

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

Unidad de Posgrado de Psicología



Una Institución Adventista

Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020

Por:

Nubia Yanneth Fuentes Arismendi

Asesora:

Mg. Esther Edelmira Méndez Zavaleta

Lima, junio 2021

ANEXO 07 DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DEL INFORME DE TESIS

Mg. Esther Edelmira Méndez Zavaleta, docente de la Escuela de Posgrado, Unidad de Posgrado de Psicología, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulado: "Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020" constituye la memoria que presenta la **Bachiller Nubla Yanneth Fuentes Arismendi** para aspirar al Grado académico de Maestra en Ciencias de la Familia con mención en Terapia Familiar, ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

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

Y estando de acuerdo, firmo la presente constancia en Lima, a los treinta días del mes de junio del año 2021.



Mg. Esther Edelmira Méndez Zavaleta

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE MAESTRO(A)

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a 30 días del mes de Junio del año 2021, siendo las 16:30 hrs, se reunieron en la modalidad online sincrónica, bajo la dirección del Señor Presidente Mg. Jania Elizabeth Jaimes Soncco del Jurado: Mg. Sara Esther Richard Pérez, el secretario: Mg. Rosa Giulliana Briceño Sánchez, los demás miembros: Mg. Esther Edelmira Méndez Zavaleta y el asesor: Mg. Esther Edelmira Méndez Zavaleta, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de Tesis de Maestro(a) titulada: "Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020 "

del Bachiller/Licenciado(a): Nubia Yanneth Fuentes Arismendi

Conducente a la obtención del Grado Académico de Maestro(a) en: Ciencias de la familia

(Nomenclatura del Grado Académico) Terapia Familiar

con Mención en Terapia Familiar

El Presidente inició el acto académico de sustentación invitando al candidato hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el Presidente invitó a los demás miembros del Jurado a efectuar las preguntas, cuestionamientos y aclaraciones pertinentes, los cuales fueron absueltos por el candidato. Luego se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del Jurado.

Posteriormente, el Jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Bachiller/Licenciado (a): Nubia Yanneth Fuentes Arismendi

CALIFICACIÓN	ESCALAS			Mérito
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
Aprobado	17	B+	Muy bueno	Sobresaliente

(*) Ver parte posterior

Finalmente, el Presidente del Jurado invitó al candidato a ponerse de pie, para recibir la evaluación final. Además, el Presidente del Jurado concluyó el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

Presidente

Asesor

Miembro

Bachiller/Licenciado(a)

Secretario

Miembro

Dedicatoria

A mi amado Dios, por su providencia y apoyo siempre en mi vida y en la de mi familia. A mi querido esposo Cesar, por su amor y apoyo incondicional ante las ausencias de fin año en el Perú, para poder lograr este logro y muchos más en mi vida. Al regalo que he recibido del cielo: mis amados hijos Daniel y Tatiana, quienes alegran nuestro hogar, y por su puesto a mis dos nietos Keren y Caleb.

Agradecimientos

Mis más caros y sinceros agradecimientos primeramente a Dios, quien nos da la vida, la salud y la providencia cada día.

Al Dr. Joel Peña, quien me motivo constantemente a seguir adelante en este proyecto de vida.

A la Magister Esther Edelmira Méndez Zavaleta, por sus pacientes, valiosas y oportunas observaciones.

Finalmente, al Rector Sigufredo Ramírez, por su gentil colaboración para brindar la posibilidad de realizar esta investigación con sus alumnos.

Índice general

Índice general.....	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras.....	x
Anexos	xi
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
Capítulo I	14
El problema.....	14
1.1. Planteamiento del problema.....	14
1.2. Pregunta de Investigación	17
1.2.1. Pregunta General.....	17
1.2.2. Preguntas Específicas.....	17
1.3. Justificación	17
1.4. Objetivos	18
1.4.1. Objetivo general.....	18
1.4.2. Objetivos específicos.	18
Capitulo II.....	20
2.1. Marco bíblico filosófico.....	20
2.2. Antecedentes	21
2.2.1. Internacionales.	21
2.2.2. Nacionales.....	23
2.3. Bases teóricas.....	27
2.3.1. Funcionamiento familiar.....	27
2.3.2. Estilos de crianza.	34

2.3.3. Dependencia a los videojuegos.....	39
2.4. Adolescencia.....	44
2.4.1. Adicción en la Adolescencia.....	45
2.5. Definición de términos.....	46
2.6. Hipótesis.....	47
2.6.1. Hipótesis general.....	47
2.6.2. Hipótesis específicos.....	47
Capitulo III.....	48
3.1. Diseño y tipo de investigación.....	48
3.2. Variables.....	48
3.2.1. Funcionamiento Familiar.....	48
3.2.2 Estilos de Crianza.....	48
3.2.3. Dependencia a los videojuegos.....	48
3.3. Operacionalización de variables.....	49
3.4. Participantes.....	52
3.4.1. Características de la muestra.....	52
3.4.2. Criterios de inclusión y exclusión.....	53
3.5. Instrumentos.....	53
3.5.1. Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES III).....	53
3.5.2. Parenting Style Index (Escala de estilos de crianza Parental).....	56
3.5.3. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).....	57
3.6. Recolección de datos.....	59
3.7. Análisis de datos.....	59
Capítulo IV.....	60
Resultados y Discusión.....	60

4.1. Resultados	60
4.1.1. Análisis descriptivo.....	60
4.1.2. Análisis de correlación.....	64
4.2. Discusión de los resultados	65
Capítulo V.....	72
5.1. Conclusiones	72
5.2. Recomendaciones	73
Referencias.....	74
Anexos	90

Índice de tablas

Tabla 1 - Operacionalización de la variable 1: funcionamiento familiar	49
Tabla 2 - Operacionalización de la variable 2: Estilos de Crianza.....	49
Tabla 3 - Operacionalización de la variable 3: Dependencia de Videojuegos	50
Tabla 4 - Descripción de distribución de frecuencia de sexo, edad y grado de estudios ..	52
Tabla 5 - Interpretación de puntaje para determinación de tipo de familia.....	55
Tabla 6 - Tipos del funcionamiento, adaptabilidad y cohesión familiar	60
Tabla 7 - Frecuencia de los estilos de crianza	61
Tabla 8 - Frecuencia de la Dependencia de uso de Videojuegos y sus dimensiones	62
Tabla 9 - Dependencia a los videojuegos según el funcionamiento familiar	63
Tabla 10 - Dependencia a los videojuegos según el estilo de crianza.....	63
Tabla 11 - Análisis de asociación de variables.....	64

Índice de figuras

Figura 1 - Modelo Circumplejo de Olson: 16 tipos de Funcionamiento Familiar.	34
---	----

Anexos

Anexo 1 – Matriz de consistencia.....	90
Anexo 2 - Escala de estilos de crianza de Steinberg, adaptada por César Merino 2009	91
Anexo 3 – Escala de evaluación de cohesión y adaptabilidad familiar	93
Anexo 4 - Test de dependencia a videojuegos (Adaptado por Sala y Merino, 2017).....	94
Anexo 5 - Autorización de la institución	96

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza están relacionados a la dependencia a los videojuegos, en los estudiantes de bachillerato de una Institución Educativa Técnica de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020. El estudio fue descriptivo – correlacional, con diseño no experimental y corte transversal. La muestra estuvo constituida por 178 estudiantes de ambos sexos, de sexto a undécimo grado, que oscilaban entre 11 a 19 años. Para la recolección de datos se usó la Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FASES III), versión real de David H. Olson, Joyce Portener y Yoav Lavees; la Escala de Estilos de Crianza de L. Steinberg, adaptada por César Merino (2009); y el Test de Dependencia a Videojuegos, adaptado por Sala Edwin y Merino César (2017). Los resultados obtenidos mostraron que, el funcionamiento familiar prevaleció en un rango medio con el 52.2%, una cohesión principalmente desligada en un 34.3% y una adaptabilidad en su mayoría caótica con un 49.4%. En relación a los estilos de crianza, la mayoría (74.7%) evidenció un estilo autoritativo. En cuanto a los niveles de dependencia de videojuegos, el 70.2 % evidenció uso ligero, el 19.7% uso medio, el 7,9% abuso y solo el 2.2% uso patológico. En conclusión, no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, con la dependencia a los videojuegos; asimismo, el funcionamiento familiar no guarda relación significativa con las dimensiones abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos y dificultad de control. Por otro lado, los estilos de crianza no guardan relación significativa con las dimensiones abuso y tolerancia, y problemas asociados a los videojuegos; pero, sí guarda relación significativa con las dimensiones abstinencia y dificultad de control.

Palabras claves: *Funcionamiento familiar, estilos de crianza, dependencia a videojuegos*

Abstract

The present study aimed to determine if family functioning and parenting styles are related to dependence on video games, in high school students of a Technical Educational Institution of the city of San Sebastián de Mariquita - Colombia 2020. The study was descriptive - correlational, with non-experimental design and cross section. The sample consisted of 178 students of both sexes, from sixth to eleventh grade, ranging from 11 to 19 years old. For data collection, the Family Cohesion and Adaptability Assessment Scale (FASES III) was used, a real version by David H. Olson, Joyce Portener and Yoav Lavees, the Parenting Styles Scale by L. Steinberg, adapted by César Merino (2009) and the Video Game Dependence Test, adapted by Sala Edwin and Merino César (2017). The results obtained showed that family functioning prevailed in a medium range with 52.2%, a mainly detached cohesion in 34.3% and a mostly chaotic adaptability with 49.4%. Regarding parenting styles, the majority (74.7%) showed an authoritative style. Regarding the levels of dependence on video games, 70.2% evidenced light use, 19.7% medium use, 7.9% abuse and only 2.2% pathological use. In conclusion, there is no significant relationship between family functioning and parenting styles, with dependence on video games; Furthermore, family functioning is not significantly related to the dimensions of abstinence, abuse and tolerance, problems associated with video games and difficulty of control. On the other hand, parenting styles are not significantly related to the dimensions of abuse and tolerance, and problems associated with video games; However, it is significantly related to the dimensions of abstinence and difficulty of control.

Keywords: *Family functioning, parenting styles, videogame dependence*

Capítulo I

El problema

1.1. Planteamiento del problema

Belli y López (2008) indican que, la fabricación y venta de los videojuegos (VDJ), desde su aparición en la década de los 50, se ha convertido en la industria más poderosa. Asimismo, el avance de la tecnología y la facilidad para acceder a ella, ha permitido que el uso de videojuegos vaya en aumento, facilitando de este modo que un simple entretenimiento se convierta en una potencial adicción comportamental, especialmente en los adolescentes (Lancheros, Amaya y Baquero, 2014; Ruiz y Plata, 2015).

El uso de los videojuegos genera controversia, ya que mientras algunos autores como García (2009) y Etxeberria (2008), mencionan que tienen efectos positivos en el área educativa formativa, otros como Vallejos y Capa (2010) y Ruiz y Plata (2015), los cuestionan por sus efectos negativos y peligrosos, que están relacionados con la adicción, aislamiento social, comportamientos agresivos, desensibilización, trastornos de atención, liberación de hormonas del estrés, problemas asociados al síndrome metabólico, epilepsia fotosensible y problemas visuales entre otros (Moncada y Chacón, 2012). En consecuencia, la Organización Mundial de la Salud (OMS), oficializó desde el 2018 el término “trastorno por videojuegos”, dentro de la Clasificación Internacional de Enfermedades (OMS, 2019), desde la perspectiva que el problema no es el uso, sino el abuso.

Asimismo, según cifras de la página oficial Newzoo (agencia de estadística del entretenimiento digital), en el 2019 existían 2.500 millones de jugadores en todo el mundo, (un tercio de la población mundial), liderado por Asia y seguido por Norteamérica y Europa. Según Buiza et al. (2017), en la población infantojuvenil de Asia, particularmente en Hong-

Kong, el 96% varones y 90,5% de las mujeres usan videojuegos; de los cuales, el 15% de Hong-Kong, el 10.3% de China, el 9% de Singapur y el 7.5% de Taiwán, son adictos a los VDJ. En efecto, el consumo de videojuegos ha crecido en un 300 a 400% en los dos últimos años, de los cuales entre el 3% al 4%, son adictos.

Por otro lado, en Norteamérica el 97% de los adolescentes que usan videojuegos, el 4.98% son adictos; asimismo, en Europa, específicamente en Francia el 85% y en España el 95% de niños y adolescentes usan videojuegos, de los cuales el 11.9% y 4,4% respectivamente, son adictos. Por otro lado, en Latinoamérica hay más de 49 millones de jugadores, de los cuales México, Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela son los que más consumen videojuegos (Monstruo 2018). Particularmente, Colombia ocupa el puesto 37 entre los países que más consumen videojuegos, donde el 72% de los adolescentes (3 millones y medio) son jugadores frecuentes (El Universal 2017; Arango, Bringue y Sadaba 2010).

Según Maturana (2019) psiquiatra experto en adicciones de la Unidad de Psiquiatría del Niño y del Adolescente del Hospital Clínico de la Universidad de Chile (HCUCH), sostiene que el trastorno por videojuegos es un trastorno comportamental patológico, relacionado con una actividad o conducta disfuncional asociada a los videojuegos, que se caracteriza por tener un patrón de comportamiento continuo o recurrente, que altera la funcionalidad de la persona en los aspectos familiares, sociales, personales y ocupacionales (Universidad de Chile, 2019), con la presencia marcada de falta de dominio propio y dependencia (Castaño y Páez 2019), que tienen por lo general los adolescentes (Ruiz y Plata, 2015), puesto que son los más vulnerables por la etapa de transición que atraviesan, la cual se caracteriza por la inestabilidad emocional, búsqueda de identidad y pertenencia a grupos de pares (Farfán y Muñoz 2018).

Frente a esta realidad, es necesario conocer los elementos determinantes en la adicción a los videojuegos. Betancurt (2020) señala que, los factores socio-afectivos y los factores

psicológicos, son los posibles causales de la adicción a los videojuegos, entre los cuales se encuentran la depresión, la familia, la sociedad, la sensación de recompensa, la competencia dominio y la sensación de la realidad. No obstante, Blanco, Rodríguez y Martos (2016) indican que, la familia es la institución socializadora que puede influenciar, proteger o ser un factor de riesgo en el desarrollo de conductas adictivas. En este contexto se entiende que son las relaciones familiares y los estilos de crianza disfuncionales, los principales factores desencadenantes de adicción a los videojuegos (Mamani, 2017 y Gutiérrez, 2017).

Ahora bien, se entiende como funcionamiento familiar a la dinámica relacional interactiva y sistémica, que se da entre los miembros de una familia (Barreto, López y Navarro, 2018), y los estilos de crianza asociadas a las normas o formas educativas que aplican los padres, frente al comportamiento de los niños ante situaciones cotidianas, toma de decisiones y/o resolución de conflictos, donde el elemento afecto está relacionada con la comunicación y el control con la disciplina (Torío, Peña y Rodríguez, 2008; Mac Coby, Martin y Ramírez citado por Arciniegas et al., 2018). En conclusión, un ambiente familiar positivo, con comunicación abierta y la presencia de afecto y apoyo entre padres e hijos, favorece el bienestar psicosocial del adolescente, mientras que un entorno familiar sin soporte emocional, comunicación, tolerancia, límites ni control, aumenta las posibilidades de salir a flote, no solo problemas de disciplina, sino también de adicción que tanto preocupan hoy a padres y maestros (Barreto, López y Navarro 2018).

Por lo expuesto anteriormente y la simple percepción del aumento del consumo de los videojuegos y los problemas familiares durante la pandemia del Covid19, la presente investigación pretende determinar cómo los factores de funcionamiento familiar y los estilos de crianza, están asociados a la dependencia a los videojuegos en los adolescentes de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón, de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.

1.2. Pregunta de Investigación

1.2.1. Pregunta General.

- ¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020?

1.2.2. Preguntas Específicas.

- ¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión abstinencia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón?
- ¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón?
- ¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón?
- ¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión dificultad en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón?

1.3. Justificación

A nivel teórico, la presente investigación se realizó con el propósito de aportar al conocimiento científico existente sobre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza como factores que propician la adicción a los videojuegos, cuyos resultados podrán sistematizarse para ser incorporados como conocimiento a las ciencias de la familia, ya que se estaría demostrando que las adicciones sin sustancias se desarrollarían con mayor rapidez

en cuanto no se tenga un adecuado funcionamiento familiar y exista un estilo de crianza inadecuado.

A nivel práctico, esta investigación se realizó porque existe la necesidad de controlar y manejar las adicciones sin sustancias en poblaciones vulnerables como son los adolescentes. Por lo tanto, en base a los resultados podrían generarse propuestas metodológicas como programas de intervención e involucramiento, que busquen educar a las familias respecto al riesgo de la dependencia a los videojuegos y el papel que esta desempeña en el origen y/o mantenimiento de las conductas adictivas.

Finalmente, a nivel metodológico el presente es importante por las posibilidades de solución que se pueda generar a la problemática. La misma que posee un diseño descriptivo - correlacional, que permite validar un modelo teórico para explicar los factores asociados a desarrollar dependencia a los videojuegos. Esta propuesta encuentra su valor, puesto que la mayoría de estudios son correlacionales.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

- Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dependencia de los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.

1.4.2. Objetivos específicos.

- Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abstinencia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.

- Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.
- Determinar si el funcionamiento familiar y lo estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.
- Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión dificultad de control en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.

Capítulo II

Marco teórico

2.1. Marco bíblico filosófico

La escritora estadounidense Elena White hablando sobre el cuidado de la mente, puntualiza que, es a través de la contemplación que el joven se transforma para bien a semejanza de Dios o se degrada. Ella sostiene que, “Los pensamientos serán del mismo carácter del alimento que se proporciona a la mente” (White, 1964, p. 150, 151).

Es por la contemplación que somos transformados; por eso se hace necesario cuidar “las avenidas del alma”, en otras palabras, cuidar lo que se lee, se escucha o se mira; no obstante, si se nutre pensamientos impuros en la mente, ésta puede ser educada de tal forma que el pecado que antes se odiaba, ahora se torna agradable (White, 1967, p.265). Si bien es cierto en los tiempos de White, no existían los videojuegos, ella se pronunció en contra de los relatos baladíes, fantásticos, las ideas vulgares, hacer castillos en el aire, y pensar en cosas sin importancia, pues todo esto debilita e imposibilita el crecimiento de la mente y atrofia el intelecto. Es importante destacar que, el estudio de la Biblia purifica los pensamientos, expande y da equilibrio a la mente (White, 2007).

White (2007) afirma que, el papel de los padres en la crianza es de gran importancia. Ya que estos deben ser ejemplos vivientes de lo que esperan que sus hijos sean. Asimismo, edificadores del carácter de sus retoños, a través de la existencia de reglas, acciones y amor mutuo. Todo esto se debe lograr con dos agentes de texto: la naturaleza y la Biblia, entonces el niño lograra desarrollar fuerza de voluntad, dominio propio y autocontrol. Por otro lado, White (2007) afirma que. la metodología usada para la formación del carácter en los hijos, es el amor supremo del carácter de Cristo como elemento vital para unir e instruir a la familia.

2.2. Antecedentes

2.2.1. Internacionales.

En Perú, Mamani (2017) realizó el estudio titulado “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”, que tuvo como objetivo general explicar si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes. El estudio fue de enfoque cuantitativo, aplicando el método hipotético deductivo con un diseño no experimental, que implicó la formulación de hipótesis con variables cuantificables, contrastadas. Se usó como instrumento un cuestionario y las técnicas usadas fueron la encuesta, la observación y la revisión bibliográfica. La población estuvo constituida por los adolescentes matriculados en el tercer grado de secundaria de la institución educativa de 13 a 16 años. Se aplicó el muestreo aleatorio estratificado, obteniendo una muestra de 89 adolescentes. Se comprobó que las relaciones familiares influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno, ya que las familias de los adolescentes presentan relaciones conflictivas y de violencia familiar, en un 57,3%, una comunicación agresiva en un 40,4%, lo cual influencia en la adicción a los videojuegos, ya que los adolescentes pasan de 4 a 6 horas jugando.

De igual forma en Perú, Barreto et al. (2018) realizaron el estudio titulado, “Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un Colegio Público Lima, 2017”, el cual tuvo como objetivo determinar la relación entre el funcionamiento familiar y las características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años, en la Institución Educativa Pública de la Comunidad Urbana Autogestionaria de Huaycán del distrito de Ate Vitarte junio - agosto 2017. La población de estudio estuvo conformada por 105 adolescentes de ambos sexos, de 13 a 17 años, que cumplieron con los criterios de selección. El estudio fue descriptivo transversal, correlacional, aplicando dos instrumentos: el

FACE III, la escala de evaluación del funcionamiento familiar para identificar el tipo de familia y el SOUTH OAKS, cuestionario psicológico que sirvió para detectar casos de jugadores patológicos y medir las características de ludopatía. Concluyendo que, los niveles altos de Funcionalidad Familiar corresponden con niveles bajos de ludopatía.

En España, Blanco (2017) realizó un estudio titulado, “Problemática Familiar y Adicción al Juego. Consecuencias familiares derivadas de la adicción al juego”. El cual tuvo como objetivo conocer de forma holística los efectos que esta adicción tiene en el contexto familiar, sobre todo a nivel relacional y de comunicación. La población estudiada fue afectada por la problemática de la adicción al juego en proceso de rehabilitación (ludópata y familiar), se eligió a la Asociación Onubense Jugadores en Rehabilitación (AONUJER), situada en la ciudad de Huelva, aunque su radio de acción estuvo abierto a toda la provincia. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo y se utilizó tanto, la Historia de Vida (enfermos y familiares) como, la Entrevista en Profundidad (profesionales) a 20 jugadores/as y 20 a familiares del jugador previamente seleccionados. Se concluyó que la adicción al juego es capaz de “esquilmar” los mecanismos de comunicación, los cuales definen generalmente los procesos de relación en el contexto familiar, llevando de este modo a la familia a lo largo del tiempo, a un constante conflicto y estrés.

En México, Cruz, Martínez, Garibay y Camacho (2011), realizaron un estudio titulado “Comparación del perfil de funcionamiento familiar en los adolescentes con y sin drogadicción de un colegio de bachilleres”, con el objetivo de comparar el perfil de funcionamiento familiar en adolescentes con y sin drogadicción. Participaron 63 adolescentes de 15 a 19 años, inscritos en el colegio de bachilleres, con quienes se formaron dos grupos; uno de 43, sin drogadicción (seleccionado de manera probabilística sistémica), al cual se le comparó con un grupo de 20 adolescentes con drogadicción (base de datos del mismo colegio). El análisis de la familia se realizó con el cuestionario del PFF de Espejel. Fue un

estudio estadístico, descriptivo e interferencial y se llegó a la conclusión que, la disfuncionalidad familiar es un factor de riesgo para la drogadicción en adolescentes cuando es deficiente la autoridad y la supervisión en la familia, mientras que el apoyo familiar y la fase de dispersión son factores de protección.

Flores (2020) realizó una investigación en Perú, titulada “Asociación entre adicción a internet y función familiar en adolescentes cibernautas del cercado de Arequipa, febrero 2020”, con el objetivo de determinar la asociación entre adicción a internet y funcionalidad familiar en adolescentes cibernautas del Cercado de Arequipa, febrero 2020, determinar la prevalencia de adicción a internet y funcionalidad familiar, y determinar factores asociados a adicción a internet. El estudio fue de tipo observacional, prospectivo y transversal. La muestra estuvo constituida por 122 adolescentes de 12 - 21 años de edad, asistentes de cabinas de internet del Cercado de Arequipa, en febrero de 2020. Se aplicó una ficha de recolección de datos, test de adicción a internet de Kimberly Young y el test de APGAR familiar de Smilkstein. Se concluyó que, existe asociación de adicción a internet y disfunción familiar en adolescentes cibernautas del Cercado de Arequipa, febrero 2020, puesto que, el 79,5% presentó adicción a internet y el 81,9% disfuncionalidad familiar. Asimismo, existe una asociación entre la adicción al internet y el uso mayor a 4 horas al día, el uso para jugar online y los juegos moderadamente violentos.

2.2.2. Nacionales.

En el Departamento del Tolima, Ruiz y Plata (2015), realizaron un estudio titulado “Factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la Institución Educativa Joaquín Paris de la Ciudad de Ibagué - Tolima – 2014”, el cual tuvo como objetivo identificar los factores sociales que inciden en el uso de video-juegos, en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín Paris, de la ciudad de Ibagué. La muestra poblacional fue de 20

estudiantes de 12 y 14 años, que manifiestan utilizar los videojuegos, al menos dos horas diarias. El estudio fue de enfoque cualitativo de tipo descriptivo. Para la recolección de datos se usó una entrevista semiestructurada, conformada por la dimensión social que contemplaba tres categorías: social, familiar y cultural. Se logró evidenciar que la problemática no son los videojuegos, sino el uso que se le da y el tiempo utilizado en esta actividad. Por otro lado, los datos recolectados muestran que, la incursión a los videojuegos se da en un 40% por un amigo, el 30% porque alguien de su familia lo hacía y un 30% porque se tenía mucho tiempo libre fuera de las actividades escolares. Además, se evidenció que los padres al no compartir el tiempo libre con sus hijos, por motivos de trabajo, recurrían al uso de videojuegos, así que se recomendó a los padres que deberían ser más participativos en el uso del tiempo libre, particularmente en el uso de videojuegos verificando el tipo, la edad y el contenido. Por otro lado, los aspectos culturales tomados en la investigación, no resultaron elementos de fuerza para que los adolescentes lleguen al uso de los videojuegos.

En el departamento de Cundinamarca, Vargas et al. (2015), realizó el estudio titulado “Estructura y tipología familiar en pacientes con dependencia o abuso de sustancias psicoactivas en un centro de rehabilitación de adicciones en el Municipio de Chía, Cundinamarca”, con el objetivo determinar la estructura y la tipología familiar de un grupo de pacientes, con dependencia o abuso de sustancias que se encontraban en un centro de rehabilitación de adicciones, durante agosto y octubre de 2009. La muestra estuvo conformada por 10 pacientes y sus familias que cumplían los criterios de inclusión por dependencia o abuso de sustancias, usando una metodología descriptiva cualitativa-interpretativa de campo, durante tres meses, una entrevista no estructurada y revisión de la historia clínica del paciente. Se concluyó que, un aspecto esencial subyacente al comportamiento adictivo es la ausencia emocional y/o física del padre y en el que la madre se ve sobrecargada en el cumplimiento de roles. Además, en las 10 familias del estudio se

corroboró la presencia de patrones existentes de familias con adicciones tales como: comunicación inadecuada, la presencia de triangulaciones, la falta de cohesión dada por la existencia de un patrón de relación desligado, el cambio de roles convencionales con respecto a género y ausencia de autoridad de reglas y límites.

Castaño y Páez (2019), efectuaron la investigación titulada “Funcionalidad familiar y tendencias adictivas a internet y a sustancias psicoactivas en estudiantes universitarios”, con el objetivo de analizar la relación entre variables familiares (funcionalidad familiar, satisfacción familiar y tipología familiar), con conductas adictivas (consumo de alcohol, sustancias psicoactivas ilícitas, adicción a internet), en estudiantes de pregrado de una universidad de Manizales. El estudio fue transversal analítico y la muestra estuvo constituida por 318 estudiantes inscritos en el 2015. Se cuantificaron variables demográficas y familiares: funcionalidad familiar (Apgar familiar), satisfacción familiar (cuestionario de Olson) y conductas adictivas al consumo de alcohol (cuestionario Audit), consumo problemático de drogas (cuestionario DAST) y adicción a internet (cuestionario de Lima). Los resultados mostraron que, la familia nuclear predomina en un 40,3 % y la disfunción familiar leve en un 38,7 %. Asimismo, del 80,3 % que consume alcohol, el 42,6 % presenta consumo riesgoso, el 21,5 % consume sustancias psicoactivas y el 1,6 % presenta consumo riesgoso de adicción a internet. Finalmente, se encontraron relaciones significativas para consumo de drogas y alcohol en la convivencia con hermanos, y sobre la adicción a internet, en tipología familiar.

Por su parte, Romero y Vaca (2007), efectuaron la investigación “Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años”, con el objetivo indagar sobre el significado que los niños les dan a los contenidos violentos de los videojuegos. Los participantes fueron cuatro niños de 11 y 14 años, que asistieron a escuelas públicas en el pueblo de Chía (Colombia), quienes tenían acceso a videojuegos, en

un lapso de 10 horas a la semana. La investigación tuvo un enfoque cualitativo y utilizó un método descriptivo-explicativo, adoptando la estrategia de estudio de caso único. Con base en las narrativas de los participantes, se hizo un análisis de los significados que los niños dieron a temas tales como el reconocimiento de la violencia, la percepción del conflicto, la resolución del conflicto, la identidad de género, la relación entre la familia y los videojuegos y el poder de los videojuegos. Los datos se recopilaron mediante el uso de grupos focales y se analizaron de acuerdo con la teoría de Strauss y Corbin. Los resultados obtenidos mostraron que, existe una relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y el significado que les dan los participantes en el grupo focal. Esto demuestra que los videojuegos influyen en el desarrollo de valores y creencias en los niños. Con respecto al tópico de la familia, se concluye que los padres son más flexibles y permisivos en el uso de videojuegos, mientras que las madres y las abuelas son las que principalmente colocan límites, creando por un lado problemas familiares y por otro discrepancia, ya que está en juego las obligaciones del niño (tareas y estudio) y el uso de los videojuegos. Asimismo, se resaltó que los padres desconocen el tipo de videojuegos y su contenido sexista en el que sus hijos participan. Por otro lado, se hace evidente la falta de comunicación familiar, ya que los videojuegos son una vía de escape a los conflictos, el manejo del aburrimiento y el tiempo libre.

Durán., et al (2015), desarrollaron una investigación en el departamento de Antioquia, titulada “Dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una institución educativa oficial del municipio de Bello”, con el objetivo de describir la dinámica familiar de los adolescentes encuestados que presentaron dificultades con juegos patológicos. El estudio fue cualitativo-descriptivo, partiendo del estudio de caso. Se eligieron 4 estudiantes del grado 10, en edades comprendidas entre 14 16 años, que fueron seleccionados por presentar dificultades de juego patológico, reportados por la trabajadora social de la Institución Educativa elegida en estudio. Los instrumentos usados fueron fuentes

secundarias (observación participante), la entrevista semiestructurada, el autorregistro y el estudio de caso, genograma y una guía de preguntas de categorización. Se concluyó que la dinámica interna de la familia, sufre transformaciones importantes y evidentes en los roles, la autoridad, la comunicación, el afecto, los límites y normas, por lo cual es importante saber de qué manera el entorno de los videojuegos, maquinatas tragamonedas y juegos de azar, afecta la vinculación con su familia y sus pares.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Funcionamiento familiar.

2.3.1.1. Definición.

Ortega, De la Cuesta y Díaz (1999), así como Villanueva et al., (2011) indican que, el funcionamiento familiar es la dinámica relacional interactiva y sistémica entre los miembros de una familia. Incluye componentes a nivel afectivo, estructural, de control, cognitivo y de relaciones externas, que manifiestan la forma en que el sistema familiar enfrenta la crisis y valora sus expresiones de afecto para el desarrollo individual, generando identidad y autonomía.

Asimismo, desde el punto de vista sistémico Vargas (2014) afirma que, el funcionamiento familiar es un proceso de interacción unido a lazos de parentesco, comunicación, jerarquías, toma de decisiones, resolución de problemas y las funciones de cada integrante de la familia.

2.3.1.2. Características.

Minuchin, (citado por Álvarez y Salazar, 2018 y Medina, 2019) explica que el funcionamiento familiar, es una estructura con subsistemas interrelacionados con capacidad de afrontar las demandas internas y externas, en el que el funcionamiento se manifiesta a partir de quiénes, con quienes y en qué forma son aplicadas las reglas. Este sistema se caracteriza por tener:

- Límites. Los límites en la familia regulan las relaciones familiares. Estos pueden ser difusos, claros y rígidos. Si los límites son difusos, la familia no funcionará de forma idónea.
- Jerarquías. Está dada por las funciones de poder y autoridad de la familia y generalmente ejercidos por los padres. Cuando no están presentes las familias tienden a ser caóticas.
- Roles. Son los que definen las tareas que cada uno de los miembros cumplen dentro del sistema familiar.
- Alianzas. Se presentan cuando dos personas se unen y se apoyan mutuamente entre sí con intereses comunes.
- Coalizancias. Es la unión de dos personas en contra de un tercero.
- Comunicación. Forma verbal y no verbal de expresión en las relaciones familiares. Se considera un elemento muy importante (Medina 2019).

Según el Modelo Circumplejo de sistemas maritales y familiares de Olson, Russel, Sprenkle, (citado por Medina, 2019), el funcionamiento familiar gira en torno a 3 dimensiones: cohesión, adaptabilidad y comunicación.

La Cohesión Familiar se refiere a la relación de apego (afecto) o desapego (desafecto), presente en los integrantes de la familia durante la interacción de sus miembros; en otras palabras, son las muestras de afecto expresadas por los miembros de la familia cuando se relacionan. Tiene dos componentes: el vínculo emocional o lazos de unión de los miembros de la familia, formados mediante las expresiones de afecto y el grado de autonomía individual que una persona experimenta en la familia.

Los conceptos que se tienen en cuenta para evaluar y diagnosticar esta dimensión son:

- Límites. son las reglas definidas por la familia frente a la sociedad.

- Coaliciones: son las búsquedas de apoyo de un miembro de la familia con otro, para ser más fuerte a través de alianzas.
- Espacio y tiempo: es el estilo en que los miembros comparten espacios y tiempo propiamente dichos por la armonía que se tienen, esto depende de cómo manejan sus lazos afectivos y límites permitiendo privacidad (Aguilar, 2017).

Por otro lado, Sigüenza (2015) y Aguilar (2017) comenta que, para Olson la adaptabilidad comprende la habilidad que tiene el sistema familiar de cambiar su estructura. Para ser evaluada y diagnosticada, se tienen en cuenta conceptos que los padres establecen en la crianza de sus hijos ante las demandas del mundo externo tales como:

- Poder: es la capacidad de liderazgo para lograr acuerdos y resolver problemas compartidos que implican a los miembros.
- Asertividad: es la habilidad de los miembros de la familia para expresar opiniones e ideas, en forma espontánea y sin restricciones.
- Roles: se refiere a la organización de la familia en la colaboración participativa de las responsabilidades y/o compromisos domésticos.
- Reglas: se refiere a la claridad en las normas que deben asumir y ejercer los miembros de la familia diariamente.

Según esta variable hay cuatro tipos de familia:

- Caótica: es una familia que es determinada por la ausencia o ineficiencia de liderazgo, cambio de roles y disciplina muy cambiante o ausente.
- Flexible: se caracteriza por una disciplina democrática, liderazgo y roles compartidos, los cuales pueden cambiar cuando la familia lo considere necesario.
- Estructurada: caracterizada porque a veces los miembros de la familia tienden a compartir el liderazgo o los roles, con cierto grado de disciplina democrática, dándose cambios cuando sus integrantes lo solicitan.

- Rígida: familia con un liderazgo autoritario, roles fijos y disciplina rígida, sin opción de cambios.

La dimensión comunicación familiar, hace referencia que las habilidades de comunicación son el medio facilitador de las dimensiones de adaptabilidad y cohesión.

2.3.1.3. Modelos teóricos de funcionamiento familiar.

Existen diferentes autores que han desarrollado diferentes teorías y enfoques para tratar de comprender y explicar el funcionamiento de la familia.

2.3.1.3.1. Teoría General de los sistemas.

Esta teoría planteada por Bertalanffy en 1940, se ha convertido en un modelo sobresaliente usado para estudiar el grupo familiar y su dinámica. Concibe un sistema como un conjunto de elementos que se interrelacionan, en el cual existen límites, una red de comunicación e información y funciones con características básicas de totalidad, equilibrio, equifinalidad y retroalimentación. En efecto, el sistema se observa como un todo sin elementos aislados, sino interrelacionado que tiende a mantenerse estable y presto al cambio, compartiendo información y metas comunes.

Por lo tanto, la familia es un sistema de interacciones entre sus miembros y no la suma de individualidades que conllevan a la funcionalidad o disfuncionalidad familiar, en la que la perspectiva de sus problemas se observa de forma circular y no lineal. En conclusión, la familia se encuentra en un constante cambio, transformación y adaptación al mundo exterior, a lo largo del ciclo de vida para mantener su continuidad y desarrollo (Chinchilla, 2015).

2.3.1.3.2. Teoría estructural de funcionamiento familiar.

Chinchilla (2015) refiere que, el Modelo Estructural de Minuchín se apoya en el concepto de la Teoría de los Sistemas, en el cual la familia es “un sistema que tiende a mantenerse estable ante las influencias intersistémicas y extrasistémicas de un contexto, lo que a veces, favorece cierto desajuste en la estructura, que se visualiza en la figura del paciente

identificado” (p.2). Por lo tanto, para que la familia funcione mejor y el síntoma desaparezca, hay que atender “el restablecimiento de jerarquías, límites claros en roles y funciones, deshacer alianzas o triángulos dañinos, los cuales son componentes centrales de la estructura y el funcionamiento familiar” (p.2).

Álvarez y Salazar (2018), concuerda con Chinchilla (2015) aduciendo que, para Minuchín (1974) el concepto de funcionamiento familiar, se basa en la estructura de la familia, ya que, si ocurre una modificación en esta, entonces puede ocurrir un cambio en el sistema familiar. Por su parte Medina (2019) dice que, se enfoca en la forma como la familia afronta las dificultades a lo largo de la vida y a su capacidad para generar adaptación. Asimismo, se manifiesta con base a reglas a partir de quiénes son los que actúan, con quien y de qué forma. Por lo tanto, para que exista funcionalidad familiar. los límites de los subsistemas familiares deben ser claros y muy bien definidos entre sus miembros. Estos límites en todas las familias se pueden enmarcar entre un continuo, donde en el centro están los límites claros y en los polos los dos extremos con límites difusos y rígidos; es decir, existen dos tipos de familias: aglutinadas y desligadas respectivamente.

2.3.1.3.2. Modelo Circumplejo de Sistemas Familiares.

Según Sigüenza (2015), este modelo fue desarrollado por el Dr. David H. Olson y sus colegas Russell y Sprenkleen, entre los años de 1979 a 1989, como una prueba para tratar de integrar la investigación teórica como la práctica. Plantea una escala destinada a evaluar la percepción del funcionamiento familiar, a partir de la conducta dada en el sistema familiar integrando dos factores: cohesión y adaptabilidad Familiar.

La cohesión o grado de unión, describe que existen familias desligadas (cohesión muy baja), separadas (cohesión baja a moderada), unidas (cohesión moderada a alta) y aglutinadas (cohesión muy alta). Por su parte, Fernández., et al (2015) mencionan que según Olson, en esta dimensión existen grados de familia tales como la desligada, separada, unida y

enmarañada; los dos niveles que se encuentran en los extremos son por un lado las familias desligadas, las cuales tienen límites rígidos, promueven principalmente el desarrollo de la autonomía, pero no promueven sentimientos de seguridad y pertenencia y por el otro las familias enmarañadas donde sus miembros son muy dependientes y hay poca privacidad, demandando mucha lealtad a la familia. Las hipótesis muestran que la familia separada y unida (en la posición central) tiene mayor capacidad para adaptarse y enfrentar los diferentes cambios a lo largo del ciclo vital con límites intergeneracionales claros teniendo así un óptimo funcionamiento familiar, mientras que los extremos con la familia desligada y enmarañada tendrían un funcionamiento problemático.

La adaptabilidad o Flexibilidad, se refiere a la capacidad de cambio en el liderazgo familiar, los roles y las reglas del sistema. Evalúa los siguientes tipos de familia: “rígida (adaptabilidad muy baja), estructurada (adaptabilidad baja a moderada), flexible (adaptabilidad moderada a alta) y caótica (adaptabilidad muy alta)” (Sigüenza, 2015, p.35). Para Olson según Fernández et al, (2015) los niveles balanceados de flexibilidad (poco flexible, flexible y muy flexible) son más funcionales que los extremos (rígidos o caóticos)

Medina (2019) por su parte señala que el componente de Comunicación familiar fue incluida al modelo en el año 1983 y se considera como una dimensión facilitadora e implícita para resolver los conflictos modificando las dimensiones de cohesión y adaptación

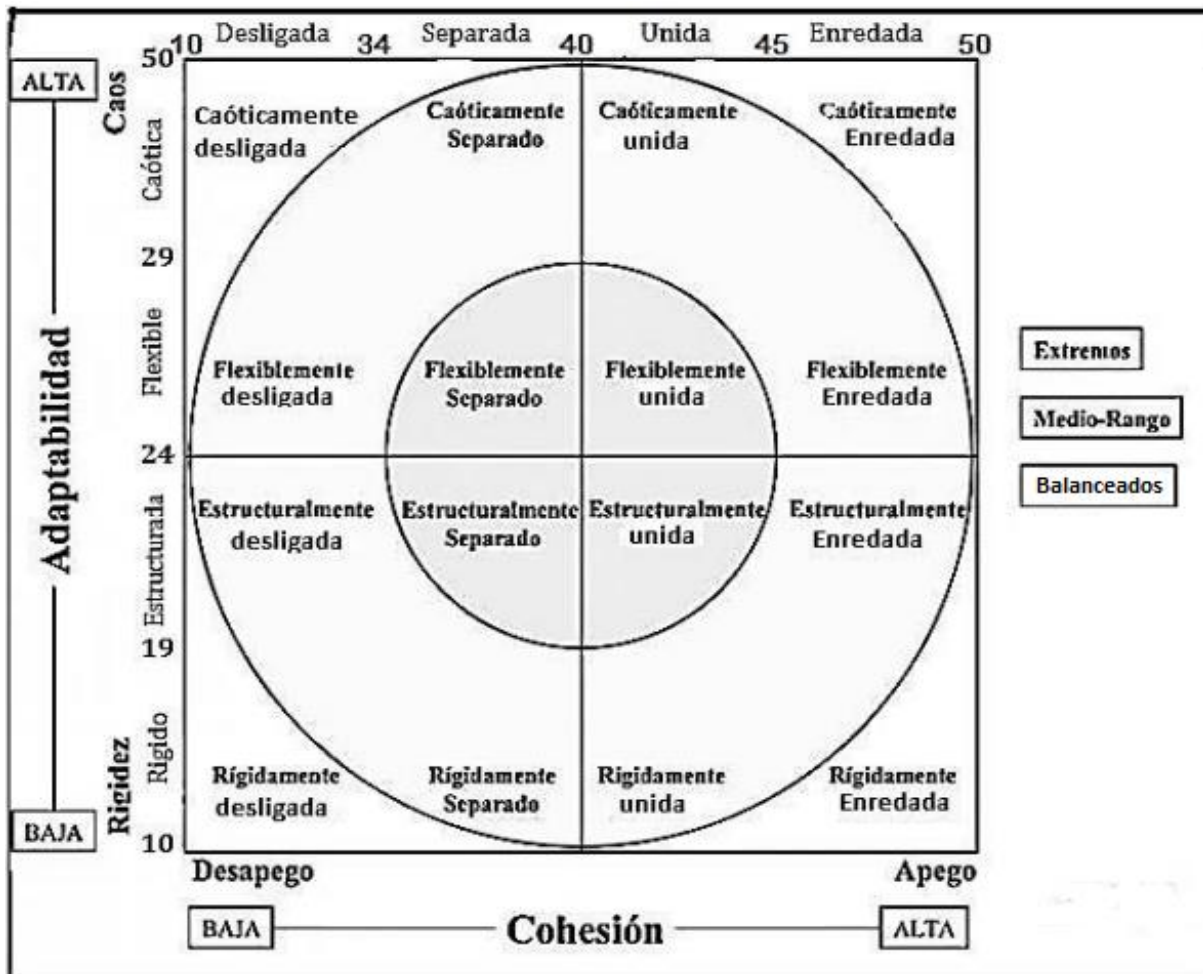
La comunicación positiva hace referencia a los mensajes claros y congruentes, empatía, frases de apoyo y habilidades efectivas para la solución de problemas. Por el contrario, la comunicación negativa se compone de dobles vínculos, dobles mensajes o críticas que entorpecen la facilidad de compartir sentimientos y restringe la movilidad de las dos dimensiones (Fernández et al, 2016).

Finalmente, Ferreira (2013) apunta que, el modelo de Olson establece tres niveles de funcionamiento familiar, dados por la combinación entre las dimensiones de cohesión y adaptabilidad:

- Familias balanceadas. Las familias de esta categoría son equilibradas en ambas dimensiones. Aquí se encuentran las familias flexiblemente separadas, flexiblemente unidas, estructuralmente separadas y estructuralmente unidas. En los sistemas abiertos, los miembros de la familia se distinguen por su habilidad por experimentar y balancear los extremos de independencia y dependencia familiar. Tienen la libertad de estar solos o conectados al miembro de la familia que elija. Ese tipo de familia es considerado el más funcional, son familias que se caracterizan por un alto grado de vinculación emocional entre sus miembros y por su gran capacidad para cambiar las estructuras familiares, en función de las demandas.
- Familias de rango medio. Estas familias son extremas en una sola dimensión posiblemente por estrés. Se describen familias flexiblemente desligadas, flexiblemente enredadas, caóticamente separadas, caóticamente unidas, estructuralmente desligadas, estructuralmente enredadas, rígidamente separadas y rígidamente unidas.
- Familias extremas. Las familias de esta categoría son extremos en ambas dimensiones. Se describen familias caóticamente desligadas, caóticamente enredadas, rígidamente desligadas y rígidamente enredadas. Estas familias tienen un funcionamiento disfuncional; sin embargo, por el tiempo que deseen o por los momentos difíciles que pase la familia durante el ciclo vida, puede funcionar bien. En resumen, las familias funcionales son las balanceadas y las disfuncionales son las familias extremas.

Figura 1

Modelo Circumplejo de Olson: 16 tipos de Funcionamiento Familiar



Fuente: Sigüenza, 2015, p.34

2.3.2. Estilos de crianza.

2.3.2.1. Definición.

Los estilos de crianza son equivalentes a los términos estilos educativos, estilos parentales, pautas y modelos de crianza. Se relacionan con el concepto de normas o conductas, aprendidas en la familia de origen para ser transmitidas de generación en generación y aplicadas por parte de los padres en la vida cotidiana, toma de decisiones y/o la resolución de conflictos para canalizar y formar las conductas de sus hijos (Jorge y González, 2017; Torío, Peña y Rodríguez, 2008).

Asimismo, son el conjunto de comportamientos, actitudes, ideas, formas y estrategias que los padres usan en la educación de sus hijos, durante el proceso de desarrollo, creando un clima emocional que forma la relación padre – hijo (López y Huamani 2017).

2.3.2.2. Tipos de estilos de crianza.

Los diferentes estilos de crianza dependen de una variedad de factores que son influenciados por el ámbito social, cultural y religioso de cada familia; así como la cantidad, género y ubicación en el orden de los hijos (hijo mayor, del medio o menor (Jorge y González, 2017). Asimismo, surgen del nivel de combinación de las dimensiones de control, expresión de afecto, responsabilidad y patrones de comunicación (Arciniegas et al., 2018).

Jorge y Gonzales (2017) describe diferentes estilos de crianza que los padres emplean:

- **Estilo autoritario:** es aquel padre que exige obediencia sin afecto, usa el castigo y/o el uso de la fuerza para lograr y mantener el control, restringiendo así la autonomía en el hijo. Asimismo, no tiene en cuenta las necesidades educativas, intereses u opiniones de sus hijos, ni explica las razones del porque se imponen las reglas.
- **Estilo Permisivo:** son aquellos padres tolerantes que ceden el control a sus hijos, pocas veces aplican el castigo y establecen pocas reglas que no las hacen cumplir. Lo negativo del estilo permisivo consiste en que los padres no siempre son capaces de marcar límites, lo cual conlleva a crear niños aparentemente alegres y felices, pero dependientes con problemas de socialización y bajos niveles de madurez y éxito personal.
- **Estilo Democrático:** es el estilo de paternidad donde se promueve el equilibrio entre derechos y deberes entre padres e hijos; es decir, cada miembro tiene derechos y responsabilidades con respecto al otro, donde el padre entiende las necesidades y valora las opiniones de sus hijos. Los padres cuando establecen límites o aplican el castigo usan el razonamiento y la negociación, fomentando así el dialogo y la motivación para lograr una buena interacción familiar. Este estilo de crianza produce efectos positivos en la

socialización. “Desarrollo de competencias sociales, índices más altos de autoestima y bienestar psicológico, un nivel inferior de conflictos entre padres e hijos, entre otros. Estos niños suelen ser interactivos y hábiles en sus relaciones con sus iguales, independientes y cariñosos” (Jorge y González, 2017, p. 48).

- **Estilo Negligente:** López y Huamani (2017) encierran en este estilo a padres que no cumplen con sus responsabilidades y no aplican cuidado, apoyo, control y afectividad a sus hijos. Asimismo, hay poco interés en establecer límites y si los hay son flexibles o inconsistentes, ocasionando que los hijos vivan en completa libertad. Por su parte, Torio y Rodríguez (2008) concuerdan con Raya (2008), en que los hijos de esta clase de padres tienen alto riesgo de tener altos niveles de conducta antisocial.

2.3.2.3. Modelos teóricos de estilos de crianza.

2.3.2.3.1. Modelo de Diana Baumrind (1971).

Diana Baumrind, psicóloga de Estados Unidos fue la pionera de la investigación en el tema de estilos de crianza, ella publicó sus estudios en 1966, 1971, 1978 y 1991 sobre la relación y efectos que tienen los diferentes tipos de padres en el desarrollo e influencia de sus hijos. Reconoció dos dimensiones en las que los padres influyen sobre la formación durante la crianza: la aceptación y el control parental. La primera la relacionó con manifestaciones de cariño, diálogo, apoyo y calidez, y la segunda con límites, prohibiciones, castigos, reglas y normas. Con base en estas dos dimensiones, clasificó tres estilos parentales: autoritarios, con autoridad o democrático y permisivos (Jorge y Gonzales, 2017).

Posteriormente Baumrind añade que, el estilo permisivo es como un tipo de maltrato, mientras que autoritativo es el que manifiesta mejores resultados en cuanto a la adaptación de los menores, caracterizándose por la comunicación bidireccional (padres – hijos) y el desarrollo de la autonomía (López y Huamani, 2017).

2.3.2.3.2. *Modelo bidimensional de MacCoby y Martin (1983).*

Estos investigadores reinterpretaron y reformularon las dimensiones de Baumrind, pasando de un enfoque clasificatorio o de tipificación, a uno dimensional de graduación, tomando en cuenta “el control o exigencia que los padres ejercen sobre sus hijos en la consecución de metas y los objetivos y el grado de afecto o sensibilidad de los padres ante las necesidades de sus hijos, principalmente en el terreno emocional” (Jiménez, 2009-2010, p.10). Las dos dimensiones fueron afecto/comunicación y control/establecimiento de límites de los padres hacia sus hijos. La primera se refería al amor, ayuda aceptación y sensibilidad de las necesidades y la segunda al control y supervisión del cumplimiento de normas establecidas. Al combinarse dichas dimensiones y su grado, agregaron el estilo negligente y dividieron el estilo permisivo en dos: permisivo-indulgente y permisivo-negligente, así se obtuvieron cuatro estilos de crianza parental: estilo autoritario-recíproco, autoritario-represivo, permisivo-indulgente y permisivo-negligente (Merino y Arndt,2004).

2.3.2.3.3. *Modelo integrador de Steinberg y Darling (1993).*

Es un modelo que integra los estilos y comportamientos de crianza, entendidos respectivamente como las creencias o actitudes generales que tienen los padres acerca de la educación y los estilos de crianza que tienen dichos padres, para el logro de metas de socialización. Para Steinberg, el estilo de crianza es el que proporciona el clima emocional y sirve de contexto en las relaciones padre-hijo, el cual tiene tres dimensiones, particularmente en la etapa de la adolescencia:

- Compromiso. Es el grado que el adolescente percibe los comportamientos de acercamiento emocional, interés y sensibilidad de los padres.
- Autonomía psicológica. Es el grado en que el adolescente observa que los padres guían y utilizan estrategias democráticas, fomentando la individualidad y autonomía en los hijos.

- Control conductual. Se refiere a la regulación de la conducta mediante el monitoreo constante y el establecimiento de límites por parte de los padres (Santos 2015).

Por otro lado, al combinar estas tres dimensiones resultan 5 tipos de estilos parentales:

- a) Autoritativo.** Se caracterizan por ser padres orientados racionalmente; es decir, les interesa el buen comportamiento de su hijo(a), se preocupan por que este se sienta amado y valorado. Son exigentes con las normas, escuchan a los hijos, se desarrollan en una relación “dar - recibir”, mantienen altas expectativas, son afectuosos, verifican activamente la conducta sus hijos, y les proveen de estándares de conducta en un contexto de relaciones asertivas, más que restrictivas.
- b) Autoritario.** Estos padres controlan y ejercen mucho poder sobre sus hijos, pero les ofrecen poco apoyo emocional. Imponen normas rígidas, afirman su poder sin cuestionamiento, a menudo usan la fuerza física como coerción o como castigo, donde la obediencia y el respeto son los valores más importantes, siendo así bastante exigentes, demandantes y directivos, con bajos niveles de relaciones de afecto.
- c) Permisivo.** Son los que permiten que los hijos regulen sus propias actividades con poca interferencia. El grado de afectividad y responsabilidad es mayor al grado de exigencia y disciplina que brindan a los hijos. Generalmente no imponen reglas, los hijos toman sus propias decisiones, sin consultar usualmente a los padres. Particularmente se muestran cariñosos, explican las cosas usando la razón y la persuasión más que la afirmación de poder. Los hijos tienen más probabilidad de presentar problemas académicos y de conducta. Tienden a evadir la confrontación disciplinaria y generalmente ceden a las demandas de los hijos.
- d) Negligente.** Son aquellos padres que muestran poco o ningún compromiso con su rol. No colocan límites a sus hijos porque no hay un verdadero interés por hacerlo. Les

faltan respuestas afectivas o de control conductual en situaciones diarias y/o en aquellas en que se requieren.

- e) **Mixto.** Son padres que se relacionan con sus hijos, usando una mezcla de todos los estilos. Aquí, no se logra prever la dirección, conduciendo así a una actitud rebelde, de inestabilidad e inseguridad en los hijos (López y Huamani, 2017).

2.3.3. Dependencia a los videojuegos.

2.3.3.1. Definición.

Castaño y Páez (2019) señalan que, según el DSM-VI, la dependencia se define como un grupo de síntomas cognitivos, fisiológicos y del comportamiento que indican la presencia en la persona de un deterioro del control sobre el consumo de la sustancia psicoactiva, el cual persiste a pesar del conocimiento de las consecuencias negativas.

Por otro lado, Farfán y Muñoz (2018), particulariza la dependencia como una conducta patológica que conlleva a la persona a un detrimento de la funcionalidad en las áreas familiar, social, personal y ocupacional manifestada en factores como: tolerancia, abstinencia, tiempo de juego excesivo, deseo de jugar, descuido de otras actividades y dificultad de control. Conducta en la que, según Fernández, Carballo, Secades-Villa, Olaya (2007), posiblemente le antecede el abuso diferenciándose por el grado de adherencia.

2.3.3.2. Características.

Dentro de las características propiamente dichas de los videojuegos, encontramos la sensación de dominio y autodeterminación, presentación llamativa de fantasía y, feedback de actuación, acuerdo con otras personas (en el caso del multijugador), absorción de la realidad y propiedades motivacionales, entre otros (Marco y Chóliz, 2017).

Según Buiza et al. (2017), las características sintomáticas usadas para el diagnóstico de acuerdo al DSM -5, son las siguientes aplicando 5 o más en forma recurrente por espacio de 12 meses:

- ✓ Preocupación por los juegos en Internet, actitud dominada la cotidianidad de la vida.
No se toma en cuenta las apuestas por internet y el juego patológico.
- ✓ Síntomas de abstinencia cuando no es posible jugar por Internet (irritabilidad, ansiedad o tristeza, sin signos físicos de abstinencia farmacológica).
- ✓ Tolerancia: necesidad de pasar cada vez más tiempo jugando a juegos en Internet.
- ✓ Intentos sin éxito de controlar el juego por Internet.
- ✓ Pérdida de interés en aficiones previas y entretenimientos como consecuencia de los juegos por internet y con excepción de los mismos.
- ✓ Uso excesivo continuado de juegos por Internet, a pesar de la conciencia de la problemática psicosocial.
- ✓ Mentira a miembros de la familia, terapeutas u otros en lo que respecta al tiempo de juego por internet.
- ✓ Uso de los juegos por Internet, para escapar o aliviar un estado de ánimo negativo (sentimientos de desamparo, culpa, ansiedad).
- ✓ Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, un trabajo, o una oportunidad formativa o laboral por jugar a juegos por Internet.

Sólo se incluyen juegos por Internet que no impliquen apuestas. Se excluye también el uso de Internet para negocios o actividades profesionales, otros usos recreativos o sociales, y los sitios web de contenido sexual. Los criterios de diagnóstico para un patrón adictivo en el uso de videojuegos, según el DMS-5 se sintetizan en: “el tiempo invertido, la incapacidad para reducir el uso, la utilización como vía de escape a problemas personales y la repercusión en las relaciones familiares y sociales tales como rendimiento escolar/laboral, en el sueño, la alimentación y otros aspectos” (p.133).

Por otro lado, dentro de los factores de riesgo anotan los siguientes:

- El sexo: el sexo masculino como el más inclinado a la adicción.

- Los Juegos Online: los más adictivos son los *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), juegos de rol *online* multijugador.
- Tiempo de juego: los investigadores no se han puesto de acuerdo en determinar cuántas horas de juego se deben ejecutar, para que los adolescentes o niños tengan un patrón de uso adictivo. Unos definen este patrón a través de escalas y a los otros al parecer por las consecuencias psicológicas, sociales, profesionales, familiares, focalización atencional, modificación del estado de ánimo o incapacidad de control y mal rendimiento académico. Sin embargo, ante las discrepancias cabe anotar que “en múltiples estudios transversales se observa que los niños con patrón adictivo, incrementan a medio plazo (6 meses) el número de horas de juego, llegando a jugar incluso el doble de tiempo que los jugadores moderados no adictos” (p.133).
- Factores socio-familiares: existe discusión en cuanto a la relación del uso adictivo del uso de videojuegos y los síntomas clínicos de trastorno mental, ya que por un lado el abuso de VDJ podría generar sentimientos de baja autoestima, síntomas de depresivos y retraimiento social y por otro, estos síntomas podrían ser un factor de riesgo para el desarrollo de dicha adicción.
- Factores psicopatológicos: se relacionan con el papel de los padres en cuanto al control de tiempo usado y la clase de videojuegos, además de la facilidad que tiene el adolescente de tener un aparato electrónico. Cabe anotar que no hay estudios que correlacionen abuso de VDJ y estilo parental.

De igual forma Chóliz y Marco (2011) aseguran que, existe la dependencia a los videojuegos cuando se cumplen los siguientes criterios:

- “Tolerancia: cada vez se necesita jugar durante más tiempo, o a más juegos. No es suficiente con el patrón de juego de hace un tiempo.

- Abstinencia: malestar emocional cuando se interrumpe el juego o cuando se lleva un tiempo sin jugar.
- Se juega más de lo que se pretendía inicialmente.
- Deseo por dejar de jugar, pero no poder dejarlo.
- Emplear excesivo tiempo en actividades relacionadas con los videojuegos que le llegan a interferir con actividades cotidianas.
- Dejar de hacer otras actividades por jugar más Seguir jugando a pesar de saber que le perjudica” (p.420).

2.3.3.3. Modelos Teóricos de dependencia a los videojuegos.

2.3.3.3.1. Modelo Biológico.

Es un modelo Biomédico que atribuye el abuso y la dependencia de drogas, a causas biológicas bajo términos neurofisiológicos del cerebro, en el que las sustancias adictivas activan el circuito cerebral de recompensa, aumentando la probabilidad de que se repita la autoadministración. Una de las falencias de este modelo es que no conduce al desarrollo de programas de prevención (Becoña, 2001, p.84-87).

2.3.3.3.2. Teorías basadas en la familia y el enfoque sistémico.

Parten del concepto de la familia, como un sistema basado en la teoría general de los sistemas y la cibernética, en el que el consumo de sustancias u otro tipo de problemas, son el resultado de las conductas inadaptadas de uno o más miembros de la familia, provocando una disfunción en el sistema familiar. En este contexto las experiencias y conductas de un integrante de la familia se asocian y dependen de los demás miembros, así que se deben entender bajo términos de interrelación, unidad, patrones de comunicación, secuencia de conductas particulares de cada familia (Becoña, 2001, p.119-122).

2.3.3.3.3. Teorías del Aprendizaje Cognitivo-Social

Sanchez et al. (2002) afirma que, la Teoría Cognitivo-Social de Bandura bajo el ámbito de la psicología, es el planteamiento más coherente a la realidad para describir el uso de sustancias psicoactivas. Esta teoría bajo las corrientes psicológicas, une los principios del aprendizaje (condicionamiento operante y clásico), la persona y su cognición, junto con los elementos del ambiente (normas culturales y los agentes de socialización), para comprender la conducta humana, teniendo en cuenta que esta es aprendida, a través de la observación de un modelo digno de imitar, donde la motivación y la atención están presentes (Sánchez E., Hervás, N., Molin, B., Reyes, G, Gradolí, V., Morales, E. 2002).

El elemento central de la teoría es el concepto que explica la adquisición, mantenimiento y cambio de conducta llamado autoeficacia, esta se refiere a la capacidad o habilidades propias de la persona ante situaciones que se presentan, determinando no solo la manera de sentirse frente ante la realización de una tarea, sino en la determinación para conseguir metas y afrontar los cambios de la vida. Las creencias de autoeficacia, se forman a partir de: a) logros de ejecución en experiencia pasada, b) ver o imaginar a otras personas realizando exitosamente ciertas actividades (modelado), y c) la transmisión verbal de otros para intentar creer que se tiene eficacia. Es importante entonces apreciar que, el postulado básico es la autopercepción entendida como el modo causal de la conducta. Bandura también propone tres sistemas implicados en la regulación de la conducta: estímulos externos dados a través del condicionamiento clásico, consecuencias de la conducta en forma de refuerzos externos que ejercen su influencia, a través de conocimiento operante y los procesos cognitivos mediacionales que regularían la influencia del medio, estos últimos están basados en una reciprocidad triádica entre conducta, factores cognitivos y personales además de las influencias ambientales.

Marks, (citado por Alave y Pampa, 2018), explica la adicción en una perspectiva conductual de las teorías de aprendizaje, en el que todas las conductas adictivas se activan al comienzo, a través de un mecanismo de refuerzo positivo, que según Remigio (2017) es tanto biológico (sensaciones placenteras), como social (aceptación en un grupo) facilitando que, la conducta permanezca y/o se establezca, así que el reforzador que en un principio fue positivo, termina convirtiéndose en negativo, ya que este responde a la necesidad del malestar o síndrome de abstinencia, cuando no se realiza la conducta, así la conducta de los adictos es regulada finalmente por las consecuencias.

2.4. Adolescencia

La Adolescencia es el periodo de la vida que involucra cambios sicosociales y físicos (corporales y hormonales). Esta etapa incluye conflictos, adaptaciones y cuestionamientos, con el fin de reestructurar sus facultades racionales y definir sus absolutos morales. Todo esto tendiente al desarrollo de su propia identidad sexual, moral y vocacional, y la búsqueda de independencia psicológica y social (Crespo, 2018; Casas, Ceñal, Del Rosal, Jurado y De la Serna 2006).

Para facilitar la comprensión de esta etapa, se ha dividido en tres: la adolescencia temprana (10-13 años), la cual se caracteriza por aumento de talla corporal y aparición de los caracteres secundarios, gracias a los estímulos hormonales. En el hombre, se efectúan cambios en tono de voz, crecimiento del pene y testículos, y primeras eyaculaciones; en la mujer, inicio de la menstruación y crecimiento de las mamas. Estos cambios pueden ocasionar inseguridad en su propio atractivo y al mismo tiempo despertar interés en su sexualidad. Asimismo, surge la formación de la propia identidad que conlleva al distanciamiento de sus padres y unión a sus pares; además, del desarrollo de un esquema de pensamiento concreto, que se enfoca en el presente y no en el futuro (Guemes, Ceñal e Hidalgo, 2017). Por otro lado, en la adolescencia media (14-17 años), los problemas de

comportamiento y auge de conflictos familiares, se acentúan al igual que la importancia que se le da a la amistad principalmente con sus pares (Iglesias 2013); en consecuencia, aumenta la probabilidad de pertenecer a pandillas e iniciación en conductas de riesgo (Ortuño, 2014). Ya en la Etapa tardía (17-21 años), el adolescente acepta su cuerpo adulto dándole menos importancia a su apariencia. Por otro lado, decrecen los conflictos y se generan buenas relaciones individuales y de pareja, puesto que el adolescente asume responsabilidades, acepta los valores paternos y se adapta al mundo complejo que le rodea (Iglesias, 2013).

2.4.1. Adicción en la Adolescencia.

La adolescencia es la etapa donde existe mayor riesgo o vulnerabilidad de adquirir adicción a internet y al uso de objetos adictivos (Vara, 2018), ya que existe un proceso de consolidación de identidad propia, procesos de ajuste o adaptación, sentimientos de confusión, frustración, ansiedad e inseguridad y cambios psicosociales muy importantes que caracterizan este periodo (Ortuño, 2014; Farfán y Muñoz, 2018; Mamani, 2017).

Por su parte, Hernanz (2015) analiza la adolescencia como un momento evolutivo en el que ocurre un proceso de organización psíquica, que se va cristalizando y adaptando a nuevos retos en el que la adicción es una forma de relación que busca resolver situaciones o estados problemáticos de manera poco adecuada, donde el objeto adictivo es usado para calmar tensiones que el adolescente en su psiquis, no es capaz de tolerar tensiones que se manifiestan en ansiedad, inseguridad o profundos vacíos internos (Mamani, 2017).

Es importante tener en cuenta que adicción psicológica, debido al uso de internet, tiene características similares a las de tipo química especificadas como: pérdida de control, manifestación del síndrome de abstinencia, dura dependencia psicológica, interrupción de las actividades comunes y pérdida de interés por otras actividades (Echeburúa, citado por Hernanz, 2015).

Mamani (2017) y Lancheros et al. (2014) argumentan que, son la facilidad de acceso que tiene el adolescente a los aparatos electrónicos, los patrones familiares disfuncionales y la ausencia o poco control para monitorear el tiempo, la calidad del juego y los entornos sociales inadecuados. Rivas (2015) añade la personalidad dependiente y las dificultades en los centros educativos y en la sociedad, junto la escasa integración en un grupo, soledad y la falta de motivación escolar.

Crespo (2018), resume el uso y el abuso del internet con variables tales como la vulnerabilidad psicológica, factores estresantes y el apoyo familiar y social.

2.5. Definición de términos

Adolescencia. Periodo del desarrollo del ser humano, comprendido entre los 10 a 19 años, que incluye desarrollos biológicos, psicológicos y sociales, hasta la transformación en un adulto, adquiriendo sentido de identidad y autonomía. Capacidad de manejar o autorregular las emociones y la habilidad para relacionarse efectivamente con otros (Gaete, 2015).

Videojuego. Es un juego o medio de entretenimiento electrónico, en el que una o más personas interactúan conectándose por medio de una pantalla, puede implementarse en una o más plataformas, como una computadora, consola, dispositivo portátil (un teléfono móvil, tableta), o arcade (máquinas de videojuegos adaptadas para locales públicos) (Rivera y Torres, 2018).

Familia. Es la vida común de dos personas con sexo diferente, cuyo fin es perpetuar la especie, en el que sus descendientes tienen lazos de sangre y donde sus miembros se interrelacionan, cumpliendo las funciones que buscan satisfacer sus necesidades (Oliva y Villa, 2013).

2.6. Hipótesis

2.6.1. Hipótesis general.

- El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.

2.6.2. Hipótesis específicos.

- El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abstinencia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.
- El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.
- El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.
- El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión dificultad de control en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.

Capítulo III

Materiales y Métodos

3.1. Diseño y tipo de investigación

El presente estudio es de tipo descriptivo-correlacional; es descriptivo, porque se especifica sistemáticamente las características y rasgos más importantes de las variables estudiadas; y correlacional, porque se determinó la relación entre el funcionamiento familiar, los estilos de crianza con la dependencia a los videojuegos, con sus respectivas dimensiones. Asimismo, el diseño del estudio es no experimental, de corte transversal; es no experimental, porque se observó las variables tal como se presentaron en su contexto natural, y después se analizó sin intentar manipularlas. Es de corte transversal, porque la información recolectada se dio en un determinado tiempo (Hernández, Fernández y Baptista, 2018).

3.2. Variables

3.2.1. Funcionamiento Familiar.

Es el acto donde cada miembro del hogar está dispuesto a corresponder vínculos afectivos (cohesión), y es capaz de cambiar su sistema familiar, con el fin de superar aquellas dificultades evolutivas (adaptabilidad) Olson, Russel y Sprenkle (citados por Barreto et al., 2018).

3.2.2 Estilos de Crianza.

Conjunto de actitudes que tienen los padres hacia los hijos, que crean un clima emocional en el cual se expresan las conductas de los padres (Darling y Steinberg 1993).

3.2.3. Dependencia a los videojuegos.

Es un trastorno de adicción comportamental, donde está presente un proceso dependiente a una conducta o actividad (Choliz y Marco, 2011).

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: funcionamiento familiar

Variables	Dimensiones	Definición	Indicadores	Ítems	Categorías de respuesta
Funcionamiento familiar	Cohesión	Es el vínculo emocional (grado de unión) que tienen los miembros de una familia entre sí.	Vínculos Emocionales Límites Familiares Tiempo y Amigos Toma de decisiones, apoyo Intereses y recreación	11,19 5,7 3,9 1,17 13,15	Escala Likert Casi nunca: 1 punto Una que otra vez: 2 puntos A veces: 3 puntos Con frecuencia: 4 puntos Casi siempre: 5 puntos
	Adaptabilidad	Capacidad de un sistema conyugal o familiar de cambiar su estructura de poder, relaciones de roles y reglas de relación, en respuesta al estrés situacional y propia del desarrollo.	Disciplina Liderazgo Control Roles Reglas de relación	4,10 6,18 2,12 8,16,20 14	

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2: Estilos de Crianza

Variable	Dimensiones	Definición	Ítems	Opciones de respuesta
Estilos de Crianza de Darling y Steinberg (1993)	Compromiso	Es el grado que el adolescente percibe los comportamientos de acercamiento emocional, interés y sensibilidad de los padres.	1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17	Tipo escala Likert. 1=Muy en desacuerdo (MD) 2=Algo en desacuerdo (AD) 3=Algo de acuerdo (AA) 4=Muy de acuerdo (MA)
	Autonomía Psicológica	Es el grado en que los padres manejan estrategias democráticas, sin prohibiciones, respaldando la independencia e individualidad que los padres brindaran a sus hijos, según la etapa que se encuentran.	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18	No está permitido antes de las 8:00 - 8:00 a 8:59 - 9:00a 9:59 - 10:00 a 10:59 - 11:00 a mas
	Control Conductual	Evalúa el grado en el que se percibe al padre como supervisor de la conducta del adolescente.	19, 20, 21a, 21b, 21c, 22a, 22b, 22c.	Tan tarde como yo decida No tratan - Tratan un poco - Tratan mucho

Tabla 3

Operacionalización de la variable 3: Dependencia de Videojuegos

Variable	Dimensión	Definición	Indicadores	Ítems	Categoría de respuestas		
Dependencia a los video juegos Chóliz y Marco (2011).	Abstinencia	Estado emocional desagradable (ansiedad, irritabilidad, enfado, frustración), incluso con consecuencias físicas, esta ocurre cuando una actividad particular es suspendida o repentinamente reducida.	Frustración	3	De la pregunta 1 a la 14: Totalmente en desacuerdo (0) Un poco en desacuerdo (1) Neutral (2) Un poco de acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4)		
			Cuando pienso en VD tengo necesidad de ellos	4			
			Si no juego me siento vacío	6			
			Me irrito cuando se daña el videojuego	7			
			Estoy obsesionado por subir de nivel	10			
			Si no funciona el video juego busco rápido otro	11			
			Me es difícil parar cuando comienzo a jugar	13			
			Cuando estoy mal me refugio en los videojuegos	14			
			Cuando juego pierdo la noción del tiempo	21			
			Cuando tengo problemas me distraigo con un videojuego	25			
Abuso y tolerancia	Transcurso por el cual se requiere jugar progresivamente cada vez más tiempo y de forma excesiva, para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente.	Insatisfacción. Abandono de otras actividades. Negligencia. Irresponsabilidad. Desorganización.	Juego más tiempo ahora que cuando comencé	1	De la pregunta 15 a la 25: Nunca (0) Rara vez (1) A Veces (2) Con frecuencia (3) Muchas veces (4)		
			Dedico tiempo extra en video juegos aun cuando no juego	5			
			No es suficiente el tiempo que uso al Videojuego que cuando comencé	8			
			Dedico menos tiempo a las actividades pues los videojuegos ocupan más tiempo	9			
			Creo que juego demasiado a los videojuegos	12			
			Problemas asociados a los videojuegos	Secuelas negativas del uso excesivo de los videojuegos.		Uso excesivo de los videojuegos.	16,17,19 y 23
							23
			Dificultad de control	Es la dificultad para dejar de jugar, a		Disminución de actividades familiares y sociales.	2,15,18,2

pesar de que no sea necesario ni
adecuado en ese momento o situación.

Privación del sueño.
Baja productividad y Abandono

0,22 Y
24

3.4. Participantes

Participaron 178 estudiantes de ambos sexos de sexto a undécimo grado de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita de Colombia, cuyas edades fluctuaban entre 11 a 19 años, los cuales fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico a conveniencia a juicio de la investigadora, teniendo en cuenta criterios de inclusión y exclusión.

3.4.1. Características de la muestra.

La tabla 4 muestra que el 52.4% de los estudiantes son mujeres y el 47.6% varones. Con respecto a la edad, el 23.3% de los encuestados son de 15 años, el 17.5% de 14 años, el 16.4% de 13 años, el 13.8% de 16 años, el 9% de 12 y 17 años, el 5.3% 11 años, el 4.2% de 18 años y solo el 1.6% 19 años. Respecto al grado de estudios, el 27% de los encuestados se encontraban en el octavo grado, el 20% en noveno, el 15.9% grado once, el 13.2% en séptimo, el 12.7% y el 10.6% en sexto y décimo grado respectivamente.

Tabla 4

Descripción de distribución de frecuencia de sexo, edad y grado de estudios

	Variable	N	%
Sexo	Hombre	85	47,8
	Mujer	93	52,2
	Total	178	100,0
Edad	11	10	5,6
	12	16	9,0
	13	30	16,9
	14	30	16,9
	15	38	21,3
	16	25	14,0
	17	15	8,4
	18	7	3,9
	19	7	3,9
	Total	178	100,0
Grado de estudios	06 sexto	25	14,0
	07 séptimo	20	11,2
	08 octavo	49	27,5
	09 noveno	36	20,2
	10 décimo	17	9,6
	11 once	31	17,4
	Total	178	100,0

3.4.2. Criterios de inclusión y exclusión.

3.4.2.1. Criterios de Inclusión.

- Estudiantes de Bachillerato matriculados en la institución en el año 2020.
- Estudiantes que tengan entre 11 a 19 años de edad.
- Acepten con el consentimiento de los padres, para realizar la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que deseen participar en la investigación.

3.4.2.2. Criterios de Exclusión.

- Estudiantes no matriculados en la institución.
- Estudiantes menores de 11 años y mayores de 19 años.
- Estudiantes que tengan datos faltantes en los instrumentos de recolección de información.
- Estudiantes que no deseen participar en la investigación.

3.5. Instrumentos

3.5.1. Escala de Evaluación de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES III).

La escala de funcionalidad familiar evalúa cómo se perciben los integrantes de la familia en cuanto a la cohesión y la adaptabilidad (Olson et al., 1989). Cuenta con veinte ítems, de los cuales los ítems con números impares se utilizan para medir la cohesión familiar y los ítems con números pares para medir la adaptabilidad familiar. Dentro de la dimensión de cohesión, se evalúa a su vez los subdimensiones; unidad (ítems 1, 11, 17, 19); límites (ítems, 5 y 7); amistades y tiempo (ítems 3 y 9) y Ocio (ítems 13 y 15). Y dentro de la dimensión adaptabilidad, se evalúa los subdimensiones de liderazgo (ítems 2, 6, 12, 18); disciplina (ítems 4 y 10) y reglas y roles (ítems 8, 14, 16, 20 y 21).

Para obtener la puntuación en cada dimensión, se suman los puntajes en los ítems correspondientes a ambas dimensiones, teniendo en cuenta que el instrumento maneja una

escala tipo Likert, se encuentran 5 opciones clasificados con sus valores correspondientes para cada ítem: 1 casi nunca, 2 pocas veces, 3 algunas veces, 4 muchas veces y 5 casi siempre. Una vez clasificadas las dimensiones, se realiza la sumatoria de los resultados correspondientes a cohesión y adaptabilidad, que permite clasificar las familias, de acuerdo con el puntaje obtenido.

La dimensión de adaptabilidad, mide la capacidad de la familia de cambiar su estructura para enfrentar los desafíos de acuerdo a sus necesidades de la familia propiamente dicha y las de sus miembros. En la cual se encuentran cuatro niveles con los siguientes puntajes:

- Caótica (29-50 puntos): se caracteriza por la ausencia de liderazgo, cambio de roles y disciplina muy cambiante o ausente.
- Flexible (25-28 puntos,): se caracteriza por una disciplina democrática, liderazgo y roles compartidos los cuales pueden variar de acuerdo a cuando la familia considere necesario.
- Estructurada (20-24 puntos): caracterizada porque a veces los miembros de la familia tienden a compartir el liderazgo o los roles, con cierto grado de disciplina democrática, dándose cambios cuando sus integrantes lo solicitan.
- Rígida (10-19 puntos): con un liderazgo autoritario, roles fijos, disciplina rígida sin opción de cambios.

Según la dimensión de cohesión:

- Desligada (10-34 puntos): se caracteriza por la presencia de límites rígidos, constituyéndose cada integrante en un subsistema, tienen poco en común y no comparten tiempo entre sus integrantes.
- Separada (35-40 puntos): sus límites externos e internos son semiabiertos, cada individuo constituye un subsistema; no obstante, cuando lo requieren pueden tomar decisiones familiares.

- Unida (41-45 puntos): poseen límites intergeneracionales claros, dando espacio a sus miembros para su desarrollo individual, además poseen límites externos semiabiertos.
- Enredada (46-50 puntos): se caracterizan por poseer límites difusos, por lo que se dificulta identificar con precisión el rol de cada integrante familiar.

Si se desea obtener el tipo de familia de manera más general, se tiene que considerar el número de la izquierda en negrita (ver tabla 5) para cada una de las dimensiones, sumando y dividiendo para dos (“X” cohesión + “X” adaptabilidad = “Y” /2=Tipo). El resultado se ubica en la columna tipo de familia, obteniendo una de las tres posibles categorías familiares, (balanceadas, rango-medio y extremas).

Tabla 5

Interpretación de puntaje para determinación de tipo de familia

Cohesión		Adaptabilidad familiar		Tipo de familia	
8	48-50	8	41-50	8	Extrema
7	46-47	7	30-40	7	Extrema
6	43-45	6	27-29	6	Balanceada
5	41-42	5	25-26	5	Balanceada
4	38-40	4	23-24	4	Rango medio
3	35-37	3	20-22	3	Rango medio
2	25-34	2	15-19	2	Extrema
1	10-24	1	10-14	1	Extrema

Los índices de confiabilidad que se han evidenciado en la escala usada en contexto colombiano durante la estandarización, no se hicieron cambios en cuanto a la forma o estructura de los 40 ítems, en la prueba original de fases III. La escala total tiene un índice de confiabilidad de 0,68, la dimensión cohesión 0,77, la dimensión adaptabilidad 0,62. Asimismo, la validez y la presentación del contenido, ha sido estudiada por gallego y León (2012), quienes lo clasificaron como “muy buena” en validez y utilidad clínica.

3.5.2. Parenting Style Index (Escala de estilos de crianza Parental).

La escala de estilos de crianza parental, fue diseñada por Steimberg (1993) y adaptada en el Perú por Merino y Arndt (2004). Tiene como objetivo identificar y clasificar distintos estilos de crianza parental, mediante las dimensiones compromiso, autonomía y control. La dimensión compromiso, evalúa el grado en el que el padre o madre demuestra conductas de acercamiento emocional y sensibilidad, mediante 9 ítems (1, 3, 5,7 y 9, 11, 13, 15, 17). La dimensión autonomía psicológica, evalúa el grado en que los padres emplean estrategias democráticas, no coercitivas y animan la individualidad y autonomía, mediante 9 ítems (2, 4, 6, 8, 10, 12,14, 16, 18). Finalmente, la dimensión control conductual, evalúa el grado en el que se percibe al padre como supervisor de la conducta del adolescente, mediante 8 ítems (19, 20, 21a, 21b, 21c, 22a, 22b, 22c).

En total cuenta con 24 ítems, cuyas opciones van desde muy de acuerdo (MA), algo de acuerdo (AA), algo en desacuerdo (AD) y muy en desacuerdo (MD). Mientras mayor es la puntuación, mayor es el atributo que refleja tal puntuación; asimismo, la subescala control conductual/supervisión, tiene dos ítems que cuentan con 7 opciones de respuestas y 6 ítems que tienen 3 tipos de respuesta. Para obtener el estilo de crianza autoritativo, se considera las dimensiones de compromiso (puntaje mayor o igual a 18), control conductual (puntaje mayor o igual a 16) y autonomía psicológica (puntaje mayor o igual a 18). Para el estilo autoritario se considera las dimensiones de compromiso (puntaje menor o igual a 17) y control conductual (puntaje mayor o igual a 16). Para el estilo de crianza permisivo se obtiene de las dimensiones compromiso (puntaje mayor o igual a 18) y control conductual (puntaje menor o igual a 15). El estilo negligente se caracteriza por las dimensiones compromiso (puntaje menor o igual a 17) y control conductual (puntaje menor o igual a 15). Por último, el estilo de crianza mixto, comprende las dimensiones de compromiso (puntaje mayor o igual a 18),

control conductual (puntaje mayor o igual a 16) y autonomía psicológica (puntaje menor o igual a 17).

En cuanto a la validez de constructo del instrumento, se obtuvo mediante el análisis factorial exploratorio y el análisis de grupos contrastados a través prueba “t” Student, logrando como resultado una prueba válida con un nivel de significancia de $p < 0,05$. Por otro lado, la confiabilidad mediante el coeficiente del Alpha de Cronbach, tuvo un valor de 0.90, precisando que la escala de estilos de crianza parental, es un instrumento confiable y consistente en su estructura e indicadores (Merino y Arndt, 2004).

En Colombia se usó este instrumento en el estudio titulado “Estilos de crianza que inciden en la presencia de ciberbullying en un colegio público de Bucaramanga”, realizado por Merino (2009), con una confiabilidad de 0.69.

3.5.3. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV).

El instrumento “Test de Dependencia de Videojuegos (TDV)”, fue elaborado por Chóliz y Marco (2011) en España, usando los criterios del DSM-IVTR (American Psychiatric Association, 2000), correspondientes a la adicción a sustancias. Inicialmente redactaron 55 ítems, a partir de estos criterios que fueron validados por jueces. Producto del mismo, quedaron 32 ítems que luego del análisis psicométrico realizado, se redujeron a 25 ítems que componen finalmente la escala TDV, que son contestados mediante una escala tipo Likert: El puntaje total posee una elevada consistencia interna ($\alpha = 0.94$), su estructura factorial fue derivada de un análisis de componentes, mediante el cual se extrajeron 4 factores: abstinencia, compuesto por los ítems 3, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 14, 21 y 25; abuso y tolerancia, compuesto por los ítems 1, 5, 8, 9 y 12); problemas ocasionados por los videojuegos, compuesto por los ítems 16, 17, 19 y 23; dificultad en el control, compuesto por los ítems 2, 15, 18, 20, 22 y 24. Asimismo, del reactivo 1 al 14 cuenta con 5 opciones de respuesta, que indican el grado de acuerdo o desacuerdo con los ítems totalmente en

desacuerdo (0), un poco en desacuerdo (1), neutral (2), un poco de acuerdo (3), totalmente de acuerdo (4) y del reactivo 15 al 25, se pide indicar la frecuencia con que se experimentan las afirmaciones, nunca (0), rara vez(1), a veces(2), con frecuencia(3), muchas veces(4). Para la respectiva calificación, se suma la puntuación obtenida de los 25 enunciados, las puntuaciones oscilan 0 a 4 puntos por ítem, los mismos que se encuentran en la escala Likert, una vez que se obtiene la suma total, se obtiene el nivel de uso de acuerdo al puntaje obtenido.

- Uso ligero, es la utilización del juego como una distracción, la persona tiene control sobre su uso (1 a 25 puntos).
- Uso medio, donde la persona hace uso del juego de forma más frecuente, el lugar se torna más agradable y divertido; la persona puede jugar sin perder el control (26 a 50 puntos).
- Abuso, el juego se utiliza de forma más avanzada; la persona pierde el control sobre su uso y comienza a experimentar problemas (51 a 75 punto).
- Uso patológico, el uso del juego causa problemas significativos en la vida del jugador, hay una distorsión en sus relaciones sociales y familiares (76 a 100 puntos).

En Colombia se usó en el estudio “Conductas adictivas al juego Fortnite: evidencias experimentales de ejercicios de relajación en escolares” de (Álvarez y Andrade, 2019). El instrumento se sometió a la evaluación de cinco expertos especializados en la materia, de cuya aceptación se obtuvo el promedio de 94 % en su totalidad. Se evaluó las dimensiones: conducta compensatoria, emociones ante el juego y tiempo de permanencia. Para asegurar las respuestas del alumnado, este instrumento se aplicó a una muestra de 100 estudiantes, cuyo análisis obtuvo un Alfa e 0,93 y correlaciones aceptables en el análisis de asociación test – retest. La versión final para la investigación permitió aplicar 24 ítems y tres (3) valores de codificación de respuesta: nunca = 0 puntos, algunas veces = 1 punto; y siempre = 2 puntos.

3.6. Recolección de datos

Se procedió a gestionar la autorización para realizar la aplicación de los instrumentos en los participantes, asimismo, se coordinó la fecha para la aplicación de los instrumentos. Antes de la aplicación, se procedió a solicitar el consentimiento informado, así como expresar la confidencialidad de los datos brindados. Luego se procedió a elaborar una nómina de alumnos con sus correos electrónicos y después se aplicó la encuesta a los estudiantes de forma virtual, a través de un enlace unido a un Drive, el cual estaba conectado a una base de datos. La recolección de datos se realizó durante los meses de octubre y noviembre del 2020.

3.7. Análisis de datos

Los datos fueron procesados a través del software Microsoft Excel y el paquete estadístico SPSS 24.0. Una vez configurada y completada la base de datos, se procedió al análisis estadístico de los mismos, mediante pruebas estadísticas descriptivas y tablas de frecuencia e inferenciales. Para poder verificar los objetivos del estudio, se utilizó el estadístico de Chi Cuadrado, dado que algunas variables como el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, son nominales, por ende, no se realizó la prueba de normalidad.

Capítulo IV

Resultados y Discusión

4.1. Resultados

4.1.1. Análisis descriptivo

4.1.1.1. Tipos de funcionamiento, adaptabilidad y cohesión familiar.

La tabla 6 muestra los niveles del funcionamiento familiar y las dimensiones de la misma, en la cual se evidencia que, el 52.2% de los participantes manifiesta un rango medio en el funcionamiento familiar; mientras que, en la dimensión de cohesión, el 34.3% presenta un vínculo emocional desligada; y, en la dimensión adaptabilidad, el 49.4% muestra un funcionamiento familiar caótico.

Tabla 6

Tipos del funcionamiento, adaptabilidad y cohesión familiar

Variable	N	%
Funcionamiento familiar		
Balanceada	26	14.6
Extrema	59	33.1
Rango medio	93	52.2
Dimensión cohesión		
Desligada	61	34.3
Enredada	39	21.9
Separada	41	23.0
Unida	37	20.8
Dimensión adaptabilidad		
Caótica	88	49.4
Estructurada	29	16.3
Flexible	38	21.3
Rígida	23	12.9

4.1.1.2. Frecuencia de los estilos de crianza.

La tabla 7 muestra la frecuencia de los estilos de crianza de los estudiantes, en la cual se puede ver que, el 74.7% presenta un estilo autoritativo, mientras que solo hay un participante que presenta el estilo permisivo, reflejando en 0.6%. Asimismo, ningún participante evidenció un estilo de crianza negligente.

Tabla 7

Frecuencia de los estilos de crianza

Estilos de crianza	N	%
Autoritativo	133	74.7
Autoritario	16	9.0
Permisivo	1	0.6
Mixto	28	15.7
Negligente	0	0.0

4.1.1.3. Nivel de dependencia a los videojuegos.

Considerando la dependencia a los videojuegos, la tabla 8 muestra que el 70.2% de los participantes alcanzó un nivel de uso ligero; en la dimensión abstinencia, el 43.3% alcanzó niveles medios, el 42.1% niveles medios de abuso y tolerancia; en relación a los problemas asociados a los videojuegos, el 50.6% presenta niveles bajos y el 48.3% niveles medios en la dimensión dificultad de control.

Tabla 8

Frecuencia de la Dependencia de uso de Videojuegos y sus dimensiones

Variable	N	%
Dependencia a video juegos		
Uso ligero	125	70.2
Uso medio	35	19.7
Abuso	14	7.9
Uso patológico	4	2.2
Abstinencia		
Bajo	59	33.1
Medio	77	43.3
Alto	42	23.6
Abuso y tolerancia		
Bajo	66	37.1
Medio	75	42.1
Alto	37	20.8
Problemas asociados a los video juegos		
Bajo	90	50.6
Medio	47	26.4
Alto	41	23.0
Dificultad de control		
Bajo	50	28.1
Medio	86	48.3
Alto	42	23.6

4.1.1.4. Dependencia a videojuegos según el funcionamiento familiar

La tabla 9 evidencia que del 100% de los estudiantes que tuvieron un uso ligero de videojuegos, el 47.2% tienen un funcionamiento familiar de rango medio. De los que tuvieron un uso medio, el 57.1% tienen un funcionamiento familiar rango medio. De los que se encontraban en abuso de los videojuegos, el 85.7% tienen un funcionamiento familiar de rango medio. Por último, se observa que el uso patológico se presenta en un 50.0% en

aquellos que tienen una familia extrema y un 50.0% en aquellos con una familia en rango medio.

Tabla 9

Dependencia a los videojuegos según el funcionamiento familiar

Dependencia a videojuegos	Funcionamiento familiar						Total	
	Balanceada		Extrema		Rango medio			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Uso ligero	2	17.6%	44	35.2%	59	47.2%	125	100.0%
Uso medio	4	11.4%	11	31.4%	20	57.1%	35	100.0%
Abuso	0	0.0%	2	14.3%	12	85.7%	14	100.0%
Uso patológico	0	0.0%	2	50.0%	2	50.0%	4	100.0%

4.1.1.5. Dependencia a videojuegos según el estilo de crianza.

La tabla 10 evidencia que, el estilo de crianza autoritativo es el predominante en los cuatro niveles de uso de los videojuegos (uso ligero, uso medio, abuso y uso patológico), del cual, el 70.4% tienen un uso ligero de videojuegos, el 82.9% un uso medio, el 85.7% un abuso a los videojuegos, y el 100% usa de manera patológica los videojuegos.

Tabla 10

Dependencia a los videojuegos según el estilo de crianza

Estilos de crianza	Dependencia a videojuegos							
	Uso ligero		Uso medio		Abuso		Uso patológico	
	N	%	n	%	n	%	n	%
Autoritativo	88	70.4%	29	82.9%	12	85.7%	4	100.0%
Autoritario	12	9.6%	2	5.7%	2	14.3%	0	0.0%
Permisivo	1	0.8%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Mixto	24	19.2%	4	11.4%	0	0.0%	0	0.0%
Total	125	100.0%	35	100.0%	14	100.0%	4	100.0%

4.1.2. Análisis de correlación.

Para verificar los objetivos de la investigación, se utilizó el estadístico de Chi Cuadrado, dado que, algunas variables del estudio son nominales y cuyos resultados se reflejan en la tabla 11.

Al analizar los datos se puede verificar que, no existe asociación estadísticamente significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, con la dependencia a videojuegos ($p>0.05$); lo mismo ocurre entre el funcionamiento familiar y las dimensiones de dependencia a video juegos ($p>0.05$). Al considerar los estilos de crianza y las dimensiones abuso-tolerancia y dificultad de control, también se encuentra que no existe una asociación estadísticamente significativa ($p>0.05$), sin embargo, sí existe una asociación estadísticamente significativa entre el estilo de crianza con las dimensiones abstinencia y dificultad de control ($p<0.05$).

Tabla 11

Análisis de asociación de variables

Variables	Chi-cuadrado	
	valor	p
Dependencia a video juegos y funcionamiento familiar	9, 449a	0.150
Dependencia a video juegos y estilos de crianza	7,081a	0.629
Funcionamiento familiar y abstinencia	3, 204a	0.524
Estilo de crianza y abstinencia	16, 827a	0.010
Funcionamiento familiar y abuso-tolerancia	3, 691a	0.449
Estilo de crianza y abuso-tolerancia	9, 914a	0.128
Funcionamiento familiar y problemas asociados a los video juegos	5, 330a	0.255
Estilo de crianza y problemas asociados a los video juegos	8,056a	0.234
Funcionamiento familiar y dificultad de control	5, 649a	0.227
Estilo de crianza y dificultad de control	15, 237a	0.018

4.2. Discusión de los resultados

El objetivo general consistió en “determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza están asociados significativamente a la dependencia a los videojuegos en adolescentes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020”. Los resultados evidenciaron que, no existe relación entre las variables “funcionamiento familiar” y “dependencia a los videojuegos”; asimismo, no existe relación significativa entre las variables “estilos de crianza” y “dependencia a los videojuegos”. Estos resultados son similares a los encontrados por Barrios y Pérez (2018), en su tesis “Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes”, y por Callupe, Bach, y Randy (2020), en su tesis “Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria”. Ambos estudios concluyen que, no existe relación significativa entre funcionamiento familiar y la dependencia de videojuegos. Asimismo, Andrade, Carbonell y López (2018), en su estudio “Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos” concluyeron que, la edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia, no se relacionaron con el uso problemático de videojuegos. Por otro lado, Chávez y Saravia (2019) concluyeron que, existe una relación nula entre el estilo de crianza indulgente y la adicción a videojuegos.

Estos resultados no se condicen con lo encontrado por Cruz, Martínez, Garibay y Camacho (2011), quienes concluyeron que, sí existe asociación de adicción a internet y disfunción familiar en adolescentes cibernautas, donde dicha relación está asociada al uso mayor a 4 horas al día y con juegos moderadamente violentos. Igualmente, en el departamento de Cundinamarca, un estudio concluyó que, un aspecto esencial subyacente al comportamiento adictivo, es la ausencia emocional y/o física del padre donde la madre se ve sobrecargada en el cumplimiento de roles (Vargas et al., 2015). Además, se corroboró la

presencia de patrones existentes de familias con adicciones tales como: comunicación inadecuada, la presencia de triangulaciones, la falta de cohesión dada por la existencia de un patrón de relación desligado, el cambio de roles convencionales con respecto a género y ausencia de autoridad de reglas y límites. A su vez, Mamani (2017) en su estudio realizado en Perú, cuyo objetivo fue explicar si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes, encontró que las relaciones familiares influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes, ya que, en las familias de los adolescentes, se presentan relaciones conflictivas y violencia familiar, en un 57,3% y una comunicación agresiva en un 40,4%. Estos factores influyeron en la adicción a los videojuegos, ya que estos adolescentes pasan diariamente de 4 a 6 horas jugando. Del mismo modo, un estudio de Castaño y Páez (2019), cuyo objetivo fue analizar la relación entre variables familiares (funcionalidad familiar, satisfacción familiar y tipología familiar), con conductas adictivas (consumo de alcohol, sustancias psicoactivas ilícitas, adicción a internet), los resultados mostraron que, se encuentran relaciones significativas entre consumo de drogas y alcohol y la convivencia con hermanos, y para el caso de adicción a internet con tipología familiar. Así al producirse un estado emocional desagradable (ansiedad, irritabilidad, enfado, frustración), se pueden tomar conductas adictivas incluso con consecuencias físicas cuando una actividad particular es suspendida o repentinamente reducida. Asimismo, Mamani y Rojas (2020), en su tesis “Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes”, concluyeron que, existe relación significativa entre estilos de crianza y dependencia a los videojuegos.

Cabe añadir dos posibles razones que podrían explicar la no existencia de relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, con la dependencia a los videojuegos. La primera razón se refiere a la limitación principal del presente estudio, con respecto al tipo de muestra utilizada, por lo que los resultados deben interpretarse

cautelosamente en materia de generalización, ya que los de abuso y uso patológico solo corresponden al 10.1 % del total de la muestra y se ubican en área rural. Esto se explica a partir de lo manifestado en la investigación de Andrade et al. (2018), quienes afirman que, vivir en zonas urbanas incrementa la probabilidad de hacer un mayor uso problemático de los videojuegos. En segundo lugar, investigadores como Barrios y Pérez (2018), Buiza et al., (2017), Alonso (2018), Gonzálvez, Espada y Tejeiro (2017), Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades (2017) y Valido (2019), manifiestan que, la familia no es el único factor relacionado con la adicción a los videojuegos. A éste se añaden la falta de actividades gratificantes, tipo y tiempo de juego, factores sociales, económicos y personales como el género, la personalidad dependiente, características patológicas tales como ansiedad y depresión; además, de las pobres relaciones interpersonales, problemas educativos, así como la elevada disponibilidad, acceso sin restricción a dispositivos electrónicos y la sensación placentera por la liberación de dopamina en el cerebro ante la posibilidad de jugar.

Con respecto al primer objetivo específico, que consistió en determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abstinencia a los videojuegos, los resultados evidenciaron que, no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión abstinencia, sin embargo, sí existe relación significativa entre los estilos de crianza y la dimensión abstinencia. Estos resultados se asemejan a lo encontrado por Callupe, Bach y Randy (2020), en su investigación “funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria”, quienes encontraron que, no hay relación significativa entre funcionamiento familiar y la dimensión de abstinencia. Es importante tomar en cuenta que, en algunos casos, no son solo las circunstancias familiares, sino también las sociales y las personales, las que se relacionan para presentar problemas de adicción, ya que el problema no es el videojuego, sino

las relaciones que tenga el jugador, así lo afirma García (2009), en su tesis doctoral “videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares”.

En cuanto a los estilos de crianza, en el estudio “Riesgo de adicción a redes sociales y los estilos de crianza, en adolescentes del nivel secundario” de Roque (2018), se halló que existe relación significativa entre la dimensión abstinencia y estilos de crianza. El estudio de Risco (2020) denominado “Riesgo al trastorno de juego por internet y su relación con la función parental”, mostró vínculos con el riesgo a desarrollar IGD (trastorno de juego por internet, por sus siglas en inglés), con las funciones parentales de la madre (no hubo relación con las funciones parentales del padre) en tres áreas: prominencia, abstinencia y recaída. De este modo, se reportó que, la crianza ejercida por la madre tiene una relación directa con el riesgo a desarrollar IGD.

Vale la pena tener en cuenta que los estilos parentales caracterizados por comentarios desaprobativos, por utilizar más el castigo que el refuerzo, el rechazo, descuido e ignorancia sobre lo que hace el hijo, se relacionan con un mayor uso de los soportes tecnológicos. Contrariamente, las pautas educativas en las que se intenta promover el pensamiento independiente o la capacidad crítica y el apoyo emocional incondicional resultan ser claves para hacer un adecuado consumo de tecnologías (Garrote 2013).

En cuanto al segundo objetivo específico, que consistió en determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abuso y tolerancia, los resultados evidenciaron que, no existe relación significativa entre las variables, el funcionamiento familiar y la dimensión abuso y tolerancia; asimismo, tampoco existe relación entre las variables, estilos de crianza y la dimensión abuso y tolerancia. Con referencia al funcionamiento familiar y la dimensión abuso y tolerancia, la investigación “funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de

secundaria”, realizado por Callupe, Bach, y Randy (2020) concluyó que no existencia de relación significativa con la dimensión “abuso y Tolerancia”

Sin embargo, otros resultados no concuerdan como los encontrados por Blanco (2017), quien realizó un estudio con el objetivo de conocer de forma holística los efectos la adicción tiene en el contexto familiar, sobre todo a nivel relacional y de comunicación. Concluyendo que la adicción al juego, es capaz de “esquilmar” los mecanismos de comunicación, los cuales definen generalmente los procesos de relación en el contexto familiar, llevando así a la familia a lo largo del tiempo, a un constante conflicto y estrés. Es decir, como resultado del abuso y tolerancia donde se requiere jugar progresivamente cada vez más tiempo y de forma excesiva, para conseguir los efectos de cambio del estado de ánimo que se lograban anteriormente.

En cuanto al tercer objetivo específico, que consistió en determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión problemas asociados a los videojuegos, los resultados evidenciaron que, no existe relación entre el funcionamiento familiar y los problemas asociados a los VDJ; tampoco existe relación entre, los estilos de crianza y dimensión problemas asociados a los VDJ. Estos resultados concuerdan con lo encontrado por Callupe, Bach y Randy (2020), en su investigación “funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes”, quienes concluyeron que, no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión problemas asociados a los videojuegos. De lo cual el abuso y la Tolerancia son problemas asociados a la adicción a los videojuegos. García (2009) en su tesis doctoral afirma que, en algunos casos son las circunstancias personales, sociales y no solo familiares las que pueden estar relacionadas con dicha adicción.

Estos resultados no concuerdan con los hallazgos encontrados por Ruiz y Plata (2015), quienes evidenciaron que, la falta de tiempo compartido entre padres e hijos, ocasiona que los

jóvenes recurran al uso de videojuegos, así que se recomendó a los padres que deberían ser más participativos en el uso del tiempo libre, particularmente, en el uso de videojuegos verificando el tipo, la edad y el contenido.

Con respecto al cuarto objetivo específico, que consistió en determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión dificultad de control, los resultados evidenciaron que, no existe relación entre el funcionamiento familiar y la dificultad de control, pero sí existe relación entre los estilos de crianza y la dificultad de control. Respecto al funcionamiento familiar y esta dimensión, el estudio de Callupe, Bach, y Randy (2020), “funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020”, concluye que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión “dificultad de control”. De igual forma, Caballero y Castillo (2016) en su tesis “Funcionamiento familiar y autocontrol en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa nacional de Lima este, 2015”, no encontraron relación entre el funcionamiento familiar y el autocontrol, probablemente porque hay factores internos y externos que influyen en la conducta aprendida de los adolescente, como los medios de comunicación, compañeros de clase, tecnología, clima escolar, relaciones interpersonales y rasgos personales de los alumnos.

Con relación a la relación significativa de estilos de crianza y la dimensión dificultad de control, Estévez y Calvete (2017), en su estudio “Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza”, afirman que, cuando los padres y madres son consistentes, cariñosos y permisivos, frente a fríos o excesivamente estrictos, sus hijos e hijas, tienen mayor probabilidad de desarrollar un elevado sentido de control y confianza, cuando lleguen a ser adultos, más que sentimientos de depresión. Asimismo, Córdova (2014) en su estudio “Estilos de crianza vinculados a

comportamientos problemáticos de niñas, niños y adolescentes”, aduce que la permisividad excesiva parece tener efectos negativos, favoreciendo a los hijos tengan una conducta más inmadura, con escaso autocontrol, falta de independencia y disposición para tomar responsabilidades; además, los niños cuyos padres no muestran afecto, ni ejercen un control adecuado, son negligentes y no implicados en la educación y relación con sus hijos, tienden a presentar impulsividad y baja tolerancia a la frustración. Además, los estilos o comportamientos que los padres utilizan en los procesos de socialización de los hijos, definen pautas de incidencia cierta en los comportamientos de los hijos. Por otro lado, García afirma que los chicos pasan mucho tiempo en los videojuegos, porque les gusta y porque se les deja hacerlo. En efecto, es necesario que los padres ejerzan control sobre sus hijos, ya que son los padres o tutores son los únicos responsables (2009, p. 149).

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- a) No existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dependencia a los videojuegos, en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita –Colombia 2020, ya que el valor de p fue $> \alpha$ (0.05).
- b) No existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la abstinencia, ya que el valor de p fue $> \alpha$ (0.05); pero, si existe relación entre los estilos de crianza y la dimensión abstinencia, en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia, ya que el valor de p fue $< \alpha$ (0.05).
- c) No existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con el abuso y tolerancia, en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020, ya que el valor de p fue $> \alpha$ (0.05).
- d) No existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con los problemas asociados a los videojuegos, en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020, ya que el valor de p fue $> \alpha$ (0.05).
- e) No existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y la dimensión dificultad en el control, en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa

Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020, ya que el valor de p fue $> \alpha$ (0.05); pero, si existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, ya que el valor de p fue $< \alpha$ (0.05).

5.2. Recomendaciones

De acuerdo a los resultados encontrados se recomienda lo siguiente:

- a) A la Institución Educativa, desarrollar programas y/o talleres para docentes, padres de familia y alumnos sobre temas referentes a videojuegos, relaciones familiares y estilos de crianza, con el fin de prevenir y evitar el abuso a futuro de los videojuegos.
- b) Ampliar el estudio de las variables en cuestión, mediante la aplicación de otras escalas y una población más amplia, para reafirmar la validez de los resultados.
- c) Realizar futuras investigaciones que consideren la participación de instituciones privadas, que generalicen o discutan los hallazgos.
- d) Realizar programas de tutoría escolar y acompañamiento familiar, mediante terapias psicológicas en los jóvenes que presentan abuso y uso patológico de los videojuegos.

Referencias

- Aguilar, C y Pacheco M. (2017). *Funcionamiento Familiar según el modelo de Olson en Adolescentes Tardíos* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21878/1/TESIS.pdf>
- Alave, I. y Pampa, S. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este* (Tesis de pregrado). Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/996/Sara_Tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Alonso, J. (2018). *Videojuegos: La puerta de entrada a la patologización del entretenimiento* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/13404/Videojuegos%20la%20puerta%20de%20entrada%20a%20la%20patologizacion%20del%20entretenimiento.pdf?sequence=1>
- Alvarez, J y Andrade, P. (2019) *Conductas adictivas al juego fortnite: evidencias experimentales de ejercicios de relajación en escolares*. *Drugs and addictive behavior*. 4(2), 246-267. Recuperado de <https://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/DAB/article/view/3369/pdf>
- Álvarez, M. (2018). *Validez y Confiabilidad del test de Funcionamiento Familiar -FF-SIL en estudiantes universitarios de una institución pública y privada de Lima* (Tesis de segunda especialidad profesional). Recuperado de http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/2870/UNFV_Alvarez_machuca_militza_carmen_virginia_segunda_especialidad_profesional_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvarez, S. y Salazar, C. (2018). *Funcionamiento Familiar y Bienestar Psicológico en*

- Adolescentes de una Comunidad Vulnerable* (Tesis de maestría). Recuperado de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7842/1/2018_funcionamiento_familiar_bienestar.pdf
- Carbonell, X., y López, V. (2018). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Salud y drogas*, 19 (1), 1-10. doi: 10.21134/haaj.v19i1.391
- Ángel, R. (2018) Estrategias de Adaptación en las familias transnacionales entre Colombia y España con el uso de las TIC (Tesis de pregrado). Recuperado de: https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1387/1/DEA-spa-2018-Estrategias_de_adaptacion_en_las_familias_trasnacionales_entre_Colombia_y_Espa%C3%B1a
- Arango, G., Bringue, X. y Sadaba, C. (2010). Generación interactiva en Colombia: los adolescentes antes de internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas rumbos sentidos común*. 9 (17), 45-56. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1692-25222010000200004
- Arciniegas, M., Puentes, A., Trujillo, E., Gamba, M., Gutiérrez, C. y Beltrán, A. (2018). Estilos parentales, función familiar y rendimiento académico: un estudio de caso de seis familias de un colegio público en Bogotá, Colombia. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, 9 (2), 4-36. doi: 10.18175/VyS9.2.2018.02
- Artezano, F. (2020). *Adicción a videojuegos en adolescentes en un Colegio Nacional de Huancayo-2018* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/1917/ARTEZANO%20ROJAS%20TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Avendaño, R. González, N. y Pohls, A. (2013). Videojuegos: Entre la salud y la adicción.

- Primer Congreso Estudiantil de Investigación del Sistema Incorporado 2013.*
Recuperado de <http://vinculacion.dgire.unam.mx/vinculacion-1/Memoria-Congreso-2013/trabajos-areas-convergentes/8.pdf>
- Barreto, E., López, G., y Navarro, M. (2018). *Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público Lima, junio – agosto 2017* (Tesis de pregrado). Recuperado de: http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/3784/Relacion_BarretoOyola_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrios, K. y Pérez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del Distrito de José Luis Bustamante y Rivero* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7405/PSbacok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Becoña, E. (2001). *Bases teóricas que sustentan los programas de prevención de Drogas.* España. Imprenta Nacional del Boletín Oficial del Estado. Recuperado de <http://www.cedro.sld.cu/bibli/i/i4.pdf>
- Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital* (14), 159-179. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Betancurt, A., Chanci, D., Palacio, E., Arcilla, J. (2020) *Adicción a los videojuegos en Colombia: conceptualización dinámica del problema.* (Trabajo de monografía) Universidad Nacional de Colombia, Medellín. Recuperado de <https://www.docsity.com/es/adiccion-a-los-videojuegos-en-colombia-aproximacion/5360236/>
- Blanco, M. (2017). Problemática familiar y adicción al juego: Consecuencias familiares derivadas de la adicción. *Dialnet Revista Española de drogodependencias*, 2 (4), 35-47.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6264285>

Blanco, P., Rodríguez, I. y Martos, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego.

Factores que determinan su relación. *Health and Addictions*, 16 (2), 81-91. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf>

Borja, A. (2012). *Dinámica familiar* (Tesis de Pregrado). Recuperado de:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/6493/2/TESIS%20DINAMICA%20FAMILIAR%20OFICIAL.pdf>

Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M. y Hernández, I.

(2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas Video gaming: A hobby with neuropsychiatric implications. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136. doi: 10.1016/j.pse.2017.05.001

Caballero, L. y Castillo, R. (2016) *Funcionamiento familiar y autocontrol en estudiantes del nivel secundario de una institución educativa nacional de Lima este, 2015*. (Tesis de pregrado). Recuperado de

https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/201/Lluliana_Tesis_bachiller_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Casas, J., Ceñal, M., Del Rosal, T., Jurado, J. y De la Serna, O. (2006). Conceptos esenciales

de la adolescencia. Criterios cronológicos, físicofuncionales, psicológicos y sociales.

Medicine, 9(61), 3931-3937. Recuperado de

<https://www.sciencedirect.com/sdfe/pdf/download/eid/1-s2.0-S0211344906743570/first-page-pdf>

Castaño, J. y Páez, M. (2019). Funcionalidad familiar y tendencias adictivas a internet y a

sustancias psicoactivas en estudiantes universitarios. *Psicología desde el Caribe*, 36(2),

177-206. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/psdc/v36n2/2011-7485-psdc-36-02-177.pdf>

- Castilla, H., Caycho, T., Shimabukuro, M., y Valdivia, A. (2014). Percepción del funcionamiento familiar: Análisis psicométrico de la Escala APGAR-familiar en adolescentes de Lima. *Propósitos y Representaciones*, 2(1), 49-78. Recuperado de <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/53/128>
- Callupe, B. Bach, S y Randy, B. (2020) *Funcionamiento familiar y dependencia de videojuegos en estudiantes de secundaria de una institución educativa de Huancayo, 2020*. (Tesis de Pregrado). Recuperado de <file:///C:/Users/TATY%20FAGUA/Downloads/TESIS%20Funcionamiento%20familiar%20y%20videojuegos.pdf>
- Centro Estatal de Vigilancia Epidemiológica y Control de Enfermedades [CEVECE] (2017). *Adicción a los Videojuegos*. Recuperado de <https://salud.edomex.gob.mx/cevece/documentos/tripticos/2017/Semana%2032.pdf>
- Chávez, M. y Saravia, U. (2019). *El estilo de crianza indulgente y la adicción a los videojuegos en estudiantes del 5° y 6° grado de primaria de la Institución Educativa "Sebastián Barranca" n° 23001 – Av. América n° 115 – Chincha Alta, durante el año 2019* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.autonmadeica.edu.pe/bitstream/autonmadeica/631/1/Chavez%20moquillaza%20miguel%20-%20saravia%20s%20c%2081nchez%20ulises%20edmund.pdf>
- Chinchilla, R. (2015). Trabajo con una familia, un aporte desde la orientación familiar. *Revista Electronica Actualidades investigativas en Educación*, 15(1), 1-27. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/447/44733027039.pdf>
- Chóliz, M y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. *Anales de Psicología*, 27 (2), 418-426. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cordova, J. (2014). *Estilos de crianza vinculados a comportamientos problemáticos de*

- niñas, niños y adolescentes*. (Tesis Maestría en Salud Mental). Recuperado de http://lildbi.fcm.unc.edu.ar/lildbi/tesis/cordoba_julia.pdf
- Crespo, S. (2018). *Adolescencia, violencia y redes sociales virtuales: un análisis psicosocial* (Tesis doctoral). Recuperado de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6365/crespo-ramos-tesis-17-18.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz, V., Martínez, M., Garibay, L., y Camacho, N. (2011). Comparación del perfil de funcionamiento familiar en los adolescentes con y sin drogadicción de un colegio de bachilleres. *Revista el Sevier*, 43(2), 89-94. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656710001988>
- Díaz, K. (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* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1843/MDdirekg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Durán, Y., Lopera, M., Muñoz, Y. y Rojas, F. (2015). *Dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una institución educativa oficial del municipio de Bello* (Tesis de pregrado). Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4204/TP_DuranYuvis_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- El Universal. (08 de Febrero de 2017). *La adicción a los videojuegos*. Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.co/salud/la-adiccion-los-videojuegos-246159-DWEU355655#l>
- Estevez y Calvete (2007). Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza. *Clínica y Salud*, 18 (1), 23-43.

Recuperado de <https://scielo.isciii.es/pdf/clinsa/v18n1/v18n1a03.pdf>

Etxeberria, F. (2009). Videojuegos violentos y agresividad Pedagogía Social. *Revista Interuniversitaria*, 18, 2011, 31-39. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>

Farfán, L. y Muñoz, E. (2018). *Dependencia a videojuegos en estudiantes del VII ciclo de educación básica regular de una institución educativa privada y una institución educativa nacional, Chiclayo 2016* (Tesis de pregrado). Recuperado de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1146/1/TL_FarfanChambergLuciana_Mu%c3%b1ozGamarraEliana.pdf.pdf

Fernández, M., Masjuan, N., Costaball, D., Graco, C (2015) Funcionamiento Familiar y trastornos de la conducta alimentaria. Una investigación desde el Modelo Circumplejo. *Ciencias psicológicas*, 9 (2), 153-162. Recuperado de <http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v9nspe/v9nspea05.pdf>

Ferreira, A. (2003). *Sistema de interacción familiar asociado a la autoestima de menores en situación de abandono moral o prostitución*. (Tesis de Doctorado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima. Perú. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/237024584_El_sistema_de_interaccion_familiar_asociado_a_la_autoestima_de_menores_en_situacion_de_abandono_moral_o_prostitucion

Flores, R. (2020). *Asociación entre adicción a internet y función familiar en adolescentes cibernautas del mercado de Arequipa, febrero 2020* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10940/MCflpari1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista Chilena de Pediatría*, 86(6), 436-443. Recuperado de:

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062015000600010

Galán, E. (2019). *Funcionamiento familiar y estilos de vida promotores de salud en las familias de pacientes con cáncer de colon y recto* (Tesis de pregrado). Recuperado de

<https://zaguan.unizar.es/record/78876/files/TESIS-2019-076.pdf>

Gallego, M. y León, E. (2012) *Adaptabilidad y Cohesión en un grupo de familias desplazadas en el municipio de Zipaquirá* (Tesis de Pregrado). Recuperado de:

<https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/4365>

García, B. (2009) *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares* (Tesis Doctoral). Recuperado de

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/3722/25737_garcia_gigante_benjamin.pdf

Garrote, G. (2013) *Uso y abuso de tecnologías en adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante* (Tesis doctoral). Recuperado de

<file:///C:/Users/TATY%20FAGUA/Desktop/TESIS%20MAMA/ABUSO%20DE%20TECNOLOGIAS%20EN%20EL%20ADOLESCENTE.pdf>

Garzón, M. (2017). El Poder del Marketing en los Videojuegos. *Universidad Libre de Colombia*. Recuperado de:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11273/El%20poder%20del%20Marketing%20en%20los%20Videojuegos%20Miguel%20Garzon%20FINAL.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3), 180-185.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289151752005>

Güemes, M., Ceñal, M. e Hidalgo, M. (2017). Desarrollo durante la adolescencia. Aspectos

- físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 21(4), 233–244. Recuperado de https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2017/xxi04/01/n4-233-244_InesHidalgo.pdf
- Gutiérrez, B. (2017). *Relación entre tipo de apego, estilo de crianza y conductas adictivas en un adolescente. Estudio de caso único* (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/8273/133885.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernanz, M. (2015). Adolescente y nuevas adicciones. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 35(126), 309-322. Recuperado de <http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v35n126/original5.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: MacGrawhill.
- Iglesias, L. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 17(2). Recuperado de <https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2013/xvii02/01/88-93%20Desarrollo.pdf>
- Jorge, E. y González, C. (2017). Estilos de crianza parental: una revisión teórica. *Informes Psicológicos*, 17(2), pp. 39-66. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7044268>
- Jiménez, M. (2009-2010). Estilos Parentales y su implicación en diferentes trastornos. Recuperado de <https://www.fapacealmeria.es/wp-content/uploads/2016/12/ESTILOS-EDUCATIVOS.pdf>
- Lancheros, M., Amaya, M. y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños – adolescentes: una revisión sistemática. *TOG (A Coruña)*, 11(20), pp. 1-22. Recuperado de <http://www.revistatog.com/num20/pdfs/revision2.pdf>
- López, J., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L. e Ibañez, M. (2020). Causas y consecuencias

psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Ágora de Salud*, 7(15), 147-153. Recuperado de <https://1library.co/document/y969dxly-causas-consecuencias-psicosociales-uso-patologico-videojuegos-adolescentes.html>

López, L., Huamani, M. (2017) *Estilos de crianza parental y problemas de conducta en adolescentes de una I.E. Pública de Lima Este, 2016*. (Tesis de Pregrado) Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/394/Luz_del_Pilar_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani, D. (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*” (Tesis de Pregrado). Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6609/Mamani_Yucra_Dina_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mamani, R y Rojas S (2020). *Dependencia a los videojuegos y estilos de crianza parental en los adolescentes de Lima Este*. (Tesis de pregrado). Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/3782/Roy_Trabajo_Bachiller_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marco, C. y Chóliz, M. (2017). Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. *Terapia psicológica*, 35(1), 57-69. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/terpsicol/v35n1/art06.pdf>

Martínez, W. (2018). *Programa de funcionamiento familiar saludable en la Institución educativa municipal Juan XXIII del municipio de Facatativá* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.ucundinamarca.edu.co/bitstream/handle/20.500.12558/1629/PROGRAMA%20DE%20FUNCIONAMIENTO%20FAMILIAR%20SALUDABLE%20EN%20>

LA%20INSTITUCI%C3%93N%20EDUCATIVA%20MUNICIPAL%20JUAN%20XX
III%20DE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Matalinares, M., Díaz, G., Raymundo, O., Baca, D., Fernández, E., Uceda, J., Leyva, V., Sánchez, E., Villavicencio, N., Yaringaño, J., Torre, J., Encalada, M. y Díaz, A. (2013). Influencia de los estilos parentales en la adicción al Internet en alumnos de secundaria del Perú. *Revista IIPSI*, 6(2), 195-220. Recuperado de doi: 10.15381/rinvp.v16i2.6554
- Medina, G. (2019). *Funcionalidad familiar y satisfacción familiar en adolescentes de tercer año de bachillerato de la unidad educativa Santa Rosa* (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2920/1/77086.pdf>
- Merino, C. y Arndt, S. (2004). Análisis factorial confirmatorio de la Escala de Estilos de Crianza de Steinberg: validez preliminar de constructo. *Revista De Psicología*, 22(2), 189-214. Recuperado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/6857/6991>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* (21), 43-49. Recuperado de <https://www.rdalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Monstruo. (2 de octubre de 2018). Top de los países que más juegan videojuegos en América Latina. *Caltiki magazine*. Recuperado de <http://caltiki-magazine.com/top-de-los-paises-que-mas-juegan-videojuegos-en-america-latina/>
- Newzoo (2019). Global games market report. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>
- Oliva, E, Villa, V, (2013). Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización, *Justicia Juris* (10) 1, 11-20. Recuperado de

<http://www.scielo.org.co/pdf/jusju/v10n1/v10n1a02.pdf>

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. Humphreys, G. 97, 382-383. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>

Ortega, T., De la Cuesta, D. y Diaz, C. (1999). Propuesta de un instrumento para la aplicación del proceso de atención de enfermería en familias disfuncionales. *Revista Cubana de Enfermería*, 15(3), 164-168. Recuperado de <http://scielo.sld.cu/pdf/enf/v15n3/enf05399.pdf>

Ortuño, J. (2014) *Adolescencia. Evaluación del ajuste emocional y comportamental en el contexto escolar (Tesis doctoral)*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/42271.pdf>

Remigio, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de Los Olivos, 2017* (Tesis de pregrado). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11347/Remigio_VJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivas, M. Amrader, M. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica* (Tesis de Pregrado). Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf>

Rivera, E. Torres, V. (2018) Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el desarrollo Educativo* (8) 16. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267

Risco, S. (2020). *Riesgo al trastorno de juego por internet y su relación con la función parental*. (Tesis de pregrado). Recuperado de

http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17272/RISCO_MARTINEZ_SEBASTIAN_GUILLERMO2.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Romero, D. y Vaca, P. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología Universidad Católica de Colombia*, (10)1, 35-48. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/242648923_Construccion_de_significados_frente_a_los_contenidos_violentos_de_los_videojuegos_en_ninos_de_11_a_14_anos
- Roque, E. (2018). *Riesgo de adicción a redes sociales y los estilos de crianza, en adolescentes del nivel secundario de una institución educativa privada de Lima, 2018* Autores: (Tesis de Pregrado). Recuperado de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/1708/Elquin_Tesis_Licenciatura_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, B, y Plata, M. (2015). *Factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París de la ciudad de Ibagué - Tolima – 2014* (Tesis de pregrado). Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/3462/65782222.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, E., Hervás, N., Molin, B., Reyes, G, Gradolí, V., Morales, E. (2002). Modelos Teóricos y aplicados en la adicción a drogas. *Información psicológica*. 80. 51-59. Recuperado de <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:rIdT1PB5IREJ:www.informacionpsicologica.info/OJSmottif/index.php/leonardo/article/download/420/365+ycd=1yhl=esyct=clnkygl=co>
- Santos, M. (2015) *Estilos de crianza de los padres de familia de los alumnos de 5to. grado de educación primaria del colegio Santa Margarita de Lima.*(Tesis de pregrado)

- Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3194/MAE_EDUC_148.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Sigüenza, W. (2015). *Funcionamiento familiar según el modelo circunplejo de Olson* (Tesis de Maestría). Recuperado de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21878/1/TESIS.pdf>
- Torío, S., Peña, J. y Rodríguez, M. (2008). Estilos educativos parentales. Revisión bibliográfica y reformulación teórica. *Teoría de la Educación*, 1(20), 151-178. Recuperado de <https://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/viewFile/988/1086>
- Ubaque, D. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años* (Tesis de Pregrado). Recuperado de <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNICEF. (2011). *Desarrollo adolescente y derechos humanos*. Caracas: Editorial Ignaka, C.A. Recuperado de https://www.unicef.org/venezuela/spanish/Desarrollo_Adolescente_y_DDHH_F.pdf
- Universidad de Chile. (jueves 3 de enero 2019). Trastorno por videojuegos: una enfermedad mental al alza entre adolescentes y niños. *Noticias*. Recuperado de: <https://www.uchile.cl/noticias/150624/trastorno-por-videojuegos-una-enfermedad-mental-al-alza>
- Valido, A. (2019). Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes (Tesis de Maestría). Recuperado de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/14804/Factores%20asociados%20a%20la%20adiccion%20a%20los%20videojuegos%20en%20adolescentes..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Vallejos, M, Capa W. (2010) Adicción y factores predictores. *Revista Psicología* 18 (1), 103-110. Recuperado de <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa María del Triunfo, 2017* (Tesis de Pregrado). Recuperado de <http://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/AUTONOMA/558/1/RAQUEL%20PAOLA%20VARA%20SALAS.pdf>
- Vargas, H. (2014). Tipo de familia y ansiedad y depresión. *Rev Med Hered.* 25: 57-59
Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v25n2/v25n2e1.pdf>
- Vargas, P., Parra, D., Arevalo, K., Cifuentes, L., Valero, J. y Sierra, M. (2015). Estructura y tipología familiar en pacientes con dependencia o abuso de sustancias psicoactivas en un centro de rehabilitación de adicciones en el Municipio de Chía, Cundinamarca. *Revista Colombiana de Psiquiatría* 15(3), 166–176. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rcp/v44n3/v44n3a07.pdf>
- Villanueva, I., Guzmán, P., Alonso, M., Beltrán, F., Gómez, Y. y Pérez, I. (2011). Funcionamiento familiar en familias víctimas de abuso sexual intrafamiliar-incesto. *Psicogente*, 14(25), 100-121. Recuperado a partir de <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/download/1860/1776>
- White, E. (1964) *Conducción del Niño*. Washington DC: Ellen G. White Estate, Inc.
Recuperado de [https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_CN\(CG\).pdf](https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_CN(CG).pdf)
- White, E (1967) *Mensajes para los Jóvenes*. Washington DC: Ellen G. White Estate, Inc.
Recuperado de: [https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_MJ67\(MYP\).pdf](https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_MJ67(MYP).pdf)
- White, E (2007a). *Mente Carácter y Personalidad*. (Tomo 1). Washington DC: Ellen G. White Estate, Inc. Recuperado de: [https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_1MCP\(1MCP\).pdf](https://egwwritings-a.akamaihd.net/pdf/es_1MCP(1MCP).pdf)

- White, E. (2007b). *Mente Carácter y Personalidad*. (Tomo 2). Washington DC: Ellen G. White Estate, Inc. Recuperado de [https://egw writings-a.akamaihd.net/pdf/es_2MCP\(2MCP\).pdf](https://egw writings-a.akamaihd.net/pdf/es_2MCP(2MCP).pdf)
- White, E (2008) *Patriarcas y Profetas*. Recuperado de [https://egw writings-a.akamaihd.net/pdf/es_PP54\(PP\).pdf](https://egw writings-a.akamaihd.net/pdf/es_PP54(PP).pdf)
- Zicavo, N., Palma, C. y Garrido, G. (2012). Adaptación y validación del Faces-20- ESP: Reconociendo el funcionamiento familiar en Chillán, Chile. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), 219-234. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a14.pdf>

Anexos

Anexo 1 – Matriz de consistencia

Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Metodología
¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza en la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020?	Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza están relacionados significativamente a la dependencia de los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	El funcionamiento familiar y estilos de crianza se relacionan significativamente con la dependencia a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	Diseño, no experimental, de corte transversal
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	
¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión abstinencia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020?	Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abstinencia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abstinencia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	
¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020?	Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión abuso y tolerancia en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	
¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020?	Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión problemas asociados a los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión problemas asociados con los videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	
¿Existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza con la dimensión dificultad en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020?	Determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión dificultad de control en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	El funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan significativamente con la dimensión dificultad de control en los estudiantes de bachillerato de la Institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita – Colombia 2020.	

Anexo 2 - Escala de estilos de crianza de Steinberg, adaptada por César Merino 2009

I. Consentimiento informado

Cordial Saludo, mi nombre es Nubia Yanneth Fuentes Arismendy, estudiante de maestría en Psicología de la Universidad Peruana Unión. Estos cuestionarios (cuestionario a padre de familia y su hijo (a), hace parte de una investigación que tiene como propósito determinar la asociación entre funcionamiento familiar y estilos de crianza con el uso de videojuegos. Esta encuesta es anónima y los datos suministrados serán utilizados solo con fines estadísticos. Comenzar a desarrollar el cuestionario declara mi consentimiento para participar como padre y también aplicar el cuestionario a mi hijo(a).

II. Instrucciones

Responde las siguientes preguntas sobre los padres o apoderados con los que tú vives, si pasas más tiempo en una casa o en otra, y sobre las personas que conoces mejor. Es importante que seas sincero.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. Muy desacuerdo | 3. Algo de acuerdo |
| 2. Algo desacuerdo | 4. Muy de acuerdo |

1	¿Puedo contar con la ayuda de mis padres si tengo algún tipo de problema?	1	2	3	4
2	Mis padres dicen o piensan que uno no debería discutir con los adultos.	1	2	3	4
3	Mis padres me animan para que haga lo mejor que pueda en las cosas que yo haga.	1	2	3	4
4	Mis padres dicen que uno debería no seguir discutiendo, y ceder, en vez de hacer que la gente se moleste con uno.	1	2	3	4
5	Mis padres me animan para que piense por mí mismo.	1	2	3	4
6	Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me hacen la vida "difícil".	1	2	3	4
7	Mis padres me ayudan con mis tareas escolares si hay algo que no entiendo.	1	2	3	4
8	Mis padres me dicen que sus ideas son correctas y que yo no debería contradecirlas.	1	2	3	4
9	Cuando mis padres quieren que haga algo, me explican por qué	1	2	3	4
10	Siempre que discuto con mis padres, me dicen cosas como, "lo comprenderás mejor cuando seas mayor".	1	2	3	4
11	Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me animan a tratar de esforzarme.	1	2	3	4
12	Mis padres no me dejan hacer mis propios planes y decisiones para las cosas que quiero hacer.	1	2	3	4
13	Mis padres conocen quiénes son mis amigos.	1	2	3	4
14	Mis padres actúan de una manera fría y poco amigable si yo hago algo que no les gusta.	1	2	3	4
15	Mis padres dan de su tiempo para hablar conmigo.	1	2	3	4
16	Cuando saco una baja nota en el colegio, mis padres me hacen sentir culpable.	1	2	3	4
17	En mi familia hacemos cosas para divertirnos o pasarla bien juntos.	1	2	3	4
18	Mis padres no me dejan hacer algo o estar con ellos cuando hago algo que a ellos no les gusta.	1	2	3	4

1: Tan tarde como yo decida

3: 10:00p.m. a 10:59 p.m.

5: 8:00p.m. a 8:59 p.m.

7: No estoy permitido

2: 11:00p.m. a más

4: 9:00p.m. a 9:59 p.m.

6: Antes de las 8:00 p.m.

19	En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de la casa de LUNES A JUEVES?	1	2	3	4
20	En una semana normal, ¿Cuál es la última hora hasta donde puedes quedarte fuera de la casa en un viernes o sábado por la noche?	1	2	3	4

1: No tratan

2: Tratan un poco

3: Tratan bastante

21	¿Qué tanto tus padres TRATAN de saber dónde vas en la noche?	1	2	3	4
21	¿Qué tanto tus padres TRATAN de saber lo que haces con tu tiempo libre?	1	2	3	4
21	¿Qué tanto tus padres TRATAN de saber dónde estás mayormente, en las tardes después del colegio?	1	2	3	4

1: No saben

2: Saben un poco

3: Saben bastante

22	¿Qué tanto tus padres REALMENTE saben dónde vas en la noche?	1	2	3	4
22	¿Qué tanto tus padres REALMENTE saben lo que haces con tu tiempo libre?	1	2	3	4
22	¿Qué tanto tus padres REALMENTE saben dónde estás mayormente en las tardes después del colegio?	1	2	3	4

Anexo 3 – Escala de evaluación de cohesión y adaptabilidad familiar

I. Datos sociodemográficos

1. Sexo: (F) (M)
2. Edad:
3. Vivo con: (mamá) (papá) (hermanos) Otros.....
4. Grado y sección:

II. Instrucciones

A continuación, encontraras una serie de frases que describen como es tu familia, responde que tan frecuente se dan estas conductas.

- 1. Casi nunca. 2. Pocas veces. 3. Algunas veces. 4. Muchas veces. 5. Casi siempre**

N°	Describe como es su familia real	1	2	3	4	5
1	Nos pedimos ayuda entre nosotros cuando la necesitamos.					
2	Cuando surge un problema se tiene en cuenta la opinión de los hijos.					
3	Se aceptan las amistades de los demás miembros de la familia.					
4	A la hora de establecer normas de disciplina, se tiene en cuenta la opinión de los hijos.					
5	Preferimos relacionarnos con la familia más cercana (tíos, abuelos, primos).					
6	Diferentes personas de nuestra familia mandan en ella.					
7	Nos sentimos más próximos a nosotros que entre personas que no pertenecen a nuestra familia.					
8	Nuestra familia cambia la manera de realizar las distintas tareas o quehaceres.					
9	Nos gusta pasar el tiempo libre juntos.					
10	Padres e hijos comentamos juntos los castigos.					
11	Nos sentimos muy unidos entre nosotros.					
12	En nuestra familia los hijos también toman decisiones.					
13	Cuando la familia tiene que realizar alguna actividad conjunta, todos los miembros participan.					
14	En nuestra familia las normas o reglas pueden cambiarse.					
15	Se nos ocurren fácilmente cosas que hacer en común.					
16	Nos turnamos las responsabilidades de la casa entre los distintos miembros de la familia.					
17	A la hora de tomar decisiones nos consultamos entre nosotros.					
18	Es difícil saber quién manda en nuestra familia.					
19	El sentimiento de unión familiar es muy importante para nosotros.					
20	Es difícil decir que tarea realizar cada miembro de la familia.					
Cohesión (Puntajes impares) = Tipo:						
Adaptabilidad (Puntajes pares) = Tipo:						

Anexo 4 - Test de dependencia a videojuegos (Adaptado por Sala y Merino, 2017)

Instrucciones: Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo, con las frases sobre el uso que haces de los videojuegos (con cualquier equipo electrónico).

TD - Totalmente en Desacuerdo

ED - En desacuerdo

N - Neutral

DA - De acuerdo

TA - Totalmente de acuerdo

Nº	Preguntas	TD	ED	N	DA	TA
1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé.					
2	Si no me funciona la videoconsola o el PC le pido prestada una a familiares o amigos.					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos.					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando estoy haciendo otras cosas (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.).					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer.					
7	Me irrita/enfada cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC.					
8	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé.					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato.					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, avanzar, ganar prestigio, etc. en los videojuegos.					
11	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar.					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos.					
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio.					
14	Cuando me encuentro mal me refugio en mis videojuegos.					

Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación en la siguiente escala.

Nunca = N Raras vez = RV A veces = AV Con frecuencia = CF Muchas veces = MV

Nº	Preguntas	N	RV	AV	CF	MV
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego.					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas.					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC.					
18	Cuando estoy aburrido me pongo a jugar con un videojuego.					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos.					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo a jugar un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo.					
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme a jugar con mis videojuegos.					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo).					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.).					
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme.					

Anexo 5 - Autorización de la institución



REPÚBLICA DE COLOMBIA- DEPARTAMENTO DEL TOLIMA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICA MORENO Y ESCANDÓN
SAN SEBASTIÁN DE MARIQUITA

SITUACIÓN LEGAL: Resolución No 6998 de noviembre 15 de 2017

Registro DANE N° 173443000277 -Registro Educativo N° 12233

NIT: 809.002.832-5



339 -RS 522

San Sebastián de Mariquita, Tolima, 4 de diciembre de 2020

Asunto: Otorgamiento de permiso a Estudiante de Maestría en terapia familiar.

Es grato informarles que la Aspirante a Magister NUBIA YANNETHH FUENTES ARISMENDI, recibió permiso por parte de la Gestión Directiva de esta Institución, para realizar una intervención con estudiantes de 6° a 11°. Grado de la básica secundaria y media académica, en el marco del proyecto de Investigación: **“Funcionamiento familiar y estilos de crianza asociados a la dependencia de videojuegos en los estudiantes de bachillerato de la institución Educativa Técnica Moreno y Escandón de la ciudad de San Sebastián de Mariquita. Colombia 2020”**

La intervención se realizó a través de la aplicación de una encuesta a estudiantes utilizando como mediación tecnológica la herramienta WhatsApp, entre los meses de Noviembre y la primera semana de diciembre del presente año.

La actividad contó con el apoyo de la coordinadora de convivencia de la Institución, la Psicoorientadora, el Rector y los directores de grupo.

Esperamos que esta actividad genere mayor comprensión sobre el fenómeno de la dependencia a los videojuegos, sus efectos y la forma como afecta a la organización familiar, y se convierta en un aporte que permita identificar pautas de crianza en una coyuntura muy especial del momento histórico que vivimos.

Respetuosamente,

Sigifredo Ramírez Flórez
Rector

*Elaborado por: Zulay Gómez
Revisado por: Sigifredo Ramírez Flórez.
Fecha: 04/12/2020*

Calle 2A N° 11-01. Telefax (098) 252 2516 Cel. 3208287352 E-mail: ietecmorenoyescandon@yahoo.es
“Calidad y valores son nuestro horizonte. Aquí formamos empresarios triunfadores”