

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**  
**FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**



**“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**

**PRESENTADA POR:**

**DINA RUTH MAMANI YUCRA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL**

**PROMOCIÓN: 2014 - II**

**PUNO – PERÚ**

**2017**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL  
ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL**

**“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**

Presentada por:

**DINA RUTH MAMANI YUCRA**

Para optar el título profesional de:

**LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL**

APROBADA POR EL JURADO DICTAMINADOR:



*Escobedo*  
Dr. JOSE OCTAVIO ESCOBEDO RIVERA  
UNIDAD DE INVESTIGACION  
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

**PRESIDENTE**

:

*[Signature]*  
Mg. VIVIAN RENE VALDERRAMA ZEA

**PRIMER JURADO**

:

*[Signature]*  
Dra. LUZ MARIA MENESES CARIAPAZA

**SEGUNDO JURADO**

:

*[Signature]*  
Mg. CATHY IVONNE ALARCON PORTUGAL

**DIRECTOR/ASESOR**

:

*[Signature]*  
Mg. YSABEL CRISTINA HITO MONTAÑO

**Área:** Familia, realidades, cambios y dinámicas de intervención

**Tema:** Familia y redes sociales

## DEDICATORIA

*Con estima y admiración a mi querido padre **José Mamani Ccalla**, por el apoyo moral infinito, el cual permitió que este trabajo de investigación se culminara.*

*Con respeto, admiración y mucho cariño a mi madre **Agripina Yucra Cutipa**, por su sacrificio y apoyo incondicional en mi formación humana y profesional.*

*A mis hermanos **David, Karina, Deyvid y Lurdes** quienes me brindaron su apoyo sin condición en mis años de estudio en la Universidad.*

*A mis compañeras, amigos y una persona en especial **Illary Victor Hugo Salas Coila**, por haberme brindado todo el apoyo emocional y comprensión, quien siempre me motivo a seguir adelante.*

## AGRADECIMIENTO

*A las autoridades y docentes de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, así mismo a las autoridades, personal administrativo, compañeras de la Facultad de Trabajo Social, para ellas y ellos mi profundo agradecimiento y reconocimiento por su colaboración en la presente investigación.*

*A la Directora y Asesora de la Investigación, Mg. Ysabel Cristina Hito Montaña, quien, con su amplia experiencia y trayectoria en el ejercicio profesional, dio una valiosa contribución en la concreción de este trabajo.*

*A los miembros del Jurado, quienes en forma desprendida y con su excelente capacidad y conocimientos en la formación profesional, aportaron a través de sus observaciones respecto a la coherencia teórica y metodológica de la presente investigación.*

*Con gratitud a Dios por fortalecerme día a día y darme aliento para seguir superándome como persona y a mi familia por su apoyo, amor incondicional y por la confianza que pusieron en mí.*

*Gracias...*

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	III
AGRADECIMIENTO .....	IV
ÍNDICE GENERAL .....	V
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN .....	X

### CAPITULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de problema .....	1
1.2. Antecedentes del problema.....	3
1.3. Objetivos de la investigación.....	7

### CAPITULO II

#### MARCO TEÓRICO, MARCO CONCEPTUAL E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Marco teórico .....	8
2.2.1. Relaciones familiares .....	8
2.2.2. La adicción de los videojuegos en los adolescentes.....	19
2.2. Hipótesis de la investigación .....	24

### CAPITULO III

#### MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación .....	25
3.2. Diseño de investigación.....	25
3.3. Método de investigación.....	26
3.4. Población y muestra de investigación .....	26
3.5. Paquete estadístico del SPSS para el baseado de datos.....	29
3.6. Prueba estadística para contrastar hipótesis.....	29

## CAPITULO IV

## CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN

4.1. Antecedentes de la institución .....	32
4.2. Características de la institución .....	33
4.3. Ubicación geográfica.....	36
4.4. Población de estudio.....	38
4.5. Características de la población de estudio .....	38

## CAPITULO V

## EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

5.1. Las relaciones familiares y videojuegos en adolescentes .....	41
5.1.1. Problemas familiares y los videojuegos .....	41
5.1.2. Comunicación y la adicción a los videojuegos .....	48
CONCLUSIONES .....	54
RECOMENDACIONES .....	56
BIBLIOGRAFÍA .....	58
ANEXOS .....	62

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla N° 1: Problemas familiares según el motivo por lo que juega los videojuegos	41
Tabla N° 2: Problemas familiares según la importancia de los videojuegos en adolescentes	43
Tabla N° 3: Estilos de relación entre padres e hijos según el tiempo que dedica a los videojuegos	46
Tabla N° 4: Tipo de comunicación según el tiempo que se dedica a los videojuegos	48
Tabla N° 5: Tipo de comunicación según el lugar de acceso a los videojuegos	51
Tabla N° 6: Frecuencia de comunicación según la frecuencia de horas al juego	53

## RESUMEN

Esta investigación titulada: “influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos- PUNO, 2016”, tiene como objetivo general explicar si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes. Se desarrolló desde el paradigma cuantitativo aplicando el método hipotético deductivo con un diseño no experimental, el proceso de investigación implicó la formulación de hipótesis con variables cuantificables, las mismas que fueron contrastadas a partir de la recopilación de datos a través de encuestas aplicadas a una muestra de 89 adolescentes cuyas edades oscilan entre 13 a 16 años; para el procesamiento de datos se manejó el paquete estadístico SPSS; así mismo, los resultados se presentan en tablas y las hipótesis fueron comprobadas estadísticamente a través de la prueba de la Chi cuadrada.

Se comprobó que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno, estos adolescentes en su espacio familiar viven relaciones conflictivas y violencia familiar en un 57,3% , una comunicación agresiva en un 40,4% lo que influye en la adicción a los videojuegos ya que en este contexto los adolescentes buscan espacios para escapar de este ambiente familiar y pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos según la prueba de la chi cuadra existes una influencia significativa directa entre las relaciones familiares y la adicción a los videojuegos, con un nivel de Significancia de 0,009 con una probabilidad muy inferior al 5%. A nivel específico son los problemas familiares como la violencia familiar y la comunicación agresiva (40,4%), estilo de comunicación autoritaria (66,3%) los que influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes ya que los adolescentes juegan de 4<sup>a</sup> 5 veces por semana en cabinas de internet.

**Palabras claves:** Relaciones familiares, comunicación, videojuegos en adolescentes.

## ABSTRACT

This research entitled: "influence of family relationships in addiction to video games in the I.E.S. Great School Unit San Carlos- PUNO, 2016, "aims to explain if family relationships influence the addiction to video games in adolescent students. It was developed from the quantitative paradigm applying the deductive hypothetical method with a non-experimental design, the research process involved the formulation of hypotheses with quantifiable variables, the same that were contrasted from the data collection through surveys applied to a sample Of 89 adolescents whose ages range from 14 to 16 years; For data processing the SPSS statistical package was handled; Likewise, the results are presented in tables and the hypotheses were verified statistically through the Chi square test. It was verified that the family relations influence significantly in the addiction to the videojuegos, in adolescents of the I.E.S. Great School Unit San Carlos de Puno, these adolescents in their family live in conflictive relationships and family violence in 57.3%, an aggressive communication in 40.4% which influences the addiction to video games since in this context The adolescents look for spaces to escape from this familiar environment and spend from 4 to 6 hours playing video games according to the test of the chi squares exist a significant direct influence between family relations and addiction to video games, with a level of Significance of 0.009 with A probability much less than 5%. At the specific level are family problems such as family violence and aggressive communication (40.4%), authoritarian communication style (66.3%) that directly influence the addiction to video games in adolescents as adolescents play 4th 5 times a week in internet booths.

**Keywords:** Family relationships, communication, video games in adolescents.

## INTRODUCCIÓN

La familia es sin duda, el espacio de formación básica de la sociedad en general y de sus miembros en específico, imprime un rol trascendental en la personalidad de los hijos, cuya profunda huella ha ido en la formación del carácter el desarrollo de la sociabilidad e inserción en la sociedad, al interior de ella forman hábitos de convivencia las nuevas generaciones.

Actualmente las familias experimentan procesos de reestructuración de la dinámica familiar generado no sólo por los procesos sociales, económicos, culturales, políticos, avances tecnológicos. En el Perú, los cambios producidos en las últimas décadas, se extienden en diferentes áreas, también ocurre esto en la esfera familiar afectando los estilos de vida, los lazos que se están rompiendo y el sistema de la familia tradicional, lo que ha generado una diversidad de tipologías familiares, estructuras y formas de organización familiar.

En este contexto, se presentan algunos riesgos tales como: inestabilidad del sistema familiar, menor tiempo de dedicación de los padres a los hijos y pérdida de autoridad paterna con la consiguiente falta de disciplina, etc. Las relaciones familiares se ven condicionadas por el ambiente laboral que trae como consecuencia el deterioro en las relaciones entre progenitores e hijos(as); ya que pasan poco tiempo juntos lo que provoca el escaso fortalecimiento de lazos afectivos.

En la actualidad la familia está influida por la sociedad de la información y del conocimiento, con el uso de las Tics de los medios de comunicación como la televisión, las computadoras, los teléfonos celulares y los videojuegos, según Pardo (2013) los integrantes de las familias reciben información que invade su mundo privado, les

transmite modelos de vida que, sobre todo los adolescentes, jóvenes, tratan de imitar; así crean sus propios estilos en su micro mundo.

Con el incremento del internet han aparecido problemas con su uso. Diversas estadísticas muestran a Estados Unidos y España con los más altos niveles de dependencia a la web, 41% y 48% respectivamente (Universidad, 2010). En Argentina el 17.1% de personas de 13 a 30 años presentaba uso abusivo de internet y 4% uso patológico (Luque, 2009). En muchos casos esta adicción o uso compulsivo ha provocado graves consecuencias, tales como la muerte de jóvenes por agotamiento, después de pasar varias horas jugando en línea sin parar (La Prensa, 2014). En el Perú el Ministerio de Salud (MINSA) informó que el 2012 atendió a 190 adolescentes entre 12 y 17 años con problemas de adicción a internet, y en el 2013 este número se elevó a 201 casos (Perú 21, 2014).

La adolescencia es la etapa donde existe mayor riesgo a adquirir adicción a internet, debido a los cambios, la confusión, consolidación de la identidad personal y sentimientos de frustración experimentados; como una forma de atenuar la ansiedad, inseguridad o profundos vacíos internos, (Echeburúa et al. 2009; Morales, 2013).

Actualmente el uso de los videojuegos está al alcance de los adolescentes, están en cualquier cabina de internet, computadora de casa, juegos en línea que se descargan con total facilidad, debido a que el uso de la tecnología se hace indispensable y parte fundamental de nuestro quehacer diario.

Cruzado, Matos y Kendall (2006) en un estudio realizado en Lima con pacientes adictos a internet encontraron una historia de disfunción familiar en el 80% de los pacientes; haciendo ver que la falta de soporte familiar es uno de los factores que predisponen al uso problemático de internet. Por su parte Zapata (2013) en un estudio realizado en

adolescentes atendidos en consulta externa del Hospital Hermilio Valdizán encontró que el 57.4% provenía de una familia disfuncional. Asimismo, Matalinares et al. (2013) aseveran que los estilos parentales disfuncionales (abuso e indiferencia) influyen en la adicción al Internet. Frente a estos alcances no se puede negar el papel explícito que tiene la familia para que los adolescentes y/o jóvenes puedan desarrollar conductas adictivas a internet. Vallejo y Capa (2010) afirman que el factor explicativo más importante de la adicción a internet es la funcionalidad familiar a nivel de sus relaciones. Dentro de este contexto esta investigación pretende estudiar la influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescente de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno.

Los resultados de esta investigación se ordenaron y exponen en los siguientes capítulos:

**El capítulo I:** Se presenta el planteamiento del problema, en el que se destaca y justifica la necesidad y relevancia del estudio, así mismo, se da a conocer los antecedentes que se tomaron como referencia para realizar la investigación, también se muestra el objetivo de este estudio.

**El capítulo II:** Explica los aspectos generales del marco teórico, las teorías referentes a las relaciones familiares y la adicción a los videojuegos; así mismo, un marco conceptual que permite precisar las categorías conceptuales, así mismo, se presentan las hipótesis de investigación que orientaron este estudio.

**El capítulo III:** En este capítulo se presenta el método y materiales empleados en la investigación como; el diseño de investigación, técnicas e instrumentos de recolección de información, la población de estudio, unidad de observación, el ámbito de estudio y el método estadístico empleado para la prueba de la hipótesis.

**El capítulo IV:** Se considera las características más importantes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos- Puno como son: antecedentes, características del tipo de institución, ubicación geografía, población de estudio, sus características socioeconómicas, problemas que presentan los adolescentes.

**El capítulo V:** Se da a conocer los resultados analizados y discutidos según la hipótesis de la investigación, a través del cual se llega a conocer que los conflictos familiares y una inadecuada comunicación genera que los adolescentes hagan uso de los videojuegos.

Finalmente; se presentan las conclusiones y sugerencias de la presente investigación, con la cual se pretende contribuir a dar alternativas de solución ante este problema, así mismo se presenta la bibliografía consultada y anexos.

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA, ANTECEDENTES Y OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Descripción de problema

La familia es una parte fundamental y básica de la sociedad, en la cual se establece las normas que señalan como debe comportarse cada uno de sus integrantes, en especial los hijos. Siendo por ello, el núcleo más importante de cualquier grupo social.

En el contexto actual en el Perú, los cambios y fenómenos sociales han modificado las relaciones familiares, produciendo dificultades dentro de ella, debido a la inadecuada comunicación que existe entre sus miembros, lo que puede conducir a una incorrecta relación familiar afectando a todos sus miembros, en especial a los hijos.

Las relaciones familiares están atravesando por una marcada violencia (ordenes, amenazas, maltrato psicológico, insultos, y vociferaciones de palabras soeces, etc.), así como discusiones entre padres o una excesiva sobreprotección y abandono total hacia los hijos, lo que genera tensión familiar y conflictos en la familia. Este tipo de relación familiar se da porque los padres dedican mayor tiempo a actividades económicas,

descuidando sus obligaciones para con los hijos (orientándolos, apoyándolos, acompañándolos y corrigiendo) y como los padres no cumplen con estas funciones y deberes. Los adolescentes asumen comportamientos agresivos, presentando diversas adicciones, generando tensión emocional, problemas en las relaciones familiares, así como un bajo rendimiento académico.

El abandono físico y moral de los padres hacia los hijos, ha hecho que los adolescentes hoy busquen nuevos espacios donde refugiarse siendo el internet, los videojuegos un sector al que los adolescentes acceden con facilidad.

Los videojuegos hoy en día están a la accesibilidad de todos, están en casa, cabinas de internet y los juegos online que se descargan con total facilidad gracias a internet. Y en los últimos años, por el desarrollo de la tecnología, se está incrementando el hábito a los videojuegos dado el uso masivo de las computadoras, el internet y los servicios que este ofrece a sus usuarios de todas las edades.

En la ciudad de Puno, específicamente en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos, los estudiantes proceden de familias en las que se presentan relaciones familiares autoritarias, violentas, distantes que provocan situaciones de desprotección y abandono de los hijos porque los padres priorizan situaciones de generación de ingresos, descuidando roles de educación, protección y socialización adecuadas y saludables. Estos adolescentes asumen comportamientos agresivos, presentando diversas adicciones, generando tensión emocional, problemas en las relaciones familiares, así como un bajo rendimiento académico.

El abandono moral de los padres hacia los hijos ha provocado que estos adolescentes busquen nuevos espacios donde refugiarse como el internet, los videojuegos al que acceden con facilidad. Por diversas razones, cada vez son más los estudiantes adolescentes que están creciendo en familias desintegradas, donde las

relaciones familiares no son fortalecidas, en las que aun estando él papá y la mamá no les brindan un hogar lleno de amor y de paz, sino por el contrario, cada día son testigos de los diversos conflictos familiares donde persiste la violencia, estos adolescentes muestran comportamientos adictivos a los videojuegos como: el starf craft, dota, half life. Ward craft. Existen adolescentes que acceden con facilidad a videojuegos no aptos para ellos, con altas dosis de violencia, sexo o incitación al consumo de drogas. Ellos mismos reconocen que sus padres si conocieran su contenido no los dejarían utilizarlo. A su vez reconocen que sus padres consideran que los videojuegos les quitan tiempo para estudiar para estar con la familia o para estar con sus amigos.

Dentro de este contexto descrito, los enunciados que orientaron a la investigación fueron:

A nivel general:

¿Las relaciones familiares influirán en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno?

A nivel específico:

¿Los problemas familiares influirán en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno?

¿La comunicación familiar influirá en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno?

## **1.2. Antecedentes del problema**

### **1.2.1. A nivel internacional**

Bonilla, Cabrera & Valbuena (2013) realizaron un estudio titulado “Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la

Ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D. Juan Luis Londoño De La Salle” el cual tuvo como objetivo principal comprender los factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo a los videojuegos en estudiantes entre 12 y 16 años de edad. La conclusión fue: “la adicción a los juegos de internet es un fenómeno multi-causal inmerso en una realidad compleja; se puede plantear que hay una protección desde el contexto familiar frente al posible desarrollo de la adicción a los videojuegos. Pero el utilizar inapropiadamente la tecnología incide en el bajo rendimiento académico en los y las adolescentes, al descuidar sus deberes escolares, poniendo en primer lugar el juego antes que el estudio”.

Ruiz & Pino (2012) realizaron un estudio titulado “Análisis de comportamiento relacionados con el uso y abuso de internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitario”. En esta investigación el objetivo principal fue conocer los hábitos relacionados con posibles conductas adictivas (juego patológico, internet, uso de teléfono móvil, etc.) que pueden presentar los jóvenes estudiantes de la Universidad de Córdoba (España). La conclusión fue entre otros que: “El juego, que hasta hace algunos años era una actividad básicamente realizada por adultos se ha convertido en una conducta placentera que despierta el interés de los jóvenes, iniciándose en el juego de las máquinas tragaperras por entretenimiento y motivados por el dinero. Además, con el uso de las máquinas tragaperras, la adicción al juego ya no es exclusivamente aplicable a las máquinas tragaperras, sino que los videojuegos y el juego online son comportamientos también susceptibles de generar adicción”.

### 1.2.2. A nivel nacional

Astoray (2012) Realizo una investigación “Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia”. En esta investigación el objetivo general fue determinar la relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica - Perú Birf- República DE Bolivia de Villa el Salvador. El presente estudio es de tipo cuantitativo, la conclusión fue “existe relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en los adolescentes por lo cual se puede afirmar que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes en la población en estudio”.

Ocampo, Lozana & Galán (2010) realizaron una investigación titulada “Juego patológico en estudiantes de la Universidad Pública Peruana durante el periodo 2010”. La conclusión fue entre otros. “Los problemas de juego patológico tienen una alta frecuencia en la población universitaria estudiada, lo cual constituye una problemática que merece atención inmediata desde la perspectiva de la salud pública. Asimismo, las universidades deberían implementar o mejorar los programas de autocuidado, promover estilos de vida saludable, y la detección temprana de este tipo de problemas de salud mental entre los estudiantes, para así evitar las consecuencias de problemas con el juego en adultos que conlleva a mayores trastornos adictivos (drogas, alcohol), disfunciones maritales, disfunciones sociales, mayor probabilidad de desempleo por conductas delictivas que apoyan su comportamiento de juego (robo, malversación, falsificación, etc.)”

Macciani, Carrillo & Jiménez (2011) Una investigación titulada “Los Juegos en línea en adolescentes y jóvenes”, tuvo como objetivo describir

percepciones, hábitos y actitudes de los adolescentes y jóvenes del Perú respecto a los juegos en línea. La conclusión entre otras fue: “Las características presentes en las adicciones a las drogas, como son: tolerancia, síndrome de abstinencia y dependencia, se encuentran en los usuarios con problemas de adicción a los juegos en línea, lo que los convierte en una las nuevas drogas no convencionales”.

### **1.2.3. A nivel local**

Huanca (2010) Realizo una investigación descriptiva y explicativa titulada “Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno”. La conclusión entre otras fue: “La participación frecuente de los adolescentes en los juegos de internet, influye y genera efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes, ya que el 31.2 % visita siempre permanentemente internet, debido a que están acostumbrados y la cercanía de la ubicación de las cabinas de internet. Otro sector importante de los adolescentes concurre al internet por falta de afecto fraternal, incomprensión y por la influencia de los amigos. La participación constante de los adolescentes en los juegos de internet genera efectos y cambios negativos. En su forma de hablar conlleva al uso de jergas y palabras indecentes, en su forma de escribir abreviaturas populares no oficiales, en la forma de vestir atuendos de otro contexto”.

Mamani (2013) realizó una investigación titulada “los videojuegos y su influencia en las relaciones interpersonales en estudiantes universitarios de la UNA Puno que acceden a cabinas de internet” La investigación tienen como objetivo: explicar si el uso frecuente de internet y los contenidos de los videojuegos violentos influye de manera significativa en las relaciones interpersonales de estudiantes universitarios. La conclusión es la frecuencia de

acceso de parte de los estudiantes universitarios a las cabinas de internet es de 22.8% concurren 3 veces a la semana, esto conlleva a que los estudiantes están expuestos a los videojuegos violentos por varias horas, días, semanas y años están sometidos a modelos agresivos por lo que inconscientemente van adquiriendo posturas y actitudes propios de los personajes y héroes de los videojuegos.

### **1.3. Objetivos de la investigación.**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Explicar si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar si los problemas familiares influyen en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno.
- Determinar si la comunicación familiar influye en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO, MARCO CONCEPTUAL E HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 2.1. Marco teórico

##### 2.2.1. Relaciones familiares

Según Rodríguez (2009) las familias deben de basarse en la transmisión de valores como la tolerancia, cariño, respeto mutuo y la cooperación entre todo los miembros de la familia, la comunicación familiar es muy importante para el desarrollo u la armonía de la familia dentro del hogar, si la relación entre los miembros es afectuoso y el ambiente del hogar es armoniosa cada miembro la familia sentirá deseos de superarse estableciendo relaciones armónicas donde la relación familiar es positiva, clara, directa, continua, asertiva para la convivencia familiar con los valores y la comunicación fluida entre los miembros de la familia transmitiendo sus emociones y estados de ánimo, que se desarrolló en el escuchar como en el hablar, en fin que represente una ventana abierta a los demás comprensivo porque cada miembro de la familia sabe cuál es su papel, generando así un sentimiento de pertenencia, tolerancia y entendimiento que permite a cada miembro de la familia la seguridad, confianza para el desarrollo personal y familiar conflictiva donde suelen provocar confusión porque los miembros de la familia no

llegan a un buen entendimiento comprensión y comunicación asertiva, afectando la armonía de los miembros de la familia, además puede generar tensiones, problemas, discusiones, preocupación, peleas.

### **Tipos de relaciones familiares**

Rodríguez (2000) denomina tipos de relaciones familiares a:

#### **a) Relación con el padre:**

La relación con el padre debe instaurarse en el aspecto tanto como para el padre como al hijo e hija por lo tanto dicha relación se puede decir que se enmarca en un tipo de amor filial, que es el mejor de los amores porque representa la esencia misma del ser humano.

#### **b) Relación con la madre:**

La relación de amor más puro que con la del padre ya que ella vela por sus hijos y cuida de ellos hasta la muerte es una relación más que cariño por cuanto sentimos ese cariño en el vientre materna.

#### **c) Relación con los hermanos:**

Es un poco más difícil, ya que como todo ser humano, tiene cierto egoísmo provocado por el otro hermano o hermana que se cultiva esa relación del ser humano lo va respetar para toda su vida.

Lo más importante es preparar a niño o niña para cuando llegue su hermano o hermana se junten para atravesar todas las dificultades que se puedan presentar a futuro.

#### **d) Relación con otros familiares.**

No podemos descuidar las relaciones sociales con otros familiares sean primos, tíos, sobrinos, porque ellos también han de aportar al

crecimiento de otras relaciones humanas que mejora el equilibrio emocional de la persona.

### **Las relaciones entre padres y adolescentes**

Oliva (2006) las relaciones familiares durante la adolescencia se han convertido en uno de los tópicos que suscitan más interés entre investigadores y profesionales de la psicología, probablemente porque uno de los mitos asociados a la imagen negativa sobre esta etapa se refiere al deterioro del clima familiar a partir de la llegada de la pubertad.

Álvarez (2011) cuando los padres permisivos imponen castigos para lograr controlar el comportamiento del adolescente pocas veces llega a cumplirlos. Cuando los padres permisivos tratan de imponerse, el adolescente reacciona con hostilidad e incluso con agresividad, ante el poder que se le está quitando; por lo que los padres renuncian a su labor educativa y terminaran catalogándolo como un hijo malo.

Si las relaciones en un hogar no están bien claras y establecidas, con presencia de hijos adolescentes, estos pueden convertirse indisciplinados, conflictivos y enfrentados a los valores de los adultos.

### **Familia**

Jelin (2010) afirma que se trata de una organización social, un microcosmos de relaciones de producción, reproducción y distribución con su propia estructura de poder y fuertes componentes ideológicos y afectivos. Existen en ella intereses colectivos, pero sus miembros también poseen intereses propios diferenciales, en calzados en su ubicación en los procesos de producción y reproducción en la vida cotidiana, las relaciones familiares constituyen el criterio básico para la formación

de hogares y el desempeño de las tareas ligadas a la reproducción biológica y social.

### **Estructura familiar**

Minuchin (1988) señala que los miembros de una familia se relacionan de acuerdo a ciertas reglas que constituyen la estructura familiar a la cual define como el conjunto invisible de demandas funcionales que organizan los modos en que se interactúan los miembros de una familia, las principales estructuras familiares que hoy conviven en la sociedad y que responden a diferentes formas de adaptarse a las restricciones económicas o de otro tipo son:

- **Familia nuclear:** padre, madre e hijos viviendo juntos en una sola unidad familiar. Puede trabajar solo el marido, solo la mujer, ambos, tener trabajos esporádicos o estar cesantes.
- **Familia compuesta:** solo por la pareja (viven juntos, no tienen hijos, o ya no viven con ellos).
- **Familias monoparental:** (divorcio, abandono o separación acordada) con hijos en edad escolar o preescolar. El progenitor trabaja o es mantenido por la pareja ausente personas que viven solas o allegadas pero sin participar de la familia.
- **Familias extensas:** compuestas por familias nucleares o parientes solteros que viven cerca e interactúan en un sistema recíproco de intercambio de bienes y servicios.

### **Estilo de relaciones entre padre e hijos**

Alvarez (2011) refiere los siguientes estilos de relaciones dentro de la familia:

**Autoritario:** los padres consideran que los hijos deben ser sometidos a su voluntad, forzados a cumplir sus instrucciones y deseos porque ellos son los únicos que saben que es lo conviene a los menores.

**Permisivos:** Los padres consideran que a los hijos hay que dejarlos hacer lo que quieren porque: prefieren complacerlos antes que corregirlos porque tienen poco tiempo para estar con ellos, o porque temen el conflicto y al perderlos si se les contraria.

**Democráticos:** Se refiere también a los padre con elevado control, pero flexibles que dan explicaciones a los hijos acordes a su edad. Son padres afectuosos, que piden a sus hijos que asuman responsabilidades, también acordes a su capacidad. La comunicación familiar es buena. Son padres preocupados que ayudan a sus hijos en la forma de responsabilidades sirviéndoles de guía en tareas cada vez más difíciles, pero dejando que sean ellos las que las solventen.

### **Conflictos familiares y adolescencia**

Méndez (2008) tanto padre como hijos interpretan de diferente manera el significado de los conflictos. Ambos entienden, pero no asumen el punto de vista contrario y en muchos hogares existe la creencia que los conflictos dan una excelente oportunidad para dialogar y esta creencia es bien copiada y evidenciada en el comportamiento de los adolescentes.

A medida que la edad de los hijos aumenta, los padres prestan menos atención a sus hijos por creerlos independientes y capaces de enfrentarse al mundo y los adolescentes tienden a interpretar este comportamiento de los padres con una libertad extrema donde sus padres no pueden intervenir en sus asuntos personales.

**a) Violencia familiar**

Gonzales (2008) La violencia es la presión psíquica o abuso de la fuerza ejercida contra una persona con el propósito de obtener fines contra la voluntad de la víctima.

La violencia se debe a las frustraciones que se ha vivido desde niño o por haber crecido dentro de un panorama violento actuando de la misma manera con la familia que se ha formado y sin tener control de sus actos.

No cabe duda que la violencia en la familia es la base de tanta violencia en la sociedad. Se ve a diario como madres y padres dañan tanto física como psicológicamente, dando un ejemplo a sus hijos, futuras personas violentas.

La agresividad tiene multitud de manifestaciones, que se puede reducir a tres principales: agresión física, agresión verbal y agresión actitudinal; esta última se manifiesta en el negativismo y a evasión. En la familia se pueden manifestar todas las formas de agresión.

La agresividad entre los padre; puede deberse bien a las frustraciones originadas en la familia o en la vida profesional y social de los padres.

Entre los padres y los hijos; también se dan como causa de la agresividad las frustraciones y la descarga de los problemas. Las frustraciones más frecuentes del padre son las esperanzas que uso en el hijo, esperanzas lejanas de gran situación social o esperanzas próximas como un buen rendimiento académico con resultados excelentes.

Gonzales (2008) debemos tomar conciencia de la devastadora que es la violencia para la sociedad, por tal motivo tenemos que tratar de

reducirla. Para ello, el primer paso es saber cómo controlamos, saber manejar nuestros impulsos negativos que tanto daño nos hacen. Así nuestra sociedad ira en un incremento de paz y no habrá tantos tiros y muertes inocentes.

Debido a los afectos devastadores que genera en lo interno de las familias, pone en peligro la estructura o la forma de la misma afectando a todos sus miembros, es decir según la formación que se le dé al individuo, así mismo actúa dentro de la sociedad que lo rodea.

#### **b) Desintegración familiar**

Laurens (2006) Plantea que la desintegración familiar debe de entenderse no necesariamente como la separación y/o el divorcio, sino que es la descomposición de las relaciones entre miembros de una familia originando conflicto irresuelto y/o mal resuelto en su interior produciendo la carencia de proyectos comunes entre los integrantes de una familia.

La desintegración familiar muchas veces se da por problemas de drogadicción, religión, violencia, etc. que provoca la separación de una familia y que al separarse, los hijos son en sí los más afectados, más aun si estos son adolescentes ya que en esta edad necesitamos del ejemplo de ambos padres y del apoyo de estos para solucionar nuestros problemas, y también necesitamos que estos nos impulsen y ayuden a realizar nuestros sueños, pero para eso hace falta una adecuada comunicación entre padres e hijos.

Muchas veces la comunicación inadecuada es lo que ocasiona la desintegración de una familia. Los padres no prestan atención a sus

hijos, a los problemas de estos y a sus necesidades afectivas, psicológicas, etc., y solo se dedican a solucionar sus necesidades económicas, sin darse cuenta que un cariño, una palabra de aliento, un buen consejo, pueden evitar que su hijo caiga en algún tipo de vicio.

También se puede definir la desintegración familiar como el rompimiento de la unidad familiar, lo que significa que uno o más miembros dejan de desempeñar adecuadamente sus obligaciones o deberes. Lamentablemente existe una gran numero de factores para que los padres de familia y la misma se desintegren, tales como la migración a la ciudad, los divorcios, las adicciones y los problemas económicos, entre otros factores.

### c) **Alcoholismo**

Díaz y Serrano (2010) Es una enfermedad que ocasiona daños graves en la persona y en su conducta porque el alcohólico no puede dejar de beber sin ayuda. Es incurable, avanza lentamente y puede ser mortal si no se controla. Es ocasionada por el abuso de bebidas alcohólicas.

Aparentemente el alcoholismo tiene una base química y un componente psicológico, pero no se sabe porque algunas personas pueden consumir alcohol sin hacerse adictas y otras no. Las investigaciones parecen indicar que hay personas genéricamente predispuestas. Su predisposición bioquímica se activa bebiendo, por lo cual tarde o temprano caen en la dependencia.

#### **d) Inadecuada comunicación**

En las familias, sea cual sea su configuración aparecen momentos en los que hay que definir y negociar las relaciones, tanto dentro como fuera de ella, para esto es necesario que la comunicación entre la pareja sea adecuada y fluida y que sean capaces de adaptarse a las distintas situaciones externas y momentos evolutivos por los que irán pasando.

La comunicación tanto entre padres con hijos o hijas, como entre padre y madre es muy importante pues, es mediante ella que nos enteramos de lo que sienten o están atravesando nuestros seres queridos para así poder ayudarlos y demostrarles que la familia es un soporte emocional para cada uno de sus integrantes.

Las múltiples ocupaciones que tienen los adultos contribuyen a que cada vez haya menos periodos de comunicación e intercambio entre ellos. En la comunicación y en el manejo de límites juega un papel importante la forma en que fueron criados los padres, pues, en general estos crecieron en familias donde no había comunicación entre la pareja ni con los hijos y en donde la palabra de los padres o de los hijos mayores, era la que se imponía; por lo que ahora como padres, desean tener una comunicación y una relación diferente y más adecuada en su familia, pero, no saben cómo.

#### **Comunicación**

Méndez (2005) plantea que la comunicación es el proceso vital mediante el cual un organismo establece una relación funcional consigo mismo y con el medio que lo rodea refleja su propia integración de estructuras y funciones, de acuerdo con

las influencias que recibe del exterior en un permanente intercambio de informaciones. En ese entender la comunicación en una familia debe ser recíproca ya que sirve de punto de partida para establecer situaciones vivenciales.

Magaña (2006) la comunicación permite que el ser humano se exprese como es, para interactuar con sus semejantes, dicha interacción potencia el desarrollo individual, cultural y social de las diferentes comunidades, en tanto existe retroalimentación e intercambios en las ideas, sentimiento y deseos.

### **Tipos de comunicación**

Chiavenato (2004) menciona tres tipos de comunicación dentro de estos se encuentran:

- a) **Pasiva:** los padres se muestran incapaces de hacer valer sus deseos y sus opiniones frente al hijo. Muestran una actitud claramente defensiva y de auto concentración se sienten inseguros en su papel y deciden callarse, aguantar, adaptarse y ceder a la más mínima presión por parte del hijo. En ocasiones, piensa que al anteponer sus criterios a los del hijo pueden traumatizarle o llegar a ser rechazados por sus hijos. Se guardan sus opiniones o lo expresan con timidez, con tono de voz bajo. A la hora de educar y de abordar las diferencias de opinión en el seno de la familia va generar frustración, ansiedad, bajo autoestima, así como sentimiento y culpa.
- b) **Agresiva:** los padres intentan imponer sus criterios a los hijos sin tener en cuenta la opinión de estos. El padre dominante sobrevalora y entiende, casi en exclusiva, sus propias opiniones, deseos y sentimientos, pero a la vez rechaza, desprecia, o resta importancia a los de sus hijos. La balanza queda desequilibrada su favor. Las decisiones se toman de forma unilateral, su

discurso suele estar plagada de advertencias, amenazas, obligaciones. Se trata de mandatos y dictados que hay que cumplir y sobre lo que no se plantea posibilidad de discusión.

- c) **Asertiva:** Es una comunicación abierta a las opiniones de las demás personas, tiene respeto hacia uno mismo, cuando argumentas sobre cualquier ideología siempre tiene seguridad y confianza a lo que quiere transmitir. Es la expresión directa, honesta, adecuada y oportuna de tus ideas, sentimientos necesidades o derechos.

### **Comunicación familiar**

Montes (2007) la comunicación familiar permite a sus integrantes crecer, desarrollar madurar, resolver, sus conflictos comprenderse entre sí en la sociedad. Cuando la comunicación familiar es eficaz se presta atención a la pareja y entre hijos en todo momento, se brinda información, explicaciones afectos y sentimientos. Cuando un padre o madre se dirige a sus hijos, las palabras o gestos deben ir acompañados de una sonrisa de un gesto dulce la familia tiene distintos niveles para comunicarse. De acuerdo a ello se establecen grupos que tienden a tener un cierto tipo de relación en su interior y con otro grupo nos referimos a los padres y los hijos.

Según Martí (2008) sostiene la comunicación negativa o disfuncional, implica la falta de responsabilidad por el autocontrol de las emociones negativas, cuando no se controlan dichas emociones se cae en conductas agresivas, la cual se ve reflejado cotidianamente en las familias.

Una verdadera comunicación implica dialogo en decir que se habla y se escucha, pero sobre todo se pone en juego los oídos y la mente, se busca captar, comprender, lo que la otra persona está queriendo decir, no solo a través de

palabras, sino también por medio de su cuerpo, miradas e incluso por medio de su silencio.

### **2.2.2. La adicción de los videojuegos en los adolescentes**

Barriga (2004) la adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo. En otras palabras, una adicción es el no poder dejar algo que causa emoción o placer en la persona. Así mismo la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

#### **Desarrollo de la adicción**

Cárdenas (2005) la adicción en los videojuegos consiste en la relación que existe entre la dificultad que conlleva y el control que se ejerce sobre el mismo, la razón de este hecho radica en la estructuración de los videojuegos en forma de múltiples niveles de dificultad creciente, lo que introduce un importante estímulo y curiosidad para preservar en el juego, de este modo cuando se supera el límite más alto del juego se tiende a repetir el último patrón de dificultad.

#### **Consecuencias del uso excesivo de los videojuegos**

Torres (2010) da a conocer las consecuencias de los videojuegos: en este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida cotidiana, la vida del jugador gira en torno al video juego centrado todo su pensamiento y recurriendo incluso a mentiras y artimañas para seguir jugando. En este punto el uso del videojuego se antepone otras actividades

como el deporte, la lectura entre otros. En el caso más grave, la práctica excesiva lleva al jugador a la huida del mundo real, acercándose en otro virtual.

Según Mamani (2014) los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos. Cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía. En otras circunstancias, cuando hay una patología psiquiátrica asociada, los adolescentes pueden confundir la realidad con la fantasía del juego y presenta agresividad.

### **Los videojuegos**

Morales (2009) un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de video.

García (2005) Un videojuego es un programa informático e interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, entre otros, integra audio y video.

Marín (2013) considera que es un juego electrónico que, a través de ciertos mandos, permite simular actividades y situaciones de todo tipo, con la que el que lo juega puede interactuar, combinando elementos artísticos como son los visuales, los sonidos y la literatura.

### **Adolescentes y videojuegos**

Rodríguez (2002) el uso de videojuegos toma parte de la vida cotidiana de un buen número de adolescente y jóvenes. Frente a la polémica que, suscrita su uso, una enorme cantidad de juegos con formatos, contenido y ritmos muy desiguales,

cuentan cada vez con más seguidores que intercambian información, experiencias y desafío, formando parte de una comunidad en construcción.

### **Tipología de los videojuegos**

#### **Videojuegos de habilidad**

**Árcade** (plataforma, laberintos): el usuario debe superar niveles para seguir jugando imponen un ritmo rápido y requieren tiempo de reacción mínima. Son los juegos que mayor adrenalina hace desprender y entre sus características principales destacan: la rapidez, acción y la destreza de manejo del ordenador. Entre los más destacados están: dota, counter strike y half life.

#### **Videojuego de rol y aventura**

El juego de rol, literalmente juego de interpretación de papeles, consiste en desempeñar un determinado papel o personalidad concreta. Es un juego interpretativo – narrativo en el cual los jugadores asumen el rol de los personajes y ficción a lo largo de una historia o trama, cuyas características se determinan previamente (valor, fuerza, inteligencia). Entre los cuales tenemos a diablo y world of warcraft.

#### **Videojuegos de estrategia**

Consiste en trazar una estrategia para superarse al contrincante. Exigen concentración saber administrar recursos, pensar y definir estrategias, trazar planes de acción y prever los comportamientos del rival. Los más destacados son starcraft y dota.

#### **Videojuegos educativos**

El juego educativo es el que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños, adolescentes y jóvenes aprendan algo

específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, amigos, etc., y está pensando para que la población usuaria aprenda algo concreto de forma lúdica. Siendo esto minecraft, hakitzu, kokori, etc.

### **Los videojuegos y su impacto en la sociedad**

Mejía (2009), menciona que la posible causa de las contradicciones se debe al miedo a la tecnología y a los efectos malignos que esta puede tener sobre la humanidad que sienten algunas personas. Otro factor clave en la contradicción y polémica de los videojuegos es que los efectos varían según el tipo de juego.

Los videojuegos también han demostrado un lado negativo, la adicción a estos se ha propagado fuertemente durante esta última década, debido en parte a la masificación tanto del acceso a ordenadores y/o consolas como el acceso a internet. Esta masificación sumada con la falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional produce una propensión a la adicción lo cual tiene efectos negativos en el comportamiento de adolescente de 11 a 18 años, se ha visto como estos son más propensos a la agresividad, falta de asertividad y bajo rendimiento académico.

Parra (2009) jugar videojuegos se ha convertido en una actividad popular para las personas de todas las edades. Muchos niños y adolescentes dedican una enorme cantidad de tiempo jugándolos. El mismo que se han convertido en unos juegos muy sofisticados y realistas. Algunos juegos se conectan con el internet, lo que le permite a los niños y adolescentes el jugar en línea con adultos y pares desconocidos. Así mismo la mayoría de estos juegos populares enfatizan temas negativos y promueven: el matar a personas o animales, el uso y abuso de drogas y

alcohol, el comportamiento criminal, la falta de respeto por la autoridad y las leyes, la explotación sexual y la violencia hacia la mujer, los estereotipos raciales, sexuales y de género, el uso de palabras indecentes, obscenidades y gestos obscenos.

El dedicar grandes cantidades de tiempo a jugar videojuegos puede crear problemas que conduzcan a tener destrezas sociales pobre, a quitarle el tiempo que se dedica a la familia, al trabajo escolar, a ganar sobrepeso, a pensamientos y comportamientos agresivos.

### **Tiempo de uso de los videojuegos**

Bromley (2014) refiere que los padres y las madres de familia deben supervisar los juegos que están en las computadoras de sus hijos e hijas y fijarles un límite de tiempo de uso como una forma de prevenir la adicción a este tipo de videojuegos.

Bromley (2014), refiere que si los adolescentes pasan más de cuatro horas frente a la computadora, es un indicador que se puede caer en la adicción; corroborando con el autor los padres y madres deben estar pendientes más de sus hijos realizando deportes, música, arte, para así poder evitar que muchos de los adolescentes caigan en una adicción, los adictos a los videojuegos, pueden pasar largas horas en sus computadoras sin importarles el tiempo, o si se alimentaron o asearon dejando al lado el estudio, por ese motivo cada padre debe estar atento al tiempo que pasan los adolescentes frente a una computadora. Frente a esto, los padres no saben el tiempo que se dedica a una partida de los videojuegos. Ya que no conocen acerca de los videojuegos y no lo ven, ya que al mantener una comunicación agresiva con ellos; los limita a que puedan informarse del actuar de los hijos.

## 2.2. Hipótesis de la investigación

### 2.2.1. Hipótesis general

- 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 porque estas familias presentan en sus relaciones conflictos y una comunicación agresiva lo que influye en la adicción a los videojuegos.

### 2.2.2. Hipótesis específicas:

- Los problemas familiares influye directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno porque dentro de estas familias existe problemas de violencia familiar en el que se da un estilo de comunicación autoritaria lo que influye que los adolescentes practiquen permanentemente videojuegos con contenido de violencia y no pueden dejar de practicarlos.
- La comunicación familiar influye significativamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno porque en la relación parental se da una comunicación agresiva, lo que provoca que los adolescentes practiquen frecuentemente y se dediquen más horas a los videojuegos sin poder dejarlos.

## CAPITULO III

### MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo de investigación

La investigación corresponde al paradigma cuantitativo, considerando que el propósito de esta investigación está dirigida a responder las causas y la forma como se relacionan las variables de análisis, de lo general a lo particular, es como se relacionan las variables de análisis, de lo general a lo particular, es decir existe una manipulación de las variables (las relaciones familiares y la adicción a los videojuegos). Cuyo valor se encuentra en proporcionar un sentido de entendimiento a este fenómeno social que es objeto de estudio. El conocimiento obtenido requiere explicaciones que superen lo observable, este mediante leyes y teorías sustentadas en un marco teórico.

#### 3.2. Diseño de investigación

La investigación se desarrolló a del diseño no experimental ya que no se manipuló deliberadamente las variables, ni provocó variar intencionalmente las variables independientes; en tal sentido sólo se observó los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural.

### 3.3. Método de investigación

La investigación se realizó mediante el método hipotético deductivo desde el enfoque cuantitativo, el mismo que enfatizó la relación entre variables, a partir de las hipótesis se llegó a una lógica deductiva o conclusión.

### 3.4. Población y muestra de investigación

#### 3.4.1. Población

La población se estuvo constituida por los adolescentes del sexo masculino y femenino matriculados en el tercer grado de secundaria de la institución educativa Gran Unidad escolar San Carlos, cuyas edades fluctúan entre los 13 a 16 años, los cuales realizan sus labores escolares en los horarios de 7:30 am - 12:30 am (mañana) y 1:00 pm – 6:00 pm (tarde) asisten de forma regular un total de 350, distribuidos en 12 secciones con un aproximado de 25 a 32 alumnos por aula.

#### 3.4.2. Muestra

En la presente investigación se aplicó el muestreo aleatorio estratificado que consistió en subdividir la población en sub grupos o estratos. La estratificación puede basarse en diferentes atributos como edad, ocupación, sexo u otros, la variable escogida debe ser una que genere homogeneidad interna de los atributos respecto a los cuales se busca información.

**Para hallar el tamaño de muestra óptimo usamos la siguiente formula:**

$$n_o = \frac{NZ^2 PQ}{(N - 1)e^2 + Z^2 PQ}$$

**Donde:**

$Z_{(1 - \infty/2)}$ = Valor de la distribución normal según influencia deseado

$P$ = proporción favorable

$Q = P - 1$  = proporción no favorable

$e$ = margen de error muestral

$N = 350$

La fracción  $n_0/N$  es más del 10% utilizamos la corrección en caso contrario el tamaño de muestra óptimo será  $n_0$

**La corrección usada fue:**

$$n = \frac{n_0}{\left(1 + \frac{n_0}{N}\right)} = \text{Corrección usada cuando } n_0/N \text{ es } \geq 10\%$$

**Remplazamos los datos en la formula y se obtuvo:**

$$n_0 = \frac{(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(0.09)^2} = 118.57 = 119$$

**Para lo cual utilizaremos el correcto si es necesario:**

Entonces:  $n_0/N = 118.57/350 = 0.3388 = 33.88\%$  como  $n_0$  es mayor del 10%

hacemos uso del corrector.

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}} = \frac{119}{1 + \frac{119}{350}} = 88.80 = 89$$

Entonces el tamaño de la muestra óptimo fue de 89 estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos.

**Muestra estratificada**

**Varones** = 266

$$\frac{266(89)}{350} = 67.64 = 68$$

**Mujeres = 84**

$$\frac{84(89)}{350} = 21.36 = 21$$

### 3.4.3. Técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos

#### **Técnicas:**

**La encuesta:** Nos permitió recoger datos sobre las relaciones familiares y la adicción a los videojuegos. El mismo que se utilizó para recoger información de las variables dependiente e independiente (X) (Y). La encuesta se elaboró en función a las variables e indicadores del trabajo de investigación. Mediante esta técnica se realizó las preguntas de forma estructuradas relacionando a la investigación.

**Observación:** Esta técnica permitió recoger información que consistió básicamente, en observar y recoger las actuaciones, comportamientos y hechos tal y como las realizan habitualmente los adolescentes de 14 a 16 años, ello sirvió para verificar la veracidad de los datos y contrastar la hipótesis planteada.

**Revisión bibliográfica:** Esta técnica ayudó a profundizar conocimientos acerca del tema, explicar las razones que han conducido o motivado a la elección de un problema concreto conocer el estado actual del tema (ideas, datos, evidencias).

#### **Instrumentos**

**Cuestionario:** Se aplicó a la población de estudio, quienes respondieron las preguntas que se planteó, su realización está basada en un cuestionario pre-codificado, el mismo que permitió recolectar datos cuantitativos que son necesarios para lograr los objetivos planteados en el presente informe de investigación.

### **Variables a ser analizadas**

**Variable independiente:** Xi: Relaciones familiares

**Variable dependiente** : Yi: Adicción a los videojuegos

### **3.5. Paquete estadístico del SPSS para el baseado de datos**

El procesamiento de la información se realizó con la aplicación del paquete estadístico SPSS, a partir de ello se inició por codificar cada uno de las encuestas aplicadas, luego se creó una base de datos en el programa SPSS v- 20 para el análisis cuantitativo de datos a través de cuadros estadísticos que permitió codificar y ordenar la información.

Una vez recogida los datos, procedimos a describirlos y a resumirlos, esto se efectuará mediante descripciones gráficos, estadísticos descriptivos y descripciones (promedios, medidas de variabilidad, forma de la descripción, medida de la relación entre variable).

Al procesar la información en el software SPSS permitió el cruce de variables obteniendo así las tablas que plasme la información finalmente se ingresara los datos a un procesador de textos (Word), permitiendo redactar el informe final de la investigación.

### **3.6. Prueba estadística para contrastar hipótesis**

Se utilizó el paquete estadístico SPPS para la prueba de la hipótesis Chi cuadrado, tomando los tipos de problemas y motivo por lo que hace uso de los videojuegos en adolescentes de 14 a 16 años en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2016, Considerando los siguientes pasos:

**Formulación de la hipótesis nula y la hipótesis alterna**

**Hipótesis nula (Ho):** No existe una influencia significativa entre tipos de problemas y el motivo por lo hace el uso de los videojuegos en adolescentes de 14 y 16 años en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2016.

**Hipótesis alterna (Ha):** Existe una influencia significativa entre tipos de problemas y el motivo por lo hace el uso de los videojuegos en adolescentes de 14 y 16 años en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2016.

**Nivel de Significancia:**

El nivel de confianza es el 95% con un error de 5% que es igual a  $\alpha = 0.05$ , prueba estadística a usar: desde que los datos son cuantitativos, usamos la distribución Chi – cuadrado, que tiene la siguiente formula:

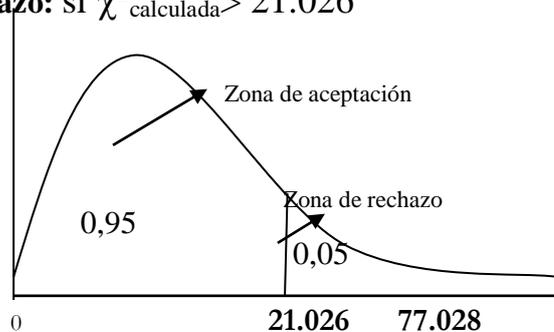
$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

**Región aceptación y rechazo:**

Hallamos el valor de la  $\chi^2_{tablas} = \chi^2_{(f-1)(k-1)} = \chi^2_{6} = 21.026$

**Región de Aceptación:** si  $\chi^2_{calculada} \leq 21.026$

- **Región de Rechazo:** si  $\chi^2_{calculada} > 21.026$



- **Calculo de la prueba estadística:** Se usó el paquete estadístico SPSS

versión 22

$$\chi^2_{calculada} = 77.028$$

$$\chi^2_{tabla} = 21.026$$

**Decisión:** Desde que  $\chi^2_{calculada} = 77.028$  es mayor que  $\chi^2_{tabla} = 21.026$ , donde rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, concluyendo que existe una relación significativa entre tipos de problemas familiares y el motivo de uso de los videojuegos en adolescentes de 14 y 16 años en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos Puno 2016, a un nivel de Significancia o error del 5% y con un nivel de confianza de 95%.

## CAPITULO IV

### CARACTERIZACIÓN DEL ÁREA DE INVESTIGACIÓN

#### 4.1. Antecedentes de la institución

La I.E.S. Gran Unidad Escolar “San Carlos” de Puno, está integrado por los niveles de inicial, primaria y secundaria. Actualmente cuenta con 192 años de fructífera labor educativa al servicio de la educación y cultura puneña; durante este período ha forjado grandes intelectuales y distinguidas personalidades que coadyuvan con el desarrollo socioeconómico, Puno la región de nuestro Perú profundo.

La Gran Unidad Escolar “San Carlos”, Plantel bolivariano y Sesquicentenario, fue fundado por el Libertador “Don Simón José Antonio de la Santísima Trinidad Bolívar y Palacios”, Decreto Supremo N° 025 del 07 de agosto de 1825, como Colegio de Ciencias y Artes, luego denominado Colegio de Ciencias Matemáticas. Bajo el mando del General Don Andrés de Santa Cruz el Colegio se denomina Mineralógico de Socabaya.

En la actualidad el director de la I.E.S. Gran Unidad Escolar “San Carlos”, es el profesor Simón Samuel Rodríguez Cruz y como sub director de formación general el profesor Miguel Ángel Miranda Charaja.

Actualmente cuenta con una infraestructura nueva, la cual alberga a 3000 alumnos de ambos sexos del primero de primaria al quinto grado de secundaria distribuido en dos turnos (mañana y tarde). Para esta investigación se trabajó con la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos que atiende a varones y mujeres, siendo estos adolescentes el objetivo de la presente investigación.

(Plan anual de tutoría, 2016)

## 4.2. Características de la institución

### 4.2.1. Ubicación, dependencia, niveles y servicios

La institución educativa Gran Unidad Escolar “San Carlos”, es una Institución Educativa Pública líder de la región, ubicado en el jirón el puerto N° 160 del Distrito, Provincia y Región Puno. Enmarcado en la jurisdicción de la UGEL y ejecución de la Dirección Regional de Educación de Puno, integrado por educación básica regular y educación alternativa, brindando educación de calidad.

(Reglamento interno, 2010)

### 4.2.2. Principios, visión y misión

#### Principios

Liderazgo	Competitividad
Productividad	Democracia
Creatividad	Coherencia
Iniciativa	Equidad
Eficiencia	Integración

### **Visión**

Institución Educativa de excelencia y acreditada en la región que forma generaciones creativas y competitivas, con práctica de valores de acuerdo al alcance de la ciencia y la tecnología.

### **Misión**

Institución Educativa, líder que forma generaciones eficientes y eficaces con autoestima, capacidad de cambio y productividad, propiciando el respeto de su entorno cultural a través de una educación en democracia.

#### **4.2.3. Objetivos**

##### **Gestión institucional**

- Establecer acciones y funciones tendientes a fortalecer y lograr mayor compromiso y participación de la comunidad educativa con el proyecto educativo institucional.

##### **Gestión pedagógica**

- Coordinar acciones y establecer funciones para el logro de los objetivos pedagógicos establecidos en el proyecto curricular institucional, convocando la participación efectiva de los padres de familia frente a la educación de sus hijos.

##### **Gestión administrativa**

- Determinar funciones y acciones conducentes a un servicio administrativo de calidad, con personal eficiente y capacitado.

#### **4.2.4. Bases legales**

- Constitución política del estado
- Ley 27783 ley de bases de la descentralización

- Ley 27867 ley orgánica de gobiernos regionales
- Ley N° 28044 ley general de educación y su modificatoria ley N° 28123, y modificatorias
- Decreto ley 25762 ley orgánica del ministerio de educación y su modificatoria ley N° 26510
- Ley del profesorado N° 24029 y su modificatoria ley 25212
- Ley Nª 27444 – 94 ley general de procedimientos administrativos
- D. S 019 – 90 ED, reglamento de la ley del profesorado
- Decreto legislativo Nª 276, ley de bases de la carrera administrativa
- D. S 093 – 93 – PCM uso adecuado de los locales escolares
- D. S 047 – 80 PCM, procesos administrativos y sanción a funciones públicos.
- Ley Nª 286828 y D. S N° 004 – 2006 – ED. Reglamento de la asociación de padres de familia de las instituciones y programas educativos.
- D. S N° 006 – 2004 Ed lineamiento de políticas educativas.
- D. S 013 – 2004- ED reglamento de educación básica regular
- D. S 015 – 2004 - ED reglamento de educación básica alternativa
- D. S 022 – 2004 - ED reglamento de educación técnico productiva.
- D. S 013 – 2005 - ED reglamento de educación comunitaria
- D. S 009 – 2005 - ED reglamento de la gestión del sistema educativo.
- D. S 026 – 2003 - ED década de la educación inclusiva 2003 – 2012.
- D. S N° 030 cuadro de distribución horaria.
- D. S 050 – DRE sobre programa de distribución horaria.

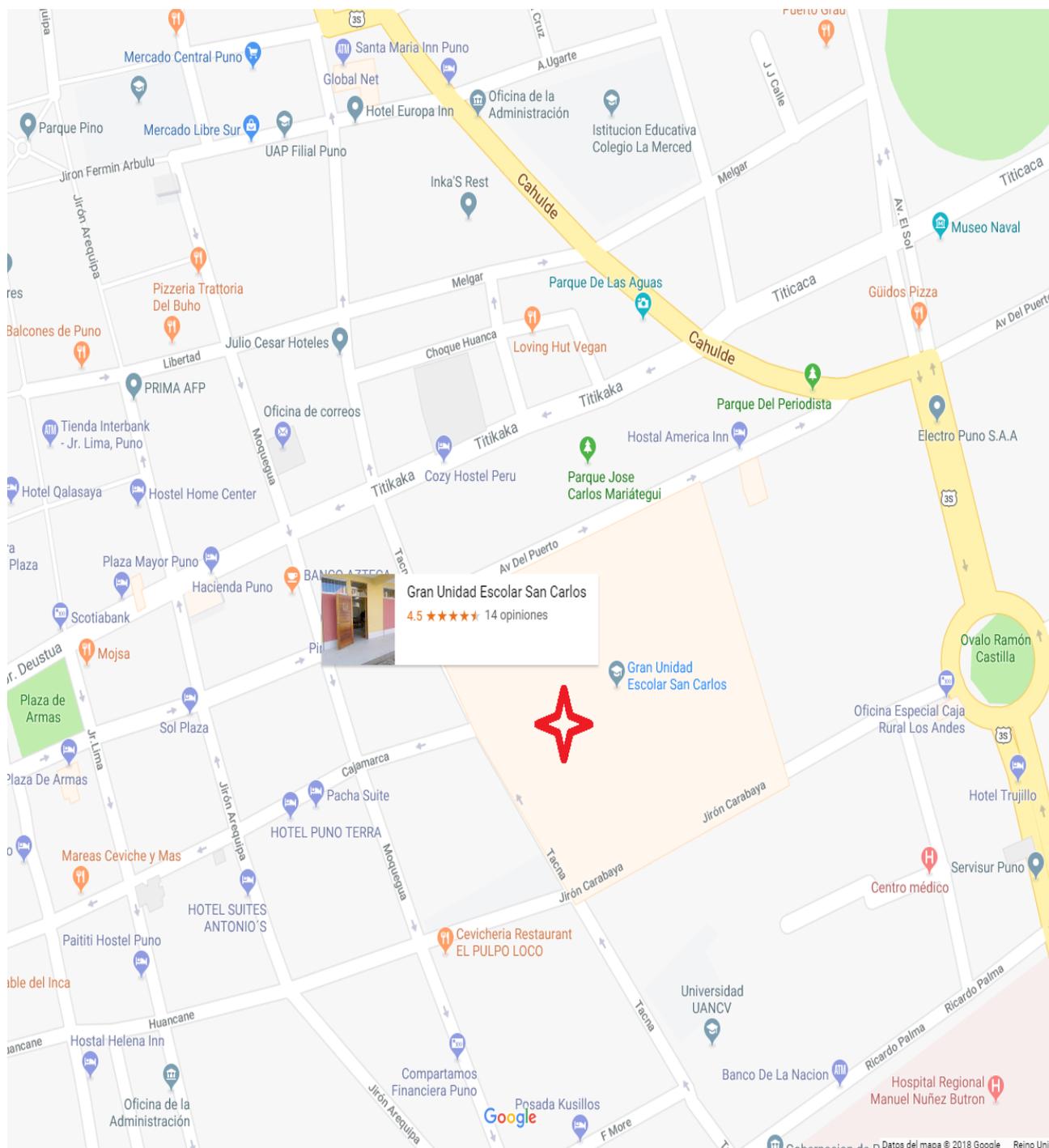
- D. S 008 - 2006 – ED. Lineamientos para el seguimiento y control de la labor efectiva del trabajo docente en las instituciones educativas públicas.
- R. M N° 0592 – 2005 Ed plan nacional de educación para todos 2005 2015. Perú.
- R. M N° 1326 – 85 - ED reglamento para la elaboración y aprobación del cuadro de distribución de horas de clase.
- R. M 712 – 2006 Directiva para el desarrollo del año escolar 2008
- R. V. M 0574 94 – ED reglamento del control de asistencia y permanencia del personal del ministerio de educación.

#### **4.3. Ubicación geográfica**

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos de la Ciudad de Puno, distrito de Puno, provincia del mismo, está ubicada en Jr. el puerto N° 160 del barrio Porteño.

La ciudad de Puno, se encuentra ubicada en la meseta del Collao, latitud 15'50'' longitud oeste 70'20'' del meridiano de Greenwich, a una latitud promedio de 3828 m.s.n.m. se caracteriza por contar con un clima frígido y semi seca, su temperatura oscila entre 8.6°C y el menor de 2.6°C presentando precipitaciones en los meses de diciembre a marzo con un periodo transitorio del mes de abril a agosto.

## MAPA- UBICACIÓN DE LA I.E.S. GRAN UNIDAD ESCOLAR SAN CARLOS



#### 4.4. Población de estudio

La población de estudio son los adolescentes varones y mujeres de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de los que cursan el 3º grado del turno de la mañana y tarde, y oscilan entre las edades de 14 a 16, siendo un total de 350 adolescentes de la población universo y obteniendo como muestra de 89 adolescentes entre varones y mujeres.

#### 4.5. Características de la población de estudio

##### 4.5.1. Características socioeconómicas

Los adolescentes proceden de los barrios urbano marginal de la ciudad de Puno, diferentes distritos, así como también de los barrios ubicados en el centro de la ciudad.

Muchos de los adolescentes provienen de familias nucleares, extensas, monoparentales, con diversos estilos de crianza, algunos adolescentes viven solos por la necesidad de estudiar, y que muchos de ellos no cuentan con recursos económicos y que algunos de ellos tienen que trabajar, ya sea para apoyar a sus padres y satisfacer sus necesidades individuales; los padres de los adolescentes algunos tienen negocios propios, así como también son agricultores, ganaderos y los adolescentes dependen de sus padres, en la alimentación, vestimenta, y educación. El nivel económico de esta población es de intermedio a baja.

(Plan anual de tutoría, 2016)

##### 4.5.2. Problemas que presentan los adolescentes

Los adolescentes que cursan el 1º y 2º grado de secundaria no presentan ningún problema, sino son los mismos padres que desconocen de lo académico de sus hijos.

Los adolescentes que cursan el 3º, 4º y 5º grado van presentando diversos cambios en sus comportamientos, en lo individual y escolar ya que muchos de ellos van presentando gradualmente desinterés en lo académico debido a que está en los ordenadores, cabinas de internet, videojuegos, redes sociales, etc. Teniendo como consecuencias el bajo rendimiento escolar, deserción escolar. Seguido por la inadecuada comunicación, violencia, alcoholismo y la desintegración familiar dentro del hogar.

(Plan anual de tutoría, 2016)

#### **4.5.3. Lugar de acceso a los videojuegos**

El lugar de acceso a los videojuegos es en las cabinas de internet alrededores a la institución y en el centro de la ciudad de Puno, Parque Pino, Parque de las aguas, Laykakota, así mismo existen diferentes cabinas de internet con contenido de videojuegos en zonas periféricas. Existiendo así operativos por parte de la municipalidad distrital de Puno llevándose a los adolescentes con uniformes.

## CAPITULO V

### EXPOSICIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Las relaciones familiares vienen siendo afectadas por una marcada violencia en la que las discusiones entre padres o una excesiva sobreprotección y abandono total hacia los hijos, genera tensión familiar y conflictos en la familia. Este tipo de relación familiar se da porque los padres dedican mayor tiempo a actividades económicas, descuidando sus obligaciones con sus hijos como la orientación, apoyo, acompañamiento y corrección; como los padres no cumplen con estas funciones y deberes, los adolescentes presentan riesgos en su comportamiento porque asumen reacciones distantes, sentimientos de vacío interior, soledad, ansiedad y asumen como recurso la práctica permanente de los videojuegos y al prolongarse se convierten en adictivas que generan comportamientos agresivos, tensión emocional y ansiedad compulsiva

A continuación, se presenta los resultados obtenidos de la investigación en cuadros estadísticos, lo que permitirá explicar a partir de las referencias teóricas las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos.

## 5.1. Las relaciones familiares y videojuegos en adolescentes

### 5.1.1. Problemas familiares y los videojuegos

Barriga (2004) menciona que la adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo, en otras palabras, una adicción; en tal sentido cuando el estudiante adolescente no puede dejar de jugar y tiene una fuerte dependencia hacia los mismos va generando comportamientos de adicción, en la siguiente tabla se presenta cómo son los problemas familiares y las motivaciones que tienen los adolescentes a jugar videojuegos.

TABLA N° 01

#### PROBLEMAS FAMILIARES Y MOTIVOS DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS

PROBLEMAS FAMILIARES	MOTIVOS DE USO A LOS VIDEOJUEGOS									
	Por La Soledad y me siento solo		Porque Me Divierte		Problemas Familiares		Otros		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Alcoholismo	-	-	2	2,2	7	<b>7,9</b>	-	-	9	10,1
Desintegración Familiar	1	1,1	2	2,2	5	<b>5,6</b>	1	1,1	9	10,1
Violencia Familiar	5	5,6	10	11,2	51	<b>57,3</b>	5	5,6	66	74,2
Total	6	6,7	14	15,7	63	70,8	6	6,7	89	100

*Fuente: Encuesta aplicada por la Bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA - Puno a los adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016.*

En la presente tabla N° 01, podemos observar que dentro de los problemas familiares, los adolescentes manifiestan con un 57,3% que en sus familias existe violencia familiar, lo cual se constituye en aspecto que incide en la motivación de los adolescentes a que hagan uso de los videojuegos;

A partir de estos datos, podemos determinar que los problemas familiares, como la violencia familiar, influye en que los adolescentes hagan uso de los videojuegos; ya que dentro de familias, los adolescentes no reciben una adecuada atención por parte de los padres, debido que dan prioridad a diferentes actividades de generación de ingresos y acortan el tiempo atender a sus hijos y fortalecer las relaciones familiares comunicativas.

Al respecto, Laurens (2006) sostiene que: “los padres no prestan atención a sus hijos, a los problemas de estos y a sus necesidades afectivas, psicológicas, etc., y solo se dedican a solucionar sus necesidades económicas, sin darse cuenta que un cariño, una palabra de aliento, un buen consejo, pueden evitar que su hijo caiga en algún tipo de vicio

Por otro lado, la desintegración en las familias de los adolescentes (5.6%) también es otro de los aspectos de la vida familiar que motiva a que estos estudiantes se vean motivados a jugar permanentemente videojuegos, los problemas de desintegración familia se originan cuando algunos de los padres decide dejar el hogar, debido a que no se siente feliz y tiene otras expectativas en la vida o porque el ambiente esta muy tenso, predomina la discordia y no armonía, por lo cual pueden seguir juntos y tampoco por el supuesto bien de los hijos, ya que los daña mucho más” consuegra (2003).

Finalmente, a partir de estos resultados el motivo por lo que hace uso de los videojuegos los adolescentes dependen de los problemas familiares debido a la violencia familiar, alcoholismo y desintegración familiar, los padres no les prestan atención adecuada a sus hijos, preocupándose más en lo laboral y económicamente.

**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	Grado de libertad	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	77,028 <sup>a</sup>	12	,000
Razón de verosimilitudes	40,389	12	,000
Asociación lineal por lineal	2,079	1	,149
N de casos válidos	89		

a. 16 casillas (80,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,06.

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis del Chi – cuadrado podemos determinar que existe alta influencia entre las dos variables “problemas familiares y el motivo de uso de videojuegos”, como la prueba de la Chi calculada (77,028) es mayor a la prueba Chi cuadrada tabulada (21,026) con 12 grados de libertad, dado que el nivel de significancia 0,000 al 100% siendo menor al nivel de error de significancia de 0,05 o 5% de error, entonces aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

TABLA N° 02

**PROBLEMAS FAMILIARES E IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES**

PROBLEMAS FAMILIARES	IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS							
	SI		NO		NO SABE		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Alcoholismo	3	<b>3,4</b>	3	<b>3,4</b>	3	3,4	9	10,1
Desintegración Familiar	3	<b>3,4</b>	4	4,5	2	<b>2,2</b>	9	10,1
Violencia Familiar	60	<b>67,4</b>	1	1,1	10	11,3	71	79,8
	1	1,1	1	1,1	3	3,4	5	5,6
<b>TOTAL</b>	66	74,2	8	9,0	15	16,9	89	100

Fuente: Encuesta aplicada por la Bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA - Puno a los adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016.

En la presente tabla N° 02, podemos observar que el 67.4% de los adolescente presentan problemas familiares de violencia familiar, ellos manifiestan en un alto porcentaje que dan importancia a los videojuegos.

A partir de estos datos, podemos determinar que los adolescentes que presentan problemas de violencia familiar, suelen darle mucha importancia a videojuegos como el dota, starf craft, hail life, domm y otros, por lo general los adolescentes acceden a videojuegos de aventura y estrategia, puesto que en la ciudad de Puno existen muchos internet a disposición de toda la población sin la verificación de autoridades; por lo general los juegos de aventura tienen bastante violencia, sangre y hace que los adolescentes tengan una tendencia a la violencia con mayor facilidad, así mismo los adolescentes se vuelven más individualistas, disminuyendo su capacidad de comunicación en la vida real presentando dentro de la familia sean rebeldes y desobedientes; en tal sentido los problemas familiares como la violencia intrafamiliar influyen en que estos adolescentes den importancia y prioricen los videojuegos ya que estos adolescentes por la etapa en la que se encuentran tienen mayor riesgo a adquirir adicción a juegos de internet, debido a los cambios, la confusión, búsqueda de la identidad personal y sentimientos de frustración y vacíos que experimentan buscan mecanismos para atenuar la ansiedad, inseguridad o profundos vacíos internos y como manifiesta Morales( 2013) lo encuentran en los videojuegos e internet

Según Vallejo y Capa (2010) manifiestan que no se puede negar el papel explícito que tiene la familia para que los adolescentes y/o jóvenes puedan desarrollar conductas adictivas a internet, afirman que el factor explicativo más importante de la adicción a internet es la funcionalidad familiar. Por otro lado, Toro (2010) en esta misma línea manifiesta que una dinámica disfuncional en la familia contribuiría a la utilización peligrosa de internet por parte del adolescente, por lo manifestado, esta

investigación guarda relación con estos autores y demuestra que la vida familiar con problemas influye en que los adolescentes den excesiva importancia a los videojuegos.

Según Gonzales (2011), los juegos online se vuelven fascinantes y de extraordinaria relevancia para los adolescentes porque les permite acceder a un mundo ficticio en el cual pueden experimentar diversas situaciones, que no vivirían en la realidad, producen alteraciones en el sueño, tanto en su estructura como en la conciliación del mismo.

Esto suele afectar al rendimiento escolar, a la habilidad emocional y a las relaciones familiares. “La Asociación Española de Pediatría recomienda menos de dos horas de videojuegos al día y nunca antes de ir a dormir”, apunta la doctora Ruipérez Cebrián.

La salud mental también se deteriora por el uso desmedido de este tipo de tecnología, pues, si no existen unos límites, puede intensificarse la posibilidad de que los niños se enfrenten a un mayor aislamiento social.

La ansiedad, la irritabilidad y la ira son otros de los síntomas que señalan una posible adicción al uso de los dispositivos electrónicos

#### .Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Grado de libertad	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	41,872 <sup>a</sup>	6	,000
Razón de verosimilitudes	38,415	6	,000
Asociación lineal por lineal	3,520	1	,061
N de casos válidos	89		

a. 7 casillas (58,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,45.

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis del Chi – cuadrado podemos determinar que existe alta influencia entre las dos variables “problemas familiares y la importancia a los videojuegos”, como la prueba de la Chi calculada (41,872) es mayor a la prueba Chi cuadrada tabulada (12,592) con 6 grados de libertad, dado que el nivel

de significancia 0,000 o 100% siendo menor al nivel de error de significancia de 0,05 o 5% de error, entonces aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

TABLA N° 03

ESTILOS DE RELACIÓN ENTRE PADRES E HIJOS Y TIEMPO QUE DEDICA  
LOS ADOLESCENTES A LOS VIDEOJUEGOS

ESTILO DE COMUNICACIÓN ENTRE PADRES E HIJOS	FRECUENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS A LA SEMANA							
	2 a 3 veces a la semana		4 a 5 veces a la semana		De 6 a más a la semana		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Autoritarios	1	1,1	59	<b>66,3</b>	6	6,7	66	74,2
Permisivos	2	2,2	13	<b>14,6</b>	4	4,5	19	21,3
Democráticos			4	<b>4,5</b>			4	4,5
Total	3	3,4	76	85,4	10	11,2	89	100,0

*Fuente: Encuesta aplicada por la Bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA - Puno a los adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016.*

En la presente tabla N° 03, podemos observar que dentro de los estilos de comunicación entre padre e hijos, los adolescentes dieron a conocer en un alto porcentaje que el 66.3% mantienen un estilo de comunicación autoritario y la frecuencia con la que hace uso de los videojuegos es de 4 a 5 veces a la semana y sólo un 14.6% sus padres son permisivos.

A partir de los datos, podemos determinar que el estilo de comunicación entre padres e hijos, se da de forma autoritaria; los padres autoritarios consideran que los hijos deben ser sometidos a su voluntad, forzados a cumplir sus instrucciones y deseos porque ellos son los únicos que saben que es lo conviene a los menores. Álvarez (2011). Por otro lado, los padres permisivos consideran que a los hijos hay que dejarlos hacer lo

que quieren porque: prefieren complacerlos antes que corregirlos porque tienen poco tiempo para estar con ellos. Álvarez (2011).

Al analizar la relación entre los estilos de comunicación familiar y frecuencia de uso de videojuegos se demuestra que la comunicación familiar autoritaria que se caracterizan por mantener un control restrictivo y severo las conductas de los hijos con frecuente empleo de castigos, amenazas verbales y físicas y continuas prohibiciones (sin tener en cuenta las necesidades, intereses u opiniones de los adolescentes influye en que la frecuencia de videojuegos aumente, ya que los adolescentes al sentirse controlados crean sentimientos de rebeldía, tienen dificultades para controlar sus emociones ante sentimientos de indefensión e impotencia Musitu (200)

Bromley (2014) refiere que los padres y las madres de familia deben supervisar los juegos que están en las computadoras de sus hijos e hijas y fijarles un límite de tiempo de uso como una forma de prevenir la adicción a este tipo de videojuegos, los adolescentes pasan más de cuatro horas frente a la computadora, es un indicador que puede caer en la adicción.

El acceso al internet es la masificación sumada con la falta de control por parte de los padres o el ambiente de un hogar disfuncional produce una propensión a la adicción lo cual tiene efectos negativos en el comportamiento del adolescente. Mejía (2009).

Finalmente, a partir de estos resultados el frecuente uso de los videojuegos depende del estilo de comunicación entre padres e hijos, debido que los padres autoritarios no reconocen las necesidades emocionales, educativas y sociales de los adolescentes e imponen sus reglas, obligando a que los hijos las cumplieran; sin

embargo, lo cual que los adolescentes entren en los juegos mecanismos de escape y fuga del ambiente familiar autoritario.

### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	13,633 <sup>a</sup>	4	,009
Razón de verosimilitudes	18,796	4	,001
Asociación lineal por lineal	4,154	1	,042
N de casos válidos	89		

a. 4 casillas (44,4%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,54.

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis del Chi – cuadrado podemos determinar que existe alta influencia entre las dos variables “estilos de comunicación y frecuencia de uso de videojuegos”, como la prueba de la Chi calculada (13,633) es mayor a la prueba Chi cuadrada tabulada (9,488) con 4 grados de libertad, dado que el nivel de significancia 0,009 o 91% siendo menor al nivel de error de significancia de 0,05 o 5% de error, entonces aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

#### 5.1.2. Comunicación y la adicción a los videojuegos

Montes (2007) la comunicación familiar permite a sus integrantes crecer, desarrollar madurar, resolver, sus conflictos comprenderse entre sí en la sociedad. Cuando la comunicación familiar es eficaz se presta atención a la pareja y entre hijos en todo momento, se brinda información, explicaciones afectos y sentimientos. Cuando un padre o madre se dirige a sus hijos, las palabras o gestos deben ir acompañados de una sonrisa de un gesto dulce la familia tiene distintos niveles para comunicarse. De acuerdo a ello se establecen grupos que tienden a

tener un cierto tipo de relación en su interior y con otro grupo nos referimos a los padres y los hijos.

TABLA N<sup>a</sup> 04

TIPO DE COMUNICACIÓN Y TIEMPO QUE DEDICAN LOS ADOLESCENTES A LOS VIDEOJUEGOS

TIPO DE COMUNICACIÓN	TIEMPO QUE DEDICAN A LOS VIDEOJUEGOS							
	De 1 a 3 horas		De 4 a 6 horas		De 7 a más horas		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Pasiva	7	<b>7,9</b>	8	9,0	2	2,2	17	19,1
Agresiva	21	23,6	36	<b>40,4</b>	7	7,9	64	71,9
Asertiva	-	-	5	5,6	3	<b>3,4</b>	8	9,0
<b>TOTAL</b>	28	31,5	49	55,1	12	13,5	89	100

*Fuente: Encuesta aplicada por la Bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA - Puno a los adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016.*

En el presente cuadro N° 04, podemos observar que el 40.4% de los adolescentes manifiestan que dentro de las relaciones familiares se da una comunicación agresiva lo cual influye en que estos adolescentes dediquen 4 a 6 horas a los videojuegos. Por otro lado, sólo el 3,4% de los adolescentes tienen una comunicación familiar asertiva.

A partir de estos datos, podemos determinar que el tipo de comunicación entre padres e hijos se da de forma agresiva, los padres intentan imponer sus criterios a los hijos sin tener en cuenta la opinión, se trata de mandatos y dictados que hay que cumplir y sobre lo que no se plantea posibilidad de discusión (chiavenato 2004)

Por otro lado, la comunicación asertiva, es una comunicación abierta a las opiniones de las demás personas, tiene respeto hacia uno mismo, cuando argumenta sobre cualquier ideología siempre tiene seguridad y confianza a lo que quiere transmitir. (Chiavenato 2004).

Según Bromley (2014), refiere que si los adolescentes pasan más de cuatro horas frente a la computadora, es un indicador que se puede caer en la adicción; corroborando con el autor los padres y madres deben estar pendientes más de sus hijos realizando deportes, música, arte, para así poder evitar que muchos de los adolescentes caigan en una adicción, los adictos a los videojuegos, pueden pasar largas horas en sus computadoras sin importarles el tiempo, o si se alimentaron o asearon dejando al lado el estudio, por ese motivo cada padre debe estar atento al tiempo que pasan los adolescentes frente a una computadora. Frente a esto, los padres no saben el tiempo que se dedica a una partida de los videojuegos. Ya que no conocen acerca de los videojuegos y no lo ven, ya que al mantener una comunicación agresiva con ellos; los limita a que puedan informarse del actuar de los hijos.

El no poder dejar a los videojuegos (consolas, ordenadores, móviles) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que se ocupa demasiado tiempo en la vida de la persona y se continua practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas y este es un indicador de adicción, Barriga (2004).

Finalmente, a partir de estos resultados el tiempo que se dedica al videojuego depende del tipo de comunicación que existen entre padres e hijos, los padres llegar a ser muy agresivos con los hijos. Para probar esta influencia se aplica la prueba estadística.

#### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,126 <sup>a</sup>	4	,005
Razón de verosimilitudes	8,499	4	,001
Asociación lineal por lineal	4,008	1	,021
N de casos válidos	89		

a. 4 casillas (44,4%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es 1,08.

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis del Chi – cuadrado podemos determinar que existe alta influencia entre las dos variables “tipo de familia y el afecto que brinda”, como la prueba de la Chi calculada (11,126) es mayor a la prueba Chi cuadrada tabulada (9,488) con 4 grados de libertad, dado que el nivel de significancia 0,005 o 95% siendo menor al nivel de error de significancia de 0,05 o 5% de error, entonces aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

TABLA Nª 05

## TIPO DE COMUNICACIÓN Y LUGAR DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS

TIPO DE COMUNICACIÓN EN LA RELACIÓN PARENTAL	LUGAR DE ACCESO A LOS VIDEOJUEGOS							
	En una cabina de internet		En casa		En cabina de internet y en casa		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Pasiva	11	<b>12,4</b>	2	2,2	4	<b>4,5</b>	17	19,1
Agresiva	57	<b>64,1</b>	2	2,2	-	-	64	71,9
Asertiva	12	13,5	1	1,1	-	-	13	14,6
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>89,9</b>	<b>5</b>	<b>5,6</b>	<b>4</b>	<b>4,5</b>	<b>89</b>	<b>100</b>

*Fuente: Encuesta aplicada por la Bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA - Puno a los adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016.*

En la presente tabla Nª 05, podemos observar que los adolescentes manifestaron en un alto porcentaje de 64.1% que dentro de sus familias presentan un tipo de comunicación agresiva, lo cual influye en que estos adolescentes salgan del ambiente familiar y busquen cabinas de internet.

A partir de estos datos, la comunicación agresiva, El padre dominante sobrevalora y entiende, casi en exclusiva, sus propios opiniones, deseos y sentimientos, pero a la vez rechaza, desprecia, o resta importancia a los de sus hijos, Así mismo la comunicación pasiva, los padres se muestran incapaces de hacer valer sus deseos y sus

opiniones frente al hijo. (Chiavenato 2004), ya que estos padres utilizan una comunicación disfuncional Martí (2008) caracterizado por la falta de autocontrol de las emociones negativas no comprender y aceptar las necesidades e intereses de los hijos, en tal sentido los adolescentes al no ser comprendidos en su necesidad de jugar saludablemente buscan otros espacios de recreación, situación que los ubica en situación de riesgo ya que los padres de los adolescentes desconocen el contenido que realizan sus hijos en las cabinas de internet; Bromley (2014) refiere que los padres y las madres de familia deben supervisar los juegos que están en las computadoras de sus hijos e hijas y fijarles un límite de tiempo de uso como una forma de prevenir la adicción a este tipo de videojuegos, manteniendo una comunicación agresiva solo se dañara física y mentalmente y emocionalmente.

Torres (2010) da a conocer las consecuencias de los videojuegos: es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida cotidiana, la vida del jugador gira en torno al videojuego centrado todo su pensamiento y recurriendo incluso a mentiras y artimañas para seguir jugando. En este punto el uso del videojuego se antepone otras actividades como el deporte, la lectura entre otros.

Finalmente, a partir de los resultados se aplica la prueba estadística, cuyos resultados se dan a conocer:

#### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,019 <sup>a</sup>	4	,000
Razón de verosimilitudes	17,128	4	,002
Asociación lineal por lineal	11,296	1	,001
N de casos válidos	89		

a. 6 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es, 36.

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis del Chi – cuadrado podemos determinar que existe alta influencia entre las dos variables “tipo de comunicación y

lugar de acceso”, como la prueba de la Chi calculada (21,019) es mayor a la prueba Chi cuadrada tabulada (9,488) con 4 grados de libertad, dado que el nivel de significancia 0,000 o 100% siendo menor al nivel de error de significancia de 0,05 o 5% de error, entonces aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

TABLA N<sup>a</sup> 06

FRECUENCIA DE COMUNICACIÓN Y FRECUENCIA DE HORAS  
DESTINADAS AL JUEGO

FRECUENCIA DE COMUNICACIÓN CON LOS PADRES	FRECUENCIA DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS A LA SEMANA							
	2 a 3 veces a la semana		4 a 5 veces a la semana		De 6 a más a la semana		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Nunca	1	1,1	8	9,0	-	-	9	10,1
1 vez al mes	-	-	5	5,6	7	<b>7,9</b>	12	13,5
1 vez a la semana	2	2,2	51	<b>57,3</b>	9	10,1	62	69,7
Todos los días	-	-	5	5,6	1	1,1	6	6,7
Total	3	3,4	69	77,5	17	19,1	89	100

*Fuente: Encuesta aplicada por la Bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA - Puno a los adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016.*

En la presente tabla N<sup>o</sup> 06, se puede observar que el 57,3% de los adolescentes dieron a conocer que la frecuencia con la que se comunican con sus padres 1 vez a la semana lo cual influye en aumente la frecuencia de juego 4 a 5 veces a la semana.

A partir de estos datos, podemos demostrar que la frecuencia de comunicación con los padres se da por lo menos de 1 vez la semana, la comunicación entre padres e hijos es muy importante pues, es mediante ella que nos enteramos de lo que sienten o están atravesando nuestros seres querido para así poder ayudarlos y demostrarles que la familia es un soporte emocional para cada uno de sus integrantes.

Según Agudelo (2005), refiere que aquella comunicación que posee como características, poco diálogo e intercambios entre los miembros de la familia se comunican superficialmente y no les interesa establecer vínculos afectivos profundos; a partir de lo que menciona el autor, los padres de estos adolescentes muestran poco intereses en las necesidades y cuando esta se da esta es agresiva como se analizó en el cuadro anterior

Esta comunicación limitada no es suficiente en una etapa que demanda acompañamiento y comprensión de los padres, como manifiesta Musitu (2007) la familia es el principal responsable del cuidado y protección de los niños desde la infancia hasta la adolescencia La introducción de los niños a la cultura, los valores y las normas de la sociedad se inicia en la familia. Para que su personalidad se desarrolle plena y armónicamente, los niños deben crecer en un ambiente familiar y en una atmósfera de alegría, amor y comprensión ante una situación de ausencia de los padres se aumenta las horas y frecuencia de los videojuegos en adolescentes

Finalmente, a partir de estos resultados la frecuencia de uso de los videojuegos a la semana depende de la frecuencia de comunicación entre padres e hijos. Para probar esta influencia se aplica la prueba estadística.

#### Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Grado de libertad	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	17,295 <sup>a</sup>	6	,008
Razón de verosimilitudes	19,248	6	,004
Asociación lineal por lineal	,416	1	,519
N de casos válidos	89		

a. 7 casillas (58,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,54.

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis del Chi – cuadrado podemos determinar que existe alta influencia entre las dos variables “frecuencia de comunicación con los padres y frecuencia de uso de los videojuegos ”, como la prueba de la Chi calculada (17,295) es mayor a la prueba Chi cuadrada tabulada (12,592) con 6 grados de libertad, dado que el nivel de significancia 0,008 o 92% siendo menor al nivel de error de significancia de 0,05 o 5% de error, entonces aceptamos la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** 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 porque las familias de los adolescentes presentan en la familia relaciones conflictivas y violencia familiar en un 57,3% y una comunicación agresiva en un 40,4% lo que influye en la adicción a los videojuegos ya que estos adolescentes pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos y son los problemas familiares lo que influye en el consumo frecuente de videojuegos ; según la prueba de la chi cuadrada existe una influencia significativa directa entre de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos; al respecto, son prueba con un nivel de significancia de 0,009 y con un nivel de confianza al 95% y probabilidad muy inferior al 5%

**SEGUNDA:** Los problemas familiares influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno, porque dentro estas familias existe problemas de violencia familiar en 57,3% al interior de ellas se da un estilo de comunicación autoritaria 66,3% lo que influye en que los adolescentes practiquen permanentemente videojuegos con contenido de violencia y no pueden dejar de practicarlos, ya que estos adolescentes concurren frecuentemente a cabinas de internet de 4 a 5 veces por semanas para jugar videojuegos , según la prueba de la chi cuadrada existe una influencia significativa directa entre problemas familiares y la adicción a los videojuegos, con un nivel de significancia de error de 0,000 es decir en la relación de estas

variables no existe probabilidad de error y el nivel de confianza es al 100%

**TERCERO:** La comunicación familiar influye significativamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno, porque en la relación parental se da una comunicación agresiva (40,4%), lo que provoca que los adolescentes practiquen frecuentemente y se dediquen de 4 a 6 horas a los videojuegos sin poder dejarlos; según la prueba de la chi cuadrada la comunicación familiar influye significativamente en la adicción a los videojuegos, siendo el nivel de error de Significancia de 0,005 en tal sentido la probabilidad de error es menor al 0,05 o 5%

## RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la Municipalidad provincial de Puno, coordinar mediante la DEMUNA, desarrollar diversos programas sociales, promoviendo el fortalecimiento de los lazos familiares para que los padres e hijos puedan mejorar las relaciones familiares y manejar en sus interrelaciones comunicaciones saludables y así poder disminuir la adicción a los videojuegos online. Así mismo, desarrollar capacitaciones a las diversas instituciones de la región Puno, acerca de la importancia de las relaciones familiares y las causas – consecuencias del uso de los videojuegos.
2. Al Hospital Manuel Núñez Butrón mediante el centro de desarrollo juvenil para adolescentes de Puno (CDJ), pueda fortalecer la comunicación asertiva entre los adolescentes y padres de familias, así mismo presten más atención a los adolescentes con síntomas de adicción a los videojuegos e internet, redes sociales, para que se pueda evitar que caigan en adicción y evitar posibles consecuencias como son la fatiga, sobre peso, visión borrosa, comportamientos inadecuados en el hogar y colegio.
3. Se recomienda que en la Institución Educativa Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno intervenir mediante programas de educación entre docentes, escuela de padres de familia y tutoría incorporar temas acerca de relaciones familiares, problemas familiares, comunicación, adicción a los videojuegos, causas y consecuencias, para así poder prevenir que muchos de los adolescentes presenten problemas en lo académico, comportamientos; así mismo, desde el área de tutoría reforzar a los adolescentes para que hagan uso adecuado del internet y de los juegos online.

4. Desde la intervención del Trabajo Social, se debe intervenir con los adolescentes y familias porque los adolescentes están siendo, aislados e ignorados por los padres. Frente a esta problemática se debe desarrollar acciones para dirigir, asesorar, planear y desarrollar procesos educativos hacia la solución de problemas de la ausencia de afecto fraternal incide en la adicción a los videojuegos y el comportamiento en adolescentes, para promover, sensibilizar a los padres de familia para que no abandonen a sus hijos en lo académico, emocional y moralmente. Promoviendo la construcción de nuevos valores, actitudes y que las familias mejoren la protección, satisfacción de necesidades de los niños y fortalecer las relaciones familiares. Así mismo Gestionando con diversas instituciones encargadas de regular las cabinas de internet para que no exista una deserción estudiantil por parte de los adolescentes que están cursando los grados académicos de primaria y secundaria.

## BIBLIOGRAFÍA

- Agudelo (2005) “*Descripción de la dinámica interna de las familias monoparentales, simultaneas, extendidas y compuestas del municipio de Medellín, vinculadas al proyecto de prevención temprana de la agresión*”. Revista Latinoamérica a de ciencias sociales, niñez y juventud, Colombia.
- Aparicio (2010), *Artículo científico de las relaciones familiares y nuevas tecnologías en el siglo XXI*, Perú.
- Arraigada, (2012) *Revista de atención para jóvenes, los videojuegos más peligrosos del mundo*, Suecia.
- Astoray, E. L. (2012). *Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia” Villa El Salvador – 2012*
- Ballenato, G. (2008) “*Educación sin gritar*”. Editorial la esfera de los libros. Madrid España.
- Bañuelos, (2004) *Investigación, preferencia de videojuegos en varones y mujeres*, Madrid, España.
- Bonilla L. Mayorga D. Valbuena C. (2007) *Factores Socio familiares que generan Vulnerabilidad en el desarrollo de la Ludopatía y Generatividad frente a la Tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D Juan Luis Londoño De La Salle. Colombia. Pg 22-25*
- Bertalanffy (1969) *Teoría general de sistemas*, edición: SL. Fondo de cultura económica, España.
- Bromley, (2014). *Uso de los videojuegos en niños y adolescentes*, Perú.
- Cruzado, L., Matos, L. y Kendall, R. (2006). *Adicción a Internet: Perfil clínico y epidemiología de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud*

- mental*. Revista Médica Herediana, 17(4), 196-205. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/rmh/v17n4/v17n4ao2.pdf>.
- Echeburúa, E. y Fernández-Montalvo, J. (2006). *Tratado SET de trastornos adictivos. Cap. Adicciones sin drogas*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Echeburúa, E., Labrador, F. y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*, Pirámide Madrid.
- Escobedo, J. (2006) *Investigación cuantitativa y cualitativa, editorial universitaria UNA Puno Perú*.
- Estallo (2000): *Usos y abusos del internet. Anuario de psicología* – Editorial PLANETA – Madrid, España.
- Fronzizi (2001) *Que son los valores. Introducción a la axiología. Breviarios del fondo de cultura económica*, tercera edición. Bogotá
- García, (2002) *Psicología de la infancia y la adolescencia*, editorial: trillas. España.
- García (2005) *Violencia en los videojuegos, un peligro para los jóvenes, universidad autónoma de Madrid*. España.
- Heredia, M. (2010) “*Las relaciones intrafamiliares en los jóvenes*”. Editorial Pamares España.
- Huanca F. (2010) *Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno*. Perú.
- Huanca, F. (2011) *Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes en Puno*. Rev. De Investigación en Comunicación y Desarrollo.
- Ibáñez A. Y Sáiz J. (2001) *La Ludopatía: una nueva enfermedad*. España. Editorial Masson.,
- Jelin, E. (2010) “*Pan y afectos*”. Editorial fondo de cultura económica. Cta. de código y su total consonancia con la CIDIL. Buenos aires.

- La Prensa (2014). Recuperado de <http://laprensa.pe/> tecnología-ciencia/noticia-adicción-internet-chinatratamiento- 19342
- Luque, L. (2009). *Uso abusivo y patológico de las tecnologías. Estudio descriptivo en jóvenes argentinos*. Revista psicología.com, 12(2). Recuperado de <http://www.psiquiatria.com/revistas/index.php/psicologiacom/ricle/viewFile/719/694>
- Macciani J. Carrillo G. Y Jiménez A. (2008) *Los Juegos En Línea En Adolescentes y Jóvenes*. CEDRO. Lima – Perú.
- Magaña, M. (2006) “*Que es la comunicación*”. División de educación continua. Facultad de Psicología Universidad Nacional Autónoma de México.
- 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 de Investigación en Psicología, 16(2), 195-220. Recuperado de <file:///E:/Tesis%20%202014/Estilos%20parentales%20y%20adiccion%20a%20internet.pdf>
- Méndez, A. (2005) “*La apuesta invisible (cultura, comunicación, globalización y crítica social)*”. Editorial Montesinos Madrid. Minuchin, S. (1988) “*familias y terapia familiar*”. Bueno Aires
- Minuchin, S. (1999) *Familias y terapia familiar*, 7ma edición, Barcelona: Edit. Geodisa.
- Montes, B. (2010) “*los derechos humanos: retos para políticas públicas en materia de discapacidad*”. México.
- Musitu, Jiménez I. Y Murgui S. (2007) *El rol del funcionamiento familiar y del apoyo social en el consumo de sustancias de los adolescentes*. Rev. Española de Drogodependencias.
- Ocampo K. Lozana, F. Nara K. Y Galán E. (2010) *Juego patológico en estudiantes*

- Oliva, (2006) *“relaciones familiares y desarrollo adolescente”*. Universidad de Barcelona, facultad de psicología. España.
- Oliver, P. (2009) *“metodología de la investigación”*. Madrid.
- Palacios, C. (2004) *“familia y violencia familiar”*. Editorial Universitaria de Caldas. Colombia.
- Ruiz R. Y Pino J. (2010) *Análisis de comportamiento relacionados con el uso/abuso de internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitario*. España. Adicciones.
- Santos J. (2008) *Manual de Intervención en juego patológico*. España. Editorial Servicio Extremo de Salud.
- Torres, P. (2008) *“la dinámica familiar en madres abandonadas con hijos adolescentes”*. Uryco- España.
- Vela, a. (2005) *Ludopatía*. Revista SOMOS. Perú. El Comercio.
- Universiad (2010). Recuperado de <http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2010/12/30/775606/adictosinternet-2-jovenes-mexicanos.html>
- Zaldívar (2005) *funcionamiento familiar saludable, dinámica familiar, relaciones familiares y comunicación familiar*, versión pdf. Cuba.
- Zapata, G. (2013). *Uso problemático de internet en adolescentes atendidos en consulta externa del Hospital Hermilio Valdizán en el periodo 2009- 2011*. Tesis inédita de Especialista en Psiquiatría. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima. Perú. Recuperado de [http://ateneo.unmsm.edu.pe/ateneo/bitstream/123456789/2971/1/Zapata\\_Coacalla\\_Giovanna\\_2013.pdf](http://ateneo.unmsm.edu.pe/ateneo/bitstream/123456789/2971/1/Zapata_Coacalla_Giovanna_2013.pdf)

# ANEXOS



## UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

## FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

## CUESTIONARIO

*Estimado estudiante, esta encuesta es elaborada con fines de estudio; agradeciendo anticipadamente por las respuestas que usted dará, que estoy segura que será con la verdad y puede estar seguro de que la información que me brinde será confidencial.*

## MARCAR CON UN ASPA DENTRO DEL PARÉNTESIS

## I. DATO GENERALES

a) EDAD.....

b) SEXO.....

## II. RELACIONES FAMILIARES

2.1. ¿A qué Tipo de familia pertenece?

- 1) Nuclear (Padre y madre)
- 2) Compuesta (Padrastra madre, hermanos y madrastra, padre, hermanos)
- 3) Monoparental (Solo madre y/o solo padre)
- 4) Extensa (Padres, tíos, hermanos, abuelos, primos, etc.)

2.2. ¿Cómo es el estilo de relación con tus padres?

- 1) Son autoritarios
- 2) Son permisivos
- 3) Son democráticos

2.3. ¿Qué problemas familiares existe en tu familia?

- 1) Alcoholismo
- 2) Desintegración familiar
- 3) Violencia familiar
- 4) Otros

2.4. ¿Qué tipos de comunicación existe en su hogar?

- 1) Comunicación Pasiva
- 2) Comunicación Agresiva
- 3) Comunicación Asertiva

- 2.5. ¿Te comunicas con tus padres?
- 1) Nunca
  - 2) 1 vez al mes
  - 3) 1 vez a la semana
  - 4) Todos los días
- 2.6. ¿Con qué miembro de tu familia te comunicas frecuentemente?
- 1) Mi madre
  - 2) Mi padre
  - 3) Ambos padres
  - 4) Mis hermanos
  - 5) Otros familiares
3. ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE INTERNET
- 3.1. ¿Qué tipo de videojuegos juegas generalmente?
- 1) Dota
  - 2) Counter strike
  - 3) Star craft
  - 4) Haf life
  - 5) Domm
  - 6) Otros
- 3.2. Durante la semana, ¿Con qué frecuencias practicas los videojuegos?
- 1) 1 vez por semana
  - 2) 2 a 3 veces a la semana
  - 3) 4 a 5 veces a la semana
  - 4) De 6 a más a la semana
- 3.3. ¿Cuánto tiempo te dedicas a los videojuegos, al día?
- 1) De 1 a 3 horas
  - 2) De 4 a 6 horas
  - 3) De 7 a más horas
- 3.4. ¿Con quienes vas a jugar videojuegos?
- 1) Amigos
  - 2) Compañeros de clase
  - 3) Primos
  - 4) Otros

- 3.5. ¿Motivos que te impulsan a jugar videojuegos?
- 1) Porque me sentía solo
  - 2) Por la soledad
  - 3) Porque me divierte
  - 4) Problemas familiares
  - 5) Otros
- 3.6. ¿Es muy importante los videojuegos para ti?
- 1) Si
  - 2) No
  - 3) No sabe
- 3.7. ¿alguna vez pensó en dejar de jugar los videojuegos?
- 1) Frecuentemente
  - 2) Algunas veces
  - 3) Nunca
  - 4) No sabe
- 3.8. ¿De dónde obtienes dinero para ir al internet?
- 1) Alzo el dinero sin permiso de mis padres
  - 2) Yo trabajo y me pago los videojuegos
  - 3) Me presto de mis amigos
  - 4) Mis padres me dan dinero
  - 5) Son mis propinas
- 3.9. ¿En qué lugar haces uso de los videojuegos?
- 1) En una cabina de internet
  - 2) En casa
  - 3) En cabina de internet y en casa
  - 4) Otros