15
1.5.1. Objetivo general.....	15
1.5.2. Objetivos específicos.....	15
CAPITULO II MARCO TEÒRICO.....	16
2.1. Antecedentes.....	16
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	16
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	18
2.2. Bases Teóricas.....	22
2.2.1. Familia.....	22
2.2.2. Adicción a Videojuegos.....	30
2.2.3. Adolescencia.....	37
2.3. Marco conceptual.....	38
2.3.2. Adicción a videojuegos.....	40
CAPÍTULO III HIPÓTESIS.....	42
3.1. Hipótesis general.....	42
3.2. Hipótesis específicas.....	42

3.3. Variables	43
3.3.1. Definición teórica y operacional	43
CAPÍTULO IV METODOLOGÍA.....	44
4.1. Método de investigación.....	44
4.2. Tipo de investigación.....	44
4.3. Nivel de investigación.....	45
4.4. Diseño de investigación	45
4.5. Población y muestra.....	45
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	51
4.7.1. Análisis estadístico.....	51
4.8. Aspectos éticos de la investigación.....	52
CAPITULO V RESULTADOS.....	52
DISCUSIÓN.....	57
CONCLUSIÓN	58
RECOMENDACIONES	60
ANEXOS	74
Anexo 1: Matrìz de Consistencia	
Anexo 2: Matrìz de operacionalización de variables	
Anexo 3: Instrumentos	
Anexo 4: Constancia de juicio de expertos	
Anexo 5: Prueba piloto	
Anexo 6: Consentimiento informado	
Anexo 7: constancia de autorización	
Anexo 8: administración de prueba	
Anexo 9: sabana de datos de variables	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Composición de la población</i>	46
Tabla 2: <i>Composición de la muestra</i>	46
Tabla 3: <i>Valides y confiabilidad de la variable funcionamiento familiar</i>	50
Tabla 4: <i>Valides y confiabilidad de la variable adicción a videojuegos</i>	51
Tabla 5: <i>Resultado de la variable funcionamiento familiar</i>	53
Tabla 6: <i>Resultado de la dimensión cohesión familiar en adolescentes</i>	54
Tabla 7: <i>Resultado de la dimensión adaptabilidad familiar en adolescentes</i>	55
Tabla 8: <i>Resultado de la variable adicción a videojuegos en adolescentes</i>	56
Tabla 9: <i>Correlación de hipótesis general</i>	58
Tabla 10: <i>Correlación de variables cohesión</i>	60
Tabla 11: <i>Correlación de variable adaptabilidad familiar</i>	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Resultado de la variable funcionalidad familiar</i>	54
Figura 2: <i>Resultado de la dimensión cohesión familiar en adolescentes</i>	55
Figura 3: <i>Resultado de la dimensión adaptabilidad familiar en adolescentes</i>	56
Figura 4: <i>Resultado de la variable adicción a videojuegos en adolescentes.</i>	57

RESUMEN

El efecto colateral de las familias determina la permanencia o ausencia de la conducta adictiva; su presencia es fundamental para el aprendizaje, el bienestar y la satisfacción de las necesidades básicas tanto físicas, afectivas como psicosociales de todos los miembros que la componen. Para comprender esta dicotomía planteamos la siguiente investigación, cuyo objetivo fue determinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes. Para ello, se empleó el método científico, de tipo básica, de nivel descriptivo y diseño correlacional. Empleamos la muestra no probabilístico intencional, constituida por 211 estudiantes del segundo y tercer grado de secundaria; los instrumentos empleados fueron la escala de Funcionamiento Familiar de Olson (FACES III) y el Test de Adicción a Videojuegos, cuyos resultados reflejan que del 100% de evaluados el 80.1% (169) presentan familias disfuncionales y el 19.9% (42) son familias funcionales. En la variable adicción a videojuegos se evidencia que del 100% de adolescentes el 57.8% (122) presenta alto índice de adicción a videojuegos y el 42.2% (89) muestra bajo índice de adicción a videojuegos. Asimismo, para probar la hipótesis se empleó la Rho Spearman, concluyendo que existe relación significativa baja entre funcionamiento familiar en sus dimensiones cohesión y adaptabilidad y adicción a videojuegos en adolescentes, por lo que inferimos que el funcionamiento familiar facilita la presencia de conductas adictivas a los videojuegos en los adolescentes en la población de estudio. Recomendaciones Promover espacios inclusivos y formativos para el aprendizaje reflexivo en las familias a fin prevenir conductas adictivas.

PALABRAS CLAVES: Funcionamiento familiar y Adicción a videojuegos

ABSTRACT

The collateral effect of families determines the absence or presence of addictive behavior its presence is essential for the well-being and satisfaction of the basic physical, emotional and psychosocial needs of all its members. In this sense, the research is presented in order to solve the following question: what is the relationship between family functioning and addiction to video games in adolescents of a public educational institution in the district of San Martin de Pangoa in 2019? Whose objective was to determine the relationship between operation and addiction to video games in adolescents. For this, the descriptive method of non-experimental basic type of cross-sectional, descriptive level and correlational design was used. The sample is not intentional probabilistic, consisting of 211 students of the second and third grade of secondary school. The instruments used were Olson's family functioning scale (FACES III) and the video game addiction Test. Whose results show that of the 100% of evaluated 80.1% (169) have family dysfunction and 19.9%(42) are functional families. Regarding the presence of video game addiction of 100% of adolescents, 57.8% (122) have a high rate of video game addiction and 42.2% (89) show a low rate of video game addiction. Likewise, the Rho Spearman test for the hypothesis test shows a significant low relationship between family functioning and addiction to video games in adolescents. Conclusion. There is a significant low relationship between family functioning in its dimensions' cohesion and adaptability and addiction to video games in adolescents, so we infer that family functioning facilitates the presence of addictive behaviors to video games in adolescents in the study population. Recommendations. Promote inclusive and formative spaces for reflective learning in families to prevent addictive behaviors.

KEY WORDS: Family functioning and video game addiction

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En nuestro país, y en todos los contextos sociales, la familia ha sido un determinante prioritario en las conductas adictivas, siendo condicionando por el funcionamiento del sistema familiar. Durante este año se ha reportado 6 mil casos de violencia familiar, siendo el 80% ejercida por un miembro de la familia; 3200 casos sometidos directamente a niños y adolescentes; estos resultados ubican a la región Junín en el cuarto lugar de casos reportados (Centro de Emergencia Mujer, 2019)

Esta problemática social creciente, se inicia en las familias disfuncionales, siendo considerada un factor de riesgo en el adolescente, y podría facilitar la presencia de problemas comportamentales. Estas familias “quiebran la función socializadora y predispone a la incorporación de estilos de vida poco saludables y la presencia de comportamientos desadaptativos” consecuentemente en el proceso de aprendizaje, favorecidos por la ausencia de control y el mal empleo de su tiempo libre que los engancha con amigos que presentan problemas comportamentales (Rojas, 2013)

El avance de la tecnología e informatización en los últimos años ha tomado protagonismo en nuestra vida cotidiana, empleados como herramienta útil, que la conlleva al establecimiento de estados de dependencia no necesariamente patológica.

Los adolescentes hacen uso del internet como medio de distracción, investigación, estudio o de trabajo; pero, su abuso puede alterar los beneficios, generando desasosiego en los posibles efectos negativos que pudiera desencadenar en su desarrollo; uno de los cuestionamientos frecuentes a los videojuegos es el hipotético potencial adictivo que este genera (Arana y Butron, 2016)

Sin embargo, los videojuegos traen consigo ventajas y desventajas e incluso promueven habilidades que anteriormente no fueron desarrolladas como la imaginación, independencia, seguridad, creatividad y favorecen en las relaciones interpersonales (Winnicot, 2018). Pero también es considerado una de las causas de la violencia familiar, y de aspectos presumiblemente psicopatológicos

Por otro lado, según Lavilla (2012) el adolescente centra sus relaciones sociales en torno a ellos; el aventajar el tiempo libre sin guía, aunado al uso de las propinas y al poco tiempo que los padres emplean para sus hijos, predispone al adolescente al desarrollo de la conducta adictiva hacia los videojuegos.

El uso compulsivo que los adolescentes hacen de los videojuegos surgen habitualmente de familias disfuncionales, debido al ausentismo de los padres, la falta de supervisión, el dialogo democrático y el uso del tiempo libre (Berrios y Gonza, 2018)

En el Perú el grupo adolescente es el que mayor exposición presenta a las tecnologías, los 12 años es la edad de inicio y su primer acercamiento a internet a través de los juegos en línea, el 33% es adicto a los 17 años, 72% le dedica de dos a cuatro horas al día, el 47% juega entre uno a tres días, el 25% juega todos los días, el 45% señala que intento dejar de jugar. A través de los juegos en red se pueden establecer entre ellos competencias de lo cual

dedican gran parte de su tiempo postergando otras actividades. Dicha conducta se distingue por el vínculo emocional al juego, la pérdida de control y consecuentemente alterando el funcionamiento normal del quehacer diario. Peru 21 (2014)

Según Astoray (2014) el sistema familiar es un factor primordial y decisivo para el aprendizaje, el crecimiento social y de sus integrantes, favorecidos por los aportes afectivos que serán el soporte y canalización de los estados emocionales que se dan en el curso del ciclo vital. La falta de compromiso o la ausencia de los padres, y los estilos de vida, perjudican la homeostasis de este sistema.

En el presente año, la presencia recurrente de estos casos en el psicopedagógico y declaraciones del director de la institución educativa, dan a conocer esta problemática comportamental adictiva a los videojuegos, su presencia acelerada ha interferido en el logro de los aprendizajes; acompañado por el ausentismo escolar, el bajo desempeño en los aprendizajes y la presencia de problemas socioemocionales en su componente intrapersonal e interpersonal, asimismo los relatos de los padres refieren que sus hijos llegan tarde a sus hogares, llegan a sustraer dinero, y suelen salir de casa por más de dos días, y sobre manera la pérdida de interés a los estudios. Asimismo cabe añadir, según reporte de tutores, el poco involucramiento de la familia en la educación de sus hijos, a razón del estilo de vida que llevan, acompañado del contexto en el que se desenvuelven.

Es cierto que se ha etiquetado y sesgado frecuentemente estas conductas adictivas a videojuegos en los adolescentes, la pre-comprensión impide el claro conocimiento y el involucramiento de la familia a estas conductas que pueden repercutir en el desarrollo de expectativas y el logro de los aprendizajes.

1.2. Delimitación del problema

La siguiente investigación desarrollada, tuvo por finalidad determinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de la institución educativa

pública “San Ramón” del distrito de San Martín Pangoa; el cual se realizó en un intervalo de cinco meses del presente año; observamos en los padres de familia faltas constantes a eventos educativos; asimismo se tiene también como evidencia los registros de atención a padres y muchos de ellos son padres ausentes; También se recibió informes de los docentes refiriendo, tardanzas, inasistencias constantes, desinterés y desánimo para el aprendizaje, distracción y cansancio físico, presencia de relaciones conflictivas entre estudiantes, lo cual dificulta el logro de los aprendizajes.

1.3.1 Problema general.

¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019?

1.3.2 Problemas específicos.

¿Qué relación existe entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019?

¿Qué relación existe entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019?

1.4. Justificación

1.4.1. Teórica.

Los resultados de la investigación aportarán a la literatura científica a través del estudio de ambas variables: funcionamiento familiar y adicción a videojuegos y servirán como base consolidada para las posteriores investigaciones en un contexto rural similar. Asimismo contribuirá a la construcción de instrumentos de medición.

1.4.2. Social.

Conociendo la relación entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos se pretende desarrollar estrategias preventivas promocionales ante las conductas adictivas en los

adolescentes de la institución educativa “San Ramón” de San Martín de Pangoa, orientadas a contribuir en la formación educativa, para tomar las medidas adecuadas en cada caso. Servirá para que los docentes y el personal directivo a fin de que tengan los resultados disponibles.

1.4.3. Metodológica.

La presente investigación permitió conocer la relación entre las dos variables; para ello se empleó, la escala de cohesión y adaptabilidad familiar de Olson (FACES III) y test de Adicción a Videojuegos, siendo sometió a juicio de expertos y prueba piloto para dar confiabilidad a dichos instrumentos en nuestro medio. Asimismo, los resultados obtenidos servirán como base para ser aplicados a contextos similares, al Distrito de San Martín de Pangoa

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general.

Determinar la relación entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa - 2019.

1.5.2. Objetivos específicos.

- ✓ Determinar la relación existe entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019
- ✓ Determinar la relación existe entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.

CAPITULO II MARCO TEÒRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Blanco, Rodriguez y Martos (2016) investigó en el instituto de investigacion de drogodependencia sobre “*Contexto familiar y adiccion a videojuegos, factores que determinan su relación*” cuyo objetivo fue constatar de que manera el entorno familiar puede terminar transformandose en un componente capaz de incitar, generar o sostener conductas de juego adictivas, el tipo de investigacion es el cualitativo-biografico, y como técnica empleó la historia de vida; la muestra estuvo constituida por 42 familias de la Asociación Onubense jugadores en Rehabilitación (AONUJER), llegando a la conclusión que la familia es el primordial promotor como iniciadora y/o sostenedora de las conductas de juego adictiva, se ha evidenciado, que esta se hace presente de forma demoledora a la hora de detallar esta problemática.

Alves (2014) en su tesis de doctorado realizó la investigacion titulada “*Evaluación psicologica de los jugadores de videojuego*” que tuvo como objetivo distinguir el impacto de los videojuegos en el funcionamiento psicológico como la personalidad, vínculos, apoyo

social, sentimiento de dominio, conflicto en la regulación emocional, satisfacción subjetivo y sintomatología psicopatológica de jugadores al videojuego, la metodología empleada fue el cuantitativo exploratorio, de tipo correlacional de corte transversal, asimismo la muestra estaba constituida por 414 estudiantes, se emplearon los instrumentos: Escala de afecto positivo y afecto negativo (PANAS), Escala de dificultad en las relaciones emocionales (EDRE), Cuestionario sociodemográfico (QS), EVA, Inventario de síntomas psicopatológicos (BSI), AAS y Experiencia de las relaciones próximas (ERP), llegando a la conclusión; existe diferencias significativas entre jugadores y no jugadores a videojuegos con relación al neuroticismo, vínculos ansiosos, satisfacción como soporte social, satisfacción con los amigos, satisfacción como apoyo social íntimo, satisfacción con las acciones sociales a nivel de sintomatología patológica.

Bonilla, Mayorca y Valbuena (2008) en su tesis de titulación sobre *“Factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D. Juan Luis Londoño de la Salle Bogota, año 2007”* su objetivo fue entender los elementos socio familiares que generan vulnerabilidad en el progreso de la ludopatía frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años de edad, el tipo de investigación cualitativa, el nivel es de tipo exploratorio y descriptivo, la muestra estuvo constituida por 572 estudiantes, las técnicas y herramientas utilizadas fueron; el rastreo documental, observación directa no participante y la entrevista a profundidad, llegando a la conclusión de que la ludopatía es un fenómeno multifactorial inmerso en un contexto complejo, mostrando un acercamiento con algunos patrones familiares y sociales. Las causas fragiles al estar agrupado se convierten en un indicio de alerta frente a la probable ludopatía y los de generatividad, se puede demostrar que hay resguardo desde el ambiente familiar frente al supuesto progreso de ludopatía.

Musito G., Gimenes T, y Murgui S. (2007) en España investigó “*El rol del funcionamiento familiar y el apoyo social en el consumo de sustancias de los adolescentes*”; el objetivo fue analizar las relaciones entre el funcionamiento familiar, la percepción de apoyo social de diferentes personas significativas como el padre, madre, hermano/a, amigo/a y otro adulto, y el consumo de sustancias, en una muestra de 625 adolescentes valencianos. Se utilizó el cálculo de ecuaciones estructurales para el análisis de datos. Se contempló que el funcionamiento familiar se relaciona indirectamente con el consumo de los adolescentes a través de sus recursos de apoyo social percibido. Se observó una consecuencia protectora del apoyo social percibido de los miembros de la familia frente al desarrollo en el consumo de sustancias, mientras la consecuencia del riesgo cuando se trata del apoyo percibido de personas no pertenecientes al contexto familiar. Se empleó la escala de evaluación para funcionamiento familiar de Olson Portnery Lavee (FACES III) organizado en dos subescalas: adaptabilidad familiar y cohesión familiar. Concluyó “Se observa un efecto protector del apoyo social percibido de los miembros de la familia frente a la implicación en el consumo de sustancias, mientras que el efecto es de riesgo cuando se trata del apoyo percibido de personas no pertenecientes al contexto familiar”

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Ramos (2018) en su tesis de licenciatura titulada “*Factores sociales asociados a la adicción a videojuegos en estudiantes del 4to y 5to de secundaria de los colegios públicos, Francisco Javier De Luna Pizarro, 41037 Jose Galvez y 40158 El Gran Amauta del distrito de Miraflores de Arequipa, 2017*” cuyo objetivo fue reconocer la prevalencia y los factores sociales agrupados a la adicción a videojuegos en estudiantes de tres colegios de Arequipa, la investigación es de tipo transversal de diseño de caso – control, la muestra estuvo establecida por 249 escolares de ambos sexos de 15 a 18 años. Finalmente llegó a la conclusión que en el grupo de estudio no se puede asegurar que existen factores de riesgo

establecidos para la adicción a videojuegos. Los factores hallados que podrían favorecer la adicción a videojuegos son: no vivir con ambos padres, ser el último hijo, tener amistades que juegan videojuegos, no practicar deporte, disponer de más de S/ 10.00, no tener definido que es adicción.

Minaya (2017) en su tesis de licenciatura titulada *“Funcionamiento familiar en padres del sexto grado de primaria de la institución educativa privada Santa María de los Angeles, La Molina, 2017”* cuyo objetivo fue determinar el tipo de funcionamiento familiar de los padres del sexto grado de primaria, el tipo de investigación es aplicada de nivel descriptivo; la muestra estuvo constituida por 57 padres de familia de ambos sexos entre los 23 y 53 años de edad, el instrumento empleado es la escala de funcionamiento familiar (cohesión y adaptabilidad familiar) FACES III, llegando a la conclusión que el tipo de funcionamiento familiar predominante es la caótica – separada.

Marín (2018) en su tesis de licenciatura investigó sobre *“Adicción a internet y funcionalidad familiar en universitarios de Lima Norte”* cuyo objetivo fue determinar la relación entre adicción a internet y funcionalidad familiar en estudiantes de Lima Norte, el método de estudio fue de tipo correlacional de corte transversal, la muestra estuvo conformada por 364 universitarios de 15 a 19 años de ambos sexos, utilizando las pruebas de Chi – Cuadrado; U de Mann – Whitney y Kroskal Wallis para el análisis bivariado, se utilizó la escala de evaluación para funcionamiento familiar (FACES III) y la escala de adicción a internet (EAIL). Concluyó “que la adicción a internet está relacionada con el funcionamiento, asimismo refiere que pertenecer a familias con cohesión dispersa y con adaptabilidad rígida y caótica están asociadas a la presencia de adicción a internet.

Díaz K. (2016) en su tesis de licenciatura investigó sobre *“Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas en la Universidad Nacional San Agustín 2016”* el

objetivo fue comprobar la asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas de la Universidad Nacional de San Agustín, la muestra estuvo conformada por 161 adolescentes de 16 a 19 años de ambos sexos, se utilizó para las variables funcionamiento familiar la Escala Apgar Familiar y la Escala de Adicción a Video Juego para adolescentes. Concluyó “... existe asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en los adolescentes de nuestra población de estudio. La frecuencia de adicción a los juegos en línea es mayor en los adolescentes que presentan disfunción familiar severa y moderada; y es mucho menor en los que presentan disfunción leve y los de funcionamiento normal”

Huallpa (2016) en su tesis de licenciatura realizó la investigación titulada *“Rasgos de personalidad y adicción a videojuegos en estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Ignacio José Miranda de la ciudad de Juliaca – 2015”* cuyo objetivo fue analizar las posibles relaciones entre rasgos de personalidad y adicción a videojuegos, la investigación es de tipo descriptiva correlacional, diseño no experimental transeccional, la muestra estuvo constituida por 61 estudiantes de edades comprendidas entre los 16 a 20 años, los instrumentos que se utilizaron para las primeras variables NEO- revisado, NEO PI R, y el cuestionario de adicción a videojuegos. Llegando a la conclusión que la mayoría de estudiantes sí tienen rasgos de conciencia, seguido de extroversión y finalmente agradabilidad, relacionado a la adicción a videojuegos, encontramos que el 88.5% de los estudiantes no presenta adicción a videojuegos, sin embargo el 11.5% de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos. Las correlaciones halladas entre los rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos fueron, correlación directa y significativa entre el rasgo de neuroticismo y adicción a los videojuegos, seguido de una correlación indirecta y significativa entre el rasgo de agradabilidad y adicción a videojuegos y como correlación

indirecta y significativa entre el rasgo conciencia y la adicción a videojuegos en los estudiantes.

Adriano y Mamani (2015) en su tesis de licenciatura investigó sobre *“Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima norte – 2014”* el objetivo fue estudiar la relación entre las variables funcionamiento familiar y adicción a videojuegos a internet en los estudiantes de una institución educativa pública de Lima norte, la metodología empleada de diseño no experimental y de corte transversal y de tipo correlacional, la muestra se constituyó por 225 estudiantes, para medir las variables se utilizó la escala de cohesión y adaptabilidad familiar de Olson (FACES III) y el Test de Adicción a Internet - Young, llegando a la conclusión que “ el nivel de adicción a internet no se relaciona significativamente con el funcionamiento familiar; pero que en la dimensión cohesión, cuanto más cohesionado esté la familia, menor será el riesgo de adicción a internet en los adolescentes.

Vallejos y Capa (2010) en su tesis de licenciatura investigó sobre *“Videojuegos: adicción y factores predictores”*. Tuvo como objetivo evaluar el modo como están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a videojuegos en la adolescencia, así como los efectos que genera la adicción a los juegos en la asertividad, agresividad y rendimiento escolar. Se utilizó la muestra probabilística estratificada en estudiantes de centros educativos estatales de secundaria de Lima Metropolitana, con edades entre 11 y 18 años, la investigación sigue el diseño no experimental de tipo correlacional. Se utilizó la ficha socio- demográfica, instrumento que facilitó recabar datos socio- demográficos, tipo de familia e información referente al rendimiento académico; la escala para problemas de adicción a videojuegos (Problema video game playing- PVP), construida por Tejeiro y Moran. Concluyó que la relación entre el uso de los videojuegos y las variables psicológicas (funcionamiento

familiar, toma de decisiones y comportamiento agresivo) existe relación inversa entre funcionamiento familiar y el uso de videojuegos, es decir, cuanto menor sea el funcionamiento familiar mayor será el uso de videojuegos; a menor toma de decisiones apropiadas mayor uso de los videojuegos, y por último si hay mayor uso de los videojuegos hay problemas en el rendimiento académico.

Si bien es cierto los antecedentes alcanzados tienen relación con el tema de investigación, ha permitido la elaboración de la parte metodológica, así como organizar el marco teórico, ya que es prioritario para el trabajo preventivo con el grupo riesgo: como la familia a insertar factores protectores a conductas adictivas dentro de la familia y contribuyendo a la mejora del logro de los aprendizajes.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Familia.

Según Estrada (2012) “la familia es el núcleo primario de desenvolvimiento del hombre, que en su interior protege a sus miembros y los relaciona al exterior con otros sistemas. Asimismo, la familia es también una entidad de personalidades interactuantes que conforman un sistema de afecto y necesidades entrelazadas, que podría significar un elemento de bienestar o, de origen y causa del problema”

La OMS (2014) refiere que la familia son “los miembros del hogar emparentados entre sí, hasta un grado delimitado por sangre, adopción y matrimonio, denominado el grupo primario donde el individuo inicia la socialización”

Por otro lado, se comprende por familia a un “grupo de personas unidas por el lazo del matrimonio, la sangre o la adopción, constituyendo una sola unidad doméstica, interactuando y comunicándose entre ellas en sus funciones sociales respectivamente de marido y mujer y padre, hijo e hija, hermano y hermana; creando y manteniendo una cultura común” Ferreira (2016)

Ahora bien la familia constituye una unidad básica en la sociedad y la inflexibilidad en las normas y valores pueden provocar prematuramente rasgos de carácter en el adolescente, llegando a constituirse en el tiempo comportamientos desadaptativos (Rojas, 2013)

Sin embargo la familia al igual que otros sistemas esta en constante evolución, con relacion al lugar y en el momento que le ha tocado vivir. En la actualidad podemos observar que las relaciones familiares son poco frecuentes, a razón de que muchas de sus actividades se dan fuera del hogar, y a esto añadimos la función socializadora se comparte con otros instancias.

Funcionamiento familiar.

El funcionamiento familiar comprende la dinámica integral entre sus miembros, ejecutado por una red de comunicación, desarrollada en un espacio determinado. Generadora de procesos afectivos generacionales en constante evolución, con estilos funcionales o alterados, y que repercuten en la conducta individual de sus miembros. La funcionalidad o disfuncionalidad está dada por el cumplimiento de las necesidades biológicas, psicológicas y sociales de sus miembros.

En ese sentido, una familia funcional será saludable, siempre y cuando actúe como un sistema abierto, con normas y reglas adecuadas a cada condición, donde cada integrante se comunique, se tolere que favorecen la cohesión. Será medida por la calidad de vínculo entre sus miembros reforzados por la existencia de afecto interiormente (Astoray, 2014)

El funcionamiento familiar es aquella que supera y articula entre sí los diferentes comportamientos individuales, asimismo permite a sus miembros ser coherentes, a través la estabilidad, el crecimiento, control y espiritualidad (Minaya, 2017)

Para Ferreira (2016) la dimensión cohesión y adaptabilidad familiar condicionan el funcionamiento familiar, si ambas variables se hallan en los rangos medios o extremos,

significaría disfuncionalidad familiar, caracterizado por la presencia baja de solución de problemas, toma de decisiones individuales, presencia de coaliciones, presencia de disciplina permisiva o rígida, chivo expiatorio, límites y fronteras extremas, rígidas, flexibles o extrema rígida; reglas implícitas; no existe retroalimentación; roles estereotipados; y vínculo emocional representados por un apego excesivo o desapego.

Disfuncionalidad familiar

Según Estevez, Jimenez y Musita (2004) las familias disfuncionales son aquellas que quiebran la función socializadora de sus hijos y que acumulan hechos estresantes inesperados, así como las presiones entrelazados en el proceso de intracción. También son afectados continuamente por las dificultades que influyen sobre la familia, y que repercuten en algún miembro del sistema familiar.

Asimismo, las familias disfuncionales tienen su génesis a las necesidades desatendidas de las siguientes responsabilidades; el afecto, el sobre involucramiento, la dependencia emocional de la pareja o familiares, también la codependencia; ausencia de uno de los padres, abuso o dependencia hacia alguna sustancia química y adicciones sin droga, desempleo, conductas antisociales en el ambiente familiar, problemas legales, huida del hogar, fracaso escolar, prostitución; el cuidado violencia intrafamiliar, hábitos alimentarios deficientes, mala higiene personal, escaso cuidado en la salud, ausencia de detecciones preventivas y tratamiento ante enfermedades. El embarazo no deseado, abortos espontáneos o inducidos, disfunción sexual, embarazo adolescente y demasia en el número de hijos (Rojas, 2013)

Modelo Ecológico

Bronfenbrenner (1979) desarrolla el modelo ecológico con la finalidad de comprender el desarrollo humano sistemáticamente; este proceso es dinámico que se da entre la persona,

su ambiente familiar y social, siendo esta relacion expandible y modificable. Sin embargo este proceso recae en la persona, siendo impactada por el medio, adoptando conductas estereotipadas y modeladas, que a su vez, puede ayudar a modificar el medio, contribuyendo al cambio de patrones, estilos de vida y contextos.

Los ambientes naturales son la principal fuente de influencia sobre la conducta humana, el desarrollo humano es una simple acomodación y constante adaptación entre el ser humano activo y su entorno inmediato, tambien se ve influencia por las relaciones que se establecen entre estos entornos, pues tambien estos entornos se transforman en función a las nuevas circunstancias personales del sujeto (Pérez, 2004)

Según su estructura el ambiente que entran en contacto directo con el individuo, dado por diferentes sistemas con particularidades decisivas, que estan divididas en cuatro sistemas:

- ✓ **Microsistema.** Aquellas relaciones complejas cercana a la personas, de una misma cultura o entorno; estas relaciones influyen indirectamente sobre el sujeto que acciona dentro de ella. Se caracteriza por los comportamientos diarios en el que se desenvuelve el sujeto, son relativamente estables, las relaciones que se establecen en este sistema resaltan por ser mas influyentes en el desarrollo del sujeto a nivel cognitivo, moral, emocional, etico y conductual.
- ✓ **Mesosistema.** Interconexiones dadas entre los diferentes entornos, donde la persona participa directamente, siendo retroalimentado por la persona y un nuevo entorno, y que esta determinado por el flujo de información, la potenciacion de conductas y el apoyo social.
- ✓ **Exosistema.** Interrelaciones entre los ambientes, donde la persona no participa directamente pero consecuentemente afecta en funcionamiento del ambiente del

sujeto. Los factores que pueden intervenir son: la opinion de terceros, historia previa, historia familiar o social y la calidad de la relaciones de las personas mas proximas al sujeto, determinara la satisfacci3n personal del sujeto. Es decir la relacion que se establece con terceros afectara indirectamente al desarrollo de la persona.

- ✓ **Macrosistema.** Conjunto de sistemas sucesivos y interconectados ligados a una cultura y a la circunstancia socio politico en la que se desenvuelve la persona. Y estan determinadas por las politicas gubernamentales, normas socio-culturales y las valoraciones socialesEl individuo es la unidad del sistema, a este nivel encontramos factores determinantes y predisponentes, asi como factor hereditario, desarrollo biologico, historia personal y familiar e historia de los vnculos.

Modelo circunflejo de Olson

El modelo circunflejo de Olson, contempla que las condiciones que transitan las familias durante la vida y las alteraciones que se realizan en su estructura, son necesarias para la adaptaci3n y cohesi3n familiar; a fin de contribuir en el desarrollo saludable de los miembros. Por otro lado refiere que, una rigidez desmedida en las normas y valores en el contexto familiar puede reforzar anticipadamente los rasgos de car3cter del adolescente, teniendo como consecuencia la presencia de comportamientos desadaptativos (Rodriguez, 2013)

Adem3s, establece que una familia funcional es aquella que facilita a la familia satisfacer con 3xito los necesidades y las funciones por naturaleza propia. Por otro lado el funcionamiento puede ser apropiado o alterado por m3ltiples factores estresores que se presentan al largo del ciclo evolutivo de la familia. 3stas se clasifican seg3n su funcionalidad

en: caótica, flexible, estructurada, rígida, disgregada, separada, relacionada y aglutinada (Astoray, 2014)

Funcionamiento familiar.

Compleja interacción de los vínculos afectivos (cohesión) y la adaptabilidad (autoridad) destreza de la familia para cambiar su estructura, con el propósito de aventajar las dificultades evolutivas familiares. Y que es favorecida o impedida por la forma de comunicarse (Minaya, 2017)

Una familia funciona cuando existe homeostasis en cada dimensión, un sistema equilibrado considera la posibilidad de que la familia actúe de acuerdo a pautas balanceadas de cohesión y adaptación cuando una determinada situación lo requiera, pero gracias a una comunicación positiva no permanecerá en estas pautas extremas más que el tiempo necesario para salvar la situación. Como resultado de este funcionamiento homeostático, la familia tiene un repertorio amplio y variado de conducta, por consecuencia mayor capacidad de cambio adaptativo que las familias extremas.

Dimensiones del funcionamiento familiar.

Cohesión familiar. Determinada por el vínculo emocional de los integrantes y el grado de autonomía individual. Los niveles intermedios de cohesión (familias separadas y unidas) facilitan el funcionamiento familiar adaptativos; mientras los extremos (familia desligada y aglutinada) son conflictivos. Una familia aglutinada se caracteriza por que el miembro se sobre identifica con la familia, se exige lealtad y consenso, este tipo de familias frena la independencia y la autonomía personal de sus miembros. Mientras en las familias desligadas se inclina por el alto grado de autonomía, que actúan con libertad sin tener en cuenta la idea de apego y compromiso con el resto del grupo familiar. (Ferreira, 2016)

✓ *Cohesión desprendida.* Prioridad del “yo”, absentismo de enlace afectivo familiar, absentismo de lealtad familiar y alta independencia personal.

- ✓ *Cohesión separada.* Prioridad del “yo” con permanencia del “nosotros, moderado vínculo afectivo familiar, cierta lealtad e interdependencia familiar, aunque con un cierto desvío a la dependencia.
- ✓ *Cohesión unida.* Prioridad del “nosotros” con permanencia del “yo” importante unión afectiva familiar, evidente fidelidad e interdependencia, con un supuesto rumbo a la dependencia.
- ✓ *Cohesión enredada.* Prioridad del “nosotros”, máximo enlace afectivo entre los familiares, se reclama la fidelidad y lealtad, alto grado de dependencia sobre las decisiones tomadas en común.

Adaptabilidad familiar. Se caracteriza por la flexibilidad al cambio de normas y reglas de las conexiones familiares, como resultado de los estresores evolutivos y situacionales. Los niveles intermedios de adaptación (familias estructuradas y flexibles) facilitan el funcionamiento positivo, ya que son flexibles a los cambios, prioritario en el interior de la familia para desafiar situaciones venideras. Las familias estructuradas se diferencian por un liderazgo democrático donde los padres deciden sobre los roles y reglas, están definidas sin lugar a cambios, deben acatarse firmemente. La familia flexible es usualmente democrática, distribuyen las reglas y roles debiéndose efectuar con flexibilidad y susceptibles al cambio (Ferreira, 2016)

Por el contrario, los niveles extremos (familias rígidas y caóticas) no se adaptan, y ante eventuales crisis o conflictos, no emplean los recursos necesarios para hacer frente a situaciones estresantes, a razón de retener ciertas estructuras de poder, y no permiten el funcionamiento positivo (Ferreira, 2016)

- ✓ *Adaptabilidad caótica.* Carencia de liderazgo, modificación aleatorio de roles, disciplina variable, y de constantes cambios.

- ✓ *Adaptabilidad flexible.* Liderazgo y roles repartidos, disciplina democrática y las rectificaciones ocurren cuando se solicitan.
- ✓ *Adaptabilidad estructurada.* Liderazgo y roles ocasionalmente repartidos, presencia de cierto nivel de disciplina democrática, las modificaciones ocurren cuando se necesitan.
- ✓ *Adaptabilidad rígida.* Liderazgo autoritario, roles fijos, disciplina restricta y carencia de modificaciones.

Clasificación de funcionamiento familiar.

La relación entre las dimensiones de cohesión y adaptabilidad, la familia se clasifica en tres tipos de familia. En el rango balanceado se ubican las familias funcionales, por otro lado, en el lado extremo se ubican las familias disfuncionales (Ferreira, 2016)

Familia balanceada Familias en las dimensiones cohesión y adaptabilidad se ubican en el punto medio del plano, dentro de ella están las familias; flexible separada, flexiblemente conectada, estructuralmente conectada y estructuralmente separada.

Familia rango medio. Las familias presentan ciertos inconvenientes en una sola dimensión, las cuales pueden ser originadas por momentos de estrés. Y la constituyen las familias: flexiblemente dispersa, flexiblemente aglutinada, caóticamente separada, caóticamente conectada, estructuralmente dispersa, estructuralmente aglutinada, rígidamente separada y rígidamente conectada.

Familias extremas. Estas familias tienen funcionamiento no adecuado, es una forma exagerada del rango medio, permanecen en un continuo de características que cambian en intensidad, cantidad y cualidad. Las familias de esta categoría son extremas en ambas dimensiones en cohesión y adaptabilidad. Encontramos familias, caóticamente dispersa, caóticamente aglutinada, rígidamente aglutinada, rígidamente dispersa y rígidamente aglutinada (Ferreira, 2016)

2.2.2. Adicción a Videojuegos.

Concepto de juego.

Según Winnicot (2018) el juego “cumple una condición sana, que se desarrolla entre el niño y el mundo circundante, se desarrollada en un espacio elaborado, el compartir un juego hace una experiencia creativa que genera sensaciones de bienestar.

El juego entretiene y divierte, forma parte de un auténtico aprendizaje de conductas y roles, que va desde el aspecto cognitivo y emocional; asimismo cumple una función estructural de la personalidad, favorece en el desarrollo de la creatividad, la expresión emocional, la psicomotricidad, el lenguaje y en los procesos de interacción social.

Por otro lado el juego representa una acción lúdica que se vivencia en cualquier etapa de vida, y a su vez incorpora componentes que hacen más atractiva su interacción, por lo que está condicionado por la presencia o ausencia de refuerzos o recompensas. Se distinguen dos tipos de conductas hacia el juego, uno visto como pasatiempo o entretenimiento, y el otro bajo las apuestas, lo que implica mayor responsabilidad de riesgos económicos; ambos tipos de juego consecuentemente desarrollan conductas estereotipadas y desadaptativas (Rojas 2013, p. 55)

Existen características sociales y propias del juego que favorecen la presencia de conductas adictivas y son:

- ✓ Accesibilidad y disponibilidad del juego.
- ✓ Bajo costo.
- ✓ Aceptación social, y que este bien visto jugar.
- ✓ El tiempo libre.
- ✓ Debe estar presente la suerte.
- ✓ Si el premio es grande, mejor, aún cuando este no es determinante.
- ✓ La recepción del premio debe ser inmediata.

- ✓ El juego se debe dar en un entorno que produzca bienestar.

Concepto de ludopatía.

Ludopatía proviene del latín (ludus, juego y del griego, pathēia, padecimiento o afección) adicción al juego. El juego patológico puede ser causa de dependencia que se caracteriza por la presencia de recurrentes y persistente episodios de participación en los juegos de apuesta, los cuales intervienen de manera significativa en la vida diaria del individuo enfermo, y que perjudica las obligaciones personales, familiares, laborales y sociales; esta conducta persistente que constantemente se acrecienta a pesar de las consecuencias sociales desfavorables como; la pérdida de dinero, daño de las relaciones familiares y situaciones personales críticas (OMS, 1992)

Concepto de videojuegos.

Según Arana y Butron (2016) define a los videojuegos; a cualquier aplicación o software diseñado con el propósito de entretener, y plataformas electrónicas, en la que intervienen uno o más jugadores, desarrollado en cualquier dispositivo electrónico.

El videojuego es cualquier tipo de juego electrónico basado en la interacción del jugador y la máquina utilizando una dirección, que ofrece variadas actividades lúdicas; estos videojuegos representan determinados desafíos, metas, consecuencias y obstáculos que el jugador deberá alcanzar para lograr un determinado fin. Estos a la vez poseen un sentido, un significado, son realizados para definir a un vencedor y al perdedor, consiguientemente transferir status, gloria y reconocimiento (Alves, 2014)

Tipos de videojuegos.

Según Vara (2018) tipificar a los videojuegos amerita precisión, por el constante desarrollo y cambios en la plataforma de interacción; en general los juegos se desarrollan de forma prolongada, este o no conectado el jugador, lo que facilita una presión a seguir jugando

para estar al tanto y mejorar las propias habilidades, de forma que el éxito esta ligado a la continuidad en el juego. La clasificacion mas proxima es la siguiente.

Juegos de lucha. Es la lucha desarrollada por dos personajes seleccionados y vigilados por los jugadores, en la que el jugador debe ir derrotando uno a uno a sus contrincantes que le propone el programa. A medida que se supera las fases del juego el diseño del escenario se va modificando.

El juego de roles por sus atributos puede favorecer el desarrollo de conductas adictivas, donde cada persona crea un personaje con sus habilidades y recursos y se incorpora a un equipo en el que es importante la cooperación y comunicación entre sus miembros.

Juegos de combate. Los personajes elegidos entran en lucha con exagerada violencia, el jugador acepta la personalidad de un personaje, determinado por el programa, suelen estar los escenarios en contextos suburbanos y en su mayoría los personajes son representados por jóvenes. El propósito de estos juegos; es derrotar a todos los enemigos que salen al encuentro del protagonista, del modo más rápido y efectivo.

Juegos de disparo. Juegos de contenidos violentos, el propósito es disparar sobre todo enemigo que se presenta en la pantalla, suelen ser humanos o vehículos pilotados, robots, alienígenas, muertos vivientes y naves espaciales que atemorizan con la destrucción de la tierra.

Plataforma. Los personajes siguen escenarios adversos, para cumplir su cometido, el personaje debe ir logrando poderes y acumulando vidas que le permiten proseguir con mayor facilidad los obstáculos y con los enemigos más peligrosos. El escenario se hace más complejo a medida que el jugador supera los obstáculos.

Juegos de deporte. “Son juegos inspirados en deportes, tiene gran aceptación. Son juegos basados en deportes, cumplen ciertas características específicas, existen juegos de deporte

para maquina recreativas, de ordenador personal, videoconsolas generacionales. Este tipo de juegos tiene poco contenido de violencia.

Simuladores. Instalaciones basadas en la realidad virtual, agrupan también las características primordiales de los géneros en acción.

Concepto de adicción.

“La adicción es la resistencia a dejar de hacer algo; que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación, y se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que interfieren factores biológicos, psicológicos y sociales”. “Es una enfermedad progresiva toxica o no tóxica, caracterizado por la presencia de sucesos repetitivos de descontrol, distorsiones del pensamiento, frecuencia o cantidad de dinero invertido y negación ante la enfermedad por su baja percepción de riesgo” (Echeburua y Requesens, 2012)

Se presenta en dos fases de desarrollo; la primera fase es la placentera, es el disfrute de la actividad realizada, posteriormente al tratar de conseguir el mismo resultado placentero se necesita incrementar el estímulo y con ello se inicia una dependencia. La segunda fase es la abstinencia, en la que el cuerpo se desintoxica y entra en un estado desagradable.

Según Arana y Butron (2016) la adicción es una patología en la que se hace presente toda forma de comportamiento compulsivo, hace que el sujeto acuda a un objeto para resolver una prioridad, sea mental o física. Esta conducta repetida no controlada puede conllevar al individuo a hacer lo que sea con tal de obtener el placer que éste le provoca, dedicando gran parte de su tiempo al juego.

“En el caso de los videojuegos se puede descuidar la vida familiar, dejar de lado objetivos personales, sentirse uno mal cuando no realiza la actividad preferida, despreocuparse, de uno mismo, adoptarse a un estilo de vida solitario, insensibilizarse ante los problemas de los otros e incluso tener problemas físicos” (Huallpa, 2016)

Así pues, la adicción sin sustancia está dada por comportamientos específicos, principalmente por la pérdida de control y el deseo compulsivo hacia una determinada actividad, para satisfacer una necesidad inmediata, y que podría convertirse en una conducta adictiva, perdiendo toda percepción al riesgo y que puede repercutir en el ámbito personal, familiar y laboral.

Adicción a los videojuegos

La OMS (2018) refiere que el “avance de la tecnología da lugar a la presencia de nuevas conductas, produciendo comportamientos específicos. El uso enfermizo de los videojuegos ha ganado relevancia después de los trastornos asociados con el uso compulsivo del móvil o de internet, para anunciar el “trastorno de los juegos” como una nueva problemática social que repercute en la salud mental. El uso excesivo o compulsivo de juegos de video a tal grado de interferir en el desarrollo normal de las actividades diarias del individuo.

Este fenómeno se inserta recientemente, y afecta en su mayoría a niños y adolescentes siendo atraídos por los juegos en línea ya que ofrecen una modalidad expansiva y sin fin.

Características principales de diagnóstico del desorden del juego

1. El comportamiento hacia el juego tiene prioridad sobre otras actividades en la medida en que otras se llevan a la periferia.
 2. El control alterado de estos comportamientos, incluso cuando ocurren las consecuencias negativas, este comportamiento continúa y se intensifica. Por otro lado, un diagnóstico de desorden de juego significa que ha surgido un patrón de comportamiento persistente o recurrente de gravedad.
 3. La condición guía a una angustia y un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo u ocupacional, el impacto es real y puede contener patrones de sueño alterado, dificultades en la alimentación y como dificultad para la actividad física.
-

Según Vallejo (2010) existen factores tanto, psicológicos, sociales, familiares que condicionan la conducta adictiva; asimismo cabe resaltar que la accesibilidad a los videojuegos no solo ocasiona la presencia de conductas adictivas en los adolescentes, sino también que durante los juegos quedan visibles ciertas características ficticias en que la violencia está presente.

En conclusión, la adicción a videojuegos se caracteriza por el uso compulsivo de los juegos de video a tal grado de inmiscuirse a las actividades diarias del sujeto; la adicción no solo está referida a un objeto en sí, sino a todo comportamiento en la que hay un deseo compulsivo que hace que la persona acuda a un determinado objeto (Huallpa, 2016)

Dimensiones de la adicción a videojuegos.

- ✓ **Compulsión:** El jugar pasa a ser una actividad primordial en el quehacer diario del adolescente, dominando sus pensamientos, sentimientos y conductas
- ✓ **Síntomas de abstinencia:** Sentimientos y/o efectos físicos desagradables que se dan cuando el juego se interrumpe o se reduce de repente.
- ✓ **Antigüedad:** Está relacionada a los problemas producidos por destinar demasiado tiempo a los videojuegos. Estos se dan con aquellas personas que rodean al jugador, con otras actividades como: laborales, académico, sociales y otros intereses o con uno mismo (conflictos intrapsíquicos y/o sentimientos subjetivos de la pérdida de control)
- ✓ **Problemas:** La conducta adictiva es continuo, progresiva y totalmente desfavorable que está caracterizado por episodios repetitivos de descontrol, de inconsciencia sobre las repercusiones adversas que pueda ocasionar y variaciones del pensamiento y de la razón.
- ✓ **Prioridad:** En niños y adolescentes, el juego suele tomar significancia primordial ante otras actividades.
- ✓ **Nivel de juego.** Esta referida al nivel más alto en el dominio del juego.

- ✓ Frecuencia. Si juega 4 o más veces a la semana, por más de 6 meses.

Epidemiología de los videojuegos

Las primeras investigaciones sobre el juego patológico evidenciaron que existe alrededor de Un millón de probables jugadores compulsivos, la prevalencia es de 1 cada 4 adolescentes que presentan problemas relacionados a conductas adictivas sin sustancia.

DEVIDA (2006) informa sobre la frecuencia de juego y riesgo de dependencia e indica la prevalencia de vida de 37.5% y una prevalencia de año de 19.89 %, por otro lado determinaron que el 9% de la población evaluada está en riesgo de ludopatía, es decir 189,013 personas.

En tanto, Cedro (2010), indica la prevalencia de vida hacia los juegos del 19,7% entre las edades de 12 a 64 años, donde las mujeres obtienen una prevalencia de 28% respecto a los varones, cuya tasa es del 23,6%. Los resultados afirman que a mayor nivel de instrucción, mayor prevalencia de vida a los juegos; el 15,9% que por lo menos han estudiado máximo hasta la educación primaria han jugado por lo menos una vez en su vida, mientras que el porcentaje aumenta en aquellos que han seguido la secundaria 22,3% y con estudios universitarios o técnicos 27%.

Otro resultado señala que la prevalencia de juego también se concentra en las provincias, se obtiene una tasa de prevalencia de 28,5%, de la selva y sierra tiene una prevalencia de 37,6% respectivamente.

Cedro (2017) reporta 406 casos atendidos de 12 a 18 años, los 12 años es la edad de inicio y su primer acercamiento a internet a través de los juegos en línea, el 33% es adicto a los 17 años, 72% le dedica de dos a cuatro horas al día, el 47% juega entre uno a tres días, el 25% juega todos los días, el 45% señala que intento dejar de jugar. Además, MINSA (2014), informa 201 casos atendidos con problemas de adicción entre 12 a 17 años.

De acuerdo con estudios estadísticos el 88,7% de niños y adolescentes utiliza internet para obtener información, y el 80,3% utiliza para actividades de entretenimiento.

Es importante señalar que la OMS (2017) ha determinado “la adición a los videojuegos como un problema de salud mental, caracterizado por un patrón de comportamiento de juego continuo o recurrente, la falta de control y aumento de la prioridad que se otorga al juego”

2.2.3. Adolescencia

La Organización Mundial de la Salud define la adolescencia “como un periodo en el desarrollo cognitivos y socio emocionales, que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta”, que comprende entre los 10 a 20 años, se inicia con la pubertad o adolescencia temprana comprendida de los 10 a 14 años y la adolescencia tardía entre los 15 a 19 años.

“La adolescencia constituye el momento clave y también crítico de formación de la identidad, que le permite vivir en sociedad; psicosocialmente sano o maduro”. Este proceso de desarrollo como en todos los ciclos debe concluirse satisfactoriamente para alcanzar un funcionamiento adaptativo en la madurez. En la adolescencia el espacio de intercambio o interacciones sociales se amplía mucho, por la de hostilidad entre padres e hijos, y el reclamo persistente de su autonomía e independencia y el reconocimiento de su grupo de iguales quien lo aceptara o rechazará.

Según Fierro (2001) la desvinculación del adolescente con relación a la familia como elemento del proceso de adquisición de la autonomía e independencia social, y la ausencia de una clara definición familiar y social; puede acompañarse de conflictos familiares con una carga emocional que va desde el ambiente familiar hacia los amigos. Por lo contrario, si el adolescente percibe satisfactoria dinámica familiar y mayor apoyo social, estará mejor adaptado

Desarrollo en la adolescencia.

Cognitivo. En la fase de inicio del pensamiento de las operaciones formales lo que permite al adolescente entender y manipular conceptos abstractos, plantear posibles alternativas de solución y razonar en términos hipotéticos.

Emocional. Condición aprendida y formadora de la identidad del adolescente. Se caracteriza una alta impulsividad y sentimientos intensos. Esta inestabilidad emocional se presenta con rápidos y cambios del ánimo y del comportamiento, con tendencia a sobrevalorar situaciones personales, falta de control de impulsos y necesidad de gratificación inmediata y de privacidad.

Es importante señalar que la OMS (2017) ha determinado “la adición a los videojuegos como un problema de salud mental, caracterizado por un patrón de comportamiento de juego continuo o recurrente, la falta de control y aumento de la prioridad que se otorga al juego”

En los adolescentes se estima que entre el 7% y 11% juegan videojuegos, presentan dificultades reales que perjudican el desempeño escolar, social, familiar y psicológico (depresión, ansiedad, angustia, fobias sociales, entre otros) (Huallpa, 2016)

2.3. Marco conceptual

Funcionamiento familiar – FACES III

Según la teoría de Olson existen 16 tipos de familias según su funcionalidad; que está dado por dos dimensiones; cohesión y adaptabilidad, la cohesión se examina por los vínculos emocionales, límites, tiempo y amigos, intereses y recreación; los niveles son: desligada, separada, conectada y amalgamada; para examinar la adaptabilidad se consideró los siguientes indicadores: liderazgo, control, disciplina, roles y reglas de las relaciones y niveles como; rígida, estructurada, flexible y caótica.

La relación entre las dimensiones de cohesión y adaptabilidad, determina tres tipos de familia según su funcionalidad. En el rango balanceado se encuentran las familias funcionales, en tanto, en los lados opuestos se ubican las familias disfuncionales (Ferreira, 2016)

Familia balanceada

- ✓ Flexible separada.
- ✓ flexiblemente conectada-
- ✓ Estructuralmente conectada.
- ✓ Estructuralmente separada.

Familia rango medio.

- ✓ Flexiblemente dispersa.
- ✓ Flexiblemente aglutinada.
- ✓ Caóticamente separada.
- ✓ Caóticamente conectada.
- ✓ Estructuralmente dispersa.
- ✓ Estructuralmente aglutinada.
- ✓ Rígidamente separada.
- ✓ Rígidamente conectada.

Familias extremas.

- ✓ Caóticamente dispersa.
- ✓ Caóticamente aglutinada.
- ✓ Rígidamente aglutinada.
- ✓ Rígidamente dispersa.

Dimensiones del funcionamiento familiar.

Cohesión familiar. Esta dada por el vínculo emocional, límites familiares, tiempo y amigos, intereses y recreación, está determinada también por el grado de autonomía personal que vive y el grado en que sus miembros están conectados o separados.

. Se evaluó el grado por el cual los miembros están conectados o separados del resto de la familia.

Tipos de cohesión:

- ✓ Cohesión desprendida.
- ✓ Cohesión separada.
- ✓ Cohesión unida.
- ✓ Cohesión enredada.

Según Olson la *Adaptabilidad familiar.* Comprendida como la habilidad de un sistema familiar para cambiar su estructura de poder, los roles y reglas de relaciones, en respuesta al estrés situacional y propia del desarrollo. Está determinada por el liderazgo, control, disciplina y roles.

Tipos de adaptabilidad:

- ✓ Adaptabilidad caótica.
- ✓ Adaptabilidad flexible.
- ✓ Adaptabilidad estructurada.
- ✓ Adaptabilidad rígida.

2.3.2. Adicción a videojuegos.

Uso excesivo y compulsivo de juego de videos, al punto de interferir con la vida personal y en las actividades diarias del sujeto que los utiliza, timando este concepto y considerando algunos criterios diagnósticos se elabora el siguiente test de adicción a video juegos. (Huallpa, 2016)

Este instrumento de evaluación fue desarrollado por el Dr. Alejandro Vela Quico, y colaboradores estudiantes de medicina del último semestre. Se elaboró dentro de la asignatura de Metodología de la Investigación Científica de Facultad de Medicina de la Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa Perú. Para medir el nivel de adicción a videojuegos.

Consta de 9 ítems, en escala dicotómica de 2 opciones: 1. No, 2. Sí. Con un total de 20 puntos, constituyéndose por siete dimensiones, y genera un tipo de medición a través de los siguientes indicadores. (Huallpa, 2016)

- ✓ Compulsión; indicador: necesidad urgente e impostergable de juego.
- ✓ Síntomas de abstinencia; indicador: síntomas de ansiedad.
- ✓ Antigüedad; indicador: síntomas que están establecidos por los menos 6 meses.
- ✓ Problemas; indicador: presencia de problemas familiares o académicos.
- ✓ Prioridad; indicador: el juego se ha vuelto una actividad prioritaria
- ✓ Nivel de juego; indicador: dominio del juego al más alto nivel.
- ✓ Frecuencia; indicador: juega 4 o más veces.

CAPÍTULO III HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Existe relación inversa y significativa entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa, 2019.

3.2. Hipótesis específicas

Existe relación inversa y significativa entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019

Existe relación inversa y significativa entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.

3.3. Variables

3.3.1. Definición teórica y operacional

V1. Funcionamiento familiar

Dinámica familiar entre los integrantes de la familia basado en dos dimensiones como: cohesión y adaptabilidad. La Escala de Evaluación Cohesión y adaptabilidad Familiar FACES III.

V2. Adicción a videojuegos

Presencia recurrente y persistente de jugar compulsivamente, de afectación significativa en las relaciones del jugador patológico. El test de adicción a videojuegos valora, la presencia persistente de jugar compulsivamente constituye de 7 dimensiones y 10 ítems.

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación

Según Sánchez y Reyes (2017) el presente trabajo de investigación empleó el método científico considerado como el método general, a razón de que sigue una serie de pasos pre establecidos, que permiten alcanzar un propósito.

Asimismo como método específico se consigno el método descriptivo, ya que se describimos cada variable de forma independiente para luego asociarla. (p. 29)

4.2. Tipo de investigación

Según Sánchez y Reyes (2017) la investigación es de tipo básica, no experimental y transversal, a razón que se recogió información de una determinada realidad para conocer y comprender un problema, con el propósito de buscar nuevo conocimiento, sin pretender llevarlo a la práctica, así mismo no se manipuló variable alguna y el recojo de la información se dio en un momento determinado (p. 44)

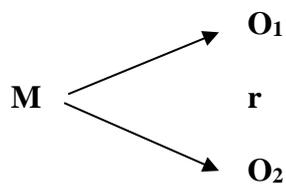
4.3. Nivel de investigación

La siguiente investigación sigue el nivel descriptivo, por que se pretende recabar información de un determinado fenómeno tal y como se manifiesta en un tiempo y espacio específico. (Sánchez y Reyes 2017, p. 49)

4.4. Diseño de investigación

La investigación que se realizará es de diseño correlacional, de manera que se pretende medir el grado de relación que existe entre las dos variables en un grupo de sujetos. Esta correlación puede ser positiva o negativa Según. (Sánchez y Reyes 2017, p. 124)

ESQUEMA:



Donde:

M: Muestra

O₁: Funcionamiento familiar

O₂: Adicción a videojuegos

r: Relación de variables

4.5. Población y muestra

Población

La población comprende “al conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (Hernandez, Fernandez y Baptista, 2014, p. 174).

La población de la siguiente investigación fue conformada por 593 estudiantes de la Institución Educativa “San Ramón” del Distrito de San Martín de Pangoa, Provincia de Satipo.

Tabla 1: *Composición de la población*

Grado	Número de estudiantes
1°	145
2°	105
3°	106
4°	112
5°	110
Total de estudiantes	578

Fuente. Bach. Yuliaunive Nieto - 2019

Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) la muestra es un subgrupo de la población de estudio, sobre el cual se recopila información, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión (p.175)

Tabla 2: *Composición de la muestra*

Grado	Número de estudiantes
2°	105
3°	106
Total de muestra	211

Fuente. Bach. Yuliana Munive Nieto – 2019

La muestra se eligió de una muestra total finita mediante el muestreo no probabilístico intencional, con criterio de inclusión y exclusión, por ello la muestra estuvo constituida por 211 estudiantes de edades comprendidas entre los 12 a 16 años de ambos sexos del segundo y tercer grado de secundaria.

Criterios de inclusión

- ✓ Adolescentes de ambos sexos matriculados en el presente año
- ✓ Adolescentes que cursen el segundo y tercer grado de secundaria y que asistan regularmente.
- ✓ Adolescentes que acepten participar en el estudio y tengan el consentimiento firmado por sus padres o apoderados.

Criterios de exclusión

- ✓ Adolescentes que no completan el instrumento.
- ✓ Adolescentes que no tengan el consentimiento firmado por los padres o apoderados.
- ✓ Adolescentes que no estén cursando el 2 y 3 grado de secundaria.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Son formas de recabar información de lo que se pretende investigar con relación a los objetivos de la investigación, dentro de ella se encuentra la técnica indirecta, que consiste en obtener información sin tener contacto directo con el evaluado (Sanchez y Reyes 2017, p. 163-164)

Instrumento

Según Sanchez y Reyes (2017) el instrumento es una herramienta particular, que se emplea en el proceso de reunir datos, a partir de una técnica elegida previamente, asimismo todo instrumento empleado de tener validez y confiabilidad (p. 166-169)

Para evaluar la variable funcionamiento familiar se utilizó la Escala de funcionalidad familiar de Olson (FACES III)

FICHA TÉCNICA DE LA ESCALA DE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR DE OLSON
(FACES III) MODIFICADO

Base teórica : Familiar sistémico

Modelo de evaluación: Modelo Circunflejo

Autores : David Olson, Joyce Portner, Yoav Lavee.

Lugar : Universidad de Minnesota

Año : 1985

Nivel de evaluación : La familia y pareja

Foco de evaluación : Percepción real familiar
Percepción ideal familiar
Satisfacción familiar

Numero de ítems : 20 ítems

Escalas : Escala de cohesión
Escala de adaptabilidad

Normas

Muestras normativas : 2453 adultos a través del ciclo de vida
412 adolescentes
Varios tipos de problemas familiares

Consistencia interna : Cohesión: $r = 0.77$
Adaptabilidad $r = 0.62$
Total $r = 0.68$

Test Retest : 4 – 5 semanas
0-83 Cohesión
0.80 Adaptabilidad

Descripción del instrumento

Este instrumento mide dos dimensiones como la cohesión y la adaptabilidad familiar, asimismo permite clasificar a las familias en 16 tipos o en 3 niveles como: la familia

balanceada, familia rango medio y familia extrema. Está compuesto por 20 ítems, los ítems impares analizan la dimensión cohesión y los ítems pares analizan la dimensión adaptabilidad. La dimensión cohesión, está distribuido en cuatro indicadores: vínculo emocional, límites familiares, tiempo y amigos e intereses y recreación. En la dimensión adaptabilidad hallamos cuatro indicadores como: liderazgo, control, disciplina por ultimo roles y reglas.

Confiabilidad del instrumento.

Se estimó la consistencia interna mediante Alfa de Cronbach con el 15% de la muestra, se evaluó a 20 participantes del mismo colegio obteniendo un valor de 0.74 por lo que garantizo la fiabilidad de la Escala de funcionamiento familiar de Olson FACES III.

FICHA TÉCNICA DEL TEST DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nombre	: Test de Adicción a Videojuegos
Autores	: Alejandro Vela Quico
Año	: 2013
Adaptación	: Arana Medina Kelly y Butrón Rivas Verónica en la Universidad de Arequipa de San Agustín, 2013
Numero de ítems	: 10 ítems
Tipo de instrumento	: Cuestionario
Edad de aplicación	: Adolescentes y jóvenes
Aplicación	: Individua y grupal
Tiempo de aplicación	: Variable
Finalidad	: Identificar casos de adicción a videojuegos en estudiantes de nivel superior.
Factores que evalúa	: Compulsión, síntomas de abstinencia, antigüedad, problemas, prioridad nivel de juego y frecuencia.

Evaluación	: Adicción a videojuegos: 12 puntos
	: No adicción a videojuegos: 11 puntos
Escala	: 0 - 11 No Adicto
	: 12 – 20 Adicto

Descripción

Este instrumento este compuesto por 10 ítems, responde a una escala dicotómica con dos opciones: 1. No, 2. Sí y con un puntaje total de 20, con siete dimensiones: compulsión (ítems 2 y 6), síntomas de abstinencia (ítems 4 y 9), antigüedad (ítem 10), problemas (ítem 7), prioridad (ítem 8), nivel de juego (ítem 3) y frecuencia (ítem 5). Considerando que el puntaje acumulado > a 11 = no adicto a videojuegos, puntaje acumulado < a 12 = adicto a videojuegos

Confiabilidad del instrumento

Se estimó la consistencia interna a través del Alfa de Cronbach con el 15% de la muestra, se evaluó a 20 participantes del mismo colegio, obteniendo un valor de 0.90 por lo que garantizo la fiabilidad del Test de Adicción a videojuegos.

Validez de instrumentos

Para validar los instrumentos se realizó juicio de expertos, con la presencia de profesionales destacados, conocedores de la problemática social actual, en tal sentido se presentaron observaciones y sugerencias a cambiar algunos reactivos con el propósito de adaptar al contexto los instrumentos de medición.

Expertos

- ✓ Mg. Karina RAFAEL PUCUHUARANGA - Especialidad en psicología Forense
- ✓ Dr. Moisés HUAMANCAJA ESPINOZA - Especialista en Educación

Cuyos resultados de confiabilidad se representa en las tablas 3 y 4.

Tabla 3: *Validez y confiabilidad de la variable funcionamiento familiar*

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,764	20

Tabla 4: *Valides y confiabilidad de la variable adicción a videojuegos*

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,904	20

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Según Kerlinger y Lee (2002) define al análisis de datos como el presedente a la interpretación que se realiza en terminos de los resultados de los instrumentos, esta actividad consiste en determinar inferencias sobre las relaciones de las variables estadísticas para extraer conclusiones y recomendaciones.

4.7.1. Análisis estadístico.

La presente investigación se empleó el método descriptivo inferencial, lo que demostró con la hipótesis, así también se llevó a cabo tablas de frecuencia y diagramas. Y empleamos la Rho de Spearman para la correlación.

El análisis estadístico permitió observar cómo fueron tratados los datos. Esta actividad se ejecutó mediante tablas de frecuencia y figuras con sus correspondientes análisis e interpretación. Se procesó la información en el software Excel, con las medidas de tendencia y medidas de dispersión SPSS 26, el análisis se llevó a cabo por dimensión y para la contratación de hipótesis se empleó el coeficiente de correlación Rho de Spearman.

4.8. Aspectos éticos de la investigación

Para la administración de los cuestionarios se tomaron todos los recaudos necesarios ya que se trataba de una investigación con seres humanos. Se les comentó a los sujetos el fin de la misma. De acuerdo con los principios establecidos en el reglamento del comité de ética de investigación de la UPLA aprobado con resolución N° 1751-2019-CU-VRINV, cuya información se ubica en el portal de transparencia de la universidad; la investigación desarrollada se desarrolló conforme a los siguientes criterios:

El Art. 27° principios que rigen la actividad investigativa como son: la protección de la persona y se tendrá en recaudo su dignidad, integridad, diversidad y la libertad así como la confidencialidad y la privacidad de las de las personas que participan de la investigación, así también el consentimiento informado, donde las personas a libre albedrío deciden participar de la investigación; y el art. 28° considera las normas de comportamiento de quienes investigan, asimismo guardando y cuidando la integridad física y psicológica de los participantes que conformaran la muestra del estudio.

CAPITULO V RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

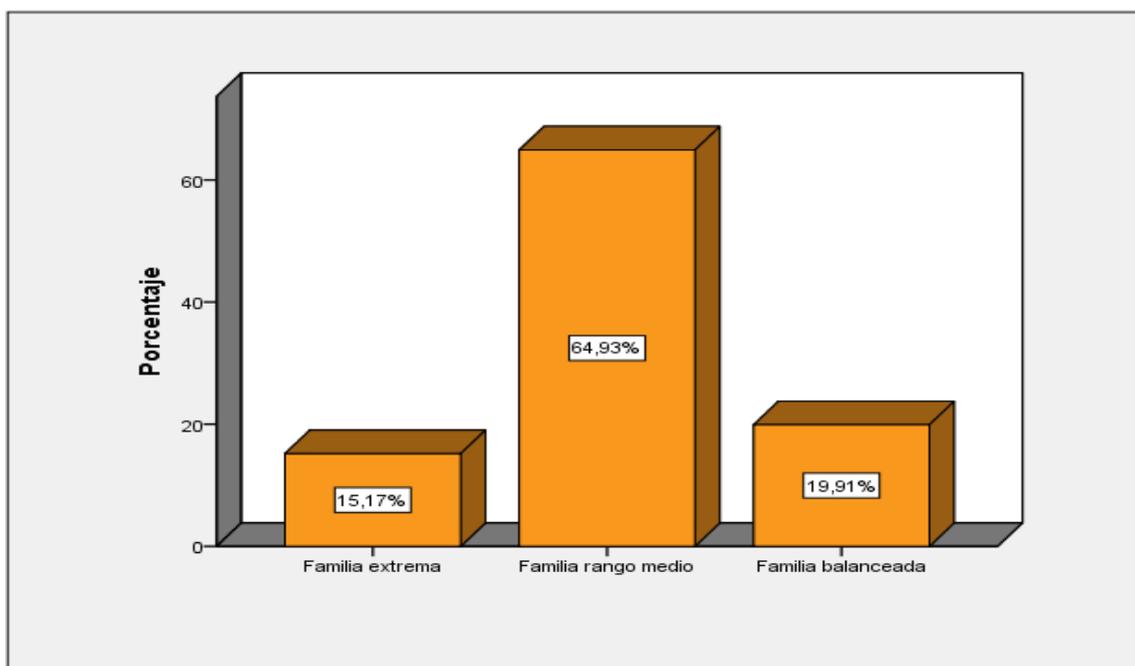
Se presenta los hallazgos de la investigación, se ira presentando las tablas y figuras correspondiente.

Tabla 5: *Resultado de la variable funcionamiento familiar*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Familia extrema	32	15,2
Familia rango medio	137	64,9
Familia balanceada	42	19,9
Total	211	100,0

Fuente: Escala de funcionalidad familiar de Olson (FACES III)

Figura 1: *Resultado de la variable funcionalidad familiar*



Interpretación

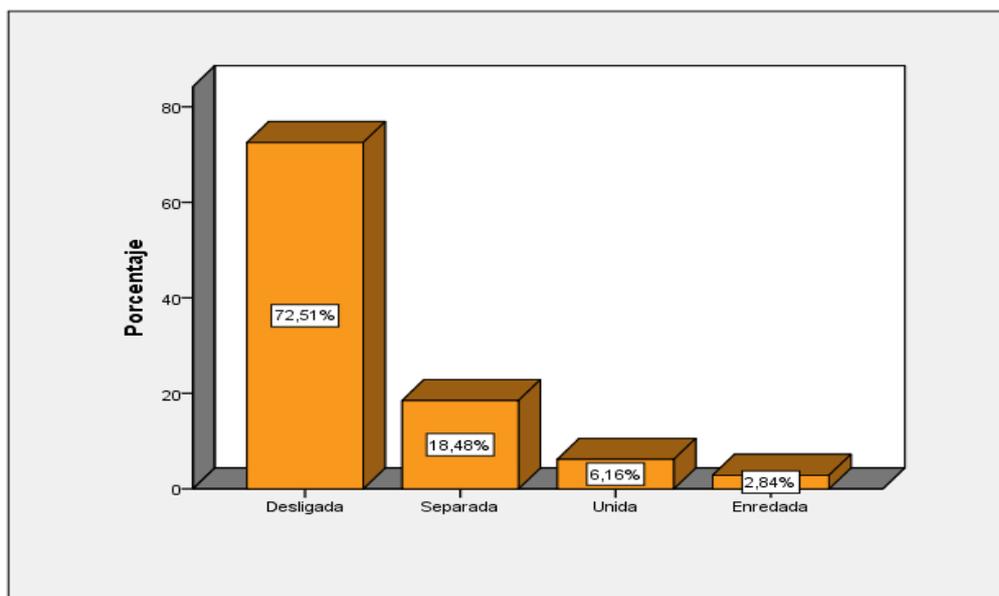
En la tabla 5 y la figura 1, se observa que son 32 adolescentes que simboliza el 15,2% de la muestra son familias extrema, son 137 adolescentes que representa el 64,9% de la muestra considera en nivel rango medio, son 42 adolescentes que representa el 19,9% de la muestra consideran tener familia balanceada.

Tabla 6: *Resultado de la dimensión cohesión familiar en adolescentes*

	Frecuencia	Porcentaje
Desligada	153	72,5
Separada	39	18,5
Unida	13	6,2
Enredada	6	2,8
Total	211	100,0

Fuente: *escala de funcionalidad familiar de Olson (FACES III)*

Figura 2: Resultado de la dimensión cohesión familiar en adolescentes



Interpretación

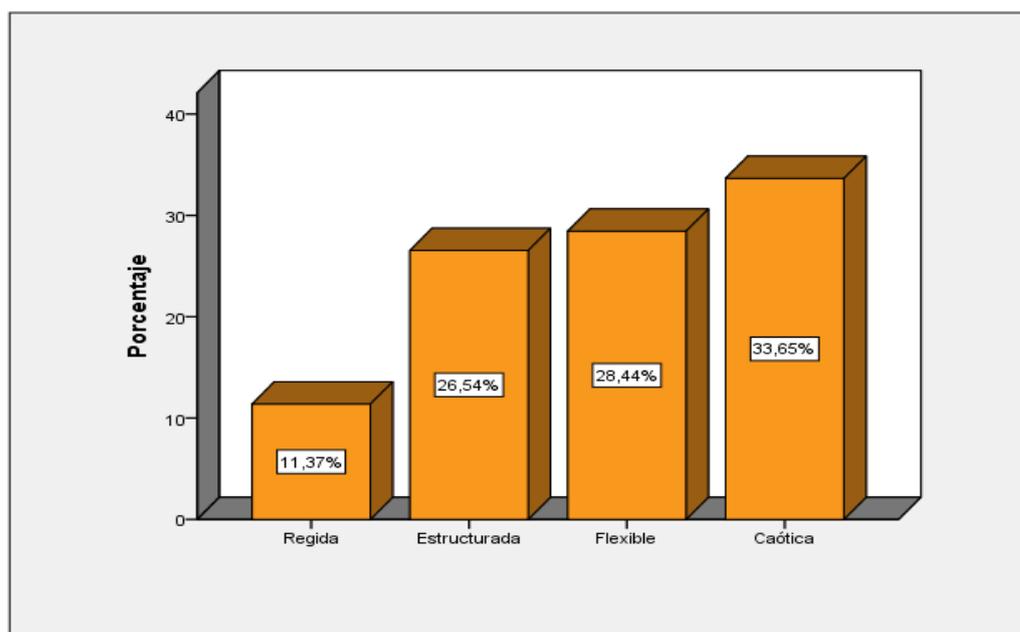
En la tabla 6 y la figura 2 se observa que son 153 adolescentes que representa el 72,5% de la muestra consideran desligado familiar, son 39 adolescentes que representa el 18,5% de la muestra considera en nivel separado, son 13 adolescentes que representa el 6,2% de la muestra consideran nivel unida de familia, son 6 adolescentes que representa el 2,8% de la muestra consideran familia enredada.

Tabla 7: Resultado de la dimensión adaptabilidad familiar en adolescentes

	Frecuencia	Porcentaje
Regida	24	11,4
Estructurada	56	26,5
Flexible	60	28,4
Caótica	71	33,6
Total	211	100,0

Fuente: Escala de funcionalidad familiar de Olson (FACES III)

Figura 3: Resultado de la dimensión adaptabilidad familiar en adolescentes



Interpretación

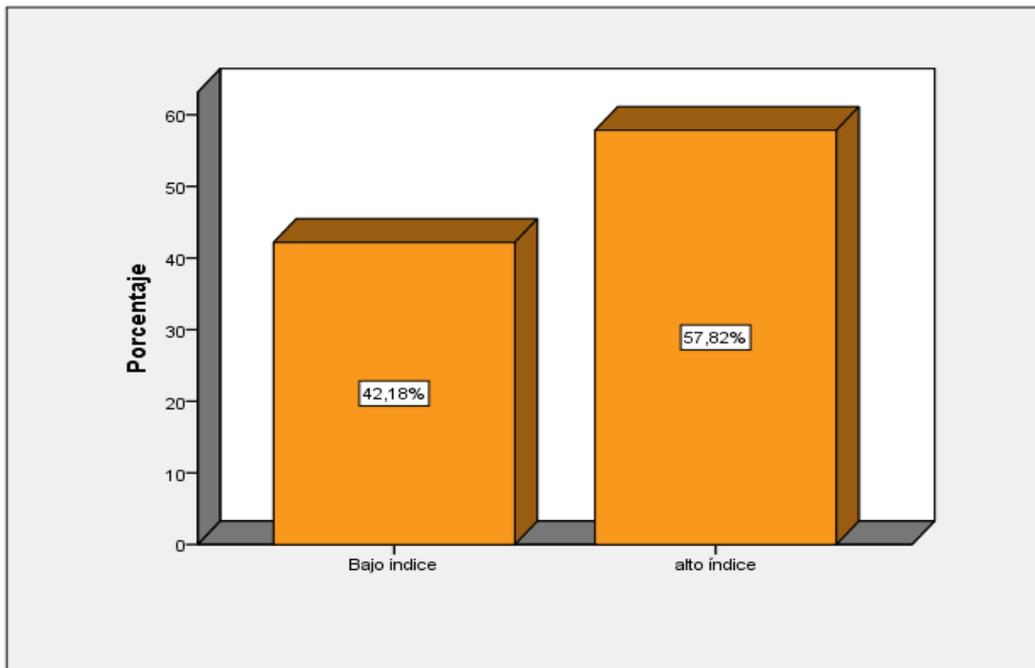
En la tabla 7 y la figura 3 se observa que 71 adolescentes que simboliza el 33,6% de la muestra consideran caótica la adaptabilidad familiar, 60 adolescentes que representan el 28,4% de la muestra presentan flexible adaptabilidad, son 56 adolescentes que representa el 26,5% de la muestra considera adaptabilidad estructurada y 24 adolescentes que representa el 11,4% de la muestra presentan rígida adaptabilidad familiar.

Tabla 8: Resultado de la variable adicción a videojuegos en adolescentes.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Bajo índice	89	42,2
alto índice	122	57,8
Total	211	100,0

Fuente: Test de adicción a videojuegos

Figura 4: Resultado de la variable adicción a videojuegos en adolescentes.



Interpretación

En la tabla 8 y la figura 4 se observa que son 89 adolescentes que representa el 42,2% de la muestra presenta bajo índice de adicción a videojuegos, 122 adolescentes que simboliza el 57,8% de la muestra presenta alto índice de adicción al videojuego en las instituciones de San Martín de Pangoa.

5.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis General

Hipótesis nula

No existe relación inversa y significativa entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa, 2019.

Hipótesis alterna .Ha

Si existe relación inversa y significativa entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa, 2019.

Tabla 9: *Correlación de hipótesis general*

Correlaciones

			Funcionamiento familiar	Adicción a videojuegos
Tau_b de Kendall	Funcionamiento familiar	Coefficiente de correlación	1,000	-,255**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	211	211
	Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	-,255**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	211	211

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Ubicando en la tabla

<0,20	Correlación ligera; relación casi insignificante.
0,20 - 0,40	Correlación baja; relación definida pero pequeña.
0,40 - 0,70	Correlación moderada; relación considerable.
0,70 - 0,90	Correlación elevada; relación notable.
>0,90	correlación sumamente elevada; relación muy fiable

Ubicando en la tabla de correlación que $t = -0.255$, se tiene correlación significativa baja, por lo tanto si existe relación significativa baja entre funcionalidad familiar y adicción a

videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa, 2019.

Nivel de significancia.

$\alpha = 0,05$ Es decir, el 5%

Estadígrafo de prueba.

Tau b de kendall por tener una muestra grande y una escala de medición ordinal

a) Estadística de prueba

rho de spearman por tener una muestra pequeña y escala de medición ordinal.

b) Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a)

Si $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a)

c) Decisión estadística

Puesto que $p = 0,000$ entonces $0,000 < 0,05$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a).

d) Conclusión estadística.

Se concluye que, si existe relación significativa baja entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa, 2019

Hipótesis específica 1

Hipótesis nula. H_0

No existe relación inversa y significativa entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019

Hipótesis alterna. H_a

Si existe relación inversa y significativa entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019

Tabla 10: *Correlación de variables cohesión*

Correlaciones

		Cohesión familiar	Adicción a videojuegos
Tau_b de Kendall Cohesión familiar	Coefficiente de correlación	1,000	-,209**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	211	211
Adicción a videojuegos	Coefficiente de correlación	-,209**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	211	211

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Ubicando en la tabla

<0,20	Correlación ligera; relación casi insignificante.
0,20 - 0,40	Correlación baja; relación definida pero pequeña.
0,40 - 0,70	Correlación moderada; relación considerable.
0,70 - 0,90	Correlación elevada; relación notable.
>0,90	correlación sumamente elevada; relación muy fiable

Ubicando

en la tabla de correlación que $t = -0.209$, se tiene correlación significativa baja, por lo tanto si existe relación significativa baja entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.

Nivel de significancia.

$\alpha = 0,05$ es decir, el 5%

Estadígrafo de prueba.

Tau b de kendall por tener una muestra grande y una escala de medición ordinal

a) Estadística de prueba

Rho de spearman por tener una muestra pequeña y escala de medición ordinal.

b) Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a)

Si $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a)

c) Decisión estadística

Puesto que $p = 0,000$ entonces $0,000 < 0,05$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a).

d) Conclusión estadística.

Se concluye que, si existe relación significativa baja entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019

Hipótesis específica 2

Hipótesis nula. H_0

No existe relación inversa y significativa entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.

Hipótesis alterna. H_a

Si existe relación inversa y significativa entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.

Tabla 1: *Correlación de variable adaptabilidad familiar.*

Correlaciones

			Adaptabilidad familiar	Adicción a videojuegos
Tau_b Kendall	de Adaptabilidad familiar	Coeficiente de correlación	1,000	-,242**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	211	211
	Adicción a videojuegos	Coeficiente de correlación	-,242**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	211	211

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Ubicando en la tabla

<0,20	Correlación ligera; relación casi insignificante.
0,20 - 0,40	Correlación baja; relación definida pero pequeña.
0,40 - 0,70	Correlación moderada; relación considerable.
0,70 - 0,90	Correlación elevada; relación notable.
>0,90	correlación sumamente elevada; relación muy fiable

Ubicando en la tabla de correlación que $t = -0.242$, se tiene correlación significativa baja, por lo tanto si existe relación significativa baja entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019...

Nivel de significancia.

$\alpha = 0,05$ Es decir, el 5%

Estadígrafo de prueba.

Tau b de Kendall por tener una muestra grande y una escala de medición ordinal

a) Estadística de prueba

Rho de Spearman por tener una muestra pequeña y escala de medición ordinal.

b) Criterios de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a)

Si $p > 0,05$ entonces se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_a)

c) Decisión estadística

Puesto que $p = 0,000$ entonces $0,000 < 0,05$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a).

d) Conclusión estadística.

Se concluye que, si existe relación significativa baja entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.

DISCUSIÓN

La investigación buscó determinar la relación entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa – 2019. La familia es considerada como un factor protector para la adopción de conductas riesgo en el adolescente, y reconocida como la unidad biopsicosocial, por su función protectora en la salud de sus miembros. Es llamada el centro fundamental de la sociedad, asimismo es apreciada como un sistema abierto en constante interacción con su medio circundante. Para ello se siguió el Modelo Circunflejo de Olson que estudio el funcionamiento en sus dos dimensiones: cohesión y adaptabilidad, quien define el funcionamiento familiar como el funcionamiento integral de sus miembros dentro del sistema familiar en su ambiente más cercano, es generadora de procesos afectivos vinculativos intra e intergeneracionales en constante evolución con estilos tanto funcionales como perturbadores, que responden en la conducta individual de sus miembros y se proyecta de forma sistemática en el comportamiento del sistema familiar.

El resultado que se tiene son los siguientes. En la tabla 5 y la figura 1 se observa que son 32 adolescentes que representa el 15,2% de la muestra consideran tener familia extrema, son 137 adolescentes que representa el 64,9% de la muestra considera en nivel rango medio, son 42 adolescentes que representa el 19,9% de la muestra consideran tener familia balanceada. Estos datos se aproximan a los hallazgos reportados por Blanco, Rodriguez y Martos (2016) e indica que el contexto familiar puede acabar convirtiéndose en un elemento capaz de predisponer, generar o mantener conductas de juego adictivas, asimismo refiere que la familia produce un efecto adyacente que puede favorecer una conducta ya iniciada siga dándose. Y podemos referir que la familia puede fundar un contexto apto, la precomprensión de los problemas de conducta adictiva estaba dirigida a comprenderlas desde las propias características del individuo afectado.

En la actualidad los distintos modelos orientados al funcionamiento familiar afirman la significación en los procesos de sostenimiento y de regulación de la conducta adictiva, el conocimiento de la prioridad familiar en la adicción, para que la orientación cambie y no se presuma el trabajo individual, y permita la intervención de todo el sistema familiar.

De la misma manera en la otra variable se observa que son 89 adolescentes que simboliza el 42,2% de la muestra consideran bajo índice de adicción a videojuegos, son 122 adolescentes que simboliza el 57,8% de la muestra considera en alto índice de adicción al videojuego en la institución educativa pública “San Ramón” de San Martín de Pangoa.

La contrastación de hipótesis se realizó con tau b de Kendall por tener variable cualitativa y la escala de medición ordinal y la muestra grande, se tiene Ubicando en la tabla 9 de correlación que $t = -0.255$, se tiene correlación significativa baja, por lo tanto, si existe relación significativa baja entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa, 2019.

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 1: Determinar la relación que existe entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019. Luego de aplicar los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados: son 153 adolescentes que representan el 72,5% de la muestra presentan cohesión desligada, son 39 adolescentes que representan el 18,5% de la muestra presentan cohesión separada, son 13 adolescentes que representan el 6,2% de la muestra presentan cohesión unida, son 6 adolescentes que representan el 2,8% de la muestra presentan cohesión enredada. Podemos decir que los resultados obtenidos guardan relación con la investigación que realizó Marin (2018) en su investigación titulada “Adicción a internet y funcionalidad familiar en universitarios de Lima Norte, concluye que la adicción a internet está relacionada con el funcionamiento familiar, afirma

que pertenecer a una familia con cohesión dispersa y la adaptabilidad rígida favorecen la presencia de la conducta adictiva.

La contrastación de hipótesis se realizó con tau b de Kendall por tener variable cualitativa y la escala de medición ordinal y la muestra grande, se tiene, Puesto que $p = 0,000$ entonces $0,000 < 0,05$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Se concluye que, si existe relación significativa baja entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa, 2019

Al inicio de la investigación se formuló el objetivo específico 2: Determinar la relación existe entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019. Luego de aplicar los instrumentos de investigación se tiene los siguientes resultados son 24 adolescentes que representa el 11,4% de la muestra presentan adaptabilidad rígida, son 56 adolescentes que representa el 26,5% de la muestra considera en nivel estructurada, son 60 adolescentes que representa el 28,4% de la muestra consideran nivel flexible, son 71 adolescentes que representa el 33,6% de la muestra consideran caótica la adaptabilidad familiar

La contrastación de hipótesis se realizó con tau b de Kendall por tener variable cualitativa y la escala de medición ordinal y la muestra grande, se tiene Ubicando en la tabla de correlación que $t = -0.209$, se tiene correlación significativa baja, por lo tanto, si existe relación significativa baja entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019. Puesto que $p = 0,000$ entonces $0,000 < 0,05$, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Se concluye que, si existe relación significativa baja entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019

De la misma manera investigó Bonilla, Mayorca y Valbuena (2008) refieren que la ludopatía es un fenómeno multifactorial, incluido en una realidad problemática, mostrando un acercamiento con algunos patrones familiares y sociales. Factores de vulnerabilidad que al estar agrupados presentan señales de alerta frente a posible ludopatías y los de generatividad al estar asociados, se puede plantear que hay una protección desde el contexto familiar frente al posible desarrollo de ludopatía.

En conclusión, podemos afirmar que el factor familiar cumple un papel primordial en la adopción de conductas adictivas en los adolescentes, es por ello que se pretende dotar de herramientas o estrategias necesarias para mejorar el factor protector, ya que a adicción a los videojuegos también se puede acompañar del consumo de otras sustancias psicoactivas y se correría el riesgo de optar conductas obsesivas compulsivas o generar vulnerabilidad para la presencia de conductas riesgo.

CONCLUSIÓN

Se determinó la relación significativa baja entre la funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa. Por tanto podemos afirmar que el funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas adictiva a los videojuegos en el adolescente en la población de estudio.

El funcionamiento familiar que presentan los estudiantes es disfuncional, y está dada por las familias de tipo caótica desligada, flexible desligada y estructurada desligada; quiere decir que son familias que presentan alta y baja capacidad para solucionar problemas, toman decisiones individuales y en ocasiones es compartida, familias que necesitan un máximo espacio personal, hay presencia de chivo expiatorio, puede o no haber coaliciones, hay presencia de retroalimentación positiva o negativa, no existe vínculo emocional, la disciplina es permisiva, quiere decir que no hay normas, sus roles son estereotipados o se dan por cambios externos y las reglas son implícitas, reglas que se sobreentienden.

Se determinó que existe relación significativa baja entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes. En la dimensión cohesión, según sus niveles la mayoría de los adolescentes presentan cohesión desligada; dado que, en las familias es muy difícil identificar la autoridad, existe la lealtad familiar, el compromiso es bajo, la cercanía emocional y familiar, siendo muy limitada, son familias que rara vez comparten momentos, la toma de decisiones se da de forma individual, existe intereses dispares y predomina las actividades individuales.

Se determinó que existe una correlación baja entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en los adolescentes evaluados. En la dimensión adaptabilidad según los niveles, los adolescentes presentan, familias caóticas, flexibles y estructuradas; quiere decir que el liderazgo es escaso; la disciplina es ocasional, el control parental es ineficaz, algunas

veces se utiliza la democracia; en las negociaciones se decide a través del impulso o las decisiones son tomadas por los padres o estas negociaciones son flexibles; en cuanto a los roles, no existe claridad en ellos o cambian constantemente; las reglas cambian frecuentemente o son firmemente sostenidas.

El índice de adicción a videojuegos que presenta la mayoría de adolescentes es alto, dado que, consideran necesario, urgente e impostergable el juego, a tal punto que es una actividad prioritaria; consecuentemente existe presencia de problemas familiares, sociales y académico.

RECOMENDACIONES

- ✓ Se recomienda a la institución educativa publicar y facilitar los resultados de la investigación para la toma de decisiones y la implementación de acciones estratégicas; como la implementación de programas preventivos ante las conductas adictivas y para el fortalecimiento del sistema familiar.
- ✓ Por otro lado, se sugiere hacer de conocimiento la presente investigación a toda la comunidad educativa de los resultados obtenidos, ya que permitirá asumir compromisos institucionales, asimismo contribuirá a las próximas investigaciones que se efectúen en la institución educativa, así como en el distrito de San Martín de Pangoa. De igual forma se sugiere a la Universidad Peruana Los Andes realizar el procedimiento adecuado en la publicación de esta investigación a nivel nacional, y que sea de utilidad como evidencia científica a las futuras investigaciones semejante al contexto estudiado.
- ✓ Con relación a la variable funcionamiento familiar en base a los resultados obtenidos se puede apreciar que el tipo de familias que predomina en la institución educativa son las familias en rango medio y extremo; por lo que recomendamos el desarrollo de programas orientados a fortalecer los vínculos emocionales, límites, coaliciones, tiempo y espacio, toma de decisiones, intereses y recreación; así también, mejorar en los estilos de negociación, en la asertividad, control y disciplina, relaciones de roles y la incorporación de reglas de las relaciones.
- ✓ Se recomienda promover espacios inclusivos y formativos para el aprendizaje reflexivo a las familias a fin de que actúe como factor protector con el propósito de prevenir conductas de riesgo y sobremanera en el desarrollo de habilidades generales.
- ✓ Se sugiere estandarizar los instrumentos de evaluación, asimismo realizar un instrumento con criterios sólidos que permitan el diagnóstico certero con respecto a la adicción a videojuegos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Adriano Rengifo, C., & Mamani Ferrúa, L. (2015). *Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima norte - 2014*. Lima.
- Alves Pereira Henriques, B. (2014). *Evaluación psicológica de los jugadores de videojuegos*.
- Arana Medina, K., & Butron Rivas, J. (2016). *personalidad y adicción a videojuegos en estudiantes de la universidad de San Agustín - Área de ingenierías*. Arequipa.
- Astoray Caceres, E. (2014). *Relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica "Peru birf-República de Bolivia" Villa El Salvador - 2012*. Lima.
- Becoña Iglesia, E., & Cortes Tomas, M. (2012). *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en formación*.
- Berrios Concha, K., & Perex Gonza, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes del tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero*. Arequipa.
- Blanco Miguel, P., Rodríguez Pascual, I., & Martos Sánchez, C. (2016). *Contexto Familiar y Adicción a videojuegos. factores que determinan su relación*. Alicante.
- Bonilla Larañaga, L., Mayorca Cabrera, D., & Valbuena Torres, C. (2008). *Factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D. Juan Luis Londoño de la Salle Bogotá, año 2007*. Bogotá.
- Carbonell, X. (2014). *La adicción a los videojuegos en el DSM-V*. Barcelona.

- Centro de Emergencia Mujer. (2019). *Reporte Estadístico en Violencia Familiar*. Lima.
- Diaz Reaño, K. G. (2016). *Asociación ente funcionamiento familiar y adicción a los videojuegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación de ingeniería de sistemas*. Arequipa.
- Echeburua, E., & Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Madrid: Ediciones piramide.
- El Comercio. (2018). *Donald Winnicott: La Psicología de la relaciones objetales*. Madrid: Salvat.
- Estevez, E., Jimenez, T., & Musita, G. (2004). *Relaciones entre padres e hijos adolescente*. Madrid: Nao Libros.
- Estrada Inda, L. (2012). *El ciclo vital de la familia*. Mexico D.f.: Litografía Ingramex.
- Ferreira Rocha, A. (2016). *Sistema de interacción familiar asociado a la autoestima de menores en situación de abandono o prostitución*. Lima.
- Fierro, a. (2001). *Psicología educativa: Adolescencia cambios y perspectiva*. Francia.
- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: hispanoamericana editorial .
- Huallpa Sierra, W. (2016). *Rasgos de personalidad y adicción a videojuegos en estudiantes del quinto año de secundaria de la institución educativa Ignacio Jose Miranda de la ciudad de Juliaca - 2015*. Juliaca.
- kerlinger , F., & Lee, H. (2002). *INVESTIGACION DEL COMPORTAMIENTO*. *McGRAW-HILL*.

- Lavilla, F. (2012). *Los videojuegos y los niños: Portal clinica universal de navarra*. España.
- Minaya Muñoz, A. (2017). *Funcionamiento familiar en padres del sexto grado de primaria de la institucion educativa privada Santa Maria de los Angeles, La Molina, 2017*. Lima.
- Niño Callejas, D., & Monsalve Guaracao, J. (2009). *La adiccion a los videojuegos*. Cundinamarca.
- Niño Callejos, D., & Monsalve Guaracao, J. (2009). *Adiccion a videojuegos ¿cuales son sus causas y que factores intervienen en ella?* Cundinamarca.
- Peru 21. (2014). *Minsa: Adiccion a videojuegos se inicia desde los 7 años*. Lima.
- Ramos Morales, R. (2018). *Factores sociales asociados a la adiccion a videojuegos en estudiantes del cuarto y quinto de secundaria de los colegios publicos Francisco Javier De Luna Pizarro, 41037 Jose Galvez y 40158 El Gran Amauta del distrito de Miraflores de Arequipa, 2017*. Arequipa.
- Rios Gonzales, J. (2012). *Manual de Orientacion y Terapia Familiar*. Madrid: Internacional copy.
- Rojas, M. (2013). *Epidemiologia nacional del juego, uso de internet y redes sociales virtuales en el peru y fundamentos clinicos*. Lima.
- Sanchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2017). *Metodologia y Diseños en la investigacion cientifica*. Lima: Bussiness Support Aneth.
- Soto Ramonta, R. (2014). *Descripcion del estado actual de la adiccion a los videojuegos a partir de una revision bibliografica integrativa*. Santiago de Chile.

Vallejo, M., & Capa, W. (2010). *Videojuegos: Adiccion y Factores predictores* . Lima.

Vara Salas, R. (2018). *adiccion a videojuegos y agresividad en adolescentes de secundaria de dos colegios privados de Vila Maria del Triunfo, 2017*. Lima.

Vargas Avalos, P. (2014). *Terapia Familiar*.

Zambrano Vargas, A. (2011). *Cohesion y adaptabilidad familiar y el rendimiento academico en comunicacion de alumnos de una institucion educativa del Callao*.
Lima.

Anexo 1: Matriz de consistencia Funcionamiento Familiar y Adicción a Videojuegos En Adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa - 2019

PROBLEMA	OBJETIVO, t	HIPÓTESIS	VARIABLE DE ESTUDIO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿Qué relación existe entre funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <p>✓ ¿Qué relación existe entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019?</p> <p>✓ ¿Qué relación existe entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación entre funcionalidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa, 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>✓ Determinar la relación existe entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019</p> <p>✓ Determinar la relación existe entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>H1: Existe relación inversa y significativa entre funcionamiento familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una Institución Educativa Pública de San Martín de Pangoa, 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>✓ Existe relación inversa y significativa entre cohesión familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019</p> <p>✓ Existe relación inversa y significativa entre adaptabilidad familiar y adicción a videojuegos en adolescentes de una institución</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Funcionamiento familiar</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Cohesión familiar</p> <p>Adaptabilidad familiar</p> <p>Variable 2:</p> <p>Adicción a videojuegos</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Compulsión</p> <p>Síntomas de abstinencia</p> <p>Antigüedad</p> <p>Problemas</p> <p>Prioridad</p> <p>Nivel de juego</p> <p>Frecuencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Método Científico</p> <p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Básica, no experimental, transversal</p> <p>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptivo</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Correlacional</p> <div data-bbox="1724 813 2049 981" style="text-align: center;"> <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 --> r O2 --> r </pre> </div> <p>POBLACIÓN:</p> <p>Está constituida por 593 adolescentes de la Institución Educativa Pública “San Ramón” en San Martín de Pangoa - 2019</p> <p>MUESTRA</p> <p>Está conformada por 211 adolescentes, mediante el muestreo no probabilístico intencionado.</p>

	educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.	educativa pública de San Martín de Pangoa – 2019.		<p>Técnica de muestreo</p> <p>No probabilístico, intencional</p> <p>Instrumento</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escala de Funcionamiento Familiar de Olson (FACES III) - Modificado ✓ Test de Adicción a Videojuegos. <p>Estadístico</p> <p>Prueba de Hipótesis</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rho Spearman
--	---	---	--	--

Autora: Bach. Munive Nieto Yuliana

Anexo 2: Operacionalización de Instrumento

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	REACTIVOS	ESCALA VALORATIVA	CRITERIOS DE VALIDEZ Y CONFIABILIDAD	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
Funcionamiento Familiar	Cohesión Familiar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vínculo emocional ✓ Límites familiares ✓ Tiempo y amigos ✓ Intereses y recreación 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los miembros de la familia se piden ayuda unos a otros. ✓ Nosotros aprobamos los amigos que cada uno tiene. ✓ Nos gusta hacer cosas solo con nuestra familia inmediata. ✓ Los miembros de tu familia se consultan entre ustedes para tomar decisiones. ✓ A los miembros de la familia les gusta pasar juntos su tiempo libre. ✓ Los miembros de la familia se sienten muy cerca unos a otros. ✓ Cuando en nuestra familia compartimos nuestras actividades, todos estamos presentes. ✓ Fácilmente se nos ocurren cosas que podemos hacer en familia. ✓ Los miembros de la familia se consultan entre si sus decisiones. ✓ La unión familiar es muy importante. 	Funcionamiento familiar ✓ Familia balanceada Disfuncionalidad familiar ✓ Familia rango medio ✓ Familia extrema	Juicio de expertos R de Pearson ($r > 0.20$). Confiabilidad kuder de Richardson (0.80)	ORDINAL	Escala de cohesión y adaptabilidad familiar (FACES III)
	Adaptabilidad Familiar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Liderazgo ✓ Control ✓ Disciplina ✓ Roles y reglas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En la solución de problemas se siguen las sugerencias de los hijos, ✓ Los hijos expresan su opinión acerca de su disciplina. ✓ Diferentes persona de la familia se sienten más cerca entre sí que a personas externas a la familia. ✓ En nuestra familia hacemos cambios en la forma de ejecutar los quehaceres. ✓ Padres e hijos discuten las sanciones. ✓ Los hijos toman las decisiones en la familia. 				

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las reglas cambian en nuestra familia. ✓ Nos turnamos las responsabilidades de la casa ✓ Es difícil identificar quien es, o quiénes son los líderes. ✓ Es difícil decir quien se encarga de cuales labores del hogar. 				
Adicción a Videojuegos	Compulsión	Necesidad urgente, impostergable superior a la voluntad, critica y autocritica para jugar	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar? ✓ ¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adicto ✓ No adicto 	Resultado de una investigación. Para el coeficiente de correlación $r=0.65$	NOMINAL	Test de adicción a videojuegos.
	Síntomas de Abstinencia	Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla, y que se calman con el juego	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo? ✓ ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas? 				
	Antigüedad	Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un proceso consolidado en su forma de vida	Si marcaste "SÍ" en las preguntas: 1, 2, 3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo lo sientes? menos de 6 meses: () 6 0 más veces: ()				
	Problemas	Presenta problemas familiares o académicos porque reconocerían que juegan excesivamente	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?				
	Prioridad	El videojuego se ha vuelto una actividad	¿Cuando tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?				

		de prioridad en su vida ante otras alternativas propias de la juventud					
	Nivel de Juego	Llega a dominar el más alto nivel al menos un juego implica dedicación y valoración que da a los video juegos	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?				
	Frecuencia	Si juega 4 o más veces a la semana implica que juega no solo los fines de semana sino que usa su tiempo dedicado a los deberes académicos y familiares	¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar?				

Autora: Bach. Munive Nieto, Yuliana

CUESTIONARIO DE ADICCION A VIDEOJUEGOS

Datos personales:

Apellidos y nombre:

Edad:

Grado y Sección:

INSTRUCCIONES

Lea detenidamente cada una de los ítems que se presentan y coloca un aspa (x) en el recuadro que consideras correspondiente con relación a lo que tú has sentido o hecho en los últimos 6 meses.

Nº	ITEMS	SI	NO
1	¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?		
	NO: Si marcaste "No", no contestes las demás preguntas y devuelve el test. SÍ: Sólo si marcaste "Sí", responde lo siguiente:		
2	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?		
3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?		
4	¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?		
5	¿Juegas durante la semana? ¿Cuantas veces en promedio? ()		
6	¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?		
7	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?		
8	¿Cuando tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?		
9	. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?		
10	Si marcaste "SÍ" en las preguntas: 1, 2, 3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo lo sientes? - menos de 6 meses: () - más de 6 meses: ()		

Fuente: Bach Munive Nieto Yuliana

Gracias por su colaboración.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia.

Soy egresado de la carrera profesional de psicología y estoy llevando a cabo un estudio; cuyo objetivo es determinar la relación entre Funcionamiento Familiar y Adicción a Videojuegos en el 2019. Por esta razón se solicita su consentimiento para que su hijo (a) participe voluntariamente de este estudio.

La información que se recoja como parte de este estudio será confidencial y será utilizada solo para los fines de esta investigación. Asimismo, su hijo (a), podrá dejar de participar en este estudio si lo desea. Para las preguntas o dudas sobre este estudio pueden llamar al número 924544072 o al correo: yulianamunivenieto@ gmail.com

Por ello yo _____, acepto que mi hijo (a): _____, participe de esta investigación, y estoy siendo informado del proceso de la participación en el estudio que se está llevando a cabo por la Bach. en Psicología Yuliana Munive Nieto.

FIRMA DEL PADRE
DNI:

FIRMA DEL RESPONSABLE

PRUEBA PILOTO VARIABLE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	1	3	3	2	3	1	2	3	3	52
2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	4	3	84
3	4	3	4	2	4	5	4	3	4	1	4	2	4	1	5	2	5	4	4	2	67
4	1	2	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	29
5	3	5	3	3	3	3	4	5	5	3	3	3	5	3	4	4	4	3	4	3	73
6	3	3	5	3	3	2	4	3	5	2	5	3	5	3	4	4	3	1	5	1	67
7	4	2	5	3	1	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	1	57
8	3	1	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	58
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	58
10	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	63
11	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	55
12	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	59
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	61
14	3	3	5	3	3	2	4	3	5	2	5	3	5	3	4	4	3	1	5	1	67
15	4	2	5	3	1	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	1	57
16	3	1	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	58
18	3	3	3	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	63
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	61
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	59
Varianza	0.59	0.79	0.63	0.95	0.76	0.55	0.69	0.65	0.83	0.69	0.66	0.75	0.81	0.63	0.75	0.56	0.69	0.69	0.75	0.75	
Suma Va	14.1																				
Var. Total	99.8																				

PRUEBA PILOTO VARIABLE ADICCION A VIDEOJUEGOS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	17
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	13
4	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	14
5	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	15
6	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	14
7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
8	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15
11	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15
12	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19
13	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	17
14	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
15	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	16
16	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12
17	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	12
18	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	15
19	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	17
20	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18
Varian	0.1875	0.24	0.24	0.2275	0.24	0.25	0.21	0.2475	0.24	0.21	
Suma	2.2925										
Var To	7.3475										

SABANA DE DATOS DE VARIABLE FUNCIONALIDAD FAMILIAR

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	2	2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	1	3	3	2	3	1	2	3	3	52	9
2	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	3	3	4	4	4	3	84	2
3	4	3	4	2	4	5	4	3	4	1	4	2	4	1	5	2	5	4	4	2	67	5
4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	5
5	5	5	3	3	3	3	4	5	5	1	3	3	5	3	4	4	4	3	4	3	73	5
6	5	3	5	3	3	2	4	1	5	2	5	5	5	4	4	4	4	1	5	1	71	6
7	4	2	5	3	1	4	2	1	1	3	1	4	2	1	3	2	3	5	1	1	49	2
8	5	1	4	2	3	2	3	4	5	1	3	1	3	1	2	3	1	3	3	3	53	0
9	4	3	5	3	3	2	3	4	3	5	3	1	4	1	1	2	2	4	4	2	59	0
10	5	3	3	5	5	3	3	5	3	1	1	3	1	1	1	1	1	3	4	1	53	5
11	4	3	3	2	2	1	3	2	4	4	4	2	3	2	2	3	1	1	1	1	48	5
12	3	3	3	4	2	3	3	1	1	2	1	1	1	3	2	5	3	5	1	2	49	9
13	5	3	5	3	4	2	3	5	3	1	3	3	2	5	3	2	4	3	3	3	65	5
14	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	1	3	3	48	8
15	5	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	3	3	3	5	4	2	1	2	46	8
16	1	1	1	2	3	1	4	1	2	5	3	1	4	1	3	1	2	1	5	3	45	0
17	3	1	2	1	1	2	1	3	1	2	4	2	4	2	1	3	4	4	4	3	48	0
18	3	1	1	3	2	3	3	4	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	5	54	0
19	3	1	3	3	2	3	4	3	5	4	1	1	5	2	2	5	1	3	5	2	58	0
20	1	5	3	2	1	1	5	3	3	5	3	5	5	1	5	3	3	5	5	5	69	0
21	4	3	1	3	5	3	3	5	4	1	4	1	4	4	3	1	4	1	1	1	56	0
22	1	3	2	3	5	4	5	1	4	3	2	3	2	5	4	1	4	1	4	3	60	0
23	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	4	5	2	2	3	3	3	1	2	2	52	0
24	5	3	3	2	1	4	4	1	4	3	4	1	4	1	2	3	4	4	4	4	61	0
25	3	3	3	4	2	2	3	3	3	1	1	1	3	3	2	2	3	2	1	2	47	0
26	1	1	2	2	3	2	1	2	1	3	1	1	1	2	2	1	1	1	4	4	36	0
27	4	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	83	0
28	2	3	3	3	4	2	3	4	4	3	2	2	4	4	3	5	4	4	4	1	64	0
29	1	1	3	3	5	1	3	2	2	1	4	1	3	1	5	5	1	3	4	2	51	0
30	4	3	3	4	5	3	5	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4	2	4	1	74	0
31	3	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	1	3	3	48	0
32	5	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	3	3	3	5	4	2	1	2	46	7
33	1	1	1	2	3	1	4	1	2	5	3	1	4	1	3	1	2	1	5	3	45	9
34	3	1	2	1	1	2	1	3	1	2	4	2	4	2	1	3	4	4	4	3	48	0
35	3	1	1	3	2	3	3	4	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	5	54	7
36	3	1	3	3	2	3	4	3	5	4	1	1	5	2	2	5	1	3	5	2	58	0
37	1	5	3	2	1	1	5	3	3	5	3	5	5	1	5	3	3	5	5	5	69	5
38	4	3	1	3	5	3	3	5	4	1	4	1	4	4	3	1	4	1	1	1	56	0
39	1	3	2	3	5	4	5	1	4	3	2	3	2	5	4	1	4	1	4	3	60	0
40	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	4	5	2	2	3	3	3	1	2	2	52	0

SABANA DE DATOS DE LA VARIABLE ADICCION A VIDEOJUEGOS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	17
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	13
4	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	14
5	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	15
6	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	14
7	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
8	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15
11	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	15
12	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19
13	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	15
14	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	18
15	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	18
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
32	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	17
33	2		1	1	2	2	2	2	2	2	16
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
35	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	17
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
37	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	15
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

SABANA DE CORRELACION DE VARIABLES

	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19		2	4	6	8	10	12	14	16	18	20			
1	2	4	4	3	4	3	3	2	1	3	29	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	23	52	17
2	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	41	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48	89	11
3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	42	3	2	5	3	1	2	1	2	4	2	25	67	13
4	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	26	2	2	2	2	2	2	5	2	2	2	23	49	14
5	5	3	3	4	5	3	5	4	4	4	40	5	3	3	5	1	3	3	4	3	3	33	73	14
6	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5	45	3	3	2	1	4	4	4	4	4	4	33	78	14
7	4	5	1	2	1	1	2	3	3	4	26	2	3	4	4	3	4	1	2	5	1	29	55	11
8	5	4	3	3	5	3	3	2	4	3	35	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	33	68	9
9	4	5	3	3	3	3	4	1	2	4	32	3	3	2	4	5	1	1	2	4	2	27	59	9
10	5	3	5	3	3	1	1	1	1	4	27	3	5	3	5	1	3	1	1	3	1	26	53	13
11	4	3	2	3	4	4	3	2	1	1	27	3	2	1	2	4	1	1	1	1	1	17	44	13
12	3	3	2	3	1	1	1	2	3	1	20	3	4	3	1	2	1	3	5	5	2	29	49	17
13	5	5	4	3	3	3	2	3	4	3	35	3	3	2	5	1	3	5	2	3	3	30	65	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11	21	16
15	5	2	3	1	2	1	3	3	4	1	25	1	2	2	2	1	1	3	5	2	2	21	46	16
16	1	1	3	4	2	3	4	3	2	5	28	5	2	5	5	5	5	5	5	5	1	43	71	9
17	3	2	5	5	5	4	4	5	5	4	42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	92	9
18	3	1	2	3	1	3	3	3	3	3	25	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	47	72	9
19	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	45	5	3	3	3	4	5	5	5	5	5	43	88	9
20	1	3	1	5	3	3	5	5	3	5	34	5	2	5	3	5	5	5	3	5	5	43	77	9
21	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	44	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	93	9
22	1	2	5	5	4	2	2	4	4	4	33	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	44	77	9
23	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	29	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48	77	9
24	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	44	3	5	4	5	3	5	5	5	4	4	43	87	9
25	3	3	5	3	3	5	3	2	3	5	35	3	4	5	3	5	5	3	5	5	5	43	78	9
26	5	2	3	5	5	5	5	2	5	5	42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	91	9
27	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	41	4	4	5	5	4	4	4	4	5	3	42	83	9
28	2	3	4	3	4	2	4	3	4	4	33	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48	81	9
29	1	3	5	3	2	4	3	5	1	4	31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	6	51	82	9
30	4	3	5	5	5	3	3	4	4	4	40	3	4	3	5	5	5	5	5	5	5	45	85	9
31	3	5	3	3	3	3	5	5	5	5	40	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	89	9
32	5	2	3	1	2	1	3	3	4	1	25	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	13	38	16
33	5	5	3	4	2	3	4	3	5	5	39	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	47	86	10
34	3	2	1	1	1	4	4	1	4	4	25	1	1	2	3	2	2	2	3	4	3	23	48	9
35	3	1	2	3	1	3	3	3	3	3	25	1	1	1	1	3	1	1	1	1	5	16	41	15
36	3	3	2	4	5	1	5	2	1	5	31	1	3	3	3	4	1	2	5	3	2	27	58	9
37	1	3	1	5	3	3	5	5	3	5	34	5	2	1	3	1	1	1	1	1	1	17	51	14
38	4	1	5	3	4	4	5	5	5	5	41	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	43	84	9
39	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	47	96	9
40	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	29	1	1	3	2	3	5	2	3	1	2	23	52	9

CONSTANCIA DE JUICO DE EXPERTOS

Constancia

Juicio de experto

Quien suscribe Dr. Moises Huamanga Espinoza con Documento Nacional de Identidad N° 19838175 hago constar que realicé el juicio de experto al instrumento de **ESCALA DE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR DE OLSON (FACES III)**, presentado por la estudiante de la Universidad Peruana los Andes, Facultad de Ciencias de la Salud de la Escuela Profesional de Psicología: Munive Nieto Yuliana

Huancayo, 13 agosto del 2019


Moises Huamanga Espinoza
Dr. en Educación
Profesora en Investigación

Mg. Moises, Huamanga Espinoza
DNI:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nº	Items	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
1		DIMENSIÓN: Problemas							
2	7	¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?	✓		✓		✓		
3		DIMENSIÓN: Nivel de juego							
4	3	¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún juego?	✓		✓		✓		
5		DIMENSIÓN: Compulsión.							
6	2	¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?	✓		✓		✓		
7	6	¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?							
8		DIMENSIÓN: Síntomas de abstinencia							
9	4	¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?	✓		✓		✓		
10	9	¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?							
11		DIMENSIÓN: Prioridad							
12	8	¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?	✓		✓		✓		
13		DIMENSIÓN: Frecuencia							
14	5	¿En una semana cuantas veces en promedio vas a jugar?	✓		✓		✓		
15		DIMENSIÓN: Antigüedad							
16	10	¿Hace cuánto tiempo lo sientes? Menos de 6 meses: () Mayor a los 6 meses: ()	✓		✓		✓		

16	12	Los hijos toman las decisiones en la casa.		No		No		No	
17	14	Las reglas cambian en nuestra familia.	✓		✓		✓		
18	16	Nos turnamos las responsabilidades de la casa.	✓		✓		✓		
19	18	Es fácil identificar quien es, o quiénes son los líderes.	✓		✓		✓		
20	20	Es difícil decir quien se encarga de cuáles son las labores del hogar.	✓		✓		✓		

CONSENTIMIENTO INFORMADO

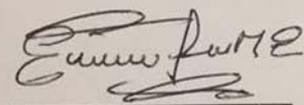
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre de familia

Soy egresado de la carrera de Psicología y estoy llevando a cabo un estudio cuyo objetivo es determinar la relación entre Funcionamiento familiar y Adicción a videojuegos en adolescentes de una institución educativa de San Martín de Pangoa en el 2019. Por esta razón se solicita su consentimiento para que su hijo (a) participe voluntariamente de este estudio.

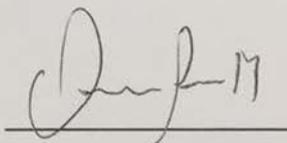
La información que se recoja como parte de este estudio será confidencial y será utilizada solo para los fines de esta investigación. Asimismo, su hijo (a), podrá dejar de participar en este estudio si lo desea. Para las preguntas o dudas sobre este estudio pueden llamar al número 924544072 o al correo: yulianamunivenietogmail.com

Por ello yo Elizabeth Ventura Malpanhela acepto que mi hijo (a): Maeli Velazco Ventura participe de esta investigación, y estoy informando del proceso de la participación en el estudio que se está llevando a cabo por la Bach. En Psicología Yuliana Munive Nieto.



Firma del padre de familia

DNI. 44299866



Firma de la responsable

CONSTANCIA DE AUTORIZACION DE APLICACION DE INSTRUMENTOS



I.E. SAN RAMÓN
Educar es nuestra Tarea, la Excelencia Nuestra Diferencia



EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN RAMÓN"
DE PANGOA OTORGA LA PRESENTE:

AUTORIZACIÓN

Que la Bach. Yuliana Munive Nieto, estudiante de la Universidad Peruana Los Andes, para la aplicación de los instrumentos de medida de funcionamiento familiar y adicción a videojuegos, como parte de su tesis titulada *"FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE UNA INSTITUCIÓN PÚBLICA EN EL DISTRITO DE SAN MARTÍN DE PANGOA – 2019"*. Con el compromiso que deberá hacer llegar los resultados de referida investigación.

Se expide el presente como respuesta a la carta de presentación del interesado, para los fines establecidos.

San Ramon 12 de agosto del 2019



Dr. José Vargas Alayo
C.M. 1020406791
DIRECTOR

c.c. archivo

EVALUACIÓN A ESTUDIANTES



ESCALA DE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR DE OLSON (FASES III)
MODIFICADO

Datos personales:
Edad: 14
Grado y Sección: 3^{er} A

INSTRUCCIONES
Lea detenidamente cada una de los ítems que se presentan y colóca un aspa (x) en el recuadro que consideras correspondiente con relación a lo que piensas y realizas.
1. Casi nunca
2. Una que otra vez
3. A veces
4. Con frecuencia
5. Casi siempre

		ITEMS					
		CH	DDVV	AV	CF	CS	
3	1						
	2						
4	3						3
	4						
1	5						3
	6						
3	7						2
	8						
1	9						2
	10						
3	11						3
	12						2
1	13						2
	14						2
2	15						1
	16						1
2	17						1
	18						1
2	19						4
2	20						4

Fuente: Bach Munive Nieto Yuliana

Gracias por su colaboración

C = 26 → desahogada - desajusta
D = 25 → flexible
F. Rango Medio

CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Datos personales:
Edad: 14
Grado y Sección: 3^{er} A

INSTRUCCIONES
Lea detenidamente cada una de los ítems que se presentan y colóca un aspa (x) en el recuadro que consideras correspondiente con relación a lo que te has sentido o hecho en los últimos 6 meses.

		ITEMS		
		SI	NO	
1	1			
	2			
1	3			
	4			2
	5			2.5
	6			2.5
	7			0
	8			2.5
	9			
	10			1

Fuente: Bach Munive Nieto Yuliana

Gracias por su colaboración

P = 18 → adicto a videojuegos