



# **UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE SOCIOLOGIA**



**JUEGOS RED Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD  
FAMILIAR EN TIEMPOS DE COVID DE LOS ESTUDIANTES  
DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN  
GLORIOSO SAN CARLOS PUNO, 2021.**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. CARLOS DANIEL INQUILLA FLORES**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADO EN SOCIOLOGIA**

**PUNO – PERÚ**

**2024**



## Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**JUEGOS RED Y SU RELACIÓN CON LA  
FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN TIEMPO  
S DE COVID DE LOS ESTUDIANTES DEL  
TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA  
INSTITUCIÓN GLORIOSO SAN CARLOS  
PUNO, 2021.**

AUTOR

**CARLOS DANIEL INQUILLA FLORES**

RECuento DE PALABRAS

**22167 Words**

RECuento DE CARACTERES

**122735 Characters**

RECuento DE PÁGINAS

**112 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**4.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Dec 30, 2023 3:33 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Dec 30, 2023 3:35 PM GMT-5**

### ● 18% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)



UNA  
PUNO

Firmado digitalmente por LOPEZ PAZ  
Peregrino Meliton FAU 20145496170  
soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 30.12.2023 15:58:56 -05:00

Universidad  
Nacional  
del Altiplano



Firmado digitalmente por INQUILLA  
MAMANI Juan FAU 20145496170 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 30.12.2023 19:08:36 -05:00

Resumen



## DEDICATORIA

*Dedico esta tesis a mis padres y a mis hermanos, por su amor inquebrantable, apoyo incondicional y sacrificio inagotable que realizaron por mí. También dedico este trabajo a mi abuelo que en paz descansa, quien me inspiro y guio hasta su último suspiro en este viaje académico. Sin el constante apoyo y orientación que cada uno me brindo, esta tesis no hubiera sido posible. Este logro es tan suyo como mío.*

***Carlos Daniel***



## AGRADECIMIENTOS

*Mi más sincero agradecimiento a Dios, mi familia y a la imagen de profesionalismo que me permitió ser constante en este camino, Cristiano Ronaldo, con su inquebrantable profesionalismo y dedicación al deporte me han servido como fuente inagotable de inspiración durante todo el desarrollo de mi tesis. su ejemplo de perseverancia y excelencia ha sido una guía en mi búsqueda de conocimiento.*

*De igual manera con gratitud a mi asesor D.Sc. Peregrino Meliton Lopez Paz, por sus apreciados e importantes aportes, comentarios, críticas y sugerencias dentro del desarrollo de la presente investigación.*

*Finalmente, un agradecimiento especial a la trabajadora social Victoria Ordoñez Lujan quien es como una segunda madre, quien en mis malos momentos estuvo ahí para poderme dar aliento, motivación y fuerzas para lograrlo.*

**Carlos Daniel**



# ÍNDICE GENERAL

**DEDICATORIA**

**AGRADECIMIENTOS**

**ÍNDICE GENERAL**

**ÍNDICE DE FIGURAS**

**ÍNDICE DE TABLAS**

**ÍNDICE DE ACRÓMIMOS**

**RESUMEN ..... 13**

**ABSTRACT..... 14**

## **CAPITULO I**

### **INTRODUCCIÓN**

**1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ..... 16**

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... 18**

1.2.1. Problema General..... 18

1.2.2. Problemas Específicos ..... 18

**1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN..... 18**

1.3.1. Hipótesis General..... 18

1.3.2. Hipótesis Específicas ..... 19

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO..... 19**

**1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN ..... 21**

1.5.1. Objetivo General..... 21



1.5.2. Objetivos Específicos..... 21

## CAPITULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

**2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN..... 22**

2.1.1. Antecedentes Internacionales..... 22

2.1.2. Antecedentes Nacionales ..... 24

2.1.3. Antecedentes Locales..... 28

**2.2. MARCO TEÓRICO ..... 32**

2.2.1. Sobre el origen de los videojuegos ..... 32

2.2.2. Juegos en red..... 32

2.2.3. Los juegos red en tiempos de COVID - 19..... 42

2.2.4. Familia ..... 43

2.2.5. Funciones de la familia ..... 47

2.2.6. Tipos de familia ..... 49

2.2.7. Funcionalidad familiar ..... 50

**2.3. MARCO CONCEPTUAL..... 58**

2.3.1. Juegos..... 58

2.3.2. Juegos en red..... 59

2.3.3. Videojuegos ..... 59

2.3.4. Entretenimiento..... 59

2.3.5. Ocio digital..... 59

2.3.6. Entorno familiar ..... 60



## CAPITULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

<b>3.1. LUGAR DE ESTUDIO .....</b>	<b>61</b>
<b>3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>61</b>
3.2.1. Tipo de investigación.....	61
3.2.2. Diseño de investigación .....	62
<b>3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA .....</b>	<b>63</b>
3.3.1. Población.....	63
3.3.2. Muestra .....	63
<b>3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....</b>	<b>64</b>
3.4.1. Técnica.....	64
3.4.2. Instrumento .....	64
<b>3.5. VARIABLES .....</b>	<b>65</b>
<b>3.6. PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....</b>	<b>65</b>

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

<b>4.1. RESULTADOS .....</b>	<b>67</b>
4.1.1. Aspectos generales.....	67
4.1.2. Resultados bivariados .....	75
4.1.3. Resultados de las Correlaciones.....	81
<b>4.2. DISCUSIÓN .....</b>	<b>84</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>87</b>



**VI. RECOMENDACIONES ..... 88**

**VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 89**

**ANEXOS..... 100**

**Área** : Análisis de procesos sociales

**Tema** : Juegos red y funcionalidad familiar

**Fecha de sustentación:** 05 de enero del 2024



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Ubicación geográfica de la I.E.S. “Glorioso San Carlos” Puno.....	61
--	----



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Tipo de familia de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno..	67
<b>Tabla 2.</b> Funcionalidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	69
<b>Tabla 3.</b> Juegos en red en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	70
<b>Tabla 4.</b> Dependencia de los juegos en red en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	72
<b>Tabla 5.</b> Estados de ánimo en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	73
<b>Tabla 6.</b> Cohesión familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	73
<b>Tabla 7.</b> Adaptabilidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	74
<b>Tabla 8.</b> Tipo de familia y su nivel de riesgo en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	75
<b>Tabla 9.</b> Tipo de familia y la funcionabilidad familiar de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	76
<b>Tabla 10.</b> Juegos en red y funcionabilidad familiar .....	78
<b>Tabla 11.</b> Dependencia de los juegos en red y cohesión familiar .....	79
<b>Tabla 12.</b> Dependencia de los juegos en red y adaptabilidad familiar.....	80
<b>Tabla 13.</b> Juegos en red y la funcionabilidad de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	81
<b>Tabla 14.</b> Dependencia de los juegos y la cohesión familiar de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	82



<b>Tabla 15.</b> Dependencia de los juegos y la adaptabilidad familiar de los estudiantes de la	
I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno .....	83



## ÍNDICE DE ACRÓMIMOS

<b>I.E.S</b>	Institución Educativa Secundaria
<b>INEI</b>	Instituto Nacional de Estadística e Informática
<b>MMORPGs</b>	Videojuego multijugador masivo en línea
<b>OMS</b>	Organización Mundial de la Salud
<b>SPSS</b>	Statistical Package for Social Sciences
<b>UNICEF</b>	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia
<b>v23</b>	Versión 23



## RESUMEN

Esta investigación tiene la finalidad de explicar la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución “Glorioso San Carlos” Puno, 2021. El enfoque metodológico adoptado enmarcó un enfoque cuantitativo básico y un diseño no experimental, cuyo nivel es correlacional, siendo los datos transversales, y por su naturaleza es diacrónico y su alcance a nivel micro, cuya unidad de estudio está integrada por los 216 estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución “Glorioso San Carlos” y la muestra fue de 138 alumnos. La técnica de recopilación de información fue mediante la encuesta y como instrumento un cuestionario. Entre los resultados se llegó a apreciar que los participantes del estudio tienen una estructura familiar compuesta por padres e hijos, presentaron un riesgo moderado en la relación con los juegos en red durante la pandemia, es decir una proporción significativa de estudiantes estuvo expuesta a posibles impactos negativos con respecto a la actividad de juegos en red, aquellos con mayor exposición a juegos en red también experimentaron niveles más bajos de bienestar emocional. La prueba estadística de Rho Spearman arrojó una correlación negativa de  $-0,180^*$  entre los juegos en red y la funcionalidad familiar. Esto indica que a medida que la participación en juegos en red aumenta, la percepción de funcionalidad familiar tiende a disminuir.

**Palabras clave:** Adicción, Conexión familiar, Covid – 19, Funcionalidad familiar, Juegos red, Versatilidad familiar



## ABSTRACT

The purpose of this research is to explain the relationship between network games and family functionality in third grade high school students of the Institution "Glorioso San Carlos" Puno, 2021. The methodological approach adopted framed a basic quantitative approach and a non-experimental design, whose level is correlational, being the data transversal, and by its nature is diachronic and its scope at the micro level, whose unit of study is integrated by the 216 students of the third grade of high school of the Institution "Glorioso San Carlos" and the sample was 138 students. The information gathering technique was by means of a survey and a questionnaire as an instrument. Among the results it was found that the participants of the study have a family structure composed of parents and children, presented a moderate risk in the relationship with network games during the pandemic. A significant proportion of students were exposed to possible negative impacts with respect to the activity of network games, those with greater exposure to network games also experienced lower levels of emotional wellbeing. The Rho Spearman statistical test yielded a negative correlation of  $-0.180^*$  between network gaming and family functionality. This indicates that as participation in network games increases, the perception of family functioning tends to decrease.

**Keywords:** Addiction, Covid -19, Family adaptability, Family bond, Family cohesion, Online games.



# CAPITULO I

## INTRODUCCIÓN

Hoy en día el sistema educativo en el Mundo, así como en el Perú se busca mejora el sistema educativo en los adolescentes y compartir funciones familiares, en el que en la gran mayoría de las familias existen diversos problemas, personales, familiares o sociales. Los adolescentes para evitar esos problemas buscan mecanismos en desalojar, olvidar los diversos problemas, en la red lo utilizan para distraerse y llegan a incluso a los juegos en red que ahí está la comunidad de un grupo de personas entre casi las mismas edades que juegan para entrar en una sensación virtual y se quedan horas jugando hasta incluso pueden llegar a jugar días entero. La investigación parte de la hipótesis que plantea que hay relación significativa entre los juegos en red y la funcionalidad familiar, por consiguiente, se procedió a medir las variables.

La investigación se desglosa en las siguientes secciones: capítulo I, contiene la introducción, la presentación del problema, justificación, la formulación del problema, los objetivos de la investigación y las hipótesis.

En el capítulo segundo, se lleva a cabo una revisión de los antecedentes de la investigación, marco teórico; en el tercer capítulo está enmarcado por los método y materiales aplicados durante el estudio, considerando las características la ubicación de la investigación, la población y muestra de estudio, las técnicas e instrumentos utilizados para recolectar, procesar y analizar la información; en el capítulo cuarto se da a conocer los resultados obtenidos en la investigación; finalmente en el capítulo número cinco se realiza las conclusiones de la investigación y las respectivas recomendaciones que se da a conocer.



## 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (2018) mostró una muestra información relevante, dando a conocer que el 91,3% de niñas, niños y adolescentes utilizó Internet para acceder a información, lo cual representó un considerable aumento de 2,6 puntos porcentuales en comparación con el mismo trimestre de 2016 (88,7%). Además, el 80,5% de este grupo de población empleó Internet para actividades de entretenimiento, tales como videojuegos, descarga de películas o música, entre otras; mientras que el 70,0% lo utilizó para fines de comunicación, como correo electrónico o chat, entre otros. Antes de ello Cabello y Moyano (2006) mencionan que los juegos en línea o juegos que están en internet son programas de entretenimiento digitales que se instalan en la computadora o portátiles y, mediante una conexión de banda ancha se conectan con un servidor que les permite a los jugadores interactuar, estos programas están instalados en las computadoras y varios jugadores pueden jugar simultáneamente a través de la misma red.

En los recientes años en el Perú, tales como Barreto et al. (2018) indican que un significativo grupo de adolescentes frecuentan cabinas de internet con el propósito de participar en videojuegos. Sin embargo, lo que comienza como una forma de entretenimiento, se convierte gradualmente en una actividad cada vez más habitual y prolongada, lo que provoca que descuiden sus responsabilidades. Este proceso, sin lugar a dudas, se convierte en el preámbulo de fracasos en otros aspectos relacionados con esta etapa de desarrollo, afectando negativamente su desempeño académico, salud y relación con la familia. Asimismo, Rojas (2023) refirió que el uso de juegos en línea y el uso excesivo de Internet para este propósito se ha vuelto extremadamente popular entre poblaciones numerosas de preadolescentes, adolescentes, jóvenes y adultos, y tanto hombres como mujeres. También menciona que, aunque todavía no se cuentan con datos



epidemiológicos que confirmen que el comportamiento de los adolescentes y jóvenes hacia los juegos es un problema de salud pública en el Perú, la realidad genera preocupación debido al aumento de adolescentes que muestran cambios en su comportamiento relacionados con la adicción al juego.

En la actualidad la preocupación se enfoca en el futuro del país, los adolescentes que son los componentes fundamentales para su estabilidad, por ello se realiza la prevención sobre los trastornos adictivos los que involucran la ausencia de regulación sobre algunas conductas, el cambio en el estado emocional y la necesidad, no se restringen solo a comportamientos vinculados con el uso de sustancias que evolucionan la personalidad. En realidad, existen patrones de conducta que parecen inocuos pero que pueden convertirse en adictivos en determinadas circunstancias y tener un impacto agresivo en la vida diaria de quienes se ven afectados por ellos. Estas adicciones comportamentales pueden debilitar significativamente la calidad de vida y representar un desafío para aquellos que luchan por superarlas. Lo cual no llevo a ver el nivel en el que se encontraba los juegos red en niños y adolescentes y según el Minsa el número de adicción a los video juegos se ha incrementado, ya que en el juego encontraron un refugio, una forma de soltarse y encontrarse más comprendidos, algunos en juegos de computadora y otros en celulares, lo cual provoca una preocupación de parte del gobierno peruano. Por otro lado, es de recordar que el uso excesivo de los juegos en línea lleve a tener dificultades en la funcionalidad familiar.

Los juegos en línea o de la red en la Región de Puno está presente en los jóvenes, el Centro de Desarrollo Juvenil y adolescente mostró que una mayoría de los alumnos juegan juegos en red y esto pueden alterar los estados emocionales, y también pueden perturbar a las personas cuando se ven interrumpidas en dichas actividades, lo que puede



llevar a confrontar situaciones difíciles internos o con los individuos que les rodean, en el que se llegó a evadir responsabilidades del entorno familiar.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1. Problema General**

¿Qué relación existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en tiempos de COVID-19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2021?

### **1.2.2. Problemas Específicos**

- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red con la cohesión familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2021?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red y la adaptabilidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2021?

## **1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. Hipótesis General**

Existe relación negativa entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en tiempos de COVID-19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2021.



### 1.3.2. Hipótesis Específicas

- Existe relación negativa entre dependencia a los juegos en red y la cohesión familiar en tiempos de COVID -19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2021.
- Existe relación negativa entre la dependencia a los juegos en red y la adaptabilidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2021.

### 1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Rojas (2022) menciona acerca de los juegos en línea, que estos ofrecen a los jóvenes educación tanto como momentos de diversión y entretenimiento, pero también conllevan riesgos significativos, a pesar de ello, los adolescentes a menudo pasan horas encerrados en este mundo virtual, lo que puede llevar a cabo un exceso de ocio en sus vidas.

En ese sentido los juegos en línea ocupan un lugar significativo en ciertos grupos de estudiantes, por ello se refiere a que un juego en red es un programa sofisticado que se instala en un servidor y permite la interacción de múltiples jugadores que pueden colaborar o competir entre sí, ya sea contra otros jugadores o contra el sistema, persiguiendo un objetivo común

Al respecto, Ramírez et al. (2005) indican que además de esto, este tipo de interacción no solo afecta la forma en que los individuos interactúan en sociedad, sino que también puede ocasionar restricciones o cambios en la personalidad del individuo, especialmente en su autoestima. Cabe recordar que la valoración propia se construye en función de cómo cada persona se percibe a sí misma a través de sus atributos, y esta



opinión es validada por la percepción de los demás y de aquellos que son significativos en su vida diaria.

Por su parte, Rojas (2010) da a conocer desde su perspectiva que las actividades de ocio digital están estrechamente ligadas a los elementos tecnológicos que les permiten acceder, así como a las posibilidades de compartir, la disponibilidad y las características distintivas de los dispositivos digitales, aplicaciones, herramientas y servicios asociados. Debido a estas razones, menciona que las actividades de ocio digital pueden influir en las rutinas y hábitos de las personas; que la naturaleza digital abre posibilidades para actividades cuyas características aún no han sido completamente descubiertas en toda su extensión, debido a los amplios alcances de estas tecnologías y su constante evolución.

Sin embargo, hace años atrás la página Web de la Nación (2003) refirió que con el avance tecnológico se surgirán los juegos en línea o multijugador, donde varias personas pueden participar desde diferentes ubicaciones, estos competidores se podrán conectar a través de Internet y cada uno adopta el rol de un personaje que enfrenta diversos desafíos y que a medida que superan cada prueba.

En tal razón, el presente estudio permite determinar la relación de los juegos en red y la funcionalidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de secundaria de la Institución “Glorioso San Carlos”, con el fin de reducir el tiempo que juega en red los estudiantes y también ver la funcionalidad familiar. Así mismo, el papel de la familia es fundamental dentro del ámbito familiar, puesto que los padres deben mantener una comunicación constante y adaptarse a las transformaciones y avances tecnológicos.

Además, la tecnología ha adquirido una posición dominante y descontrolada en los hogares. Es prácticamente imposible pasar un día sin hacer uso del celular o un ordenador, todas las personas siempre hacen uso de un equipo electrónico en el cual nos



facilita en la vida diaria, ya sea la hora, el lugar donde nos ubicamos, así como es beneficiosa, también tiene los aspectos negativos como es el mal uso de los equipos electrónicos, el uso constante en los video juegos, pérdida de vista y trastorno mental.

Frente a lo expuesto de manera genérica se plantea la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2020?

## **1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1. Objetivo General**

Explicar la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2021.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Analizar la relación que existe entre de la dependencia a los juegos en red con la cohesión familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2021.
- Analizar la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red con la adaptabilidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2021.



## CAPITULO II

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para la siguiente investigación se ha realizado diferentes consultas bibliografía tanto de articulo científicos e investigaciones de diferentes universidades las cuales se citan:

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Alvarado (2013) en su investigación tuvo como propósito “indagar y analizar las relaciones interpersonales y prácticas sociales de los estudiantes de décimo año del colegio Manuel Cabrera Lozano” (p. 84), para lo cual el estudio estuvo comprendido en realizar un análisis y por ello la investigación fue de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, para el análisis de los resultados trabajó con 92 personas y dentro de las principales conclusiones a las que llegó están que: los jóvenes aprovechan ampliamente el Internet, destacando su uso en correspondencia electrónica, conversaciones en línea, redes sociales y juegos web, especialmente aquellos de temáticas emocionantes. La competencia motiva la participación en juegos en línea, fomentando el espíritu de superación y el trabajo en equipo. Sin embargo, la falta de supervisión parental puede conducir a un uso excesivo, afectando el rendimiento académico, la salud mental y física, aunque fortalece las relaciones virtuales, la sobreexposición a estos juegos puede limitar las interacciones interpersonales y afectar la comunicación con los padres, reemplazando la realización de otras actividades. Se destaca la preferencia de los hombres por los juegos en red, mientras que las mujeres tienden a optar por otras actividades en línea.



Fuentes y Perez (2015) en el artículo que desarrollaron tuvieron como objetivo determinar si “el uso excesivo de videojuegos no dirigidos inflúa en el rendimiento escolar y comportamiento” (p. 318), el mismo que la investigación de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo. Para los resultados trabajó con 480 estudiantes a quienes se les encuestaron llegando a obtener resultados los siguientes resultados: el 81,8% de los estudiantes presentan un bajo rendimiento académico. Además, que los videojuegos han dado lugar a problemas de adicción, agresividad, aislamiento, sexismo y trastornos de salud. No obstante, encontraron que los videojuegos también han permitido el desarrollo de habilidades y estrategias de pensamiento.

Sigüenza (2015) en su estudio de investigación tuvo como finalidad “determinar el funcionamiento familiar según el Modelo Circumplejo de Olson centrándose en los componentes de cohesión y adaptabilidad en niños”(p. 2); para ello la investigación fue de enfoque cuantitativo – descriptivo y la población estuvo conformada por 153 padres de familia y 24 estudiantes, llegando a revelar como resultados principales que el 52,3% de las unidades familiares exhiben un nivel elevado de adaptabilidad, lo que implica una dinámica caótica en el contexto familiar, mientras que la cohesión se sitúa en un 40,5%, caracterizando a estas familias como unidas. Un examen cualitativo de los grupos focales concuerda con estos resultados, ya que las familias muestran una adaptabilidad alta, siendo los progenitores los que ostentan el control y establecen las normas en el entorno familiar. Asimismo, la cohesión es moderada, evidenciándose en el interés constante de los padres por resolver las discordias entre los hijos y en la compartición de tiempo libre entre todos los miembros.



Aguilar (2017) en su estudio, se propuso como objetivo “determinar el funcionamiento familiar en adolescentes tardíos, utilizando el modelo circunplejo de Olson” (p.2). Donde la investigación estuvo centrada en un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, para lo cual la muestra de la población fue de 288 adolescentes, Para la recolección de datos se utilizó el instrumento FACES III y de ello obtiene como resultado que el 36,1% presentan un nivel muy bajo de cohesión familiar, un , el 50,3% muestra un nivel muy alto de adaptabilidad y de ello concluye que el conocimiento sobre la familia es esencial para comprender al individuo, su conducta y comportamiento y resalta la importancia de evaluar la relevancia de la familia en la vida de un adolescente, tanto en términos de su nivel de interés como de su funcionamiento. Por lo tanto, encuentra que se busca preservar la integridad de los adolescentes a través de un enfoque terapéutico que incluya el tratamiento familiar y la intervención de un psicólogo, por lo que la protección y apoyo proporcionados en este contexto son cruciales para el bienestar y desarrollo adecuado de los adolescentes.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Ochoa (2014) planteó el objetivo de “determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes” (p. 7). Para ello considera como población de estudio a 87 estudiantes, además el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicativo, método correlacional de corte transversal y como resultado de ello dio a conocer que el 70,2% de los adolescentes no mostró predisposición, mientras que el 29,8% sí mostró predisposición. Al analizar a los adolescentes con predisposición a la ludopatía, demostró que el 66,7% de ellos obtuvieron un promedio de calificación final clasificado como regular el que tenía entre 11 y 13 de puntaje, seguido de un 19,2% con un promedio calificado como



deficiente el cual estuvo entre 0 y 10 como puntaje. Estos resultados le llevaron a contrastar la hipótesis que estableció, en la que concluyó de que existe una relación significativa entre la predisposición a la ludopatía y el bajo rendimiento académico, lo que le mostró que la presencia de predisposición a la ludopatía puede estar asociada con un desempeño académico más bajo en los adolescentes estudiados.

Mendoza y Vargas (2017) desarrollaron una investigación en la cual tuvo como propósito “realizar una comparación de la adicción a las redes sociales entre estudiantes de nivel secundario del colegio particular Simón Bolívar frente a la Institución Educativa Ofelia Velásquez de Tarapoto durante el año 2016” (p. 11). Para lo cual la investigación fue de enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y tuvo como participantes a 400 estudiantes. Como resultado de la investigación obtuvo un ( $t = -2,497$ ;  $p < .05$ ). llevándolos a concluir que resulta significativo la utilización inapropiada de las plataformas de redes sociales y la dependencia excesiva de las mismas pueden generar impactos desfavorables tanto en el desempeño académico como en la esfera personal de los estudiantes. Por lo tanto, resulta esencial promover una formación consciente acerca del uso de estas herramientas y ofrecer respaldo para prevenir la aparición de dificultades vinculadas a la adicción.

Gozme y Uracahua (2019) en la tesis que desarrollaron, el objetivo fue “modificar las actitudes insanas y reducir la adicción a los videojuegos en estudiantes de tercer, cuarto y quinto año de secundaria de la IEP Eduardo Forga de Hunter en Arequipa” (p. 88). Donde el nivel de investigación fue cuantitativo, de tipo descriptiva y adoptando un diseño correlacional de corte transversal, para ello la población de estudio fue de 100 estudiantes y de ello obtuvo como resultado que los videojuegos eran muy populares entre los estudiantes evaluados, ya que el 90% de



ellos expresaban tener interés en los videojuegos, y el 63% llevaba jugando más de dos años. Demostraron que el 42% de los estudiantes jugaba videojuegos a diario, y sus tipos favoritos eran los de luchas y deportes. En cuanto a las actitudes frente a los videojuegos, llegaron a observar que el 66% de los estudiantes jugaba después de cumplir con sus deberes en casa, y el 80% no faltaba a clases debido a los videojuegos. Además, el 47% de los estudiantes no creía que los videojuegos afectarían su rendimiento académico. El tiempo dedicado a los videojuegos también era significativo, ya que el 58% de los estudiantes destinaba una hora y media a jugarlos. Por lo que les preocupó que el 60% de los padres desconocía que sus hijos jugaban videojuegos, y el mismo porcentaje de estudiantes juntaba sus propinas para gastar en estos juegos. A pesar de las actitudes positivas hacia sus responsabilidades estudiantiles y del hogar, detectaron descontrol por parte de los padres, quienes desconocían el exceso de tiempo que sus hijos dedicaban a los videojuegos.

Osorio (2017) en la investigación que realizó con estudiantes de un centro educativo en Yungay, el propósito que tuvo fue determinar la funcionalidad familiar. Para lo cual el estudio fue descriptivo, numérico, el mismo que tuvo como población 253 estudiantes de cuarto y quinto grado y a través de una encuesta llegó a los siguientes resultados: En el primer rango, que representaba el 42,3% de las familias estudiadas, encontró familias que mostraron extremos en una sola dimensión, estas familias presentaron algunas situaciones difíciles cuando enfrentaron momentos de estrés, las que se clasificaron como "flexible-amalgamado", "caótico-separado" y "caótico-conectado". Esto le indicó que estas familias podían tener ciertas dificultades en su funcionamiento cuando se veían expuestas a situaciones estresantes. En el segundo rango, que abarcó el 31,6% de las familias, encontró familias que se caracterizan por ser equilibradas o balanceadas en ambas



dimensiones. Estas familias tenían la libertad de estar solos o conectados con cualquier miembro de la familia que eligieron, se identificaron como "flexible-separado", "flexible-conectado" y "estructurado-separado", estas familias demostraron una habilidad para experimentar y mantener un equilibrio en sus relaciones familiares.

Barrios y Perez (2018) en la investigación, tuvieron el propósito de determinar “la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercer año de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero en Arequipa durante el año 2018” (p. 5). Tras plantearse el objetivo la investigación estuvo centrada a un nivel correlacional, diseño no experimental, cuantitativo, para lo cual la muestra de estudio estuvo comprendido 164 estudiantes y de ello 62 estudiantes presentaron adicción al juego, además encontró una correlación de ( $r = .050$ ;  $p = .702$ ) entre clima social familiar con la adicción a los video juegos, frente a ello llegaron a la conclusión de que los adolescentes evaluados tuvieron indicadores de adicción a los videojuegos, en su mayoría, presentaban un nivel medio en cuanto al clima social familiar. Además, demostraron que la mayoría de los adolescentes que recurrían o tenían adicción a las redes sociales, también tenían un clima familiar negativo. Esto les sugirió que, si se identificaba una familia tóxica en la investigación, era probable que los resultados mostrarían una mayor conexión o adicción a las redes sociales. Estas determinaciones resaltaron la importancia del clima social familiar en el desarrollo y comportamiento de los adolescentes.

Chávez et al. (2018) en el estudio que realizado analizaron “la correlación entre la funcionalidad familiar y las habilidades sociales en adolescentes del nivel secundario de la Institución Educativa Pública Inca Garcilaso de la Vega durante el



año 2017” (p. 5). Como parte de materiales y métodos el estudio fue de enfoque cuantitativo no experimental, de tipo correlacional, para lo cual la población de estudio fue 213 estudiantes adolescentes; en el marco de los resultados, obtuvo un  $r$  de Pearson= 0,420 ( $p=,000$ ) entre la funcionalidad familiar y habilidades sociales, lo que implicaba que los miembros de estas familias mostraran tanto independencia como conexión con los demás integrantes del hogar, también encontraron que existía una sensación de unidad y apoyo dentro de la familia. Además, que estas familias se mantenían estables y resilientes ante cambios que pudieran surgir, lo que contribuyó a un ambiente seguro y constante en el hogar. Pero tocando un poco los temas a fondo encontraron que existió también una posibilidad de que los estudiantes tuvieran habilidades encontradas por los juegos los cuales lograron transformar la vida de cada uno de ellos en muchos casos volviéndolos profesionales en el mundo Gamer y en otros transformándolos en un encuentro con ellos, pero sometidos a ciertos riesgos que no comprendían los adolescentes por falta de información o por adicción a los juegos.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Huanca (2011) en su artículo tuvo como finalidad “analizar la influencia de los juegos de internet en los comportamientos de los adolescentes de la ciudad de Puno” (p. 37), para ello el tamaño de la muestra fue de 276 internautas, en ese sentido la investigación fue descriptiva y explicativa, de ello obtuvo como resultado que el 31.2% visita siempre permanentemente al internet, así mismo el 63.4 % de los adolescentes manifestaron que regularmente tienen expectativas frente al rol de los juegos en internet y el 23.6 % tuvieron expectativas buenas, así que los factores que impulsaron a los adolescentes a utilizar internet fueron principalmente de naturaleza personal, aunque otro sector importante buscó en internet un refugio para reducir la



soledad, debido a la carencia de hermandad afectiva o por la influencia de sus compañeros, también se evidenció que la continua participación de los jóvenes en los juegos en línea influyó en su modo de comunicarse, manifestándose en la utilización de lenguaje coloquial y expresiones inapropiadas. También encontró que afectó su forma de escribir, recurriendo a argot y abreviaturas populares, y se reflejó en su manera de vestir, ya que adoptaron atuendos de otro contexto. Por lo que se encuentra en un cambio de las actitudes que tienen los adolescentes en la ciudad de Puno que se dieron como producto del excesivo uso de los juegos en red, logrando que las personalidades de estas se encuentren distorsionadas por el nivel de interés que estas tienen al juego, logrando así el cambio constante de los adolescentes. De ahí que este punto de vista hace que no le llame la atención porque la influencia que tuvieron los juegos red en el adolescente fue mortificante ya que influyen de forma negativa ya sea en su actitud social y comportamiento psicológico, volviéndolos una zona vulnerable a prevenir por su nivel de efecto que estas tienen en los adolescentes.

Quispe (2016) en su tesis tuvo como propósito “determinar la relación entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en los estudiantes del IES Mariano H. Cornejo” (p. 4). En cuanto a la metodología del estudio fue de método hipotético - deductivo y el tipo de investigación fue no experimental, de diseño descriptivo – correlacional, así mismo la muestra estuvo constituida por 120 estudiantes que acceden a cabinas de internet y para obtener la información necesaria empleó un cuestionario y de ello los resultados le arrojaron que existe una relación altamente significativa entre el contenido de los videojuegos y los patrones de comunicación adoptados por los estudiantes de esta escuela. Luego de llevar a cabo el análisis estadístico, se constató que ambas variables, es decir, el contenido de los videojuegos y los estilos de comunicación, aparecerán una relación significativa



entre ellas. También, demostró que el valor del chi cuadrado calculado fue de 24,68, el cual es mayor al valor crítico que fue igual a 15,5. Debido a esto, rechazó la hipótesis nula y sugirió la hipótesis alternativa, lo que le llevó a la conclusión de que efectivamente existe una relación significativa entre el uso de videojuegos y las relaciones interpersonales en los estudiantes de la I.E.S. Mariano H. Cornejo. Lo que le indicó que estos resultados respaldaron la idea de que el contenido de los videojuegos pudo influir en los estilos de comunicación de los estudiantes, y señalan la importancia de considerar el impacto de los videojuegos en las relaciones sociales de los jóvenes.

Otro claro ejemplo es Juliaca, en el que el nivel de estudiantes que visitan las cabinas de internet es muy frecuente, y no solo queda ahí también se entiende que los estudiantes cambian su personalidad y sociabilización de acuerdo al juego con el que juegan, en muchos casos recae más en casos negativos.

En su investigación Machaca (2017) buscó “determinar la relación entre la ciberadicción y el nivel de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes” (p. 9). Donde el tipo de investigación fue básica no experimental y diseño correlacional porque midió la asociación de las variables, para el estudio empleó a 119 estudiantes. Los resultados le revelaron una relación negativa moderada, representada por un valor de  $r = -0.767$ . Esta relación negativa le indicó que a medida que aumentaba la ciberadicción, el nivel de aprendizaje en comunicación, específicamente en comprensión lectora, se volvía deficiente. De los estudiantes evaluados, demostró que el 13% presentó ciberadicción, mientras que el 72% se encontró en riesgo de desarrollar ciberadicción. Su nivel de aprendizaje en el área de comunicación, especialmente en comprensión lectora, fue calificado como regular,



lo que le sugirió que el acceso constante a internet estuvo progresando en sus habilidades de comprensión literal, inferencial y crítica.

Mamani (2017) en su trabajo de investigación “examinó si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en estudiantes adolescentes” (p. 5). Para lo cual el estudio fue de paradigma cuantitativo de método hipotético deductivo con un diseño no experimenta, logrando encuestar a 89 adolescentes de las edades de 13 a 16 años. Entre los resultados refirió que una comunicación agresiva influye en la adicción a los videojuegos en un 40,4% además a través del análisis estadístico que realizó fue mediante la prueba de la Chi cuadrada, y las hipótesis fueron respaldadas por los datos los que fueron presentados en tablas. Descubrió que el 57,3% de estos adolescentes experimentaba relaciones familiares conflictivas y violencia familiar, mientras que un 40,4% reportaba tener una comunicación agresiva en el seno familiar. Estas circunstancias familiares tuvieron un impacto en el desarrollo de la adicción a los videojuegos, dado que los jóvenes recurrieron a estos juegos como un refugio para distanciarse de ese entorno familiar. Además, se constató que estos adolescentes destinaban entre 4 y 6 horas diarias a jugar videojuegos, una práctica que, según los resultados obtenidos de la prueba Chi cuadrado, ejercía una influencia significativa y directa tanto en sus vínculos familiares como en su propensión a la adicción a los videojuegos.

Entonces desde su perspectiva, Mamani (2017) nos dice que el adolescente se siente más involucrado y tiende a tener mayores problemas a mayor tiempo en los juegos. Claro que se entiende cuánto dinero invierten, y el nivel de influencias que estas tienen, es un claro riesgo en cuanto a los adolescentes ya que no controlar esta nueva draga virtual.



## 2.2. MARCO TEÓRICO

### 2.2.1. Sobre el origen de los videojuegos

Videojuego es un término popular que se ha incluido en el proceso de desarrollo tecnológico que afecta a nuestra sociedad, estos videojuegos debutaron en los Estados Unidos a principios de la década de 1970, donde lograron éxito por primera vez en las salas de juegos, momento en el que las máquinas recreativas habían reemplazado al pinball, el primer videojuego fue creado a principios de los años 70 por Nolan Bushnell (Rodríguez, 2002).

### 2.2.2. Juegos en red

Según Huanca (2011) los juegos en red son una nueva versión de los videojuegos que no sólo implican desafíos informáticos, sino que también implican competencia con otros usuarios, es un sistema donde se conectan una serie de computadoras entre sí, pueden competir con otras que participan en el mismo juego, por lo que la distancia no es un problema para quienes participan en este tipo de juego, además, Moranchel (2017) menciona que es una situación competitiva donde dos o más jugadores utilizan su imaginación o ciertas herramientas y siguen un conjunto específico de normas con la intención de ofrecer diversión o alcanzar algún objetivo, tomando en cuenta que puede haber ganadores y perdedores, en un juego, se espera que todos los participantes actúen de manera racional.

- **Impactos de los juegos en red a nivel socioemocional**

Andina (2012) refiere que según Rojas, especialista del Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas, el excesivo uso de juegos en internet tiene un impacto negativo en la población infantil, adolescente y joven, quienes pueden llegar a dedicar hasta cinco horas diarias y participar en esta



actividad hasta tres veces por semana, menciona también que los juegos en línea son una herramienta que se emplea en exceso y puede dar lugar al desarrollo de diversas adicciones comportamentales, incluyendo la adicción a los juegos en internet, que forma parte de las denominadas "nuevas adicciones no relacionadas con drogas".

En nuestras vidas, construimos nuestras identidades en el mundo físico, pero en la actualidad, gracias a Internet y los videojuegos, tenemos la posibilidad de generar múltiples identidades en el mundo virtual, según Cortés et al. (2012) la identidad puede entenderse como un proceso en el que se involucran elementos de fantasía y deseo. Es una búsqueda constante de nuestro ser y cómo deseamos que nuestra imagen se desarrolle y proyecte.

- **Usos y consecuencias de los videojuegos**

Challco y Guzman (2018) hacen mención sobre el trabajo de investigación de Tizón donde se menciona que la mayoría de los mitos relacionados con los videojuegos se basan en la falta de información del público en general sobre sus usos y consecuencias. La desinformación y los prejuicios sobre los videojuegos han llevado a que muchas personas se interesen por este fenómeno, investigando y analizando dichos mitos para comprobar la veracidad de los rumores.

- a) Uno de los mitos sobre los videojuegos es que jugar te aísla y te hace antisocial. Sin embargo, en la actualidad, los videojuegos han evolucionado para ser una experiencia social. De hecho, se estima que el 60% de los jugadores habituales juegan con amigos, mientras que un 33% juega con hermanos y un 25% juega con sus familiares, como su pareja o padres. Muchos títulos diseñados para un solo jugador son jugados por varias personas, quienes se brindan consejos y apoyo mutuo durante el juego. Además, existen numerosos juegos multijugador



o cooperativos que fomentan la interacción y la colaboración entre los jugadores, lo que contradice la idea de que los videojuegos generan aislamiento o antisocialidad (Challco y Guzman,2018).

- b) Es cierto que existe un mito arraigado en la sociedad de que los videojuegos son exclusivamente para chicos. Sin embargo, esta creencia es incorrecta. Los videojuegos no se limitan a un género o edad específica. A lo largo del tiempo, la industria ha evolucionado y ha atraído a una amplia variedad de jugadores de diferentes edades y géneros. Hoy en día, muchas personas que crecieron jugando videojuegos son adultos que continúan disfrutando de esta forma de entretenimiento incluso mientras trabajan y cumplen con sus responsabilidades. La amplia gama de géneros y temas presentes en los videojuegos ha permitido que individuos de todas las edades descubran títulos que se ajusten a sus preferencias y pasatiempos (Challco y Guzman,2018).
- c) Existe un mito que vincula los videojuegos con la transformación de individuos en criminales. Sin embargo, las investigaciones han demostrado que los videojuegos no son la causa principal de que personas comunes cometan atrocidades. En muchos casos, se ha encontrado que las razones detrás de conductas violentas están relacionadas con problemas personales, como conflictos con compañeros, acoso escolar, problemas familiares, entre otros. En el año 2005, se llevó a cabo un análisis en el que se solicitó a personas de edades comprendidas entre 14 y 68 años que jugaran 56 horas de un MMORPG. Después de un mes de estudio, no se encontró un aumento significativo en el comportamiento agresivo de los jugadores en comparación con aquellos que no jugaban (Challco y Guzman,2018).



- d) Es un mito afirmar que los videojuegos no promueven el desarrollo de habilidades. Si bien en el pasado existían videojuegos más simples y repetitivos que no aportaban un gran desarrollo o beneficio a nuestras capacidades cognitivas u otros aspectos, en la actualidad, cualquier videojuego popular presenta un nivel considerable de dificultad. Los videojuegos modernos, especialmente aquellos que aspiran a ser reconocidos, suelen ofrecer desafíos complejos que involucran una historia bien desarrollada con personajes detallados y obstáculos diversos. Estos juegos requieren táctica, toma de decisiones, creatividad, atención, memoria y muchas otras habilidades cognitivas. Los videojuegos actuales se han convertido en experiencias interactivas y envolventes que pueden ayudar a mejorar diversas capacidades mentales y habilidades (Challco y Guzman,2018).
- e) Es un mito afirmar que los videojuegos inducen al suicidio. Esta creencia ha estado especialmente extendida en los Estados Unidos, donde se relacionó la utilización de videojuegos con el suicidio de tres jóvenes. Sin embargo, estudios posteriores no encontraron ninguna interacción directa entre los videojuegos y el acto suicida. Se descubrió que los jóvenes que se quitaron la vida tenían desórdenes psicológicos y enfrentaban problemas de comunicación y atención en su familia. Además, uno de ellos tenía dificultades para aceptar su identidad sexual frente a su madre (Challco y Guzman,2018).
- f) Históricamente se creía que solo los varones jugaban videojuegos, pero en los últimos años esta brecha de género se ha reducido significativamente. Aunque las mujeres fueron menos representadas en el pasado, cada vez más se incorporan al mundo de los videojuegos, contribuyendo a una comunidad más inclusiva y respetuosa. La presencia femenina en la industria ha promovido espacios donde



el comportamiento machista no es propenso, y se trabaja para romper estereotipos de género y crear un ambiente acogedor para todas las jugadoras (Challco y Guzman,2018).

- g) El estereotipo tradicional de los jugadores de videojuegos es que carecen de vida social y evitan el contacto humano. Sin embargo, existen videojuegos que fomentan la interacción social y la colaboración con otros jugadores. Por ejemplo, en juegos como World of Warcraft y otros MMORPG's (juegos de rol en línea multijugador masivos), es necesario unirse con otros jugadores para avanzar en el juego. Además, muchos jugadores invitan a sus amigos a reunirse en persona para jugar juntos. En realidad, los videojuegos tienen la capacidad de servir como una manera de entretenimiento que fomenta la interacción social que permite a los jugadores interactuar y conectarse con otros, desafiando así la idea de que los jugadores no tienen vida social (Challco y Guzman,2018).
- h) Es un mito afirmar que no se aprende nada jugando videojuegos. Con la evolución de los videojuegos hacia tramas más complicadas, muchos de los títulos modernos presentan historias tan elaboradas como las de un libro. Algunos de estos juegos se basan en eventos históricos o narran la historia de la humanidad, lo que permite a los jugadores aprender mucho. Para desarrollar estos videojuegos, los desarrolladores llevan a cabo una amplia investigación para transmitir de manera precisa el estilo de vida y los detalles de la época en la que se desarrollan los eventos. Esto involucra al jugador en aprender involuntariamente sobre prácticas del pasado, hechos históricos y la resolución de problemas en situaciones pasadas, presentes o futuras. Además, los videojuegos fomentan la creatividad, la atención y la imaginación del jugador,



lo que contribuye a un aprendizaje más completo y enriquecedor (Chalco y Guzman,2018).

Se da la potencialidad de que se establezca una conexión entre los videojuegos y una inferencia en el riesgo de la vida del que usa los juegos en red de forma descontrolada, tal como señala Carbonell (2020) ciertos videojuegos se clasifican como freemium y pay-to-play. Los juegos freemium ofrecen funciones básicas de forma gratuita, pero para acceder a características más avanzadas se requiere realizar pagos. Por otro lado, en los videojuegos del tipo MMORPG, en ocasiones los jugadores deben invertir más tiempo en el juego para obtener nuevas habilidades para sus personajes, lo que puede generar ansiedad al estar inmerso en el juego y esperar recompensas. Patiño (2021) menciona diversos puntos en su artículo web, indicando así que lo anterior se asemeja a lo que menciona Marengo en el año 2015, que además, algunos estudios asocian esta situación con la dependencia hacia el uso de sustancias psicoactivas se origina por la liberación de dopamina que ocurre durante la actividad de juego, asimismo menciona que en personas con dependencia a videojuegos, se han encontrado índices bajos de autoestima, menor satisfacción en la vida diaria y pensamientos de desesperanza respecto a la vida real.

Existe una disputa en cuanto a la posibilidad de diagnosticar esta adicción, ya que aún no se tienen criterios claros para diferenciarla de otras psicopatologías, como la adicción al internet, debido a que se solapan en ciertos aspectos, asimismo se espera que se realicen más investigaciones en este tema para ampliar la comprensión de los síntomas y signos del Trastorno del Juego en Internet/Trastorno del Juego Digital y así obtener mayor confianza y seguridad al abordar esta psicopatología (Herdoiza, 2021).



Patiño (2021) también menciona en el mismo artículo web que durante la pandemia de COVID - 19, Orrego (2020) ha observado un aumento en el uso de videojuegos, así también un aumento notable en las oportunidades laborales para los jugadores, quienes generan ingresos mediante la realización de transmisiones en directo y la participación en competencias. No obstante, es importante tener en cuenta que pasar muchas horas frente a pantallas de computadoras o smartphones puede generar dificultades en áreas como el sueño, la alimentación y el sedentarismo, entre otros aspectos no saludables. Es fundamental mantener un equilibrio en el uso de los videojuegos y adoptar hábitos saludables para preservar el bienestar físico y mental durante este período.

- **Tipos de juegos en red**

Los juegos en línea pueden ser de diversos tipos, por ello según Montes (2023) en su web menciona algunos de los que existen, y son:

**Los juegos populares:** La particularidad de estos juegos radica en su origen incierto y haber sido creados principalmente para proporcionar entretenimiento y facilitar la interacción entre las personas. Estos juegos se transmiten de una generación a otra y constituyen una parte integral del legado cultural de una sociedad, aunque a menudo no están documentados. Muchos juegos populares han trascendido fronteras nacionales y se juegan de manera similar o diferente en diferentes regiones del mundo. Un ejemplo de esto es el juego de "las escondidas" (Montes,2023).

**Juegos tradicionales:** Según Montes (2023) estos son juegos que se heredan de una época a otra y se encuentran más frecuentemente arraigados en las regiones o naciones donde surgieron. Son reconocidos como autóctonos de dichas localidades y están profundamente entrelazados con su historia y evolución cultural. A lo largo de



la historia, algunos de estos juegos han sido popularizados en otros lugares mediante expansiones y cada nación ha adaptado sus propias versiones con características únicas. Estos juegos llegan a ser una parte importante del patrimonio cultural de cada comunidad y representan una forma de conexión con el pasado y la identidad de un lugar.

**Juegos infantiles:** El papel fundamental en el crecimiento de los niños es desempeñado por los juegos, dado que a través de los juegos los niños pueden adquirir conocimientos, interactuar con sus pares y mejorar sus capacidades cognitivas, Jean Piaget, un destacado educador francés, establecer los fundamentos de esta teoría a partir de un experimento llevado a cabo con sus propios hijos. En su investigación, teorizó cómo el pensamiento de los niños evoluciona y se desarrolla a medida que crecen y maduran. Sus estudios sobre el desarrollo cognitivo y las etapas de pensamiento en los niños han sido fundamentales para comprender cómo aprenden y adquieren conocimientos a lo largo de su crecimiento (Montes,2023).

**Juegos funcionales:** También conocidos como juegos de actividad, son actividades que los niños pueden llevar a cabo desde el momento de su nacimiento hasta cumplir 2 años de edad de edad. Estos juegos implican repetir una actividad una y otra vez con el único propósito de obtener placer y estimular el desarrollo de sus habilidades sensoriomotoras. Durante esta etapa temprana de la infancia, los niños exploran su entorno a través del movimiento y la manipulación de objetos, lo que les permite desarrollar su coordinación motriz y su capacidad sensorial. Estas actividades juegan un papel esencial en el crecimiento físico y cognitivo de los niños durante sus primeros años de vida (Montes,2023).



**Juegos simbólicos:** Montes (2023) menciona que se denomina como la etapa preoperacional y abarca un intervalo de edad entre los 2 y los 6 años de edad. En esta etapa, el infante comienza a utilizar su imaginación y creatividad para formar un universo propio, donde desarrolla personajes, normas y situaciones ficticias. Esto promueve el desarrollo del lenguaje y la capacidad de creación.

**Juegos de reglas:** Este tipo de juego permite que los niños se relacionen con sus pares al adherirse y acatar las reglas de juegos comunes o clásicos. Además, les brindamos lecciones sobre la noción de victoria y derrota, cómo lidiar con la decepción y cómo perfeccionar sus aptitudes (Montes,2023).

**Juegos exteriores:** Este tipo de juego inicia en la infancia y se vuelve a tomar nuevamente cuando nos convertimos en padres. Se distingue por llevarse a cabo al aire libre y con la implicación de múltiples participantes, lo que contribuye a un progreso más completo del juego. A pesar de la existencia de áreas recreativas especialmente concebidas para niños, equipada con elementos de exploración como toboganes, laberintos y columpios para su diversión individual, el propósito primordial generalmente es participar y disfrutar en grupo (Montes,2023).

**Juegos de construcción:** Montes (2023) menciona que los objetos conocidos como legos, son pequeñas piezas que se ensamblan al unir varias de ellas, creando diversas figuras de construcción. Incluso, hay juegos de construcción adecuados para niños mayores e incluso adolescentes, cuya complejidad aumenta y proporciona resultados más compactos.

**Juegos de mesa:** Montes (2023) explica que pocas cosas son tan emblemáticas como una partida de juego de mesa, una costumbre habitual en las veladas de los viernes o los días libres. Estos juegos son creados para brindar diversión a niños, adolescentes



y adultos, con adaptaciones adecuadas a cada grupo etario y nivel de dificultad. El mejor aspecto indica que estos juegos fomentan el trabajo en equipo, el uso de habilidades mentales y el respeto de las reglas (Montes,2023).

**Juegos de agilidad mental:** A pesar del avance continuo de la era tecnológica, los juegos que desafiaban la destreza mental, como el ajedrez, los juegos de memoria o los rompecabezas, siguen siendo clásicos imprescindibles. Estos juegos contribuyen a fortalecer la resolución de problemas, el pensamiento creativo y abstracto. Son ideales para estimular la mente y contribuir a la prevención de enfermedades degenerativas (Montes,2023).

**Juegos de azar:** Estos juegos han ganado reconocimiento tanto en la esfera del entretenimiento como en la generación de ingresos, aunque su finalidad no siempre es obtener una recompensa económica (Montes,2023). Estos juegos demandan habilidades mentales tiempos notables, estrategia y un toque de fortuna, y su popularidad ha experimentado un aumento marcado en los recientes. De hecho, hay jugadores que se desarrollan profesionalmente que se dedican, por ejemplo, al poker.

**Juegos de rol:** Montes (2023) menciona que esta categoría incluye títulos como “Adivina quién”, “Charadas”, etc., los que son ejemplos de esta categoría. En estos juegos, los jugadores asumen o encarnan las cualidades, atributos y descripciones de distintos personajes, animales, plantas, objetos o actividades. El objetivo principal es que los demás adivinen lo que están imitando.

**Juegos cooperativos:** Montes (2023) explica que estos juegos son conocidos como juegos que incluyen a más de una persona y su objetivo es llevar al equipo a ganar mediante el uso y mezcla de las habilidades individuales de cada integrante, de



manera que el equipo se fortalezca. En estas actividades se aplica la ley de “Todos para uno y uno para todos”, tanto en las buenas rachas como en las pérdidas.

**Juegos de competencia:** Este tipo de juegos se centra en descubrir quién es el mejor jugador de todos y competir hasta alcanzar la victoria. Por lo común, solo hay un vencedor, a menos que se juegue en equipos. Ejemplos de estos juegos son la "Búsqueda del tesoro" o incluso el juego de cartas "UNO" (Montes,2023).

**Juegos virtuales:** Los juegos del siglo XXI, aunque surgieron en su mayoría a finales del siglo pasado, están indiscutiblemente más presentes en la actualidad que los juegos tradicionales. La ventaja es que estos juegos desarrollan habilidades multifuncionales, mejoran la atención y aumentan la capacidad de observación (Montes,2023).

### 2.2.3. Los juegos red en tiempos de COVID - 19

Los cambios que se dieron por el confinamiento y esta pandemia llamada COVID - 19 no solamente han sido una fase dura de confinamiento, también durante los meses en los que no hemos podido viajar a visitar a otras personas (allegadas o no), o encontrarnos en grupos en espacios cerrados o abiertos, incluyendo los entornos laborales trayendo consigo un exceso por la utilización y sobreexposición de los dispositivos e internet ha traído consigo un aumento de la dependencia de las tecnologías y conductas asociadas. Mucho se ha hablado de los niños, adolescentes y jóvenes (y no tan jóvenes) con riesgo de desarrollar dependencia hacia los videojuegos antes la disminución del abanico de ocio, pero no es el único problema derivado, ni el más pernicioso para la persona y su entorno. Nos referimos al aumento en la adicción al juego o el riesgo de ello (jugadores problema) que conlleva el incremento en el uso de juego con dinero online (Montes,2023).



Este aumento en los juegos online, principalmente póker, juegos de casino y juegos de azar, se ha observado especialmente (y de forma alarmante, para qué negarlo) en adolescentes y jóvenes de entre 15 y 24 años, encontrando pocos mayores de 74 entre los que han utilizado estos medios. De aquellos que en la encuesta del Observatorio Español de Drogas y Adicciones afirmaron haber jugado apostando durante el confinamiento, el 26,3% presentan un posible juego problemático (posible, puesto que no se han publicado evaluaciones en profundidad hasta la fecha).

#### **2.2.4. Familia**

Según Mejía (2018) en su tesis menciona según los conceptos de Spencer que la familia desempeña el papel de cohesionar a sus miembros ya todos aquellos que integran la misma comunidad. Su función principal consiste en la reproducción y en garantizar las condiciones básicas de vida para los hijos hasta que puedan ser autosuficientes y contribuir a la economía del hogar. A través de la institución familiar, las personas abandonan costumbres promiscuas en favor de la poligamia y, posteriormente, adoptan la monogamia, esta última corresponde a la etapa de industrialización, propiedad privada y equidad de género.

Desde luego Durkheim (1973) menciona que: “la familia ha experimentado un largo proceso de cambio y su estructura actual está relacionada con el proyecto de Estado-Nación, donde los valores compartidos entre sus miembros le otorgan protección. Según Durkheim, existen dos tipos de familia: la familia "reducida" y la familia "primitiva", ambos reflejan las condiciones sociales de su época. La familia se considera un lugar básico y normativo de orden, aunque heterogéneo, donde actúan fuerzas de aprobación y sanción, de manera similar a como ocurre en la sociedad” (como se cita en Acosta, 2022, p. 1).



De igual manera Parson (1988) desde el enfoque estructural funcionalista, indica que la familia se considera un sistema en el cual sus miembros están subordinados a la estructura familiar. Es así que identifica cuatro conceptos fundamentales: el sistema, la estructura social, la función y el equilibrio. Parsons también establece una similitud entre el funcionamiento de los subsistemas corporales y el sistema social, donde la familia es vista como un sistema elemental, compuesto por diferentes subsistemas: el conyugal, formado por los cónyuges, el parental, que se refiere a la relación entre padres e hijos, y el fraterno, que se desarrolla entre los hermanos.

Por su parte Toffler (1997) se identifican tres importantes etapas de cambio en las sociedades, que conllevan implicaciones “biológicas, psicológicas, sociales y económicas”. La primera de ellas es conocida como la "edad de la agricultura", debido a su analogía con el proceso de siembra. La fase siguiente se caracteriza por la introducción de la máquina de vapor y la revolución industrial. La tercera y última etapa, conocida como "era de la mente" o también denominada época posmoderna o sociedad del conocimiento, constituye otra fase esencial de cambio en la sociedad.

Rodrigo y Palacios (1998) señala que la familia es un conjunto fundamental con su propia trayectoria. Se trata de una estructura innata de interacción que pasa por diversas fases en su evolución, las cuales pueden implicar crisis naturales que llevan a la transformación, crecimiento, madurez o ruptura de la familia. El crecimiento familiar requiere adaptaciones y cambios sucesivos en el ámbito personal, de pareja, de los hijos y en el contexto social. Estas transformaciones involucran la adopción de roles importantes y, al cambiar, también alteran aspectos de la identidad personal de cada persona. Ser parte de un entorno familiar conlleva la transmisión de sus valores y normas de funcionamiento, los cuales se asimilan



desde una edad temprana. Este proceso es dinámico y cambiante, donde la dimensión de interacción relacional adquiere un significado especial.

Desde luego Alberdi (1999) a pesar de los cambios notables que ha experimentado la sociedad en la actualidad en términos de nuevas formas de formación y percepción de la familia, se destaca que más de la mitad de los hogares conservan la misma estructura familiar. Los cambios ocurridos no afectaron significativamente las funciones fundamentales de la familia en sí mismos, aunque sí la forma y los roles mediante los cuales estas funciones son llevadas a cabo.

En concordancia con los teóricos de “la teoría sistémica”, Minuchin (1977) también considera a la familia como un sistema, que consiste en un conjunto de personas (objetos) y sus relaciones interconectadas, acompañado de sus cualidades o particularidades. Conforme a Carmen Maganto Mateo, el siguiente diagrama refleja la estructura familiar con los integrantes de la familia y sus atributos y conexiones respectivas: el padre con atributos de autoridad y proveedor económico, la madre con atributos de dedicación y maternidad, el hijo con atributos de toma de decisiones y autonomía, y finalmente la hija con atributos de cariño y dependencia.

De acuerdo con Gómez (2008), la definición de familia puede variar Según el enfoque y contexto en el que se analice, varía, por lo que la Organización Mundial de la Salud hace mención sobre la familia y se refiere a los individuos del hogar que comparten parentesco por vínculos sanguíneos, adopción o vínculo matrimonial, hasta cierto grado de consanguinidad definida. La delimitación de la familia según el grado de parentesco surge de la finalidad para la cual se emplean los datos y, en consecuencia, no puede ser exactamente definida a nivel global. La familia se



considera como el principal ámbito de socialización y uno de los pequeños agentes promotores de la salud, el progreso y el bienestar.

Constitución Política del Perú, Art. 4 (1993) considera a la familia como una institución esencial y natural en la sociedad, constituyendo la unidad básica y el primer espacio de socialización para los seres humanos. En este ámbito se establecen derechos, deberes y relaciones que tienen como objetivo el bienestar y desarrollo completo de las personas, y se adquieren valores fundamentales para una convivencia social armoniosa.

Por su parte Cruz y Lima (2018) mencionan en su tesis que la OMS define a la familia y la describe como un grupo de individuos que viven juntos bajo el mismo techo, con roles establecidos como padre, madre, hermanos, etc., independientemente de los lazos de sangre, que comparten una forma de vida económica y social, y se mantienen unidos por vínculos afectivos.

En uno de sus talleres familiares, UNICEF (2015) hace referencia a la definición de la “Comisión Nacional de la Familia, donde se describe a la familia como un grupo social que se encuentra unido por lazos de consanguinidad, filiación y alianza, incluyendo también las uniones de hecho cuando estas son estables”.

Sauceda y Maldonado (2003) argumenta que, en los principios de la Teoría General de los Sistemas, se reconoce que la familia no debe ser considerada únicamente en función de las personalidades individuales de sus miembros, sino en términos de las relaciones interpersonales y los procesos de interacción que se dan en ella. Cada miembro de la familia, desde el más joven hasta el más anciano, influye sobre el sistema familiar en su conjunto y, a su vez, es influenciado por él. El sistema familiar atraviesa un proceso de diferenciación y cumple sus roles mediante



subsistemas que se organizan en función de la generación, el género y los intereses. De este modo, emergen subsistemas como el conyugal, el integrado por los varones, el de las mujeres y el de los hermanos.

Según Quiroz (2001), la familia se puede definir como una coexistencia intergeneracional. Cuando una persona nace, se establece una relación que durará por muchos años, involucrando al menos dos generaciones y reglamentando tres o más. Desde esta óptica, la familia es una unidad compuesta por miembros con identidades individuales, quienes desempeñan roles diferentes de acuerdo a su sexo y edad.

Según Rojas (2023), la OMS y Reyes en 2003 han comunicado que la familia ejerce la mayor influencia socializadora sobre los adolescentes. Esto implica que la familia es el principal agente que transmite conocimientos, valores, actitudes, roles y hábitos a los adolescentes, les inculca formas de pensar y actuar que se vuelven habituales en ellos.

### **2.2.5. Funciones de la familia**

El concepto de función familiar de acuerdo a Minuchin (1974) engloba tres aspectos interconectados: las acciones llevadas a cabo por la familia, interacciones del entorno social que se generan durante la realización de esas acciones y, en un nivel más profundo, las consecuencias que dichas acciones tienen tanto para los individuos como para la sociedad en general.

Uribe (2012) menciona que la familia es intrínsecamente un sistema dinámico, que se halla interconectado con otros sistemas como los biológicos, psicológicos, sociales y ecológicos. Además, indica que la familia experimenta un ciclo en el cual realiza diversas funciones a lo largo de su existencia, tales como nacer, crecer, reproducirse y finalmente desaparecer. Asimismo, concluye que,



dentro de las funciones familiares, se encuentran las relacionadas con aspectos biológicos, educativos o sociales, económicos, psicológicos y espirituales.

Uribe (2012) indica cada una de las funciones de la familia, tal y como se muestra a continuación:

**Función biológica:** La función reproductiva de la especie se cumple mediante la procreación, que está fundamentada en relaciones afectivas, de apoyo y amor, las cuales se extienden y se proyectan hacia los hijos.

**Función educativa o social:** Se refiere a la integración de los hijos en la sociedad. La familia, a través de sus actividades diarias, proporciona a sus miembros las habilidades necesarias para convivir con otros, además de modelar los roles de género y enseñarles la importancia de asumir responsabilidades dentro del grupo.

**Función económica:** Tiene como objetivo garantizar la provisión de alimentos, refugio y otros elementos esenciales para la supervivencia.

**Función psicológica:** Reconoce la importancia del apoyo emocional y afectivo de los padres, el cual juega un papel fundamental en el desarrollo de una identidad positiva y en la aceptación de la individualidad de cada persona, facilitando así un camino efectivo hacia su autorrealización.

De la misma forma Uribe (2012) conceptualiza que cada integrante de la familia debe cultivar su individualidad y desarrollar sus habilidades dentro de un ambiente de respeto y tolerancia. La familia representa un sólido apoyo emocional, necesitará una base crucial para que las personas puedan adoptar una actitud positiva y constructiva hacia el mundo que los rodea.



### 2.2.6. Tipos de familia

La clasificación de los diferentes tipos de familia depende de la naturaleza de las relaciones de parentesco que existen entre sus miembros. A continuación, Uribe (2012) enumera los siguientes tipos de familia:

**Familia Nuclear:** Se refiere a una estructura familiar en la cual están presentes únicamente los padres y sus hijos solteros, sin la participación de otros padres. En las familias nucleares, los padres desempeñan roles complementarios en la administración del hogar y el cuidado de la familia. Esta cooperación entre los padres establece un ambiente favorable para el progreso y la evolución de los hijos.

**Familia Incompleta:** Este formato de familia se caracteriza por la falta de uno o varios miembros en el hogar. Puede ser una situación en la que cohabitan hijos solteros con uno de los padres, o una unidad conformada únicamente por hermanos solteros cuyos padres han fallecido. En estas condiciones, las funciones y responsabilidades que normalmente llevaría a cabo el miembro ausente deben ser asumidas por otro miembro de la familia, con el fin de mantener la estructura del hogar y su armonía interna.

**Familia Extensa:** Se refiere a una familia compuesta por personas de diversos lazos de relaciones consanguíneas, como abuelos, tíos y otros parientes. Este formato familiar es frecuente en entornos rurales, aunque en el presente también se observa en áreas urbanas debido a distintos factores, como limitaciones económicas o necesidades laborales, entre otros.

**Familia Reconstituida:** Esta estructura familiar se distingue por la cohabitación de un padre o madre, que han pasado por separación o divorcio, junto a su nueva pareja,



y junto con los hijos que provienen de una o más relaciones previas de cada uno de ellos.

### **2.2.7. Funcionalidad familiar**

Zaldívar (2007) sostiene que la dinámica familiar se fundamenta en las conexiones emocionales entre los miembros del hogar, es decir, la cohesión, y en su capacidad de modificar su estructura para enfrentar los desafíos que emergen a lo largo del ciclo de vida familiar, conocida como adaptabilidad. Esto se refiere a un conjunto de interacciones que, por sí mismos, representan la fuerza motriz que puede amplificar o influir en la manera en que funciona la familia. Además, este conjunto implica una identidad exclusiva y legítima, dando forma a un estilo propio y genuino de ser y actuar como familia al compartir tradiciones, mitos y una cultura particular.

Astoray (2014) está de acuerdo en que, en un sentido más abarcador, una familia funcional denota un funcionamiento en concordia entre sus integrantes, necesitará una trama de comunicación interrelacional. En un nivel más íntimo, la familia genera procesos afectivos y conexiones tanto dentro de la misma generación como entre generaciones, que están en constante evolución y pueden manifestar estilos funcionales o desafiantes. Estos patrones se reproducen en el comportamiento personal de los individuos y se reflejan de manera sistémica en la conducta global del grupo familiar.

Zavala (2001) menciona a Olson y Huerta, quienes sostienen que es aceptado que el crecimiento saludable de los niños está vinculado a ser criados en una familia que funciona de manera positiva. Una familia se considerará saludable si opera como un sistema abierto, con roles y normas adecuadas para distintas situaciones, en el cual



los miembros se comunican y aceptan las diferencias individuales. Esto fomenta la unidad y estimula el desarrollo de todos sus integrantes.

Según Aquilino y Martínez (2004), es arriesgado etiquetar como disfuncionales a los diferentes tipos de relaciones familiares, siendo que realmente otorga significado al valor del proceso dinámico interno radica en la calidad de las relaciones que se fortalece entre los miembros del grupo familiar. Independientemente de la aparición de nuevos modelos, lo que siempre seguirá siendo relevante es la presencia del rol afectivo en el seno familiar.

Astoray (2014) destaca que hay situaciones en las que un miembro de la familia puede experimentar insatisfacción con su rol actual y decidir cambiarlo. Esta elección puede tener un impacto en la dinámica familiar. No obstante, si dicho miembro está buscando realizar un cambio positivo, es esencial que la familia le brinde su apoyo, ya que las dinámicas familiares ejercen una influencia significativa y pueden dejar huellas duraderas en las personas.

Eguiluz (2003) menciona que la naturaleza de las interacciones entre los integrantes de la familia reviste una gran importancia. La eficacia o ineficacia de estas interacciones influye en el grado de satisfacción de las necesidades biológicas, psicológicas y sociales de cada individuo dentro de la familia. Para comprender el funcionamiento de la familia, es fundamental entender sus interacciones interpersonales, ya que las acciones de cada miembro generan reacciones y contrarreacciones en los demás y en sí mismos.

Asimismo, según Eguiluz (2003), la familia se caracteriza por ser un sistema abierto. En el seno de este sistema, están en juego fuerzas positivas y negativas que se acercan al funcionamiento efectivo o deficiente de esta unidad biológica inherente.



Jackson acuñó el término "dinámica familiar" para describir a esta amalgama de fuerzas, y le asignó un rol fundamental en el proceso de cambio y desarrollo continuo de la familia.

La forma en que los miembros de la familia se relacionan entre sí y las interacciones interpersonales se consideran el elemento más significativo para determinar la salud de la familia. Esto cobra particular importancia durante la adolescencia, una fase crítica e intensa en la evolución familiar. En este período, se experimenta inestabilidad y desequilibrio en todo el núcleo familiar, ya que todos son impactados por el proceso de crecimiento y desarrollo que atraviesa el adolescente.

Aquilino y Martínez (2004) nos dicen que los aspectos psicosociales, principalmente las relaciones entre personas y los procedimientos dentro de la familia, tienen un papel definitorio en el origen de muchas conductas de riesgo en los adolescentes. Por esta razón, es necesario identificar qué interacciones dentro del núcleo familiar son ineficaces, ya sea que dieron origen a estas conductas o porque las fomentan. La tarea de discernir entre funciones funcionales y disfuncionales demanda al profesional investigar ciertos parámetros, los cuales se agrupan en tres áreas fundamentales del funcionamiento global de la familia: su organización o estructura, la resolución de problemas y el clima emocional.

Desde el punto de vista del funcionamiento familiar, se categoriza a las familias en funcionales y disfuncionales:

**Familia Funcional:** Astoray (2014) concluye que una familia se considera funcional cuando las relaciones en su conjunto permiten que cada miembro experimente una satisfacción óptima y un desarrollo de actividades que fomenten el emocional mutuo.



Esta familia tiene límites semipermeables, lo que significa que es capaz de establecer relaciones adecuadas con otros sistemas de su entorno, permitiendo un intercambio selectivo entre sus integrantes y el mundo exterior. Un rasgo distintivo de esta familia es su buena comunicación entre sus miembros, quienes expresan sus sentimientos e inquietudes sin temor, lo que favorece la cohesión familiar. Además, la familia muestra una alta capacidad para resolver problemas, ya que todos los miembros participan de manera unánime en la búsqueda de soluciones y también recurren a redes de apoyo para enfrentar cualquier amenaza que ponga en riesgo su estabilidad familiar.

**Familia Disfuncional:** Astoray (2014) también resalta que las familias disfuncionales se caracterizan por presentar límites extremadamente permeables, lo que posibilita la entrada de elementos que ponen en riesgo su estabilidad, o límites excesivamente rígidos que impiden la interacción con otros sistemas. Este tipo de familia tiende a ser altamente conflictiva tanto internamente como en su relación con el entorno, su comunicación es insatisfactoria, existe falta de cohesión familiar y se evidencia un nivel bajo de solución de problemas y adaptabilidad, lo que resulta en una falta de equilibrio en su funcionamiento.

- **Dimensiones del funcionamiento familiar**

En relación a las medidas más empleadas para valorar la dinámica familiar, podemos citar las siguientes: adaptabilidad o flexibilidad, cohesión y comunicación dentro de la familia.

**Cohesión Familiar:** Según Fernández y Oyarce (2020), en 1985, Olson definió la cohesión familiar como “el apego emocional que los miembros de la familia tienen entre sí y el grado de autonomía personal que experimentan dentro del sistema



familiar”. La cohesión desempeña una función protectora en la estabilidad del sistema, manteniendo un equilibrio entre las fuerzas que unen y las que separan. Por esta razón, Olson considera que la cohesión es un término dual, compuesto por dos aspectos: uno relacionado con el vínculo emocional (afecto) y otro referido a la autonomía percibida por cada miembro dentro de la familia. La cohesión familiar evalúa la medida en que los miembros de la familia se sienten conectados o separados dentro de la unidad familiar. En el marco del modelo Circumplejo, se emplean conceptos específicos para medir y evaluar la dimensión de cohesión, como la conexión emocional, límites, alianzas, tiempo, espacio, amistades, toma de decisiones, intereses y actividades recreativas.

Así, Bottaro (2009) menciona que, de acuerdo con el modelo circumplejo de Olson, los indicadores empleados para medir el grado de cohesión son los siguientes: vínculos emocionales, fronteras interpersonales, alianzas, tiempo y espacio compartidos, amigos en común o aceptados, proceso de toma de decisiones, afinidades compartidas y tiempo de ocio.

De la misma forma en Bottaro (2009) se menciona que existen cuatro niveles de cohesión que oscilan entre:

**Desligada:** Esta situación se caracteriza por una marcada independencia individual y una escasa cohesión familiar. Se observarán límites generacionales muy definidos, con una distancia considerable tanto física como emocional entre los miembros. Las decisiones predominantes son tomadas de forma individual, mientras que las actividades y las amistades tienden a ser más individuales que familiares.

**Separada:** Este tipo de dinámica familiar se caracteriza por mostrar una independencia moderada entre sus miembros, con límites generacionales bien



definidos. Existe un equilibrio entre momentos de soledad y momentos compartidos en familia. Tanto las amistades individuales como las familiares son presentes. Las actividades familiares pueden ser espontáneas, y se brinda apoyo a las actividades individuales. Las decisiones se toman de manera individual, severamente en las preferencias personales de cada miembro.

**Conectada:** Esta dinámica familiar se caracteriza por mostrar una dependencia moderada entre sus miembros, con límites generacionales bien definidos. Se dedica mucho tiempo y espacio para actividades, amigos y momentos que también se comparten como actividades en el entorno familiar, aunque pueden mantener algunas amistades y momentos personales. Las resoluciones de importancia generalmente se toman en consenso como familia.

**Aglutinada:** Esta dinámica familiar se caracteriza por una alta sobre identificación con la familia, lo que puede limitar el desarrollo individual de sus miembros. Los límites generacionales son difusos y se tiende a compartir mucho tiempo, amigos y actividades en familia. Todas las decisiones importantes son tomadas en conjunto como familia.

**Adaptabilidad Familiar:** Según Llacsa (2018), el modelo circuplejo del funcionamiento familiar de Olson señala que la adaptabilidad familiar se refiere principalmente a la flexibilidad o habilidad de la familia para ajustar o modificar sus reglas, normas de funcionamiento, roles, entre otros, cuando se enfrenta a cambios, dificultades, crisis o conflictos en determinado momento.

Llacsa (2018) también destaca que la falta de esta flexibilidad impide a la familia aprovechar adecuadamente sus recursos, lo que conlleva a aferrarse a normas, roles y actitudes poco funcionales, dificultando encontrar soluciones viables a las situaciones problemáticas familiares. Para resolver conflictos de manera efectiva, es



crucial que los miembros de la familia tengan habilidades de comunicación y negociación para abordar las diferencias. Asimismo, se requiere que los integrantes de la familia puedan adaptarse al estrés, habilidad que se pone a prueba en situaciones de crisis, donde la familia puede reaccionar con rigidez o con flexibilidad.

Por otro lado, Llacsá (2018) indica que existen cuatro niveles de adaptabilidad.

**Rígida:** Se distingue por un liderazgo sólido y autoritario, en el cual los padres fortalecen las decisiones de manera imperativa. La disciplina es rigurosa, inflexible y se ejecuta de manera severa. Los roles dentro de la familia son rígidos y estereotipados, y las reglas son impuestas de manera estricta, sin posibilidad de cambio.

**Estructurada:** Se relaciona con un liderazgo que inicialmente es autoritario, aunque en ciertas situaciones puede ser equitativo. El control es democrático y constante, y los padres son los encargados de tomar las decisiones. La disciplina es democrática, con consecuencias predecibles. Los roles dentro de la familia son estables, pero pueden ser compartidos. Las reglas se implementan con firmeza, aunque son limitadas en cuanto a cambios.

**Flexible:** Reconoce un liderazgo igualitario que permite cambios. Existe un control equitativo entre todos los miembros de la familia, con cambios fluidos y acuerdo en las decisiones. La disciplina es democrática, con consecuencias impredecibles. Los roles se comparten e intercambian dentro de la familia. Las reglas se aplican con flexibilidad y algunas pueden cambiar según las circunstancias.

**Caótica:** Se caracteriza por un liderazgo limitado o ineficaz, con una falta de control presente. La disciplina es poco severa y existe inconsistencia en sus consecuencias.



Las decisiones parentales suelen ser impulsivas y hay falta de claridad en los roles familiares, lo que conduce a cambios frecuentes en las reglas establecidas.

### **Niveles de funcionamiento familiar**

Aguilar (2017) menciona acerca de los niveles de funcionamiento familiar tomando en cuenta el modelo de Olson, por ello se tienen los siguientes niveles:

**Tipo Balanceado:** Las familias de esta categoría ocupan una posición central en ambas dimensiones del círculo, es decir, en la flexibilidad para estar separadas o conectadas y en la estructura familiar. Se encuentran en el centro del espectro entre familias flexiblemente separadas, flexiblemente conectadas, estructuralmente separadas y estructuralmente conectadas. Tienen la libertad de elegir estar conectado con los miembros de la familia o estar solos, y su funcionamiento es dinámico, lo que significa que pueden adaptarse y cambiar según las circunstancias. Este tipo de familia se considera el más adecuado, ya que logra un equilibrio entre la autonomía individual y la cohesión familiar.

**Tipo de rango medio:** Las familias de esta categoría muestran extremos en una sola dimensión, ya sea que se encuentren en el lado flexiblemente disperso, flexiblemente aglutinado, caóticamente separado, caóticamente conectado, estructuralmente disperso, estructuralmente aglutinado, rígidamente separado o rígidamente conectado del espectro. El funcionamiento de estas familias presenta dificultades en una sola dimensión, lo que posiblemente tenga su origen en momentos de estrés o situaciones específicas que afecten su dinámica.

**Tipo Extremas:** Indica que estas familias muestran extremos en ambas dimensiones. Existen familias caóticamente dispersas, caóticamente aglutinadas, rígidamente dispersas y rígidamente aglutinadas. Su funcionamiento se considera el menos



adecuado, ya que enfrenta desafíos significativos debido a su dinámica extrema en ambas dimensiones.

**Comunicación Familiar:** Según Zaldívar (2007), la comunicación familiar se refiere al nivel en el que los miembros de la familia han aprendido a expresar adecuadamente sus sentimientos hacia los demás y cómo la familia ha desarrollado sus límites y espacios individuales. En las familias funcionales y saludables, prevalecen patrones de comunicación directos y claros. Sus miembros suelen expresar de manera espontánea tanto sentimientos positivos como negativos, ira, temores, angustias, ternura y afecto, sin negar a nadie la posibilidad de expresar libremente y plenamente sus emociones.

Además, según Médicos Familiares (2023), la comunicación familiar es de vital importancia, ya que la familia utiliza una amplia gama de mensajes para expresar afecto, apoyo, autoridad, comprensión, entre otros. En ciertas ocasiones, las familias desarrollan un lenguaje propio que podría resultar incomprensible para un observador externo que no esté mejorado con la dinámica de la familia.

## 2.3. MARCO CONCEPTUAL

### 2.3.1. Juegos

Pérez (2021) señala que el juego engloba todas las actividades recreativas realizadas por las personas con el propósito de divertirse y disfrutar. Además, en la actualidad, estas actividades también se han utilizado como herramientas educativas en las escuelas, ya que se fomenta la participación de los alumnos en el proceso de aprendizaje mientras se divierten.



### **2.3.2. Juegos en red**

Cabello y Moyano (2007) Explican que los juegos en línea son software de entretenimiento digital que se descargan en las computadoras y, a través de una conexión de alta velocidad, se vinculan con un servidor que habilita que los jugadores con el mismo programa instalado en sus computadoras jueguen el mismo juego al mismo tiempo.

El juego en red suele involucrar a los participantes a un nivel mucho más exigente que el juego individual, porque genera compromisos para con el equipo con el que se juega.

### **2.3.3. Videojuegos**

Según la Clínica Universidad de Navarra (2023) los videojuegos son aplicaciones de software que, cuando se conectan a una pantalla o televisión, forman un sistema combinado de vídeo y audio. Mediante este sistema, el usuario puede experimentar situaciones y participar en actividades que podrían no ser realizables en la vida real.

### **2.3.4. Entretenimiento**

De acuerdo con la Universidad Xochicalco (2014) el entretenimiento se refiere a las actividades realizadas para proporcionar placer o relajación, con la finalidad de captar la atención de una audiencia o de las personas que participan en ellas, ofreciendo diversión.

### **2.3.5. Ocio digital**

Las formas de entretenimiento digital comprenden aquellas opciones de ocio asociadas a las tecnologías digitales, como consolas, teléfonos móviles, internet,



computadoras y diversos dispositivos digitales, como iPad, tablets, MP3 o e-books, provenientes de la industria tecnológica. Estas tecnologías han transformado la experiencia de ocio al incorporar elementos como conectividad, interactividad, hipertextualidad, anonimato, comodidad y ubicuidad (Viñals et al., 2014)

### **2.3.6. Entorno familiar**

El entorno familiar es el espacio en el que crecemos y nos desarrollamos emocional y socialmente. Este entorno está formado por las personas más cercanas a nosotros, como nuestros padres, hermanos, abuelos, tíos, primos, etc.

## CAPITULO III

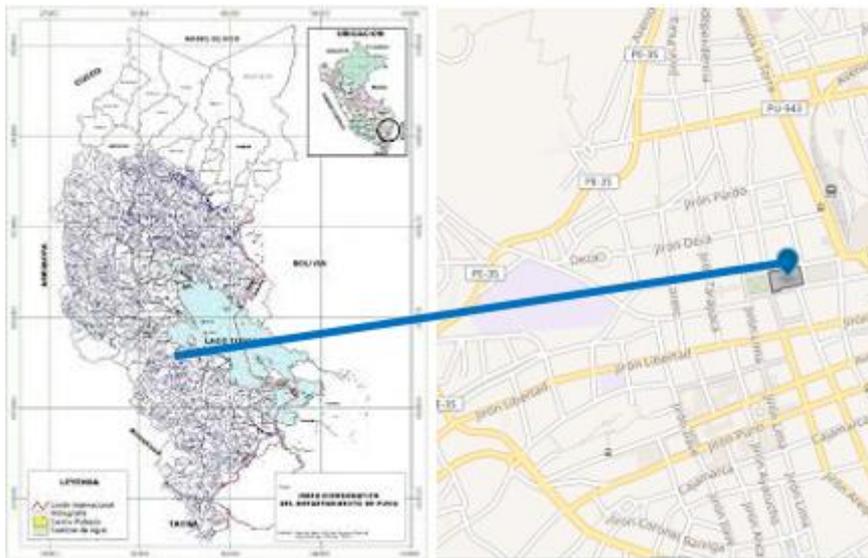
### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. LUGAR DE ESTUDIO

El presente estudio se realizó en la I.E.S. Glorioso San Carlos Puno, Provincia Puno, Departamento Puno, ubicado al sur  $15^{\circ}50'16''$ , al oeste  $70^{\circ}01'38''$ , se encuentra en la latitud  $-36.42477$  y longitud  $-71.958$ .

#### Figura 1.

*Ubicación geográfica de la I.E.S. "Glorioso San Carlos" Puno*



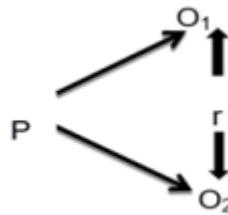
**Nota:** *Adaptado de la página web*

#### 3.2. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

##### 3.2.1. Tipo de investigación

Hernández et al. (2014) coinciden en que la investigación se lleva a cabo utilizando un enfoque cuantitativo, en particular de alcance descriptivo-correlacional. Este enfoque descriptivo tiene la intención de identificar y definir las propiedades, rasgos y perfiles de individuos, grupos, comunidades, procesos, objetos u otros

fenómenos sujetos a examen. Además, Ñaupas et al. (2018) explican que el propósito fundamental de la investigación descriptiva es recolectar datos e información sobre las cualidades, características, elementos o dimensiones, además de realizar la clasificación de objetos, individuos, entidades e instituciones, así como de procesos naturales o sociales. Por otro lado, la investigación correlacional busca establecer relaciones entre variables de causa y efecto.



Donde:

r: relación entre variables

P: muestra de investigación

O<sub>1</sub>: primera variable

O<sub>2</sub>: segunda variable

El método de investigación cuantitativa, cuantifica y analiza las variables para obtener el resultado, implica el análisis de datos numéricos, utiliza técnica para responder a las preguntas, cuanto, como, donde, que, como (Apuke, 2017).

### 3.2.2. Diseño de investigación

En este estudio se obtuvo un diseño no experimental de tipo transversal, ya que no se llevó a cabo una manipulación intencionada de variables y se limitó a observar los fenómenos en su contexto natural para su posterior análisis. (Hernandez et al., 2014).



Según Charaja (2009) el propósito de esta investigación es de tipo no experimental y de corte transversal, ya que se enmarca en un enfoque descriptivo donde no se realiza ninguna manipulación de variables y se estudia en un momento específico en el tiempo.

### 3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.3.1. Población

Según Mamani & Viracocha (2023) la población es el universo de elementos que se van a estudiar, conjunto o totalidad de elementos, estos podrían ser un conjunto de personas, lugares o cosas reales.

En tal razón, la población de estudio fue de 216 estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos” Puno.

#### 3.3.2. Muestra

La muestra de estudio consistió en 138 alumnos del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Glorioso San Carlos” Puno. La selección de esta muestra se realizó utilizando el método de muestreo probabilístico, que se fundamenta en principios estadísticos y procedimientos aleatorios. En este tipo de muestra, todos los individuos de la población tienen la oportunidad de formar parte de la muestra, ya que tienen una probabilidad positiva de ser elegidos.

Para obtener la muestra, se empleó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{d^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$

**Dónde:**

$Z (1-\infty/2)$  = Valor de distribución normal según el nivel de confianza deseado.



P = Proporción favorable.

Q = 1-P = Proporción no favorable.

e = Margen de error muestra.

N = 216 estudiantes del tercer grado.

Luego de reemplazar los datos en la formula se pudo obtener:

$$n = \frac{216 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2(216 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5}$$

$$n = 138$$

### 3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.4.1. Técnica

Para la recopilación de información, se llevó a cabo un proceso de trabajo de campo con una única visita. Durante esta visita, se sacó la técnica de la encuesta mediante un cuestionario de preguntas autoaplicadas. El responsable del trabajo de campo, al visitar un aula, explicó los objetivos del estudio y proporcionó las instrucciones para que los estudiantes llenen correctamente el cuestionario por sí mismos. Se esperaba que el proceso de autoaplicación de la encuesta, con el acompañamiento del responsable, durara aproximadamente de 15 a 20 minutos; sin embargo, en la realidad, tomó unos 10 a 15 minutos más de lo esperado.

#### 3.4.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó es el cuestionario de auto aplicación estuvo estructurado en tres secciones las cuales presentaban mayor incidencia y concurrencia a los juegos en red. Todas las tres secciones fueron entregados los



cuestionarios que estaban en escala de Likert en sus 4 ámbitos de estudios, referidos a los juegos red sobre la funcionalidad familiar.

### 3.5. VARIABLES

<b>VARIABLES E INDICADORES</b>			
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Adicción a juegos en red</b>			
<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ITEMS</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
Dependencia a los juegos en red	Tiempo que le dedica	1 al 3	Cuestionario (escala de Likert)
	Ansiedad	4 al 6	
	Querer ganar	7 al 8	
Estados de animo	Tolerancia	9 al 10	Cuestionario (escala de Likert)
	Control de emociones	11 al 13	
	Agresividad	14 al 16	
	Comunicación	17 al 18	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Funcionalidad familiar</b>			
Cohesión Familiar	Vínculo emocional	19 al 20	Cuestionario (escala de Likert)
	Limites	21 al 22	
	Coaliciones	23 al 24	
	Intereses	25 al 26	
	Recreación	27 al 28	
	Reglas de convivencia	29 al 31	
	Comunicación	32 al 34	
Adaptabilidad Familiar	Asertividad	35	Cuestionario (escala de Likert)
	Empatía	36	
	Estilos de negociación	37 al 38	
	Roles en la familia	39 al 40	
	Poder en la familia	41 al 42	

### 3.6. PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Con fines de análisis de la información, se procedió a procesar las encuestas autoaplicadas utilizando una hoja de cálculo en el software EXCEL. Luego, se realizó un



análisis cuantitativo utilizando el programa estadístico SPSS versión 23. El análisis descriptivo incluyó la elaboración de tablas y gráficos estadísticos. Además, se utilizaron técnicas de análisis univariado para determinar diferencias significativas entre variables de control. Para examinar los efectos o relaciones entre las variables de estudio, se llevó a cabo un análisis multivariado. Para contrastar las hipótesis de investigación, se aplicó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, que permite determinar la relación entre variables planteadas en las hipótesis.

**Margen de error:**

$$\alpha = 0,05$$

**Prueba estadística:**

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum_{i=1}^n d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

$r_s$ : Coeficiente de Correlación Spearman

n: Numero de datos de la muestra

$\sum$ : Sumatoria

$d_i$ : Diferencia entre rengos  $x_i$  y  $y_i$

La clasificación del coeficiente de Rho Spearman son los valores de 1 a -1, las misma que indican con un valor a 1 existe correlación y un valore menor -1 no existe correlación.



## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación, los cuales se basan en los datos recopilados a través de la encuesta. Estos resultados presentados serán en forma de tablas y gráficos, con el propósito de responder a las preguntas de investigación planteadas en el estudio.

#### 4.1. RESULTADOS

##### 4.1.1. Aspectos generales

La investigación tuvo como propósito explicar la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución “Glorioso San Carlos”. La elección de los sujetos de estudio se justifica porque forman un grupo social fundamental, ya que son quienes son evaluados principalmente en el proceso de evolución del adolescente de tercer año de secundaria con respecto a los juegos en red. Su participación y entendimiento de la relación entre ambas variables son de gran relevancia para la investigación.

**Tabla 1.**

*Tipo de familia de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno*

Tipo de familia	N	%
Nuclear	94	68,1%
Monoparental	20	14,5%
Extensa	22	15,9%
Reconstituida	2	1,4%
<b>Total</b>	<b>138</b>	<b>100%</b>

**Nota:** La tabla presenta la estructura familiar de los estudiantes de la I.E.S. GSC.



En la tabla 1 se muestra que del 100.0% de los estudiantes, 68,1% estudiantes tienen familias nucleares, 15,9% alumnos, tienen familia muy extensa, 14,5% alumnos tienen familia monoparental, 1,4% alumnos tienen familia reconstruida. El mayor porcentaje de número alumnos en riesgo se encuentra en la familia nuclear.

Se propone poner como aspectos generales al tipo de familia al que pertenece ya que veremos en qué tipo de familia tiene mayor relación con los juegos red, desde luego identificaremos porque se da más incidencia en ese grupo.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define familia como el conjunto de personas que están emparentadas entre sí por lazos de sangre, adopción o matrimonio, y que conviven en el mismo hogar hasta un grado determinado y en esta tabla se muestra un mayor riesgo en las familias nucleares constituidas por los padres y los hijos, preocupante situación ya que el mayor número de estudiantes en riesgo se encuentra en las familias nucleares que tienen una funcionalidad baja como segunda opción es muy preocupante realmente

Por lo tanto, es de suma importancia considerar el tipo de familia para poder entender de donde surge el problema que permitirá generalizar el lado de la adicción, desarrollando implicación entre las variables independiente y dependiente.

De acuerdo con Zapata y Laozao (2015), la dependencia a los juegos en red se considera como una forma de entretenimiento y distracción para las personas, especialmente cuando carecen de otras actividades de ocio y lugares recreativos que les permiten manejar su tiempo libre de manera más saludable. Esta falta de opciones de ocio puede afectar la cohesión familiar, ya que dificulta el encuentro y la integración de las para compartir momentos juntos.



Marín (2018) llega a la conclusión de que existe una relación entre la adicción a Internet y el tipo de funcionamiento familiar. Se observa que pertenecer a familias con cohesión dispersa y adaptabilidad rígida o caótica se asocia con una mayor presencia de adicción a Internet. Además, se encontró que ser varón y tener entre 15 y 19 años de edad están relacionados con valores más altos de adicción a Internet.

**Tabla 2.**

*Funcionalidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. "Glorioso San Carlos", Puno*

Funcionalidad familiar	Total	
	N°	%
Funcionalidad alta	52	37,7
Funcionalidad regular	47	34,1
Funcionalidad baja	39	28,3
Total	138	100,0

**Nota:** En la tabla se describe como ha sido la funcionalidad familiar en tiempos de COVID-19, en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 2 el 37.7 % de alumnos percibe que tienen funcionalidad familiar alta, el 34,1 % perciben que tienen funcionalidad familiar regular, el 28,3% percibe que tienen funcionalidad familiar baja. El mayor porcentaje se encuentra en las funcionalidades regular y alta, lo que arraiga riesgos familiares en referencia a la funcionalidad regular.

Uribe (2012) indica que el funcionamiento familiar se trata de un conjunto de interacciones que actúan como fuerza impulsora que puede tanto potenciar como deteriorar la dinámica de la familia. En otras palabras, cómo los miembros de la familia se relacionan entre sí y se comportan colectivamente pueden tener un impacto significativo en el equilibrio y funcionamiento general de la unidad familiar. También Vargas y González (2009) explican que la familia puede enfrentar



diferentes procesos de cambio que facilitan y promueven su adaptación a situaciones específicas. La familia no es un ente pasivo, sino un sistema inherentemente activo, lo que podría implicar que, a pesar de tener un alto nivel de funcionalidad, también pueden presentar problemas de dependencia familiar.

**Tabla 3.**

*Juegos en red en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno*

Juegos en red	Total	
	N°	%
Riesgo alto	23	16,7
Riesgo moderado	82	59,4
Riesgo bajo	33	23,9
Total	138	100,0

**Nota:** Esta tabla muestra sobre el nivel de riesgo en los juegos red en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 3, el 59,4% de estudiantes, perciben que tienen un riesgo moderado en los juegos en red, entre tanto el 23,9% de alumnos perciben que tienen un riesgo bajo, finalmente, solo el 16,7% de ellos perciben que tienen riesgo alto. Debido a la dependencia del juego y el estado de ánimo es que llegamos a ver este resultado que se denota el nivel del riesgo que se encuentran afrontando los alumnos. De la misma manera no hay un control del tiempo adecuado.

Según Huizinga (1972), el juego no se limita únicamente a la esfera personal, sino que se convierte en un fenómeno cultural de gran relevancia, viendo al riesgo moderado y alto que se asemeja al 54% que esta inmiscuido en los juegos de red con riesgo alto que consume su vida diaria y va dinamizándose en una realidad virtual mas no real.



Los datos registrados permiten inferir que los juegos no solo tienen un impacto a nivel individual, sino que también se definen en un fenómeno que trasciende la esfera personal de las personas. intercede en el nivel de adicción del adolescente, viendo al riesgo moderado y alto que juntos se asemejan al 76,1% que esta inmiscuido en los juegos de red con riesgo alto que consume su vida diaria y va dinamizándose en una realidad virtual mas no real.

En ese sentido, Villarreal (2017) define la cohesión familiar como el vínculo emocional que existe entre los miembros de la familia y la medida en que cada uno de ellos experimenta autonomía dentro del sistema familiar. La cohesión desempeña un papel importante en la estabilidad del sistema, al equilibrar las fuerzas centrípetas y centrífugas que determinan la cercanía o distancia entre los miembros familiares.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define familia como el conjunto de personas que están emparentadas entre sí por lazos de sangre, adopción o matrimonio, y que conviven en el mismo hogar hasta un grado determinado y en esta tabla se muestra un mayor riesgo en las familias nucleares constituidas por los padres y los hijos, preocupante situación ya que el mayor número de estudiantes en riesgo se encuentra en las familias nucleares.

Así mismo la adaptabilidad familiar, según se menciona, se trata de la capacidad de la familia para ajustar y modificar sus reglas, normas y roles cuando se enfrenta a cambios, dificultades, crisis o conflictos. Esta flexibilidad permite que la familia se adapte a nuevas circunstancias y mantenga su funcionamiento de manera adecuada.



**Tabla 4.**

*Dependencia de los juegos en red en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. "Glorioso San Carlos", Puno*

Dependencia a los juegos en red	Total	
	N°	%
Muy dependientes	51	37,0
Dependientes	46	33,3
Poco dependientes	41	29,7
<b>Total</b>	<b>138</b>	<b>100,0</b>

**Nota:** Esta tabla muestra la dependencia a los juegos en red en los juegos red en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 4, el 37,0% de los alumnos percibe que son muy dependientes en los juegos de red, el 33,3% percibe que son dependientes, el 29,7% percibe que son poco dependientes. El mayor porcentaje se encuentra en los alumnos que son muy dependientes.

Carbonell (2014) manifiesta que, se encuentran las adicciones a los videojuegos, que involucran la participación repetitiva y prolongada en juegos, generalmente en grupo, con consecuencias clínicamente significativas de deterioro o malestar el cual se muestra como un cuadro de dependencia, por lo que la dependencia de los juegos llega a producir, cambios abruptos psicológicamente.

### Tabla 5.

*Estados de ánimo en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S.*

*“Glorioso San Carlos”, Puno*

Estados de animo	Total	
	N°	%
Animo bajo	58	42,0
Animo regular	39	28,3
Animo alto	41	29,7
<b>Total</b>	<b>138</b>	<b>100,0</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre los estados de animo en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 5, el 42,0% percibe que tienen bajo ánimo, el 29,7% percibe que tienen animo alto, el 28,3% percibe que tienen animo regular. El mayor porcentaje se encuentra en el ánimo bajo.

Carbonell (2014) manifiesta que, se encuentran las adicciones a los videojuegos, que involucran la participación repetitiva y prolongada en juegos, generalmente en grupo, con consecuencias clínicamente significativas de deterioro o malestar, que afecta el estado de ánimo del jugador, dependiendo a si gana los juegos.

### Tabla 6.

*Cohesión familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S.*

*“Glorioso San Carlos”, Puno*

Cohesión Familiar	Total	
	N°	%
Cohesión familiar alta	32	23,2
Cohesión familiar regular	45	32,6
Cohesión familiar bajo	61	44,2
<b>Total</b>	<b>138</b>	<b>100,0</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre la cohesión familiar en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 6, el 44,2% percibe que tienen cohesión familiar baja, el 32,6% percibe que tienen cohesión familiar regular, el 23,2 % percibe que tienen cohesión familiar alta. El mayor porcentaje se encuentra en cohesión familiar baja.

Villarreal (2017) define la cohesión familiar como el vínculo emocional que existe entre los miembros de la familia y la medida en que cada uno de ellos experimenta autonomía dentro del sistema familiar. La cohesión desempeña un papel importante en la estabilidad del sistema, al equilibrar las fuerzas centrípetas y centrífugas que determinan la cercanía o distancia entre los miembros familiares.

**Tabla 7.**

*Adaptabilidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. "Glorioso San Carlos", Puno*

Adaptabilidad Familiar	Total	
	N°	%
Adaptabilidad familiar baja	64	46,4
Adaptabilidad familiar regular	42	30,4
Adaptabilidad familiar alta	32	23,2
<b>Total</b>	138	100,0

**Nota:** Esta tabla muestra sobre la adaptabilidad familiar en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 7, el 46,4% percibe que tienen adaptabilidad familiar baja, el 30,4% percibe que tienen adaptabilidad familiar regular, el 23,2% percibe que tienen adaptabilidad familiar alta. El mayor porcentaje se encuentra en la adaptabilidad familiar baja.

La adaptabilidad familiar, según se menciona, se trata de la capacidad de la familia para ajustar y modificar sus reglas, normas y roles cuando se enfrenta a cambios, dificultades, crisis o conflictos. Esta flexibilidad permite que la familia se adapte a nuevas circunstancias y mantenga su funcionamiento de manera adecuada.

#### 4.1.2. Resultados bivariados

**Tabla 8.**

*Tipo de familia y su nivel de riesgo en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes de la I.E.S. "Glorioso San Carlos", Puno*

Tipo de familia	Nivel de riesgo de juegos en red						Total	
	Riesgo bajo		Riesgo moderado		Riesgo alto			
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Nuclear	24	17.39 %	51	36.95 %	19	13.76 %	94	68.12 %
Monoparental	4	2.89 %	16	11.59 %	0	0 %	20	14.49 %
Extensa	5	3.62 %	13	9.42 %	4	2.89 %	22	15.94 %
Reconstituida	0	0 %	2	1.44 %	0	0 %	2	2.76 %
<b>Total</b>	<b>33</b>	<b>23.90 %</b>	<b>82</b>	<b>59.4 %</b>	<b>23</b>	<b>16.65 %</b>	<b>138</b>	<b>100 %</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre los tipos de familia y el nivel de riesgo en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 8 se muestra que del 100.0% de los estudiantes, 94 estudiantes tienen familias nucleares; de los cuales 51 presentan riesgo moderado, 24 alumnos presentan riesgo bajo y 19 de ellos un riesgo alto para jugar juegos en red; por otro lado, 22 alumnos tienen familia extensa, de los cuales 13 tienen riesgo moderado, 5 tienen riesgo bajo y 4 de ellos tienen riesgo alto para jugar juegos en red; asimismo, 20 alumnos, tienen familia monoparental, de los cuales 16 presentan riesgo moderado y 4 de ellos riesgo bajo para jugar juegos en red; finalmente, 2 alumnos tienen familia reconstruida y a la vez riesgo moderado para jugar juegos en red.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define familia como el conjunto de personas que están emparentadas entre sí por lazos de sangre, adopción o matrimonio, y que conviven en el mismo hogar hasta un grado determinado y en esta



tabla se muestra un mayor riesgo en las familias nucleares constituidas por los padres y los hijos, preocupante situación ya que el mayor número de estudiantes en riesgo se encuentra en las familias nucleares.

**Tabla 9.**

*Tipo de familia y la funcionalidad familiar de los estudiantes de la I.E.S.  
“Glorioso San Carlos”, Puno*

Tipo de familia	Funcionalidad familiar						Total	
	Funcionalidad alta		Funcionalidad regular		Funcionalidad baja		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Nuclear	36	26.08 %	33	23.91 %	25	18.11 %	94	68.11 %
Monoparental	6	4.34 %	7	5.07 %	7	5.07 %	20	14.49 %
Extensa	10	7.24 %	6	4.34 %	6	4.34 %	22	15.94 %
Reconstituida	0	0 %	1	0.72 %	1	0.72 %	2	1.44 %
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>37.68 %</b>	<b>47</b>	<b>34.05 %</b>	<b>39</b>	<b>28.26 %</b>	<b>138</b>	<b>100 %</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre los tipos de familia y la funcionalidad familiar en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

En la tabla 9 se muestra que del 100.0% de los estudiantes, 94 estudiantes tienen familias nucleares; de los cuales 36 presentan funcionalidad familiar alta, 33 alumnos presentan funcionalidad familiar regular y 25 de ellos funcionalidad familiar baja; por otro lado, 22 alumnos tienen familia extensa, de los cuales 10 indican funcionalidad familiar alta, y 6 de ellos tienen funcionalidad familiar regular y baja; asimismo, 20 alumnos, tienen familia monoparental, de los cuales 7 presentan funcionalidad familiar regular y baja, y 6 de ellos presentan funcionalidad familiar



alta; finalmente, 2 alumnos tienen familia reconstruida y a la vez dentro de estos alumnos, 1 presenta funcionalidad familiar baja y regular respectivamente.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) define familia como el conjunto de personas que están emparentadas entre sí por lazos de sangre, adopción o matrimonio, y que conviven en el mismo hogar hasta un grado determinado y en esta tabla se muestra un mayor riesgo en las familias nucleares constituidas por los padres y los hijos, preocupante situación ya que el mayor número de estudiantes en riesgo se encuentra en las familias nucleares que tienen una funcionalidad baja es muy preocupante realmente, así mismo lo que estaría indicando es que, en estas familias, no existe un mantenimiento de papeles, normas y liderazgo de las familias con la colaboración del joven, y esto lleva a la pérdida de control de los papás sobre el joven y trascender de manera negativa en su desarrollo emocional, además, la extrema división física y emocional entre los jóvenes y su familia, los hace vulnerables a la generación de conductas de rebeldía y el principio de inconvenientes bastante graves que tienen la posibilidad de cristalizar en la adultez como las adicciones.

**Tabla 10.***Juegos en red y funcionalidad familiar*

<b>Juegos en red</b>	<b>Funcionalidad familiar</b>							
	Funcionalidad alta		Funcionalidad regular		Funcionalidad baja		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Riesgo bajo	19	14%	3	2%	11	8%	33	24%
Riesgo moderado	11	8%	44	32%	27	20%	82	59%
Riesgo alto	22	16%	0	0%	1	1%	23	17%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>38%</b>	<b>47</b>	<b>34%</b>	<b>39</b>	<b>28%</b>	<b>138</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre el riesgo de los juegos red y la funcionalidad familiar en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

Los resultados que se muestran en la tabla 10, refiere que del 100% de los encuestados, el 59% de los estudiantes mostraron tener un riesgo moderado en cuanto a los juegos en red, de ellos el 32% de los estudiantes mostraron tener conexiones emocionales entre los miembros del hogar, es decir, su cohesión, y su capacidad de modificar su estructura para enfrentar los desafíos fue de manera regular, así mismo un 24% de los estudiantes tuvieron un riesgo bajo y solo el 17% de los estudiantes tuvieron un riesgo alto a la adicción de los juegos en red.

**Tabla 11.**

*Dependencia de los juegos en red y cohesión familiar*

<b>Dependencia de los juegos en red</b>	<b>Cohesión familiar</b>							
	Cohesión familiar bajo		Cohesión familiar regular		Cohesión familiar alta		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Muy dependientes	16	12%	3	2%	32	23%	51	37%
Dependientes	7	5%	39	28%	0	0%	46	33%
Poco dependientes	38	28%	3	2%	0	0%	41	30%
<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>44%</b>	<b>45</b>	<b>33%</b>	<b>32</b>	<b>23%</b>	<b>138</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre la dependencia de los juegos en red y la cohesión familiar en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

La tabla 11, refiere que del 100% de los estudiantes encuestados, el 37% de los estudiantes mostraron ser muy dependientes en cuanto a los juegos en red, de ellos el 23% de los estudiantes mostraron tener cohesión familiar alta, es decir que “el apego emocional que los miembros de la familia tienen entre sí y el grado de autonomía personal que experimentan dentro del sistema familiar” fue alta; Por otra parte, un 33% de los estudiantes fueron muy dependientes a los juegos en red y de ellos un gran porcentaje de 28% de los encuestados tuvieron una cohesión familiar regular; finalmente el 30% de los estudiantes fueron poco dependientes a los juegos en red, de los cuales un 28% tuvieron una cohesión familiar bajo.



**Tabla 12.**

*Dependencia de los juegos en red y adaptabilidad familiar*

<b>Dependencia de los juegos en red</b>	<b>Adaptabilidad familiar</b>						<b>Total</b>	
	Adaptabilidad familiar baja		Adaptabilidad familiar regular		Adaptabilidad familiar alta			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Muy dependientes	16	12%	3	2%	32	23%	51	37%
Dependientes	7	5%	39	28%	0	0%	46	33%
Poco dependientes	41	30%	0	0%	0	0%	41	30%
<b>Total</b>	<b>64</b>	<b>46%</b>	<b>42</b>	<b>30%</b>	<b>32</b>	<b>23%</b>	<b>138</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Esta tabla muestra sobre la dependencia de los juegos en red y la adaptabilidad familiar en los estudiantes de la I.E.S. GSC.

La tabla 12, refiere que del 100% de los estudiantes encuestados, el 37% de los estudiantes mostraron ser muy dependientes en cuanto a los juegos en red, de ellos el 23% de los estudiantes mostraron tener adaptabilidad familiar alta, es decir que son provenientes de una familia flexible ya que dentro de la familia de puede modificar sus reglas, normas de funcionamiento, roles, entre otros, cuando se enfrenta a cambios, dificultades, crisis o conflictos en determinado momento; Por otra parte, de un 33% de los estudiantes fueron muy dependientes a los juegos en red, de ellos un gran porcentaje de 28% de los encuestados tuvieron una adaptabilidad familiar regular; finalmente el 30% de los estudiantes que fueron poco dependientes a los juegos en red, todos tuvieron una adaptabilidad familiar bajo.

#### 4.1.3. Resultados de las Correlaciones

**Tabla 13.**

*Juegos en red y la funcionalidad de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno*

			<b>Juego en red</b>	<b>Funcionalidad familiar</b>
<b>Rho de Spearman</b>	<b>Juego en red</b>	<b>Coefficiente de correlación</b>	1,000	-,180*
<b>n</b>		<b>Sig. (bilateral)</b>	.	,035
		<b>N</b>	138	138
	<b>Funcionalidad familiar</b>	<b>Coefficiente de correlación</b>	-,180*	1,000
		<b>Sig. (bilateral)</b>	,035	.
		<b>N</b>	138	138

**Nota:** Esta tabla muestra el coeficiente de correlación entre juegos en red y funcionalidad familiar en rho de spearman.

En la tabla 13 se presenta el coeficiente de correlación y el nivel de significancia entre los juegos en red y la funcionalidad familiar, teniendo una relación negativa, con un coeficiente de correlación de  $Rho = -0,180$ . Esto significa que a medida que aumenta el tiempo de juego en la red, se observa una disminución en el nivel de funcionalidad familiar en los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”.

Además, el valor de significancia (Sig.) de 0,035 es mucho menor que el nivel de significancia establecido el cual es 0,05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis planteada: Existe una relación negativa entre los juegos en red y la funcionalidad familiar de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Glorioso San Carlos”.

Al respecto Marín (2018) llega a la conclusión de que existe una relación entre la adicción a Internet y el tipo de funcionamiento familiar. Se observa que pertenecer a familias con cohesión dispersa y adaptabilidad rígida o caótica se asocia con una mayor presencia de adicción a Internet. Además, se encontró que ser varón y tener entre 15 y 19 años de edad están relacionados con valores más altos de adicción a Internet.

**Tabla 14.**

*Dependencia de los juegos y la cohesión familiar de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno*

			<b>Dimensión dependencia a los juegos</b>	<b>Cohesión Familiar</b>
<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión dependencia a los juegos</b>	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 138	-,606** ,000 138
	<b>Cohesión Familiar</b>	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	-,606** ,000 138	1,000 . 138

**Nota:** Esta tabla muestra el coeficiente de correlación entre dependencia a los juegos y cohesión familiar en rho de spearman.

En la tabla 14 se presenta el coeficiente de correlación, que indica una relación negativa significativa entre la dimensión de dependencia a los juegos y la cohesión familiar, con un coeficiente de correlación de  $Rho = -0,606$ , lo que implica que a medida que aumenta la dependencia de los juegos en red, se observa una disminución en el nivel de cohesión familiar en los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos” Puno.



Además, el valor de significancia (Sig.) de 0,000 es mucho menor que el nivel de significancia establecido de 0,05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis planteada, dando a conocer que existe una relación negativa entre la dependencia a los juegos en red y la cohesión familiar de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos” Puno.

Por su parte, Zapata y Laozao (2015) indicaron que la dependencia a los juegos en red se considera como una forma de entretenimiento y distracción para las personas, especialmente cuando carecen de otras actividades de ocio y lugares recreativos que les permiten manejar su tiempo libre de manera más saludable. Esta falta de opciones de ocio puede afectar la cohesión familiar, ya que dificulta el encuentro y la integración de las para compartir momentos juntos.

**Tabla 15.**

*Dependencia de los juegos y la adaptabilidad familiar de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos”, Puno*

			<b>Dimensión dependencia a los juegos</b>	<b>Adaptabilidad d Familiar</b>
<b>Rho de Spearman</b>	<b>Dimensión dependencia a los juegos</b>	Coefficiente de correlación	1,000	-,638**
<b>n</b>		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	138	138
	<b>Adaptabilidad d Familiar</b>	Coefficiente de correlación	-,638**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	138	138

**Nota:** Esta tabla muestra el coeficiente de correlación entre dependencia a los juegos y adaptabilidad familiar en rho de spearman.



En la tabla 15 se presenta el coeficiente de correlación, que indica una relación negativa significativa entre la dimensión de dependencia a los juegos y la adaptabilidad familiar, con un coeficiente de correlación de  $Rho = -0,638$ , lo que implica, que a medida aumenta la dependencia de los juegos en red se llegaría a tener una disminución en el nivel de adaptabilidad familiar en los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos” Puno.

Además, el valor de significancia (Sig.) de 0,000 es mucho menor que el nivel de significancia establecido de 0,05. Por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, dando a conocer que existe una relación negativa entre la dependencia a los juegos en red y la adaptabilidad familiar de los estudiantes de la I.E.S. “Glorioso San Carlos” Puno.

Según Llacsá (2018), la adaptabilidad familiar se refiere principalmente a la flexibilidad de la familia para ajustar sus reglas, normas o roles, siendo así que cuando esta disminuye, resulta difícil lidiar con problemáticas como la dependencia a los juegos en red.

## 4.2. DISCUSIÓN

Dentro del ámbito de mi investigación acerca del impacto del uso de juegos en red en la funcionalidad familiar, resulta crucial considerar que los programas sociales pueden tener diversas implicaciones en el bienestar de las familias. Los resultados obtenidos en nuestro estudio sugieren una correlación significativa entre el uso de juegos en red y la funcionalidad familiar, respaldando hallazgos previos (Alvarado, 2013). Este fenómeno se manifiesta de manera más pronunciada en familias nucleares, revelando una relación más acentuada en comparación con las familias extensas. Este hallazgo contrasta con las



percepciones anteriores de Aguilar (2017), que insinuaban una mayor vulnerabilidad en las familias nucleares.

En relación al rendimiento académico, nuestros resultados coinciden con investigaciones previas de Ochoa (2014) al señalar que la dependencia de juegos en red está asociada a un rendimiento académico más bajo. Sin embargo, nuestro estudio destaca la importancia de considerar la estructura familiar al interpretar estos resultados, ya que la influencia varía entre familias nucleares y extensas.

Contrariamente a la creencia común de Aguilar (2017) donde nuestros hallazgos indican que las familias nucleares no son inherentemente más susceptibles a la dependencia de juegos en red. En cambio, la adaptabilidad y coherencia familiar emergen como factores clave que influyen en esta dinámica. Este descubrimiento aporta una perspectiva diferente y destaca la necesidad de examinar la dinámica interna de cada familia al analizar la relación entre el uso de juegos en red y la funcionalidad familiar.

En comparación con estudios sobre adicción a las redes sociales Mendoza y Vargas (2017), nuestro trabajo sugiere paralelismos, indicando que la dependencia tecnológica debe considerarse en una visión más amplia. La conexión entre diferentes formas de interacción tecnológica revela patrones de comportamiento comunes.

Nuestros resultados también identifican factores de riesgo y protección específicos, como la adaptabilidad y coherencia familiar, complementando y ampliando los factores discutidos en estudios anteriores Osorio (2017), esto destaca la importancia de considerar la dinámica familiar al explorar la relación entre el uso de juegos en red y la funcionalidad familiar.

Desde una perspectiva práctica, se sugiere implementar intervenciones focalizadas que consideren la estructura familiar, fomenten la adaptabilidad y coherencia.



Estas recomendaciones están alineadas con propuestas anteriores de Sigüenza (2015) y Aguilar (2017) pero también ofrecen una perspectiva única basada en los resultados específicos de nuestra investigación.



## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** La relación negativa que existe entre dependencia de los juegos de red en tiempos de COVID - 19 y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado es negativa y significativa, debido al valor del nivel de sig de 0,035 y un  $Rho = -0,180^*$ . Es decir que los estudiantes a medida que aumentan el tiempo de juego en la red, se observa una disminución en su nivel de funcionalidad familiar.

**SEGUNDA:** Respecto al analizar la relación negativa que existe entre la dependencia a los juegos en red con la cohesión familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática “Glorioso San Carlos” Puno, se tuvo una evidencia significancia estadística y un coeficiente de correlación negativa de  $-0,606^{**}$  con un nivel de sig. de 0,000 entre la dependencia de los juegos y la cohesión familiar. Lo que implica que a medida que aumenta la dependencia de los juegos en red, se observa una disminución en el nivel de cohesión familiar

**TERCERA:** La relación negativa que existe entre la dependencia a los juegos en red con la adaptabilidad familiar en tiempos de COVID - 19 de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática “Glorioso San Carlos” Puno es significativa, se tuvo una evidencia significancia estadística y un coeficiente de correlación negativa de  $-0,638^{**}$  con un nivel de sig. de 0,000 entre la dependencia de los juegos y la adaptabilidad familiar. Lo que implica que a medida que aumenta la dependencia de los juegos en red, se observa una disminución en el nivel de adaptabilidad familiar



## VI. RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Se recomienda a los intelectuales que, en futuros procesos de investigación, llevar a cabo un estudio que involucre a los egresados de 3 a 4 años para evaluar su adaptación y desenvolvimiento en la sociedad y en su familia, considerando su comportamiento anterior relacionado con los juegos en red. Esto permitiría obtener una visión más completa ya largo plazo sobre el impacto de los juegos en rojo en el desarrollo y funcionamiento de los individuos en su vida adulta.

**SEGUNDA:** Se recomienda a los padres de familia estar constantemente con los estudiantes ya que es una edad donde los jóvenes se dedican a la diversión y dejan de lado el colegio y las cosas que aseres, con el fin que el padre pueda compartir más tiempo en el entorno familiar.

**TERCERA:** Se recomienda a los estudiantes a tomar conciencia de los juegos en red que puede causar problemas futuros en cuanto a la adaptabilidad familiar, es decir perderían la autoridad dentro del hogar.



## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adicción al juego en tiempos de covid-19. (2021). Madrid: centro de tratatamiento CTRVT.
- Aguilar, C. (2017). “Funcionamiento familiar segun el modelo circuplejo de olson en adolescentes tardíos” [Tesis para optar el título profesional de psicología, Universidad de Cuenca] Repositorio de la Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28397/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Alberdi, I. (1999). La nueva familia española. Madrid: Taurus.
- Alvarado, S. (2013). “Incidencia de la aplicación de las nuevas tecnologías “juegos en red” en las relaciones interpersonales y prácticas sociales en los estudiantes del décimo año del colegio “Manuel Cabrera Lozano” de la ciudad de Loja” [Tesis de licenciatura, Universidad de Loja]. Repositorio Digital <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/6965/1/Alvarado%20Torres%20Sonia%20Patricia%20.pdf>
- ANDINA. (1 de Marzo de 2012). Abuso de juegos en internet afecta también a universitarios en Lima y Callao. Recuperado el 2 de Agosto de 2023, de Andina Agencia Peruana de Noticias: <https://andina.pe/agencia/noticia-abuso-juegos-internet-afecta-tambien-a-universitarios-lima-y-callao-402381.aspx>
- Apuke, O. (2017). Quantitative Research Methods : A Synopsis Approach. Kuwait Chapter of Arabian Journal of Business and Management Review.
- Aquilino, L., & Martínez, P. (2004). Evaluación Psicológica y Psicopatológica de la familia (Segunda ed.). España: Rialp.



- Astoray, E. (2014). Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica "Perú birf- República de Bolivia" Villa El Salvador - 2012. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de medicina. Lima: Repositorio de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://core.ac.uk/download/pdf/323350708.pdf>
- Barreto, E., López, G., & Navarro, M. (2018). Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público Lima, Junio - Agosto 2017. Universidad Peruana Cayetano Heredia, Facultad de enfermería. Lima: Repositorio UPCH. [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relacion\\_BarretoOyola\\_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relacion_BarretoOyola_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Barrios, K., & Perez, D. (2018). Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Universidad Nacional De San Agustín, Facultad de psicología, relaciones industriales y ciencias de la comunicación. Escuela profesional de psicología. Arequipa: Repositorio UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a053d23c-a7cf-4a69-bc83-38632af3e0a2/content>
- Bottaro, J. (2009). El funcionamiento familiar y la psicoeducación en el curso de la esquizofrenia. Universidad del aconcagua, Facultad de psicología. Mendoza: Biblioteca digital UDA. [http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos\\_digitales/103/tesis-932-el.pdf](http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitales/103/tesis-932-el.pdf)



- Cabello, R., & Moyano, R. (diciembre-enero de 2006). Hábitos de Consumo de Juegos en Red en Zonas Periurbanas. Estudio de caso en Área Metropolitana de Buenos Aires. Razón y Palabra(54).
- Cabello, R., & Moyano, R. (enero de 2007). Hábitos de Consumo de Juegos en Red en Zonas Periurbanas. Estudio de caso en el Área Metropolitana de Buenos Aires. Razón y palabra. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación:<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n54/cabellomoyano.html>
- Caldeiro, G. (s.f.). Juegos en red ¿experiencia de aprendizaje? idóneos: [https://educacion.idoneos.com/educacion\\_y\\_nuevas\\_tecnologias/jugar\\_en\\_red/](https://educacion.idoneos.com/educacion_y_nuevas_tecnologias/jugar_en_red/)
- Carbonell, X. (2020). La industria de los videojuegos contra el trastorno de juego por Internet: el partido del siglo. Revista de Psicología, Ciències de l'Eduació i de l'Esport, 38(1), 39-48.
- Challco, S., & Guzman, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de Ingenierías de la UNSA. Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de psicología, relaciones industriales y ciencias de la comunicación. Escuela profesional de psicología. Arequipa: Repositorio UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4f60e960-23ef-4c94-8c84-57fbfb6df9a0/content>
- Charaja, F. (2009). El MAPIC en la metodología de investigación. Puno, Perú.
- Chávez, J., Limaylla, A., & Maza, A. (2018). Funcionalidad familiar y habilidades sociales en adolescentes de secundaria de una Institución Educativa Pública, 2017. Universidad peruana Cayetano Heredia, Facultad de enfermería. Lima: Repositorio de la Universidad peruana Cayetano Heredia.



[https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3566/Funcionalidad\\_ChavezFarro\\_Jocelyn.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3566/Funcionalidad_ChavezFarro_Jocelyn.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Clínica Universidad de Navarra. (2023). Los videojuegos y los niños. Obtenido de Clínica Universidad de Navarra. <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>

Constitución Política del Perú [Const] Art. 4 (1993, 29 de diciembre)

Cortés, S., García, M., & Lacasa, P. (2012). Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. RED. Revista de Educación a Distancia(33), 1-18. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54724495003.pdf>

Cruz, M., & Lima, I. (2018). Influencia de factores sociales y protectores de la familia en el proceso de adaptación de las señoritas en la congregación María Inmaculada Arequipa - 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Facultad de ciencias histórico sociales. Arequipa: Repositorio UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0cca5b01-f4e9-42d1-a29f-6ca973ffa8c8/content>

Durkheim, E. (1973). On morality and society. Chicago: University of Chicago Press.

Eguiluz, L. (2003). Dinámica familia: un enfoque psicológico sistémico (Primera ed.). México: Pax.

Fernández, J., & Oyarce, L. (2020). Funcionamiento familiar y estilos de aprendizaje en estudiantes del quinto año del nivel secundario de una institución educativa estatal. Universidad Católica sedes sapientiae. Lima: Repositorio UCSS. <https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/847/Tesis%20->



%20Fern%C3%A1ndez%20P%C3%A9rez%20%20Jos%C3%A9%20Manuel%  
20-%20Oyarce%20Vargas%20%20Lleydi.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fuentes, L. S., & Perez, L. M. (2015). Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción*, 31(6), 318-328. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045571020>

Gomez, F. (2008). Prevalencia de ludopatía en América del Norte. Nueva York: Mc Graw Hill.

Gozme, Y., & Uracchahua, P. (2019). Influencia de los videojuegos en el rendimiento académico de la institución educativa particular Eduardo Francisco Forga de los estudiantes de tercero, cuarto y quinto de educación secundaria del distrito de Hunter, Arequipa. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. Repositorio UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2734feed-6f68-434e-a8be-9f1fa7d9be0e/content>

Hernandez, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación.

Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010. *COMUNICACIÓN: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, II(2), 37-44. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3800986>

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (07 de marzo de 2018). Instituto Nacional de Estadística e Informática. Obtenido de Instituto Nacional de Estadística e Informática: <https://m.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-n-031-2018-inei.pdf>



La Nacion. (3 de Diciembre de 2003). La adicción a los juegos en red. Recuperado el 1 de Agosto de 2023, de La Nacion: <https://www.lanacion.com.ar/opinion/la-adiccion-a-los-juegos-en-red-nid551028/>

Llacsá, J. (2018). Funcionamiento familiar y procrastinación en adolescentes de una institución educativa de José Leonardo Ortiz. Universidad Señor de Sipán, Facultad de humanidades. Escuela académico profesional de psicología. Pimentel: Repositorio USS. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4963/Llacsá%20Montenegro%20Johana%20Jeraldi.pdf?sequence=1>

Machaca, A. (2017). Grado de relación que existe entre la ciberadicción y el nivel de aprendizaje en el área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria "Industrial 32 de Puno durante el año escolar 2016. Universidad Nacional del Altiplano. Puno: Repositorio de la UNAP.

Mamani, D. (2017). Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Gran Unidad Escolar San Carlos – Puno, 2016. Universidad Nacional del Altiplano. Puno: Repositorio UNAP.

Marín, C. (2018). Adicción a internet y funcionalidad familiar en universitarios de Lima Norte. CASUS, 3(1), 1-8. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538963>

Médicos Familiares. (5 de Febrero de 2023). La Familia: sus necesidades y funciones. Recuperado el 4 de Agosto de 2023, de [MedicosFamiliares.com: https://www.medicosfamiliares.com/familia/la-familia-sus-necesidades-y-funciones.html](https://www.medicosfamiliares.com/familia/la-familia-sus-necesidades-y-funciones.html)



- Mejía, K. (2018). Comunicación familiar prevalente en estudiantes de la Institución Educativa "San Martín de Porres", Yungay, Ancash, 2018. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Facultad de ciencias de la salud. Escuela profesional de psicología. Chimbote: Repositorio ULADECH. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5029/COMUNICACION\\_FAMILIAR\\_FAMILIA\\_MEJIA%20SAENZ%20KENIA%20PAOLA.pdf?sequence=4&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5029/COMUNICACION_FAMILIAR_FAMILIA_MEJIA%20SAENZ%20KENIA%20PAOLA.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Mendoza, N., & Vargas, E. (2017). Adicción a Redes Sociales en los Estudiantes del Nivel Secundario del Colegio Particular Simón Bolívar e Institución Educativa Ofelia Velásquez de Tarapoto, 2016. Universidad Peruana Unión. Repositorio Upeu. [https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/719/Noemi\\_Tesis\\_bachiller\\_2017.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/719/Noemi_Tesis_bachiller_2017.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Minuchin, S. (1977). Familias y terapias familiar. Barcelona: Granica.
- Montes, E. (2023). Los 12 tipos de juegos que existen (y sus características). Recuperado el 2 de Agosto de 2023, de Estilonext: <https://estilonext.com/estilo-de-vida/tipos-de-juegos>
- Moranchel, E. (2017). Estudio y aplicación de la teoría de juegos para la asignación de costos. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de ciencias físico matemáticas. Licenciatura en actuaría. Puebla: Repositorio digital de BUAP. <https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/actuaria/EvelynMoranchelGarcia.pdf>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Summary for Policymakers. 2013: In Intergovernmental Panel on Climate Change.



- Ochoa, U. (2014). Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota - 2014. Universidad Nacional de Cajamarca, Facultad ciencias de la salud. Escuela académico profesional de enfermería. Chota: Repositorio de la UNC. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/65/T%20371.264%20O16%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Osorio, M. (2017). Funcionalidad familiar en estudiantes de un centro educativo Yungay - 2017. Universidad San Pedro, Facultad de ciencias de la salud. Escuela Profesional de Psicología. Huaraz: Repositorio de la Universidad San Pedro. [http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/4581/Tesis\\_56457.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/4581/Tesis_56457.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Parsons, T. (1988). El sistema social. Madrid: Alianza.
- Patiño, M. (20 de Marzo de 2021). Los videojuegos ¿buenos o malos para la salud mental? Semillero Sapiens: <https://semillerosapiens.webnode.com.co/l/videojuegos-salud-mental/>
- Pérez, M. (15 de Octubre de 2021). Definición de Juego. <https://conceptodefinicion.de/juego/>
- Quiroz, M. (enero-julio de 2001). La matriz familiar en la era de la "Mundualización". Revista Venezolana de Análisis de Coyuntura, VII(1), 73-94. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/364/36470105.pdf>
- Quispe, M. (2016). El uso de videojuegos y las relaciones en estudiantes de la IES, Mariano H. Cornejo que acceden a cabinas de internet Juliaca - San Roman 2016. Universidad Nacional del Altiplano. Puno: Repositorio de la UNAP.



[https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/3260/Quispe\\_Pfori\\_Mery\\_Aliosca.PDF?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/3260/Quispe_Pfori_Mery_Aliosca.PDF?sequence=1&isAllowed=y)

Ramírez, P., Duarte, J., & Muñoz, R. (2005). Autoestima y refuerzo en estudiantes de 5° básico de una escuela de alto riesgo. *Revista anales de psicología*, 21(1), 102-115. Obtenido de <https://revistas.um.es/analesps/article/view/27211/26391>

Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

Rodrigo, M. J., & Palacios, J. (1998). *Familia y desarrollo humano*. Madrid: Alianza Editorial.

Rojas, K. (2023). *Funcionamiento familiar y conducta disocial en adolescentes de una institución educativa privada de Trujillo*. Universidad privada Antenor Orrego, Facultad de medicina humana. Programa de estudio de psicología. Trujillo: Repositorio UPAO. Obtenido de [https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/10555/1/REP\\_KELY.ROJAS\\_FUNCIONAMIENTO.FAMILIAR.pdf](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/10555/1/REP_KELY.ROJAS_FUNCIONAMIENTO.FAMILIAR.pdf)

Rojas, L. (2010). *Ocio digital y la creación de espacios de ocio heterotópicos: El desafío de la creación del significado*. Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Economía de la Empresa y Centro de estudios e investigación en Humanidades. . Barcelona: Repositorio de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Rojas, M. (22 de Junio de 2022). *Los juegos en red: en línea entre realidad y ficción*. Recuperado el 1 de Agosto de 2023, de [hacerfamilia: https://www.hacerfamilia.com/educacion/juegos-red-linea-realidad-ficcion-20190319131506.html#google\\_vignette](https://www.hacerfamilia.com/educacion/juegos-red-linea-realidad-ficcion-20190319131506.html#google_vignette)



- Rojas, M. (2023). *Epidemiología Nacional del Juego, uso de Internet y Redes Sociales Virtuales en el Perú y Fundamentos Clínicos*. Lima: CONCYTEC.
- Sauceda, J., & Maldonado, J. (2003). *La familia: su dinámica y tratamiento*. Washington: Organización Panamericana de la Salud. Obtenido de [https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51592/9275324689\\_spa.pdf?se-](https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51592/9275324689_spa.pdf?se-)
- Sigüenza, W. (2015). “Funcionamiento familiar según el modelo circuplejo de olson”. Universidad de Cuenca, Facultad de psicología. Cuenca: Repositorio de la Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21878/1/TESIS.pdf>
- Toffler, A. (1997). *La tercera ola*. España: Plaza y valdés.
- UNICEF. (2015). *Talleres para trabajar con Familias ¿Te suena familiar? La familia que hemos construido*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/06%20Construido.pdf>
- Universidad Xochicalco. (Marzo-Abril de 2014). *Entretenimiento, placer y ocio. La huella del coyote(47)*. Recuperado el 4 de Agosto de 2023, de Recuperado de: <https://www.xochicalco.edu.mx/galeria/rhc/revistas/La-Huella-del-Coyote-47.pdf>
- Uribe, M. (2012). *Relación que existe entre el nivel de autoestima y el tipo de dinámica familiar de adolescentes del Centro Educativo Leoncio Prado, San Juan de Miraflores, 2011*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de medicina humana. Lima: Repositorio de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/323344434.pdf>



- Vargas, E., & González, C. (2009). Escuela para padres: El funcionamiento familiar. Centro Regional de Investigación en Psicología, 3(1), 19-22. Obtenido de [http://www.conductitlan.net/44\\_funcionamiento\\_familiar.pdf](http://www.conductitlan.net/44_funcionamiento_familiar.pdf)
- Villarreal Zegarra, D., & Paz Jesus, A. (2017). Cohesión, adaptabilidad y composición familiar en adolescentes del Callao, Perú . Instituto Peruano de Orientación Psicológica, 21-64.
- Viñals, A., Abad, M., y Aguilar, E. (2014). Jóvenes conectados: una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. Communication & Papers, 4(3), 52-68.
- Zaldívar, D. (2007). Funcionamiento Familiar Saludable. Cuba: Fundación Salud Vida.
- Zapata, M., & Laozao, K. (2015). Conducta dedicada a los juegos de azar y su influencia en la vida familiar. Universidad de Antioquia, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Departamento de Psicología. Medellín, Colombia: Biblioteca digital UDEA. Obtenido de [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16000/1/ZapataMiryam\\_2015\\_ConductaDedicadaJuegos.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16000/1/ZapataMiryam_2015_ConductaDedicadaJuegos.pdf)
- Zavala, G. (2001). El clima familiar, su relación con los intereses vocacionales y los tipos caracterológicos de los alumnos del 5to. año de secundaria de los colegios nacionales del distrito del Rimac. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de psicología. Lima: Oficina General de Sistema de Bibliotecas y Biblioteca Central. Obtenido de [https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/3150/zavala\\_gg.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/3150/zavala_gg.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



## ANEXOS

## ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

### JUEGOS RED Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN TIEMPOS DE COVID DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN GLORIOSO SAN CARLOS PUNO, 2021

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
			VARIABLE INDEPENDIENTE (X): Adición a juegos en red	INSTRUMENTOS		
			DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	
<p><b>PREGUNTA GENERAL:</b> ¿Que es la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2020?</p> <p><b>PREGUNTAS ESPECIFICAS:</b> • ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red tienen relación con la cohesión familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2020?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Explicar la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b> • Analizar la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red con la cohesión familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p> <p>• Analizar la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red con la adaptabilidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL:</b> Existe relación negativa entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECIFICAS:</b> • Existe relación negativa entre dependencia a los juegos en red y la cohesión familiar de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p> <p>• Existe relación negativa entre la dependencia a los juegos en red y la adaptabilidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p>	Dependencia a los juegos en red	Tiempo que le dedica Ansiedad Querer ganar Tolerancia	1 al 3 4 al 6 7 al 8 9 al 10	Cuestionario (escala de Likert)
			Estados de animo	Control de emociones Agresividad Comunicación	11 al 13 14 al 16 17 al 18	Cuestionario (escala de Likert)
<b>VARIABLE DEPENDIENTE (Y): Funcionalidad familiar</b>						
<p><b>PREGUNTAS ESPECIFICAS:</b> • ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red tienen relación con la cohesión familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2020?</p> <p>• ¿Cuál es la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red tienen relación con la adaptabilidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Emblemática Glorioso San Carlos Puno, 2020?</p>	<p><b>OBJETIVOS ESPECIFICOS:</b> • Analizar la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red con la cohesión familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p> <p>• Analizar la relación que existe entre la dependencia a los juegos en red con la adaptabilidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL:</b> Existe relación negativa entre dependencia a los juegos en red y la cohesión familiar de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p> <p>• Existe relación negativa entre la dependencia a los juegos en red y la adaptabilidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Glorioso San Carlos Puno, 2020.</p>	Cohesión Familiar	Vínculo emocional Límites Coaliciones Intereses Recreación Reglas de convivencia Comunicación Asertividad Empatía Estilos de negociación Roles en la familia	19 al 20 21 al 22 23 al 24 25 al 26 27 al 28 29 al 31 32 al 34 35 36 37 al 38 39 al 40	Cuestionario (escala de Likert)
			Adaptabilidad Familiar	Poder en la familia	41 al 42	Cuestionario (escala de Likert)



## ANEXO 2. CONSENTIMIENTO INFORMADO

### “JUEGOS EN RED Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN “GLORIOSO SAN CARLOS” PUNO 2020”

Estimado estudiante, esta encuesta está elaborada con fines de estudio; agradeciendo anticipadamente por las respuestas que usted brindará, tener en cuenta que *la información brindada será de absoluta reserva*, por lo que se le pide por favor responder con la verdad, gracias.

#### FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

FECHA		

#### SOBRE EL ESTUDIO

El presente estudio es conducido por el estudiante Carlos Daniel Inquilla Flores de la Escuela Profesional de Sociología de la Universidad Nacional del Altiplano, que tiene por objetivo determinar la relación que existe entre los juegos en red y la funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución “Glorioso San Carlos” Puno, 2020.

#### SOBRE LAS CONSIDERACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El centro de desarrollo juvenil y adolescente, trajo consigo diferentes opiniones de los estudiantes, unas a favor y otras en contra, generando así situaciones de riesgo con los estudiantes de la institución, a su vez se gestó una gran preocupación en la institución por el tamizaje realizado en el (CDJ), todo ello lleva al motivo de la investigación de conocer la relación de los juegos en red y funcionalidad familiar, ya que cada estudiante es un mundo compuesto por sus formas de vivir.

#### SOBRE LA FICHA DE CONSENTIMIENTO

El propósito de esta FICHA DE CONSENTIMIENTO es proveer a los participantes en esta investigación una clara explicación del tema, así como de su rol en ella como participantes.

#### SOBRE LA PARTICIPACIÓN

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta



investigación; así mismo, si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él, en el correo [cdif99doraemon@gmail.com](mailto:cdif99doraemon@gmail.com) o al número 964676066.

Si usted accede a que participen en este estudio los estudiantes del tercer grado de secundaria, se les pedirá a los estudiantes responder preguntas de la entrevista, esto tomará aproximadamente 20 a 25 minutos de su tiempo. Lo que se registrara en el sistema, de modo que el investigador pueda procesar los datos que usted haya expresado así mismo. La encuesta será de manera anónima.

### DECLARACION DEL CONSENTIMIENTO

Yo ..... identificado con N° de DNI ..... Director encargado de la Institución Educativa Secundaria “Glorioso San Carlos” por voluntad propia **DOY MI CONSENTIMIENTO VOLUNTARIO** para la participación de los estudiantes a su cargo en la encuesta que se llevara a cabo.

Se me ha indicado que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio y sin mi consentimiento. Así mismo, he sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento.

A su vez entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar al teléfono N° 964676066

No habiendo más, hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.



### ANEXO 3. ENCUESTA

## “JUEGOS EN RED Y SU RELACIÓN CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN “GLORIOSO SAN CARLOS” PUNO 2020”

Estimando estudiante en la presente encuesta marque con X la alternativa que considere usted correcta:

N=NUNCA, RV=RARA VEZ, AV= A VECES, AM= A MENUDO, S=SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

**I. GENERALIDADES:**

Edad.....

I.1. ¿Cuál es el tipo de familia al que pertenece?

a) Nuclear b) Monoparental c) Extensa d) Reconstituida

VARIABLE X: JUEGOS EN RED						
DIMENSIÓN: DEPENDENCIA A LOS JUEGOS EN RED		N	RV	AV	AM	S
1	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis Videojuegos, incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
2	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento.					
3	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar.					
4	He inventado tareas escolares para salir de casa con el fin participar en estos juegos.					
5	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego.					
6	Cuando estoy deprimido o ansioso calmo mi ansiedad jugando videojuegos					
7	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos.					
8	Me deprimó cuando pierdo una partida de juego					
DIMENSION: ESTADOS DE ANIMO						
9	Tolero que otros sean mejores jugadores que yo					
10	Me enojo y me siento aludido con otros jugadores que comente errores					
11	He sentido alguna vez deseos de no ir a clases por seguir jugando					
12	Pierdo el control de mis emociones cuando participas de estos juegos					
13	Cuando pierdo una partida de juego, me molesto					



14	Cuando me interrumpen mi juego, tengo ganas de golpear a la persona					
15	Me he sentido furioso conmigo mismo, por perder tiempo jugando videojuegos					
16	Cuando juego, suelo decir palabras soeces					
17	Prefiero quedarme en casa jugando juegos antes que salir con mis amigos					
18	Pierdo amistades por estar más tiempo en el internet					
<b>VARIABLE Y: FUNCIONALIDAD FAMILIAR</b>						
<b>COHESION FAMILIAR</b>						
19	La mayoría de tus amigos son jugadores					
20	Cuando algún o varios miembros de tu familia tienen problemas, se brindan apoyo entre ustedes.					
21	Tus padres ponen límites a las actividades que realizas					
22	Suelo tener preferencia hacia uno de mis padres					
23	Los miembros de tu familia se consultan entre ustedes para tomar decisiones.					
24	En su familia suelen compartir los mismos intereses					
25	En tu familia se planean actividades recreativas para pasarlo en familia (paseos, juegos, etc.)					
26	En tu casa les gusta pasar el tiempo libre en familia.					
27	Las normas o reglas de tu familia cambian con facilidad.					
28	Respetas las normas de convivencia en tu hogar					
29	En tu familia pueden hablar de cualquier tema sin temor a ser recriminado por ello.					
30	Las manifestaciones de cariño (abrazos, caricias, etc.) en tu familia forman parte de la vida cotidiana.					
31	En tu familia tienen distintas formas de solucionar los problemas					
<b>ADAPTABILIDAD FAMILIAR</b>						
32	Los miembros de tu familia discuten los problemas y se sienten bien con las soluciones que proponen					
33	Tus padres tienen en cuenta tu opinión para establecer tu disciplina en el momento de establecer normas y obligaciones.					
34	Si tengo algunos problemas, a los primeros que comento son mi familia					
35	Cuando hay problemas en casa, tus opiniones son tomadas en cuenta					
36	Suelo estar satisfecho con las soluciones que proponen mis padres.					
37	En tu familia comparten las tareas de la casa cada vez que se necesita					
38	En tu familia intercambian los quehaceres del hogar entre ustedes.					
39	En tu familia es difícil identificar quien es la autoridad					
40	En tu casa tus hermanos y tú toman decisiones.					

**GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN**













## AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Carlos Daniel Inquilla flores  
identificado con DNI 75397660 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

SOCIOLOGIA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"JUEGOS RED Y SU RELACION CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN  
TIEMPOS DE COVID DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA  
DE LA INSTITUCION GLORIOSO SAN CARLOS PUNO, 2021"

para la obtención de  Grado,  Título Profesional o  Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 29 de diciembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Carlos Daniel Inquilla Flores  
identificado con DNI 75397660 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional,  Programa de Segunda Especialidad,  Programa de Maestría o Doctorado

SOCIOLOGIA

informo que he elaborado el/la  Tesis o  Trabajo de Investigación denominada:

"JUEGOS RED Y SU RELACION CON LA FUNCIONALIDAD FAMILIAR EN  
TIEMPOS DE COVID DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE SECUNDARIA  
DE LA INSTITUCION GLORIOSO SAN CARLOS PUNO, 2021"

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 29 de diciembre del 2023

  
FIRMA (obligatoria)



Huella