

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Escuela Profesional de Psicología



Una Institución Adventista

**Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en
estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución
Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San
Carlos de la ciudad de Puno, 2019**

Por:

Gluder Mario Ccorimanya Mamani

Margoth Quispe Condori

Asesor:

Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

Juliaca, 02 de diciembre de 2019

DECLARACIÓN JURADA
DE AUTORIA DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN

Mg. Santos Armandina Farceque Huancas, de la Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente trabajo de investigación titulado: "DISFUNCIÓN FAMILIAR Y DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DEL 3RO Y 4TO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA EMBLEMÁTICA GLORIOSO COLEGIO NACIONAL DE SAN CARLOS DE LA CIUDAD DE PUNO, 2019." constituye la memoria que presentan los estudiantes Gluder Mario Ccorimanya Mamani y Margoth Quispe Condori, para aspirar al grado de bachiller en Psicología, cuyo trabajo de investigación ha sido realizado en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este trabajo de investigación son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente declaración en Juliaca, a los 02 días de diciembre de 2019



Mg. Santos Armandina Farceque Huancas

Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del
3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública
Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de
Puno, 2019.

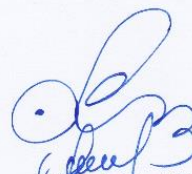
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Presentada para poder optar el grado de bachiller en Psicología

JURADO CALIFICADOR



Mg. Rosa María Alfaro
Vásquez
Presidente



Mg. Eddy Wildmar
Aquize Anco
Secretario



Psic. Barbara Maria
Calcina Guzmán
Vocal



Mg. Santos Armandina
Farceque Huancas
Asesor

Juliaca, 02 de diciembre de 2019

Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno, 2019.

Gluder Mario Ccorimanya Mamani¹, Margoth Quispe Condori¹. Santos Armandina Farceque Huancas¹.

¹EP. Psicología, Facultad de Ciencias de la Salud, Universidad Peruana Unión
Carretera Arequipa Km.6, Chullunquiani - Juliaca

Resumen

El objetivo de estudio es determinar la relación entre disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos, Puno. La metodología implica un estudio de tipo correlacional, diseño no experimental, la población está conformada por 230 adolescentes, a los cuales se les aplicó el inventario de evaluación FACE III y el test de dependencia a los videojuegos de Choliz. Los resultados indican una relación directa entre las variables ($r = .740$, $p = .000$), así también entre la abstinencia ($r = .1$, $p = .000$), abuso y tolerancia ($r = .749$, $p = .000$), problemas asociados a videojuegos ($r = .705$, $p = .000$), finalmente en la dimensión de dificultad de control ($r = .763$, $p = .000$). En conclusión, a mayores niveles de disfunción familiar existe la tendencia a poseer mayor nivel de dependencia a los videojuegos.

Palabras clave: Disfunción; dependencia; videojuegos; abuso; tolerancia; abstinencia; cohesión; comunicación y adaptabilidad.

Abstract

The objective of the study is to determine the relationship between family dysfunction and dependence on video games in adolescents of the Glorious Emblematic Public Educational Institution National School of San Carlos, Puno. The methodology implies a correlational study, non-experimental design, the population is made up of 230 adolescents, to whom the FACE III evaluation inventory and the Choliz videogames dependence test were applied. The results indicate a direct relationship between the variables ($r = .740$, $p = .000$), as well as between abstinence ($r = .1$, $p = .000$), abuse and tolerance ($r = .749$, $p = .000$), problems associated with video games ($r = .705$, $p = .000$), finally in the dimension of control difficulty ($r = .763$, $p = .000$). In conclusion at higher levels of family dysfunction there is a tendency to have a higher level of dependence on video games.

Keywords: Dysfunction; dependence; video games; abuse; tolerance; abstinence; cohesion; communication and adaptability.

1. Introducción

Según la última Encuesta Residencial de Servicios de Telecomunicaciones (ERESTEL) a nivel nacional el 56.4% de hogares cuentan con internet y el 52.6%, cuentan con internet móvil existiendo un incremento relevante, pues en el 2013 era el 33.7% y el 18.5% respectivamente. Así mismo, con el incremento del internet han surgido problemas con su uso no adecuado. Las estadísticas muestran también que Estados Unidos y España tienen los más altos niveles de dependencia a la web con 41% y 48% respectivamente (Universidad, 2010). En el Perú, según las estadísticas del Ministerio de Salud (MINSA) en el 2014 un total de 35 menores de entre 7 y 11 años recibió tratamiento médico por “ciberadicción”, sin embargo, para el año 2014, se duplicó, pues 71 niños de esas edades fueron atendidos en los hospitales del MINSA, como también se atendió a 190 pacientes de entre 12 y 17 años, con 201 casos, que para el año 2014 el número de casos se elevó. Carlos Bromley, director de Salud Mental del Ministerio de Salud, refirió que, en todos los casos, los pacientes sufren un deterioro en su vida personal y descuidan sus responsabilidades; señaló, además, que en la mayoría de “ciberadictos” provienen de familias disfuncionales, en las que existen problemas de comunicación y ausencia física o emocional de los padres (Perú21, 2014). Por otra parte, Zapata (2013, citado por Díaz, 2016) realizó un estudio en adolescentes atendidos en consulta externa del hospital Hermilio Valdizán, encontró que el 57.4% provenía de una familia disfuncional.

Bonilla, Cabrera & Valbuena (2013) realizaron un estudio titulado “factores socio familiares 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 De La Salle” el cual tuvo como objetivo principal comprender los factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo a los videojuegos en el desarrollo a los videojuegos en estudiantes entre los 12 y 16 años de edad. A la conclusión que llegaron fue: “la adicción a los juegos de internet es un fenómeno multicausal, inmerso en una realidad compleja; se puede plantear que hay una protección desde el contexto familiar frente al posible desarrollo de la adicción a los videojuegos. El utilizar inapropiadamente la tecnología incide en el bajo rendimiento académico en los y las adolescentes, al descuidarse sus deberes escolares, poniendo en primer lugar el juego antes que el estudio”.

Cruzado, Matos y Kendall (2006) realizaron un estudio en la ciudad de Lima, con pacientes adictos a internet encontraron una historia de disfunción familiar en el 80% de los pacientes, dando a conocer que la falta de soporte familiar es uno de los factores que predisponen al uso problemático de internet. Frente a dicha situación, no se puede negar la vital importancia que tiene la familia para que los adolescentes puedan desarrollar conductas adictivas a internet. Vallejo y Capa (2010) afirman que el factor más importante de la adicción al internet es la funcionalidad familiar a nivel de sus relaciones.

Así mismo, en Puno, Mamani (2016) realizó un estudio titulado, “Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en la I. E. S. Gran Unidad Escolar San Carlos- PUNO, 2016”. El objetivo de esta investigación fue explicar si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes. Donde se desarrolló desde el paradigma cuantitativo aplicando el método hipotético deductivo con un diseño no experimental, el proceso de investigación implicó la formulación de hipótesis con variables cuantificables, las mismas que fueron contrastadas a partir de la recopilación de datos a través de encuestas a una muestra de 89 adolescentes cuyas edades oscilan entre 13 a 16 años; en los resultados se logró comprobar que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, en adolescentes, pues en su espacio familiar viven relaciones conflictivas y violencia familiar en un 57,3%, una comunicación agresiva en un 40.4% lo que influye en la adicción a los videojuegos ya que en este contexto los adolescentes buscan espacios para escapar de este ambiente familiar y pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos.

La familia es parte fundamental de la sociedad, pues es el espacio de formación básica, el cual tiene un rol trascendental en la personalidad de los hijos, al interior de ella se llegan a formar hábitos de convivencia. Sin embargo, en la actualidad las familias se encuentran experimentando procesos de reestructuración de la dinámica familiar, siendo generados por diferentes factores, tales como la economía, cultura, política, avances tecnológicos. En el Perú, los cambios que se han estado suscitando en las últimas décadas, han ido

afectando los estilos de vida, resquebrajando el sistema de la familia tradicional, el cual ha generado diversas estructuras y formas de organización familiar. En tal caso, se presentan ciertos riesgos, como menos tiempo de dedicación de los progenitores a los hijos, inestabilidad del sistema familiar, pérdida de autoridad paterna, ausencia de disciplina, etc. Además, la familia se encuentra influida por la globalización, ya que se cuenta con medios de comunicación, como los televisores, computadoras, teléfonos celulares y los videojuegos, mediante dichos medios se trasmite modelos de vida, que en la mayoría son los adolescentes quienes tratan de imitar.

El abandono físico y emocional de los progenitores hacia sus hijos, ha ocasionado que los adolescentes hoy busquen nuevos espacios donde poder refugiarse, siendo uno de ellos el internet, los videojuegos, el cual es un sector que los adolescentes pueden acceder con facilidad. En la actualidad, los videojuegos están a la accesibilidad de todos, pues se encuentran en casa, cabinas de internet, en los teléfonos celulares y los juegos online se logran descargar con facilidad gracias al internet, además que, en los últimos años, el desarrollo de la tecnología está en incremento y el hábito a los videojuegos dado el uso masivo de las computadoras, celulares, el internet y los servicios que este ofrece a sus usuarios de todas las edades. Existen adolescentes que acceden con facilidad a videojuegos no aptos para ellos, ya que contienen altas dosis de violencia, sexo o incitación al consumo de drogas.

Las relaciones familiares están siendo afectadas por una marcada violencia en la que las discusiones entre padres o una existe una excesiva sobreprotección y abandono total hacia sus hijos, genera tensión familiar y conflictos en la familia y conflictos en la familia. Este tipo de familia se da a causa de que los padres dedican mayor tiempo a las actividades económicas, descuidando sus obligaciones con sus hijos como la orientación, apoyo, acompañamiento y corrección; como los progenitores no cumplen estas funciones y deberes, los adolescentes tienden a presentar riesgos en su conducta, porque asumen como recurso la práctica permanente de los videojuegos y al ser prolongado el uso se convierte en adictivas los cuales generan comportamientos agresivos tensión emocional y ansiedad.

2. Materiales y Métodos

2.1. Participantes

Para realizar este estudio se consideró a la población de estudiantes del 3er y 4to grado de secundaria de la Institución Educativa Pública Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la ciudad de Puno; con una población de 230 adolescentes del sexo masculino, debido a la accesibilidad prestada por la institución, la selección fue por criterio probabilístico, ya que es esencial en diseños correlaciones donde midan y analizan con pruebas estadísticas.

2.2. Instrumentos

Para determinar la variable de disfunción familiar se recurrió el Inventario de evaluación FACE III, el cual es un instrumento heteroaplicable, el cual señala el nivel de disfunción familiar, el instrumento consta de 25 ítems dividido en 3 dimensiones Cohesión Familiar, Comunicación Familiar y Adaptabilidad Familiar.

La escala elaborada y validada por Daniel Olson. Cuenta con una adaptación en el Perú en el 2016. Sin embargo, para efectos de esta investigación, el instrumento fue sometido a una evaluación mediante el criterio de tres expertos el cual realizó la validación para la aplicación; así también, se demostró su confiabilidad mediante el alfa de Crombach pudiendo obtener un valor de ,770.

Para la variable dependencia a videojuegos se recurrió al test de dependencia a los videojuegos de Choliz, el cual provee de una calificación de tipo Likert. Este instrumento consta de 26 ítems dividido en 4

dimensiones a) Abstinencia, b) Abuso y tolerancia, c) Problemas asociados a los videojuegos y d) dificultad de control.

Así también el test fue elaborado por Marcos y Cholíz (2011). En el 2017 fue adaptado al Perú por Sala Edwin y Merino, Sin embargo, al igual que el caso anterior se sometió la prueba a un proceso de validación a cargo de tres expertos en cual valido el instrumento para ser aplicado en nuestro contexto, así mismo se demostró la confiabilidad mediante el alfa de Crombach de ,935.

2.3. *Análisis de datos*

La presente investigación tiene como objetivo relacionar dos variables por lo que posee una metodología de diseño no experimental de corte transversal y de tipo correlacional de R de Pearson según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2017), para el análisis paramétrico, puesto que asocia entre dos variables aleatorias; así mismo se realizó el vaciado de datos en el SPSS versión 22.0

3. Resultados y Discusión

En los resultados se resume los datos compilados y el análisis de los datos que sean relevantes el discurso, presente con detalle los datos a fin de que pueda justificar las conclusiones.

3.1. *Análisis descriptivo*

3.1.1 *Prueba de normalidad*

Con el propósito de contrastar las hipótesis planteadas, se realizó primero la prueba de bondad de ajuste para precisar si las variables presentan una distribución normal. En ese sentido en la Tabla 1 presenta los resultados de la prueba de bondad de ajuste de Kolmogorov-Sirmov (K-S). Los resultados de dicho estudio señalaron que las variables no presentan una distribución normal dado que el coeficiente obtenido (K-S) es significativo a ($p < 0.05$). Por ende, para los análisis estadísticos correspondientes se empleará estadística no paramétricas.

Tabla 1

Prueba de bondad de ajuste a la curva para las variables de estudi'+uo

Instrumento	Variable	Estadístico	Kolmogorov- Smirnov	
			gl.	Sig.
Dependencia de videojuegos	Abstinencia	,048	230	,001
	Abuso y tolerancia	,077	230	,200
	Problemas asociados a los videojuegos	,111	230	,000
	Dificultad de control	095	230	,000

Fuente: Elaboración Propia.

3.2. Niveles de frecuencia de la variable de disfuncionalidad familiar y dependencia a los videojuegos.

En la tabla 2 presenta las frecuencias respecto al nivel de disfunción familiar en la población encuestada. Se puede llegar a observar que 177 participantes de los cuales están representados por el 77.0% de los encuestados evidencian la predominancia a tener defunción familiar de modo moderado, a diferencia de 53 participantes que están representados con un 23.0% de los encuestados, los cuales están en un nivel leve de disfunción familiar, finalmente un 0% de la población representa a un nivel grave de disfunción familiar.

Tabla 2

Nivel de disfunción familiar en la población de estudio (n=230)

	Frecuencia	Porcentaje %
Leve	53	23.0
Moderado	177	77.0
Grave	0	0
Total	230	100%

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta los resultados acerca de los niveles de dependencia a los videojuegos que evidencia la población de estudio. Según la **Tabla 3**, fueron 230 participantes. Los cuales representan el 67.0 de los encuestados evidencia un nivel grave de los cuales son 177, por otro lado, un 31.3% que son 72 participantes evidencian un nivel moderado, finalmente 4 participantes los cuales representan un 1.7% evidencian un nivel leve de dependencia a los videojuegos.

Tabla 3

Nivel de dependencia a los videojuegos en la población de estudio (n=230)

	Frecuencia	Porcentaje %
Leve	4	1.7
Moderado	72	31.3
Grave	154	67.0
Total	230	100%

Fuente: Elaboración propia

3.3. Análisis inferencial

En la tabla 4, podemos observar el análisis de correlación de las variables de estudio. El total de la dependencia a los videojuegos ($r=.740$) con un valor significativo de ($p=.000$) el cual indica una asociación alta abstinencia muestra ($r=1$) con un valor de significancia de ($p=.000$) el cual indica una asociación alta. Así mismo, en la dimensión respecto al abuso y tolerancia se muestra el valor de correlación de ($r=.749$) con un valor de significancia de ($p=.000$) el cual indica una asociación alta. Además, en la dimensión respecto a los problemas asociados a videojuegos, muestra el valor de correlación de ($r=.705$) con un valor significativo de ($p=.000$) el cual hace mención a una asociación moderada. Finalmente, en la dimensión de dificultad de control, se muestra el valor de correlación de ($r=.763$) con un valor significativo de ($p=.000$) el cual refiere una asociación alta.

Tabla 4*Análisis de correlación de las variables de estudio.*

Dependencia a los videojuegos	r – Pearson	Disfunción Familiar
		P
Dependencia a los videojuegos	.740	.000
Abstinencia	1	.000
Abuso y tolerancia	.749	.000
Problemas asociados a videojuegos	.705	.000
Dificultad de control	.763	.000

Fuente: Base de datos del SPSS

4. Conclusiones

Respecto al objetivo general, el cual es determinar la relación entre disfunción familiar y dependencia a los videojuegos se encontró una correlación directa de magnitud moderada ($r = .740$, $p = .000$) se encuentra que la disfunción familiar se relaciona de manera directa con el nivel de dependencia a los videojuegos en los estudiantes del 3ro y 4to de secundaria de la institución educativa pública emblemática Glorioso colegio nacional de San Carlos de la ciudad de Puno. Se observa que cualquiera sea el nivel de disfunción familiar del adolescente desarrollara una dependencia a los videojuegos.

Según Astoray (2012, citado por Mamani, 2016) llegó a la conclusión que existe una relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en los adolescentes por lo cual, afirma que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes en la población de estudio.

Así mismo, Díaz (2016) concluyó, que, si existe asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea, 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 familiar normal.

Referencias

- Astoray Cacere, E. L. (2014). *Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “ Perú birf - República de Bolivia ” Villa El Salvador – 2012*. Retrieved from http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/3511/Astoray_ce.pdf?sequence=3
- Bonilla Larrañaga, L. E., Mayorga Cabrera, D. M., & Valbuena Torres, C. P. (2008). *FACTORES SOCIOFAMILIARES QUE GENERAN VULNERABILIDAD EN EL DESARROLLO DE LA LUDOPATIA Y GENERATIVIDAD FRENTE A LA TECNOLOGIA EN ESTUDIANTES ENTRE 12 Y 16 AÑOS EN LA I.E.D JUAN LUIS LONDOÑO DE LA SALLE. BOGOTA, AÑO 2007*. Retrieved from <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/13337/T62.08B641f.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz Reaño, K. G. (2016). *“ASOCIACIÓN ENTRE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN LÍNEA EN ADOLESCENTES DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN Y DE INGENIERÍA DE SISTEMAS, UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN 2016” TRABAJO*. Retrieved from <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1843/MDdirekg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2017). Metodología de la Investigación. In *Best Seller* (Vol. 1). Retrieved from <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Lizardo, A. Z., Luis, M. R., & Rommy, K. F. (2006). Adicción a internet : Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental . *Revista de Medicina Heredia*, 17(4), 196–205. Retrieved from <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v17n4/v17n4ao2.pdf>
- Mamani Yucra, D. R. (2017). *“INFLUENCIA DE LAS RELACIONES FAMILIARES EN LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE LA I.E.S. GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS – PUNO, 2016.”* Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6609/Mamani_Yucra_Dina_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Minsa: Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años Lima | Peru21. (2014). Retrieved November 24, 2019, from Peru 21 website: <https://peru21.pe/lima/minsa-adiccion-videojuegos-inicia-7-anos-143319-noticia/>
- Tres de cada cuatro hogares peruanos cuentan con al menos un dispositivo móvil para conectarse a Internet | Economía - La República. (2019). Retrieved November 25, 2019, from La Republica website: <https://larepublica.pe/economia/2019/09/05/tres-de-cada-cuatro-hogares-peruanos-cuentan-con-al-menos-un-dispositivo-movil-para-conectarse-a-internet/>
- Vallejos, M., & Capa, W. (2010). VIDEO JUEGOS : ADICCIÓN Y FACTORES PREDICTORES. *Unife*, 18(1), 103–110. Retrieved from <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Zapata G. Uso problemático de internet en adolescentes atendidos en consulta externa del Hospital Hermilio Valdizán en el periodo 2009-2011. Especialista en psiquiatría. Lima, Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2013. 85pp. Disponible en: www.ateneo.unmsm.edu.pe (fecha de acceso: 30 de mayo del 2016).