



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

ESCUELA PROFESIONAL DE TRABAJO SOCIAL



**“INFLUENCIA DE LOS FACTORES FAMILIARES EN LA
ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN RED DE LOS ESTUDIANTES DE
LA FACULTAD DE INGENIERÍA FORESTAL Y MEDIO
AMBIENTE DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE
MADRE DE DIOS-2021”**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. YENY YAMILET ESPEJO MAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

A Dios, por haberme permitido culminar con éxito mi carrera, por iluminar con su luz el camino que debía seguir en todo momento.

A mi madre, quien en vida fue **Inosencia Victoria Mamani Mamani**, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser la persona que soy, por su paciencia, cuidados, por su ayuda que ha sido fundamental y por todas sus atenciones que me permitieron llegar hasta aquí.

A mi padre, Luis, por su apoyo en la culminación de mi carrera profesional y por tener su compañía hasta estos días.

A mis hermanos, **Edely Dafne y Luigi Edgardo, Jessica Noely y Junior Luis**, por estar a mi lado, por su comprensión, por inspirarme a culminar mis metas, pero, sobre todo, gracias por estar en este momento tan importante en mi vida.

A mis sobrinos, **Rithsy Paloma y jhoel cristian**, por su cariño y por ser mi mayor motivación para conseguir mis metas.

A mis docentes, que, en este andar por la vida, influyeron con sus lecciones y experiencias en formarme como una persona de bien y preparada para los retos que pone la vida.

Yeny Yamilet.



AGRADECIMIENTOS

A Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

A la prestigiosa Universidad Nacional del Altiplano, por haberme brindado la oportunidad de formarme como profesional, por inculcarme valiosos conocimientos y enseñanzas aportadas por las docentes de mi querida Facultad de Trabajo Social.

A las Docentes de la Facultad de Trabajo social, que me enseñaron, y me instruyeron lo mejor posible para ser excelente tanto en el ámbito profesional, como en el personal y humano y gracias por exigirme a ser cada vez mejor, sin sus enseñanzas esto tampoco sería posible.

A la familia de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, por brindarme las facilidades y la información necesaria, para realizar la presente investigación.

A mi asesora y directora, de tesis, Dra. Soledad Jackeline Zegarra Ugarte, por compartir sus amplios conocimientos, experiencia y paciencia en el proceso del presente trabajo de investigación.

Y en especial consideración a los miembros del jurado a la Dra. Nilda Mabel Flores Chávez, a la M.sc. Elizabeth Sucapuca tito y al M.sc. José Wilfredo Andía Bobadilla, quienes con sus valiosos conocimientos aportaron sobremanera en la culminación de este trabajo de investigación.

Yeny Yamilet.



INDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

INDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 10

ABSTRACT..... 11

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 14

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 17

1.2.1. Pregunta general 17

1.2.2. Preguntas específicas 17

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 17

1.3.1. Hipótesis general 17

1.3.2. Hipótesis específicas 18

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 18

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 19

1.5.1. Objetivo general 19

1.5.2. Objetivos específicos 19

CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN 20

2.1.1. A nivel Internacional 20

2.1.2. A nivel nacional 20

2.1.3. A nivel local 22

2.2. MARCO TEÓRICO 25



| | |
|--|----|
| 2.2.1. Concepciones de familia..... | 25 |
| 2.2.2. La comunicación | 27 |
| 2.2.3. Estilos de comunicación familiar | 28 |
| 2.2.3.1. Estilo pasivo, sumiso o inhibido | 28 |
| 2.2.3.2. Estilo agresivo, dominante e impositivo..... | 29 |
| 2.2.3.3. Estilo asertivo, autoafirmativo y dialogante | 30 |
| 2.2.4. Tipos de familia..... | 32 |
| 2.2.4.1. Familia nuclear | 32 |
| 2.2.4.2. Familia extensa | 33 |
| 2.2.4.3. Familia monoparental | 33 |
| 2.2.4.4. Familia reconstruida | 33 |
| 2.2.5. Juegos en red o juegos on line concepto | 34 |
| 2.2.6. Clasificación de los juegos en red | 35 |
| 2.2.6.1. Juegos de habilidad | 35 |
| 2.2.6.2. Juegos de estrategia | 35 |
| 2.2.6.3. Juegos de aventura | 35 |
| 2.2.7. Tipos de juegos más demandados | 35 |
| 2.2.7.1. World of Warcraft..... | 36 |
| 2.2.7.2. Dota I y II..... | 36 |
| 2.2.7.3. StarCraft..... | 36 |
| 2.2.7.4. Counter-Strike..... | 37 |
| 2.2.8. Adicción a los juegos en red..... | 38 |
| 2.2.9. Los videojuegos o juegos en red y las relaciones interpersonales..... | 39 |
| 2.3. MARCO CONCEPTUAL..... | 40 |
| 2.3.1. Familia..... | 40 |
| 2.3.2. Adicción | 40 |
| 2.3.3. Juegos en red | 41 |

CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

| | |
|--|-----------|
| 3.1. MÉTODO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN | 42 |
|--|-----------|



| | |
|---|-----------|
| 3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN | 42 |
| 3.3. ÁMBITO O LUGAR DE ESTUDIO | 42 |
| 3.4. POBLACIÓN..... | 43 |
| 3.5. MUESTRA DE INVESTIGACIÓN | 43 |
| 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS | 45 |
| 3.6.1. Técnicas | 45 |
| 3.6.2. Instrumento..... | 45 |
| 3.7. PROCESAMIENTO DE DATOS Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO | 45 |
| 3.7.1. Formula del Chi Cuadrado | 46 |
| 3.7.2. Región de aceptación y Rechazo | 46 |
| 3.7.3. Prueba estadística del Chi Cuadrado o Ji cuadrado..... | 46 |
| 3.7.4. Tabla de distribución de Chi Cuadrado | 49 |
| CAPITULO IV | |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | |
| 4.1. RESULTADOS SEGÚN OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 50 |
| 4.1.1. Resultados para el objetivo específico 01: | 50 |
| 4.1.2. Resultados para el objetivo específico 02: | 63 |
| V. CONCLUSIONES | 75 |
| VI. RECOMENDACIONES..... | 77 |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 79 |
| ANEXOS..... | 84 |

Área : Familias, realidades, cambio y dinámicas de intervención

Tema : procesos y dinámicas al interior de la familia

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 14 de enero del 2022



ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1. vista panorámica de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. | 88 |
| Figura 2. Pabellón de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente | 88 |



ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1. Estilos de comunicación familiar según nivel de los juegos en red de los estudiantes | 51 |
| Tabla 2. Estilos de comunicación familiar según frecuencia de juegos en red por semana..... | 54 |
| Tabla 3. Estilos de comunicación familiar según cuando pierden vuelven a jugar hasta ganar el juego. | 57 |
| Tabla 4. Estilos de comunicación familiar según horas de juegos en red que acceden por día..... | 60 |
| Tabla 5. Tipos de familia según nivel de juego. | 64 |
| Tabla 6. tipos de familia según no presta atención a clases por jugar. | 67 |
| Tabla 7. Tipo de familiar según aprovechan para jugar en red y realizar trabajos al mismo tiempo..... | 70 |
| Tabla 8. Tipos de familia según tipos de juegos preferidos..... | 72 |



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

| | |
|--------|---|
| UNA | Universidad Nacional del Altiplano |
| FTS | Facultad de Trabajo Social |
| OMS | Organización Mundial de la Salud |
| UNAMAD | Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. |
| RAE | Real Academia Española |
| FIFMA | Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente. |
| SPSS: | Statistical Package for the Social Science |



RESUMEN

La presente investigación denominada “Influencia de los Factores familiares en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021”, Se planteó como objetivo general: Determinar si los factores familiares influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021”, la hipótesis planteada fue: “los factores familiares influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021”. El tipo de investigación es básica teórica y se encuentra enmarcado en la investigación descriptivo-causal, de diseño no experimental con enfoque cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 121 estudiantes, el cual fue determinado por el muestreo probabilístico de muestreo aleatorio simple, el método de investigación utilizado fue el hipotético deductivo, la técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario, el procesamiento de datos se realizó mediante el paquete estadístico SPSS 21 y la prueba de hipótesis se trabajó con el método estadístico de Chi Cuadrado. Los resultados a los que se arribó con la investigación fueron que el 63.6% de los estudiantes indicaron que los estilos de comunicación agresivo influyen significativamente en la adicción a los juegos en red y el tipo de familia monoparental influye directamente en la adicción de los estudiantes a los juegos en red con un 60.3%, con resultado de afirma que hay una influencia significativa entre los factores familiares y los juegos en Red.

Palabras clave: Adicción, Estudiantes, Factores familiares, Juegos en red



ABSTRACT

The This research called "Influence of Family Factors in the addiction to online games of the students of the Faculty of Forest Engineering and Environment of the National Amazonian University of Madre de Dios - 2021", It was proposed as a general objective: To determine if family factors influence the addiction to online games of students of the Faculty of Forest Engineering and Environment of the National Amazonian University of Madre de Dios - 2021 ", the hypothesis was:" family factors significantly influence the addiction to online games of the students of the Faculty of Forest Engineering and Environment of the National Amazonian University of Madre de Dios - 2021 ". The type of research is basic theoretical and is framed in descriptive-causal research, of non-experimental design with a quantitative approach, the sample consisted of 121 students, which was determined by the probability sampling of simple random sampling, the method of The research used was the deductive hypothetical, the survey technique and the questionnaire as an instrument, the data processing was carried out using the SPSS 21 statistical package and the hypothesis test was worked with the Chi Square statistical method. The results reached with the research were that 63.6% of the students indicated that aggressive communication styles significantly influence addiction to online games and the type of single-parent family directly influences the addiction of students to network games with 60.3%, with the result of affirming that there is a significant influence between family factors and network games.

Keywords: Addiction, Students, Family Factors, Network Games.



CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

La familia es más que una sociedad, es una unión, que integra espacios y aspectos, tanto visibles como desconocidos de las personas. Sus integrantes comparten necesidades psicoemocionales y materiales, por cuanto aún sin hablar, se conocen y pueden sentir sus alegrías y problemas, luchan por cumplir sus objetivos pues tienen intereses comunes de desarrollo, lo que les hace luchar de manera conjunta por sus ideales; las metas de cada uno de sus integrantes son compartidas por los demás. (Oliva y Vera, 2014, p, 18).

De acuerdo al concepto, podemos indicar que la familia tiene una responsabilidad fundamental en el cuidado y la educación de sus miembros, los padres deben velar por la integridad emocional, física y psicológica de sus integrantes, por un lado, debemos entender que la comunicación es un aspecto primordial para la convivencia familiar y por otra parte la presencia de la imagen paterna y materna son determinantes en la formación de los hijos.

Por un lado, los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores puedan intervenir en el mismo juego simultáneamente. Así conectados, se constituyen redes para jugar tanto dentro como fuera del local e incluso es posible atravesar fronteras internacionales, el jugador compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados en otra localización (real o virtual). (Cabello, 2012, p, 2).

Sin embargo Zegarra (2014) menciona que “la familia es la fuente natural de protección del sujeto, el rol del que hablamos conlleva aspectos preventivos, así como promotores de la adicción, siendo especialmente relevante en aquellas familias en



conflicto, con mal clima familiar, desestructuración y pobre comunicación, por lo que es necesario entender como las relaciones afectivas y de apego entre sus miembros y el clima imperante pueden asociarse con alteraciones conductuales y socio-emocionales de sus miembros”. Muchas veces los problemas intrafamiliares son los desencadenantes iniciales de la conducta adictiva.

Por otro lado, mediante las revisiones bibliográficas de investigaciones previas asociadas a estudios sobre los factores familiares y la adicción a los juegos en red, se comprobó, que una inadecuada comunicación y la desintegración en la familia afecta de manera determinante en la adicción a los juegos en red.

A partir de los resultados, encontrados en la investigación, se puede proponer nuevas estrategias de intervención en la Institución de estudio, el cual involucra el desarrollo de estrategias, como el trabajo conjunto del equipo multidisciplinario, capacitaciones y actividades de promoción y la práctica de la comunicación asertiva en las familias, de la misma forma se espera brindar aporte para la detección oportuna de estas situaciones problemáticas, de manera que éstos pueden servir como antecedente, para que a corto, mediano o a largo plazo, se planteen y apliquen lineamientos sociales, que aporten en el mejoramiento de la calidad de vida, de los estudiantes.

El informe de Investigación está estructurado en siete ítems:

Primer Ítem: se presenta la introducción y planteamiento del problema, donde se precisa el tema de investigación, tomando en cuenta la **variable independiente:** factores familiares y la **variable dependiente:** adicción a los juegos en red. Así mismo se considera la importancia y utilidad del estudio. Contiene también las hipótesis desarrolladas en hipótesis general y las hipótesis específicas, de igual forma los objetivos de la investigación, presentados en dos niveles: Objetivo general y objetivos



específicos, planteados en términos operativos de la investigación, relacionada con el problema objeto de investigación.

Segundo Ítem: Comprende la revisión de literatura, que orienta y respalda la investigación, a partir de teorías, marco conceptual y referencial, existentes sobre el problema materia de investigación.

Tercer Ítem: Se presenta los materiales y métodos empleados acorde al objetivo de la investigación, así como el método, tipo y diseño de investigación, la población y muestra de estudio, además la técnica e instrumento de recolección de datos, así como el procesamiento y análisis de datos, del mismo modo para la prueba de hipótesis se trabajó con el método estadístico de Chi Cuadrado.

Cuarto Ítem: Se desarrolla los resultados y discusión de la investigación con explicación crítica, donde se comprueba la hipótesis planteada por medio de tablas estadísticas referentes al problema planteado.

Quinto Ítem: Se expone las conclusiones a las que se arribó con la investigación.

Sexto Ítem: Se presenta las recomendaciones que se realizó a las instituciones que involucran el problema objeto de intervención.

Séptimo Ítem: Se da a conocer las referencias bibliográficas que guiaron la investigación y finalmente se adjunta los anexos correspondientes.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad la globalización trae consigo el avance tecnológico, ella ha influido de manera impactante en nuestra cultura, se iniciaron como una necesidad y beneficio en las comunicaciones, y eran utilizadas para mantener contacto con las personas en distintas partes del mundo, por otra parte, también para poner todo tipo de



información hasta para comercializar productos desde otra parte del mundo. Sin embargo, las personas no han sabido aprovechar las ventajas de esta gran oportunidad. Dado que, con la evolución de la tecnología también, nacieron los juegos en línea o en red, en los cuales intervienen distintas personas desde diferentes lugares. Ello permite que los contendientes se conecten a través de Internet y hace que cada participante asuma el papel de un personaje que ha de superar diferentes obstáculos según el juego de su elección. Con cada prueba superada, el jugador aumenta su sentimiento de haber logrado un importante objetivo, lo cual despierta en él un estado de satisfacción que lo impulsa a volver a jugar. Se genera, de ese modo, una adicción que resulta difícil de eludir. Ya no se trata de desafiar a la computadora; ahora los adolescentes arman equipos y juegan contra otros rivales desde distintas máquinas conectadas desde diferentes partes del mundo.

Sin embargo, este tipo de situaciones ha sido generada por la falta de comunicación en la familia, es por ello que jóvenes estudiantes de diversas facultades de la universidad se ven atraídos por estos juegos en red, ya que ellos indican que es una manera de desfogar la frustración que traen de casa ya sea por problemas dentro de la familia o sencillamente porque los padres creen que sus hijos a esa edad ya son independientes y que no necesitan de las atenciones y el cariño que es primordial en la formación y educación de los hijos, puesto que dentro de la familia los padres deben ser el soporte para los hijos, frente a ello.

Eroles (2015) señala que “la familia cumple con la trascendente función social de preservar y transmitir los valores y las tradiciones del pueblo, sirviendo de enlace a las generaciones” (p. 131) siendo así, las familias en la actualidad tienen la responsabilidad fundamental de formar a sus hijos, a pesar de que las nuevas tecnologías no aporten con esta tarea, puesto que al estar inmersos en estas actividades



los hijos se van aislando de los padres, por prestar más atención a los juegos en red, por otra parte.

Cabello (2012) “argumenta que los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores puedan intervenir en el mismo juego simultáneamente”.

Por su parte Marín (2018) menciona que existen diversos motivos por los que los adolescentes presentan mayor adicción a internet. Pertenecer a familias con baja cohesión familiar y dificultades en cuanto a comunicación, armonía y afectividad en la familia los vuelve más proclives a ello. Además, existen factores de riesgo relacionados a la funcionalidad familiar, como los conflictos en la relación familiar, falta de atención por parte de los miembros, padres que perciben con actitud positiva los comportamientos adictivos y baja satisfacción en la vida familiar, los cuales influyen en presentar adicción a internet. Asimismo, antecedentes de disfunción familiar como violencia, discordia y separación de los padres son indicadores que conllevarían a un uso excesivo de internet y como consecuencia a la adicción. Por ende, los jóvenes con adicción a internet reflejan tener mayor insatisfacción con sus familias las cuales son descritas como punitivas, menos organizadas, comprensivas, cohesivas y adaptables.

En este contexto, son estudiantes universitarios quienes asisten con frecuencia a los locales que se encuentran ubicados en los alrededores de la ciudad universitaria, donde se ofrecen este tipo de actividades, quienes muchas veces buscan la manera de escapar de los problemas del hogar, del conflicto de sus padres y la falta de comunicación, realizan la práctica de los juegos en red, hasta hacerse dependientes a estos y en el mayor de los casos llegar a la adicción, realizando las llamadas veladas que



consisten en reunirse en grupos de estudiantes para desvelarse realizando una diversidad de juegos en red, descuidando muchas veces la alimentación y otras actividades poniendo en riesgo su salud y por consiguiente sus actividades académicas.

Esta situación problemática ha permitido desarrollar la presente investigación, que tiene que ver fundamentalmente con aquellos factores inherentes a la familia y su implicancia en la adicción a los juegos en red de los jóvenes estudiantes universitarios, para lo cual formularemos las siguientes interrogantes:

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Pregunta general

¿En qué medida influirán los factores familiares en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021?

1.2.2. Preguntas específicas

- ¿En qué medida los estilos de comunicación familiar influirán en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021?
- ¿En qué medida los tipos de familia influirán en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios -2021?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Los factores familiares influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios -2021.



1.3.2. Hipótesis específicas

- Los estilos de comunicación familiar influyen directamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021.
- Los tipos de familia influyen directamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La importancia de la presente investigación, radica en que los factores familiares como la comunicación y los tipos de familia, intervienen de manera fundamental en la formación de los hijos dentro de una familia y el rol que cumplen va mucho más allá de brindar sustento económico, acompañamiento entre otras varias que son necesarias en el cuidado y protección hacia los hijos, si bien es cierto que La familia es más que una sociedad, es una unión, que integra espacios y aspectos, tanto visibles como desconocidos de las personas. Sus integrantes comparten necesidades psicoemocionales y materiales, por cuanto aún sin hablar, se conocen y pueden sentir sus alegrías y problemas, luchan por cumplir sus objetivos pues tienen intereses comunes de desarrollo, lo que les hace luchar de manera conjunta por sus ideales; las metas de cada uno de sus integrantes son compartidas por los demás, en principio ninguno de sus miembros se sustrae o hace caso omiso a las necesidades psicológicas y materiales de los demás miembros del grupo. (Oliva y Vera, 2014, p, 18).

Del mismo modo la finalidad de la presente investigación es saber de que manera influyen los factores familiares en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.



Los resultados del presente proyecto de investigación permitirán destacar la problemática de la adicción a los juegos en red, a causa de los factores familiares como: estilos de comunicación y tipos de familia, por otra parte, nos permitirá obtener antecedentes y nuevos conocimientos para futuras investigaciones sobre el tema en mención.

De la misma forma el proyecto de investigación contribuirá a implementar métodos y nuevas estrategias de utilización del servicio de internet en actividades beneficiosas como buscar información para su estudio, involucrando a los padres de familia de los estudiantes para realizar trabajos conjuntos relacionados a reducir la problemática del abuso de la práctica de los juegos en red, de esta manera generar espacios adecuados para los estudiantes. Con el desarrollo de la investigación se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar si los factores familiares influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021”.

1.5.2. Objetivos específicos

Establecer en qué medida los estilos de comunicación familiar influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021”.

Demostrar si los tipos de familia influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021”.



CAPITULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel Internacional

Aponte (2017) en su trabajo de investigación titulado, “Adicción a internet y su relación con factores familiares en adolescentes de 15 a 19 años en la ciudad de Loja-Ecuador” tuvo como objetivos: El objetivo general fue: Evaluar la adicción a internet y factores familiares en los adolescentes de bachillerato de la ciudad de Loja. Con los objetivos específicos siguientes: determinar la adicción a internet, los factores familiares y el nivel socioeconómico en adolescentes de 15 a 19 años de bachillerato de la ciudad de Loja; establecer la relación entre adicción a internet y factores familiares en adolescentes de 15 a 19 años de bachillerato de la ciudad de Loja, y validar los instrumentos de recopilación de datos para identificar la prevalencia de adicción a internet y los factores familiares en los adolescentes de bachillerato de la ciudad de Loja. Arribando a las siguientes **conclusiones**: Los adolescentes con disfuncionalidad familiar, provenientes de familias pequeñas, del estrato socioeconómico medio típico y que utilizan más redes sociales, tienen mayor riesgo de presentar adicción a Internet.,- Los adolescentes con bajos niveles de cohesión, armonía, afectividad y comunicación, tienen mayor probabilidad de padecer adicción a Internet.-Las condiciones buenas de vida actúan como un factor de riesgo para adicción a Internet.-Los factores familiares juegan un papel importante dentro de la prevención de la adicción a Internet.

2.1.2. A nivel nacional

Barrios y Pérez (2018) en su investigación titulado: 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, tuvo como objetivos, Objetivo General,



determinar la relación entre el clima social familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Y como objetivos Específicos: a) Identificar el nivel de clima social familiar en adolescentes de tercero de secundaria en las Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, b) Identificar a los adolescentes con adicción y sin adicción a los videojuegos. c) Establecer la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en las Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero llegando a las siguientes **conclusiones**: el clima social familiar tiene correlación con la adicción a los videojuegos en los adolescentes evaluados, lo que indicaría que la mayoría de estudiantes presentan una relación, desarrollo y estabilidad familiar adecuada, los adolescentes evaluados en su mayoría presentan un nivel medio en su clima social familiar, la mayoría de los adolescentes evaluados presentan indicadores de adicción a los videojuegos, sin embargo según los resultados obtenidos hay un porcentaje considerable de estudiantes que presentan indicadores de adicción a los videojuegos, los adolescentes evaluados con indicadores de adicción en su mayoría presentan un nivel medio respecto su clima social familiar.

Ponce (2016) en su investigación titulada “funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa julio armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.”, donde se planteó como objetivos: objetivo general, determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016. y como objetivos específicos: identificar la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los



adolescentes en estudio, establecer la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en la en los adolescentes en estudio, evidenciar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en la dimensión comunicación familiar en los adolescentes en estudio, del mismo modo, obtuvo las siguientes conclusiones; el funcionamiento familiar se relaciona significativamente con la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016, se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en la muestra en estudio, se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en la muestra en estudio y por último, no se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en la muestra en estudio.

Marín (2018) en su artículo de investigación titulada Adicción a internet y funcionalidad familiar en universitarios de Lima Norte, tuvo como objetivo, determinar la relación entre adicción a internet y funcionalidad familiar en estudiantes de una Universidad de Lima Norte, llegando a la siguiente conclusión: a adicción a internet está relacionada con la funcionalidad familiar, os universitarios de familias con cohesión dispersa y con adaptabilidad rígida como también caótica se asociaron a la presencia de adicción a internet. Los resultados de esta investigación indican la necesidad de programas preventivos promocionales que promuevan una adecuada funcionalidad familiar.

2.1.3. A nivel local

Mamani (2017) en su investigación titulada: “influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos-



PUNO, 2016”, tiene como objetivo general Explicar si las relaciones familiares influyen en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, y como objetivos específicos, determinar si los problemas familiares influyen en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos Puno, y determinar si la comunicación familiar influye en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno. Llegando a las siguientes **conclusiones:** Las relaciones familiares influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno porque las familias de los adolescentes presentan en la familia relaciones conflictivas y violencia familiar en un 57,3% y una comunicación agresiva en un 40,4% lo que influye en la adicción a los videojuegos ya que estos adolescentes pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos y son los problemas familiares lo que influye en el consumo frecuente de videojuegos ; según la prueba de la chi cuadrada existes una influencia significativa directa entre de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos; al respecto, son prueba con un nivel de significancia de 0,009 y con un nivel de confianza al 95% y probabilidad muy inferior al 5%.

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



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

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

Pizarro (2018) en su investigación titulada la Dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la institución educativa secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017, se planteo los siguientes objetivos: objetivo general: determinar si la dinámica familiar se relaciona con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017, de igual manera sus objetivos específicos fueron, demostrar cómo se da la comunicación familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la institución educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, comprobar la tipología familiar y su relación con la predisposición a la Ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, determinar los roles familiares y su relación con la predisposición a la Ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, llegando a las siguientes **conclusiones:** se concluye que la dinámica familiar se relación directamente con la predisposición a la ludopatía a través del tipo de comunicación familiar dañada que se expresan en la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red que es de 3 a 4 horas



por día, los días, se relacionan directamente entre ambas variables en los estudiantes de la I.E. Secundaria Gaona Cisneros de Sicuani, que se prueba mediante la correlación de Pearson, que es igual a 0,721 el cual indica que existe una buena correlación positiva por lo tanto, se relacionan en un nivel de significancia de 0.05 o 5% del margen de error de los casos observados. Segunda: Se concluye que el tipo de comunicación que ejercen en su familia es de tipo dañada, y la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red es de 3 a 4 días a la semana, en un porcentaje de 56.9%; se relaciona directamente entre ambas variables, en los estudiantes de la I.E. Gaona Cisneros de Sicuani. Que se demuestra mediante la correlación de Pearson igual a 0,098 el cual nos indica que existe una perfecta correlación inversa por lo tanto, se relacionan en un nivel de significancia de 0.05 o 5% del margen de error de los casos observados. Tercera: Se concluye que la tipología familiar es monoparentales y su nivel de adicción se manifiesta a través del interés que demuestran por ingresar a los jugar en red, en un porcentaje de 56,9%; se relacionan directamente entre ambas variables en los estudiantes de la I.E. Gaona Cisneros de Sicuani. Que se demuestra mediante la correlación de Pearson, puesto que la es igual a 0,262 el cual nos indica que existe una muy buena correlación positiva por lo tanto, se relacionan en un nivel de significancia de 0.05 o 5% del margen de error de los casos observados.

2.2.MARCO TEÓRICO

2.2.1. Concepciones de familia

Ávila et, al (2013) consideran que “la familia puede ser concebida desde diversas perspectivas. Corresponde a una forma de verla: como institución, grupo, construcción, sistema, conjunto relacional, entre otras. Así se privilegie alguna de ellas, no pueden dejarse de considerar las otras”. De tal manera que dependiendo de la noción que se tenga de familia, la mirada virara de un lugar a otro, de mirar al sujeto social y



captar desde el a su familia, o privilegiar las tradiciones familiares desde allí leer la construcción que ha ido realizando la familia para interpretar los vínculos a través del tiempo.

En tanto *sistema* es un tejido de relaciones que resuelve las necesidades básicas de sus integrantes. Es única, en tanto ninguna institución social la ha reemplazado.

El sistema obedece al principio de totalidad; el todo más que la suma de sus partes, además sus procesos se retroalimentan de forma constante. Así vista, lo que ocurre a uno de sus miembros afecta a los demás.

Desde esta visión la familia se considera un todo en relación coevolutiva con otros sistemas sociales; es decir, la familia puede plantearse como microsistema en relación con macrosistemas como el país, la política entre otros. De esta forma, los sistemas sociales se retroalimentan y cambian.

El concepto de familia se ha ido transformando, con un acento importante en la razón y la disciplina, la norma y el control, la práctica religiosa y la vida pública.

La familia es más que una sociedad, es una unión, que integra espacios y aspectos, tanto visibles como desconocidos de las personas. Sus integrantes comparten necesidades psicoemocionales y materiales, por cuanto aún sin hablar, se conocen y pueden sentir sus alegrías y problemas, luchan por cumplir sus objetivos pues tienen intereses comunes de desarrollo, lo que les hace luchar de manera conjunta por sus ideales; las metas de cada uno de sus integrantes son compartidas por los demás, en principio ninguno de sus miembros se sustrae o hace caso omiso a las necesidades psicológicas y materiales de los demás miembros del grupo. (Oliva y Vera, 2014, p, 18).

Zegarra (2014) considera que la familia es la fuente natural de protección del sujeto, el rol del que hablamos conlleva aspectos preventivos, así como promotores de la adicción, siendo especialmente relevante en aquellas familias en conflicto, con mal



clima familiar, desestructuración y pobre comunicación, por lo que es necesario entender como las relaciones afectivas y de apego entre sus miembros y el clima imperante pueden asociarse con alteraciones conductuales y socio-emocionales de sus miembros. Muchas veces los problemas intrafamiliares son los desencadenantes iniciales de la conducta adictiva.

2.2.2. La comunicación

La comunicación como un hecho interactivo se inicia con la observación y el análisis de la realidad (fuente comunicación) por parte del hablante (emisor). Es decir empezará a representar el mundo y elaborara significados.

Inmediatamente aprovechara esta representación para organizar un mensaje, con una intensidad específica comunicativa. (Neyra y Flores, 2011, p. 23)

Barreno (2019) la comunicación en el colectivo familiar no es un atributo que puede o no desarrollarse o que depende de alguien para establecerse. Todo lo contrario, es una función esencial, una especie de “corazón” de la familia, bajo cuyo desarrollo sus miembros se sienten parte de un grupo, viven el apego entre unos y otros, les hace solidarios entre todos los miembros y sienten un sentido de pertenencia e identidad.

Según Díaz (2015) la comunicación es imprescindible en la relación entre las personas y lo es más en el ámbito familiar. A través de la comunicación establecemos contacto y trato con las personas, transmitimos nuestros pensamientos y sentimientos y nos relacionamos con el mundo que nos rodea”. En este sentido, todos, por muy distintos que seamos, queremos ser escuchados, comprendidos y tenidos en cuenta para encontrar nuestro lugar en la sociedad, por esto debemos dejar a un lado cuestiones como raza, etnia, condición sexual, sexo, cultura, población o nivel de riqueza

La comunicación es la herramienta básica que posibilita las relaciones humanas. El establecimiento de una comunicación eficaz en el entorno familiar determina la



calidad de las relaciones y contribuye a crear un entorno educativo en el que los hijos pueden desarrollar una personalidad equilibrada. La estabilidad emocional del hijo y el adecuado desarrollo de su autoestima están estrechamente vinculados a la forma en que interaccionan y se comunican los miembros de la familia entre sí. (Ballenato, 2013, p. 102).

2.2.3. Estilos de comunicación familiar

Ballenato (2013) argumenta que los padres pueden manifestar diferentes estilos en la forma de comunicarse con sus hijos. Se pueden mostrar pasivos, agresivos o asertivos. Vemos a continuación una descripción de cada uno de los estilos, con los principales rasgos personales diferenciales, las tendencias que muestran en cuanto a su forma de comunicar y comportarse, así como las consecuencias que se derivan de cada uno de ellos. Y son los siguientes:

2.2.3.1. Estilo pasivo, sumiso o inhibido

En el Estilo pasivo, sumiso o inhibido, los padres se muestran incapaces de hacer valer sus deseos y sus opiniones frente al hijo. Muestran una actitud claramente defensiva y de auto concentración. Se sienten inseguros en su papel y deciden callarse, aguantar, adaptarse y ceder a la más mínima presión por parte del hijo.

En ocasiones piensan que si anteponen sus criterios a los del hijo pueden traumatizarle o llegar a ser rechazados por éste. Se guardan sus opiniones o, como mucho, llegan a expresarlas con timidez, con excesiva laxitud, sin decisión ni convicción, con un tono de voz generalmente bajo. A la hora de educar y de abordar las naturales diferencias de opinión en el seno de la familia, esta forma de comunicarse genera frustración, ansiedad, baja autoestima, así como sentimientos de culpa y autodesprecio en el padre. Éste vive un conflicto personal interior y se siente incapaz de controlar o dirigir la situación con arreglo a sus deseos.



Normalmente tiende al retraimiento, a protegerse, a evitar las discusiones, y acaba sometido al hijo, acatando los dictados de éste, que termina por hacer su voluntad y salirse con la suya.

En algún caso puntual su inhibición se puede transformar en cólera, explotando cuando alguna pequeña gota termina de colmar el vaso, con el consiguiente sentimiento de culpabilidad.

Los hijos se pueden sentir superiores ante el comportamiento de sus padres, pero también culpables. Desearían ver una mayor autoconfianza en sus padres.

2.2.3.2. Estilo agresivo, dominante e impositivo

En el estilo agresivo, dominante, impositivo, los padres intentan imponer sus criterios a los hijos sin tener en cuenta la opinión de éstos. El padre dominante sobrevalora y atiende casi en exclusiva sus propias opiniones, deseos y sentimientos, pero, a la vez, desoye, rechaza, desprecia o resta importancia a los de sus hijos. La balanza queda desequilibrada a su favor. Las decisiones se toman de forma unilateral. Su discurso suele estar plagado de advertencias, amenazas, obligaciones. Se trata de mandatos y dictados que hay que cumplir y sobre los que no se plantea posibilidad de discusión. El planteamiento del contenido suele ser en negativo, sobre lo que no se debe hacer o decir. Pretende informar, sin intención alguna de argumentar o debatir sobre el tema en cuestión. El resultado es una especie de monólogo exigente y en ocasiones culpabilizado.

El estilo agresivo se manifiesta por la actitud desafiante, tensa, cargada de gestos de autoridad, amenaza e intimidación. Mientras se dan órdenes al hijo, se bate el puño cerrado arriba y abajo, con el dedo índice extendido en señal de advertencia.

El padre agresivo habla desde una posición de clara superioridad, con una acusada rigidez y con mensajes unidireccionales, cargados de subjetividad. Su forma de hablar



se puede caracterizar por una cierta aceleración en lo que a velocidad del habla se refiere, y por un tono de voz elevado que intenta demostrar firmeza.

A la menor contradicción pierde el control y no duda en ponerse a gritar mientras realiza movimientos expansivos. Puede incluso llegar a emplear la violencia física, como arma de imposición de su autoridad.

Tal vez consiga un control inicial de sus hijos cuando éstos son pequeños, pero con toda probabilidad las discusiones y los conflictos serán frecuentes a medida que el hijo vaya creciendo. La rebeldía propia de la etapa de la adolescencia entrará en colisión con esta forma de educar.

El estilo agresivo generalmente causa rechazo en quien lo soporta. El hijo probablemente verá quebrantados una y otra vez sus derechos. No se sentirá aceptado ni respetado. Puede terminar por considerar que no debe tener suficiente valía como persona como para merecer ese respeto. Su autoestima se verá también afectada. Es fácil que el hijo se sienta humillado e invadido en ocasiones por el resentimiento.

Las reacciones ante este estilo pueden variar desde la ansiedad y el enfado hasta la cólera y la agresividad. Es evidente que estamos hablando de un estilo que infunde, sobre todo, temor y miedo. En muchos casos generará odio y fuertes deseos de venganza, que seguramente el hijo acabará manifestando de formas diversas.

2.2.3.3. Estilo asertivo, autoafirmativo y dialogante

En el estilo asertivo, auto afirmativo, dialogante, el padre no se inhibe a la hora de manifestar sus opiniones, ni intenta imponer sus criterios de forma autoritaria, como ocurría en los dos estilos anteriores respectivamente.

La asertividad es la capacidad de defender activamente nuestros derechos sin violar los de los demás y permite que todos expresen abierta y directamente sus ideas. Las ideas se defienden, las opiniones se razonan y las normas se argumentan, sin apelar



al sometimiento ni provocar rechazo. Las opiniones y razones del hijo también son consideradas como importantes y legítimas, son escuchadas y tenidas en cuenta.

Es una comunicación que se construye con la intervención de las dos partes. Resulta especialmente útil para analizar juntos las cuestiones, prevenir conflictos futuros, negociar, resolver las dificultades, buscar alternativas, encontrar posibilidades.

El padre que utiliza el estilo asertivo no habla mascullando entre dientes ni necesita levantar la voz hasta llegar a gritar. Mantiene un diálogo coherente y claro, en el que predomina el necesario contacto visual, la adecuada fluidez del habla y la naturalidad de los movimientos.

Estos elementos facilitan la continuidad de la interacción. Algunos gestos característicos que puede manifestar son la apertura de manos y brazos, que revela una mente dispuesta a escuchar, así como los gestos de aprobación y asentimiento.

La imagen del padre asertivo es la de una persona equilibrada, segura, satisfecha, relajada y tolerante. Una persona sociable que se respeta a sí misma y que sabe respetar y valorar también a los demás. Muestra un carácter activo, decidido, colaborador y optimista. Su liderazgo personal es propio de una persona que se siente dueña de sí misma, que sabe autocontrolarse.

Con el estilo asertivo los hijos aprenden que pueden dialogar con sus padres y expresarse libremente con el mismo respeto que reciben de ellos. La comunicación entre ambos es fluida. Escuchan con más interés la información que se les proporciona, que ya no es en forma de órdenes impuestas. Se sienten apreciados, valorados, escuchados, tenidos en cuenta y respetados. Participan en las decisiones en un ambiente de colaboración.

Probablemente una de las principales cualidades de este estilo es que es percibido por el hijo como justo. El liderazgo personal, la ecuanimidad y el sentido de la



justicia legitiman al padre a la hora de educar, puesto que queda investido ante los hijos de la necesaria autoridad moral. Puede contar con el respeto de éstos.

Como consecuencias más habituales de este estilo de comunicación, podemos destacar que el hijo se sentirá respetado, apreciado y satisfecho consigo mismo. Su autoestima se verá fortalecida. Su estabilidad y equilibrio emocional se verán beneficiados.

El estilo asertivo contribuye a crear un clima relajado, armónico y muy positivo, que redundará en una mejora sensible y evidente tanto en las relaciones familiares como en las relaciones sociales en general.

2.2.4. Tipos de familia

Cuando hablamos de los tipos de familia, hasta la actualidad, se han realizado múltiples por clasificar a las familias desde diferentes puntos de vista, algunos autores establecieron categorías con base en el síntoma que tenía un miembro de la familia, luego se clasificaron desde la teoría general de sistemas haciendo hincapié en su estructura o composición de la familia. (Ortiz y García, 2013, p. 92-93)

Esto indica que no solo existen familias nucleares, o tradicionales, como las conocíamos antiguamente, es así que al autor nos menciona los siguientes tipos de familia:

2.2.4.1. Familia nuclear

Está conformada por padres e hijos, unidos por lazos de consanguinidad, que conviven bajo el mismo techo.

De acuerdo con este concepto, la familia nuclear se encuentra conformada por sus progenitores (padre, madre e hijos) que viven bajo el mismo techo o comparten una casa habitación, se le conoce también como elemental o básica.



2.2.4.2.Familia extensa

Puede ser completa o incompleta, completa; está integrada por una pareja con o sin hijos y por tres generaciones, (los dos abuelos, padres y nietos), incompleta, está integrada por uno de los abuelos (porque uno falta). Los padres y los nietos.

De acuerdo con este concepto, son familias de varias generaciones que viven en un mismo hogar, comúnmente se le conoce como tres generaciones, donde vive el progenitor soltero, la abuela y el niño, parejas jóvenes que retardan el momento de su independencia ya sea por problemas económicos o comodidad y viven con sus padres o suegros que conviven con sus hijos o integración de miembros donde no existen lazos de parentesco. Es con esto que el apoyo, la cooperación en las diferentes tareas dentro de la familia se puede llevar a cabo con mayor flexibilidad.

2.2.4.3.Familia monoparental

Uno de los padres se hace cargo de los hijos, por separación muerte o abandono, cuando uno de los padres queda a cargo de la familia, puede darse debido a: separación, divorcio, viudez, secuestro, cárcel, etc.

De acuerdo con este concepto, las causas eventuales que originan las familias monoparentales son: el creciente número de divorcios; el abandono del hogar por parte de uno de los miembros de la pareja; la viudez; el aumento de nacimientos al margen de las uniones legalmente constituidas, bien porque la pareja no desea casarse ni hacer vida en común o por su imposibilidad para contraer matrimonio.

2.2.4.4.Familia reconstruida

El hombre o la mujer cumplen con funciones parentales con los hijos de la nueva pareja, se trata de la adicción de un padre que supone un proceso de integración muchas veces difícil de lograr.



2.2.5. Juegos en red o juegos on line concepto

Según Cabello (2012) menciona, que “los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores puedan intervenir en el mismo juego simultáneamente. Así conectados, se constituyen redes para jugar tanto dentro como fuera del local e incluso es posible atravesar fronteras internacionales”. Este tipo de juegos se ubica en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la máquina, sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados en otra localización (real o virtual).

Uchuypoma, (2017), menciona que el juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día.

Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea. Si un jugador pasa dos o tres días jugando en un casino, alguien probablemente lo notará (por ejemplo, familia, amigos, personal del casino, etc.); en contraste, los jugadores online pueden jugar en el trabajo, en casa, o incluso en teléfonos inteligentes sin que nadie sea consciente de que son en realidad adictos al juego. La facilidad de acceso a través de cualquier dispositivo tecnológico (tablet, móvil, portátil, teléfono, etc.) lo hace más tentador para el jugador. Además del típico juego patológico, el ordenador o computadora añade otra dimensión. El juego por Internet es una actividad sedentaria, las computadoras e Internet crean aislamiento y un



sentido de la fantasía. Esta combinación pone a un individuo en mayor riesgo de problemas de salud mental.

2.2.6. Clasificación de los juegos en red

Según Adrián (2011) se clasifican en:

2.2.6.1. Juegos de habilidad

Son los juegos que a través de estrategias o pasos a seguir creados por uno mismo o por un grupo y que mediante ese paso se pueda ganar el juego, ejemplo warcraft.

2.2.6.2. Juegos de estrategia

Son aquellos juegos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego, ejemplo dota I y dota II.

2.2.6.3. Juegos de aventura

Se caracterizan por la investigación, exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos, ejemplo counter strike.

2.2.7. Tipos de juegos más demandados

Gallegos (2017) argumenta que la oferta de juegos en red es tan amplia y tan potente a día de hoy, que es posible encontrar alternativas para prácticamente todos los gustos. Hay tanto donde elegir, que puede llegar a ser hasta un poco complicado para los no iniciados aventurarse en este terreno, razón por la cual hemos pensando que nunca está de más presentar una lista de los juegos online para PC del momento. En un tema tan apasionante influyen muchos factores y la selección que cada uno pueda querer realizar será completamente diferente, pero seguro que muchos de los aquí elegidos serán constantes entre la mayoría del público.



2.2.7.1. World of Warcraft

Como en otros juegos, los jugadores controlan un avatar dentro de un mundo en una vista de tercera persona (con la opción de jugar en primera persona) explorando el entorno, combatiendo contra varios monstruos y jugadores, completando misiones e interactuando con personajes no jugables (PNJ) u otros jugadores. El completar misiones ayudará a los jugadores a poder subir de nivel y de esta forma, podrán conseguir equipamiento que les ayudará más adelante a combatir a las distintas criaturas que vayan apareciendo en su camino.

En común con muchos otros MMORPG, World of Warcraft requiere que el jugador pague una suscripción, sea comprando tarjetas de juego preseleccionado un tiempo de juego, o usando una tarjeta de crédito o débito para pagar una cuota regular

2.2.7.2. Dota I y II

Dota 2 es un juego multijugador de estrategia en tiempo real, distribuido por la plataforma Steam de Valve. En este, dos equipos de cinco jugadores tienen el objetivo de destruir las estructuras rivales controlando a personajes denominados héroes. Ellos no pueden controlar las estructuras ni a las unidades que aparecen cada cierto tiempo.

Siempre se juega en un mismo mapa que tiene dos lados: Radiant y Dire, cada uno de ellos presenta ventajas y desventajas respecto a la visión, unidades neutrales y posicionamiento. Hay tres líneas donde chocan unidades no controladas: arriba, abajo y medio.

2.2.7.3. StarCraft

La función Multijugador de StarCraft se alimenta a través del servicio de Blizzard Entertainment en Internet de Battle.net. A través de éste, un máximo de ocho jugadores pueden competir en una variedad de modos de juego, incluyendo simplemente la destrucción de todos los otros jugadores en un nivel (que puede ser



competitivo, como en el juego de escalera, o no clasificado, como en el juego cuerpo a cuerpo), el Rey de la colina y capturar la bandera pueden ser los objetivos basados en los juegos. Además, el juego incorpora una variedad de escenarios especializados para diferentes tipos de juego, tales como la simulación de un partido de fútbol americano, utilizando la unidad aeromotor Terran para llevar a cabo una carrera ciclista, o que albergan una competición de caza Zerg.¹⁶ StarCraft es también uno de los pocos juegos que incluyen una instalación de desove, lo que permite limitar al multijugador. Se debe instalar desde un disco, y requiere una clave del producto para trabajar al igual que hace la versión completa. Sin embargo, la clave del producto puede soportar hasta ocho instalaciones generadas con el acceso a Battle.net. Las limitaciones que la instalación genera incluyen la incapacidad para jugar un solo jugador en las misiones, crear los juegos multijugador o utilizar el editor de campañas.²¹ Las versiones más recientes del juego disponibles a través de Battle.net o en discos que incluyen la etiqueta de Windows Vista no son compatibles con la instalación de desove

2.2.7.4. Counter-Strike

La acción de Contar-Strike se desarrolla en rondas de una duración elegida por el que las crea, en la cual un equipo de terroristas (T) se enfrenta a un equipo de antiterroristas (CT). El equipo victorioso es el que cumpla todos sus objetivos de victoria, de situación o la eliminación de todos los jugadores del otro equipo. Si al final de la ronda no hay victoria directa de uno de los dos equipos, el equipo que no realizó sus objetivos pierde por eliminación.

Todos los jugadores comienzan con la misma cantidad de puntos de vida y la cantidad de puntos de armadura que consiguieron conservar durante la ronda anterior siempre y cuando no compren una nueva. Los daños pueden ser causados por los disparos de sus adversarios o sus compañeros (esto último si el "fuego amigo" está



activado en la partida -los compañeros causan menos daño, pero pueden matar igualmente-), así como por una caída violenta o al entrar en contacto con una zona peligrosa (por ejemplo, sumergirse bajo el agua por mucho tiempo). Así, los puntos de vida del jugador disminuyen. Los disparos se pueden localizar en diferentes partes del cuerpo (brazo derecho e izquierdo, pierna derecha e izquierda, torso, y cabeza), y causan más o menos daños según el lugar afectado, sabiendo que un disparo en la cabeza o headshot es a menudo mortal.² La pérdida de puntos de vida solo causa una pequeña disminución en los movimientos del terrorista o antiterrorista que haya recibido el daño.³ Cuando la totalidad de los puntos de vida se terminan, el jugador muere.

2.2.8. Adicción a los juegos en red

La Organización Mundial de la Salud (OMS) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2018) una adicción es una dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico, o sea, que tanto una sustancia, así como un comportamiento, una persona o algo puede causarnos una adicción. Ejemplos de esto puede ser: adicción a las drogas, en el caso de las sustancias, adicción al sexo, en el caso de actividad es, y también se puede ser tomada como una adicción el querer estar con alguien todo el tiempo en todo lugar, también los video juegos y algún tipo de alimento pueden llegar generar una adicción.

Adicción a los videojuegos la (OMS, 2019) hace oficial la adicción a los videojuegos como trastorno mental, De acuerdo a su descripción, la adicción a los videojuegos lleva a un "incremento del deseo de jugar y del grado de prioridad que se le



da a jugar en relación a otros intereses y actividades diarias". Los videojuegos ocupan un papel cada vez mayor en la vida de las personas adictas a ellos, que no paran ni descansan a pesar de la aparición de consecuencias negativas en el día a día de esas personas. Para que su diagnóstico sea válido han de manifestarse de manera constante alguno de los síntomas de esta conducta durante 12 meses, un período de tiempo que puede reducirse si dichos síntomas son severos.

Aunque la adicción a los videojuegos ya había sido reconocida anteriormente por la OMS, su inclusión en esta clasificación hará que sea oficial y entre en vigor a partir del próximo 1 de enero de 2022. Esto supone que aquellos países adscritos a la OMS (más de 196) deberán ir preparando distintos tratamientos y medidas de apoyo para el gaming disorder.

2.2.9. Los videojuegos o juegos en red y las relaciones interpersonales

Zegarra (2021) menciona que el uso de videojuegos afecta de manera negativa en los adolescentes porque provoca el aislamiento del mundo real, debido a que pasan muchas horas en el internet, pierden parte importante que podrían utilizar realizando otras actividades con sus pares.

Lo cual genera que los adolescentes tengan distintos problemas de comportamiento social. La violencia es uno de los peores estigmas que acompañan a los videojuegos, y parece difícil que puedan desprenderse de él, porque muchos videojuegos tienen una cultura armamentista, hegemónica y global, basada en el fetichismo de los sistemas de armas avanzadas, presentando la violencia como algo divertido y normal. Las armas son símbolos en sí mismos y en tanto estos son portadoras de significados. Muchos videojuegos proporcionan distracción y diversión inmediata y en altas dosis. Sin embargo, los valores que promueven alguno de ellos muy difundidos, son el consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo, el



sexo, la agresividad y la violencia. Los videojuegos, al igual que otros medios de comunicación y de expresión, se han beneficiado, y se benefician de innovaciones tecnológicas desarrolladas en el ámbito militar.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. Familia

La familia es más que una sociedad, es una unión, que integra espacios y aspectos, tanto visibles como desconocidos de las personas. Sus integrantes comparten necesidades psicoemocionales y materiales, por cuanto aún sin hablar, se conocen y pueden sentir sus alegrías y problemas, luchan por cumplir sus objetivos pues tienen intereses comunes de desarrollo, lo que les hace luchar de manera conjunta por sus ideales; las metas de cada uno de sus integrantes son compartidas por los demás, en principio ninguno de sus miembros se sustrae o hace caso omiso a las necesidades psicológicas y materiales de los demás miembros del grupo. (Oliva y Vera, 2014, p, 18).

2.3.2. Adicción

La Organización Mundial de la Salud (OMS) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2018) una adicción es una dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico, o sea, que tanto una sustancia, así como un comportamiento, una persona o algo puede causarnos una adicción. Ejemplos de esto puede ser: adicción a las drogas, en el caso de las sustancias, adicción al sexo, en el caso de actividad es, y también se puede ser tomada como una adicción el querer estar con alguien todo el tiempo en todo



lugar, también los video juegos y algún tipo de alimento pueden llegar generar una adicción.

2.3.3. Juegos en red

Uchuypoma (2017) menciona que el juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea.



CAPITULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. MÉTODO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

El método de investigación utilizado en la presente investigación fue el hipotético- deductivo y el tipo de investigación que se utilizó fue explicativo – causal, bajo el enfoque cuantitativo, considerando que el propósito de esta investigación estuvo dirigida a responder las causas y la forma de cómo influyen las variables de análisis, de lo general a lo particular, es decir no existe una manipulación de las variables.

La investigación explicativa: es aquella que tiene relación causal; no solo persigue describir o acercarse a un problema, sino. Que intenta encontrar las causas del mismo.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El desarrollo de la presente investigación tuvo como diseño de investigación: no experimental, porque se observó el fenómeno tal y como se dio en su contexto natural. Dentro de este diseño se considera la influencia de variables, permitiendo establecer la influencia entre la variable independiente referente a los factores familiares; y por otro lado la variable dependiente, relacionado con la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Para lo cual se trabajó con la prueba estadística Chi cuadrado de Pearson, por la capacidad de agrupar y mostrar la significancia que existe entre las dos variables y la prueba de hipótesis.

3.3. ÁMBITO O LUGAR DE ESTUDIO

La investigación se elaboró en el Perú, departamento y provincia de Madre de Dios; el departamento de Madre de Dios está situado en la zona sur-oriental del territorio peruano.



La altura del territorio del Departamento de Madre de Dios oscila entre los 186 m.s.n.m. (distrito de Tambopata - provincia de Tambopata) y los 500 m.s.n.m. (distrito de Fitzcarrald - provincia Manú).

Sus límites son: Por el Norte con el departamento de Ucayali y la República del Brasil; por el Este con la República de Bolivia; por el Sur con el Departamento de Puno y por el Oeste con el Departamento del Cusco

El ámbito de estudio de la presente investigación fue en la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, específicamente con los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente.

3.4. POBLACIÓN

La población total de la facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente, para la presente investigación estuvo conformada por 354, que es el total de estudiantes matriculados en el semestre académico 2021-1, correspondiente a la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.

3.5. MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

En la presente investigación, la muestra estará constituida por 121 estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, quienes presentan apego a los juegos en red, del mismo modo, la muestra del presente estudio se hallará por el método del muestreo aleatorio simple. Para la selección de la muestra consideramos el siguiente procedimiento estadístico.

| | |
|--|---------------------------------------|
| $P= 0.5$ | proporción favorable |
| $Q=1-P=1-0.5=0.5$ | proporción no favorable |
| $Z_{(1-\infty/2)} = Z_{(1-0.05/2)} = Z_{(1-0.025)} = 1.96$ | valor de la distribución normal según |



nivel de confianza

$$e = 5\% = 0.05$$

margen de error muestral para hallar

el tamaño de la muestra óptima

usamos la siguiente formula:

$$NZ^2 PQ$$

$$(N-1) e^2 + z^2 PQ$$

DONDE:

$Z_{(1-\alpha/2)}$ = valor de la distribución normal según nivel de confianza

P = proporción favorable

Q = proporción no favorable

e = margen de error muestral

N = 354 población total de estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente.

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

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}}$$

Reemplazando los datos en la formula tenemos:

$$n_0 = \frac{(354)(1.96)^2(0.5)(0.5)}{(354-1)(0.05)^2 + (1.96)^2(0.5)(0.5)} = \mathbf{184.4818493}$$

Como el resultado de la fracción es mayor del 10% de la población total, utilizamos el corrector.

Entonces:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{n_0}{N}} = n = \frac{184.4818493}{1 + \frac{184.4818493}{354}} = \mathbf{121.279064} \cong \mathbf{121}$$

Entonces el tamaño de la muestra de investigación óptima es de 121 estudiantes, de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.



3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1. Técnicas

- La encuesta: se utilizó para obtener información necesaria que nos brindaron los estudiantes con relación a los factores familiares y juegos en red.
- Revisión documentaria: que me permitió conocer información y datos estadísticos de investigaciones referentes a factores familiares que influyen en la adicción a los juegos en red.

3.6.2. Instrumento

- El cuestionario: el cual contiene una serie de preguntas formuladas con base a los objetivos de investigación, así mismo, el cuestionario sistemáticamente estructurado desarrolla las dos variables en estudio, las cuales son, los factores familiares como variable independiente y la adicción a los juegos en red, como variable dependiente.
- Ficha bibliográfica: El cual consiste en la recolección de información que nos ayuda para sustentar el marco teórico de nuestra investigación. Procesamiento y análisis de datos del presente estudio.

3.7. PROCESAMIENTO DE DATOS Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Los datos serán procesados por programas electrónicos como el SPSS Statistics versión 21 y MICROSOFT Excel. Así mismo, su análisis se realizará a través de la estadística descriptiva, distribución de frecuencias, cuyo análisis porcentual se mostrará a través de porcentajes, gráficos y tablas. También se trabajará con la estadística inferencial y la prueba de hipótesis se trabajó con el método estadístico de Chi Cuadrado.

3.7.1. Formula del Chi Cuadrado

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^r \sum_{j=1}^c \frac{(A_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Dónde:

f_{ij} = Frecuencia Observada

e_{ij} = Frecuencia Esperada

X

2 = Chi cuadrado.

XC

2 = Chi cuadrada Calculada.

XT

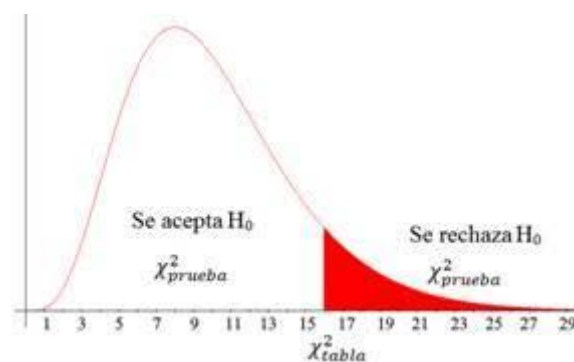
2 = Chi Cuadrada Tabulada.

H_0 = Hipótesis Nula.

H_a = Hipótesis Alterna

3.7.2. Región de aceptación y Rechazo

Hallamos el valor de la X^2 tablas = $X^2(h - 1)(K - 1) = X^2, 2 = 5.99$



3.7.3. Prueba estadística del Chi Cuadrado o Ji cuadrado

Para la hipótesis Nula:

$$X_C^2 < X_T^2$$

\therefore Se Acepta la $H_0 \rightarrow$ Se Rechaza la H_a



con un margen de error de 0.05 y nivel de confianza de 95%.

Hipótesis Nula Ho: Los factores familiares NO influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, 2021.

Para la hipótesis Alterna:

$$X_C^2 > X_T^2$$

Se Rechaza la Ho → Se Acepta la Ha con un margen de error de 0.05 y nivel de confianza de 95%.

Hipótesis alterna Ha: Los factores familiares influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, 2021.

Prueba de Hipótesis Chi Cuadrado para el objetivo general:

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 20,591 ^a | 4 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 24,380 | 4 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 16,035 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 6 casillas (60,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,39.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de: X_C^2 (20,591) > X_T^2 (9,4877) Con 4 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los factores familiares influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente



de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.



3.7.4. Tabla de distribución de Chi Cuadrado

Distribución chi- cuadrada

| Grados libertad G.l | P = Probabilidad de encontrar un valor mayor o igual que el Chi cuadrado tabulado | | | | | | |
|---------------------------|--|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| | 0,001 | 0,0025 | 0,005 | 0,01 | 0,025 | 0,05 | 0,1 |
| 1 | 10,8274 | 9,1404 | 7,8794 | 6,6349 | 5,0239 | 3,8415 | 2,7055 |
| 2 | 13,8150 | 11,9827 | 10,5965 | 9,2104 | 7,3778 | 5,9915 | 4,6052 |
| 3 | 16,2660 | 14,3202 | 12,8381 | 11,3449 | 9,3484 | 7,8147 | 6,2514 |
| 4 | 18,4662 | 16,4238 | 14,8602 | 13,2767 | 11,1433 | 9,4877 | 7,7794 |
| 5 | 20,5147 | 18,3854 | 16,7496 | 15,0863 | 12,8325 | 11,0705 | 9,2363 |
| 6 | 22,4575 | 20,2491 | 18,5475 | 16,8119 | 14,4494 | 12,5916 | 10,6446 |
| 7 | 24,3213 | 22,0402 | 20,2777 | 18,4753 | 16,0128 | 14,0671 | 12,0170 |
| 8 | 26,1239 | 23,7742 | 21,9549 | 20,0902 | 17,5345 | 15,5073 | 13,3616 |
| 9 | 27,8767 | 25,4625 | 23,5893 | 21,6660 | 19,0228 | 16,9190 | 14,6837 |

NO SIGNIFICATIVO

SIGNIFICATIVO



CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La investigación titulada “Factores familiares que influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la facultad de ingeniería forestal y medio ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021” Se presenta los siguientes resultados obtenidos en la investigación los cuales fueron recopilados mediante el cuestionario aplicado a los estudiantes, se plasmaron los resultados obtenidos mediante las tablas estadísticas. La interpretación y discusión, son objetivas la cual conlleva la prueba de Hipótesis con el método estadístico de Chi Cuadrado de Pearson, que muestran el grado de significancia entre las variables.

4.1. RESULTADOS SEGÚN OBJETIVOS ESPECÍFICOS

4.1.1. Resultados para el objetivo específico 01:

Establecer en qué medida los estilos de comunicación familiar influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021.

Se consideran aquellas tablas donde se encuentran los componentes de: estilos de comunicación familiar (estilo de comunicación pasivo, estilo de comunicación agresivo y estilo de comunicación asertivo); y la adicción a los juegos en red (nivel de juego, frecuencia de juego, tipos de juego, horas de juego,). Los resultados obtenidos han sido recopilados de los cuestionarios que fueron aplicados a los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios - 2021.

Tabla 1: Estilos de comunicación familiar según nivel de los juegos en red de los estudiantes

| Estilos de comunicación | Nivel de juego | | | | | | Total | |
|-------------------------|----------------|-------|------------|------|----------|-------|-------|--------|
| | Básico | | Intermedio | | Avanzado | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Pasiva | 18 | 14.9% | 0 | 0.0% | 4 | 3.3% | 22 | 18.2% |
| Agresiva | 7 | 5.8% | 3 | 2.5% | 91 | 63.6% | 87 | 71.9% |
| Asertiva | 4 | 3.3% | 5 | 4.1% | 3 | 2.5% | 12 | 9.9% |
| Total | 29 | 24.0% | 8 | 6.6% | 84 | 69.4% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 1 se observa claramente que el 63,6% de estudiantes encuestados indican que el estilo de comunicación familiar que practican en su hogar es el estilo de comunicación agresivo y el nivel de juego en red que resalta en los estudiantes es el nivel de juego avanzado, de acuerdo a los resultados se afirma que el estilo de comunicación familiar tiene influencia en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, en consecuencia el estilo de comunicación agresivo no sería el más adecuado para el proceso de formación de los estudiantes y mucho menos debería ser practicado por los integrantes de la familia en el hogar, así pues, en las investigaciones previas respecto a las relaciones familiares y la adicción a los juegos en red se puede encontrar evidencias acerca de cómo los factores familiares afectan la actitud de los estudiantes y ello los induce al apego a los juegos en red, estos resultados son corroborados por, Mamani (2017) donde llega a la conclusión que el 40.4% indica que la comunicación es agresiva influye en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno.



Por consiguiente, se puede comprobar que en la presente investigación también se llega a esos resultados y podemos indicar que se refuerza la investigación desarrollada por Mamani.

Por su parte Barreno (2019) menciona que la comunicación en el colectivo familiar no es un atributo que puede o no desarrollarse o que depende de alguien para establecerse. Todo lo contrario, es una función esencial, una especie de “corazón” de la familia, bajo cuyo desarrollo sus miembros se sienten parte de un grupo, viven el apego entre unos y otros, les hace solidarios entre todos los miembros y sienten un sentido de pertenencia e identidad.

De esta manera podemos indicar que la comunicación es un aspecto fundamental y relevante dentro de las relaciones familiares sin embargo esta se ve perjudicada con el estilo de comunicación agresiva que se emplea en las familias de los estudiantes encuestados, referente a la comunicación agresiva.

Por otra parte, como se observa en la presente tabla una cantidad mínima del 3.3% de estudiantes encuestados, practican en el seno familiar el estilo de comunicación asertivo y su nivel de juego es el básico.

Definitivamente el estilo de comunicación agresiva afecta drásticamente en la estructura familiar de los estudiantes quienes ven como una manera de escapar de esta situación en la que se ven afectados no solo ellos sino también todos los que integran la familia, como en este caso se aprecia en los resultados de la presente investigación, es así que se crea la adicción por estos juegos en red, con referencia a ello, la Organización Mundial de la Salud (OMS) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.



A partir de este concepto los estudiantes crean una dependencia hacia esta actividad, dejando muchas veces de lado otras actividades prioritarias como el de pasar el tiempo con el círculo familiar o muchas veces dejar de asistir a clases y muchas veces poner en riesgo su salud ya que esta predisposición a pasar largas horas frente a la computadora hace que inclusive no puedan salir a almorzar y con ello estarían poniendo en riesgo su salud ya que consumen lo que tienen a la mano como gaseosas, galletas, u otro tipo de comidas rápidas solo por el hecho de continuar jugando hasta vencer en los juegos.

PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 81,732 ^a | 4 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 66,619 | 4 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 12,654 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 3 casillas (33,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,79.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X^2_C (81,732) > X^2_T (9,4877)$ Con 4 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los estilos de comunicación familiar influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.

Tabla 2: Estilos de comunicación familiar según frecuencia de uso de juegos en red por semana de los estudiantes.

| Estilos de comunicación | frecuencia de uso de juego en red por semana | | | | | | | | | | Total | |
|-------------------------|--|-------|---------|------|---------|------|---------|------|----------|-------|-------|--------|
| | 1 vez | | 2 veces | | 3 veces | | 4 veces | | a diario | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Pasiva | 2 | 1.7% | 1 | 0.8% | 5 | 4.1% | 0 | 0.0% | 14 | 11.6% | 22 | 18.2% |
| Agresiva | 7 | 5.8% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 6 | 5.0% | 73 | 60.3% | 87 | 71.9% |
| Asertiva | 11 | 9.1% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 12 | 9.9% |
| Total | 20 | 16.5% | 3 | 2.5% | 5 | 4.1% | 6 | 5.0% | 87 | 71.9% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 2 podemos observar que el 60,3% de los estudiantes encuestados manifestaron que el estilo de comunicación que ejercen en el grupo familiar es el estilo de comunicación agresivo, y la frecuencia de utilización de los juegos en red es a diario como se ve en los resultados de la presente tabla, de esta manera podemos afirmar que el estilo de comunicación agresiva influye de manera significativa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes quienes respondieron a la encuesta que realizan la práctica de los juegos en red a diario, esto refleja que el estilo de comunicación agresiva utilizado en el sistema familiar no es el más idóneo, como se ve en los resultados ya que a partir de esta situación los estudiantes se hacen más propensos a la afición a los juegos en red.

Estos resultados son corroborados por Deyvar y Aponte (2017) quien arribó a la siguiente conclusión, hablando de la relación entre comunicación y adicción a Internet, un 62,2% de los adolescentes que registran baja comunicación presentan adicción a Internet, los adolescentes con bajos niveles de cohesión, armonía, afectividad y



comunicación en la familia, tienen mayor probabilidad de padecer adicción a Internet, los factores familiares juegan un papel importante dentro de la prevención de la adicción a Internet.

En este contexto con los resultados obtenidos, utilizando las pruebas estadísticas correspondientes nos permite inferir que la adicción a Internet si se relaciona con algunos factores familiares en adolescentes de bachillerato de los establecimientos educativos de la ciudad de Loja- Ecuador durante el año 2017.

Tomando en cuenta los resultados de la investigación de Aponte podemos afirmar y reforzar nuestra investigación haciendo la comparación de los resultados los cuales indican que si existe una relación o influencia de la comunicación familiar en la adicción a los juegos en red.

La comunicación en la familia es un proceso primordial mediante el cual no solo se puede transmitir información sino también se pueden transmitir sentimientos, lo cual significaría que en sus familias se vería seriamente afectada que se mantiene un estilo de comunicación agresiva y por ende la comunicación no sería de manera fluida y esta además estaría afectando los procesos de formación en valores y otras de suma importancia que se forman en el círculo familiar pero a causa de ello se estaría prestando más importancia u otro tipo de actividades como en este caso a los juegos en red creando una especie de dependencia por estos mismos, y llegar a consumirlos de manera adictiva, referente a ello, el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2018) menciona que, una adicción es una dependencia de sustancias o actividades nocivas para la salud o el equilibrio psíquico, o sea, que tanto una sustancia, así como un comportamiento, una persona o algo puede causarnos una adicción. Ejemplos de esto puede ser: adicción a las drogas, en el caso de las sustancias, adicción al sexo, en el caso de actividad es, y también se puede ser tomada como una adicción el querer estar con



alguien todo el tiempo en todo lugar, también los video juegos y algún tipo de alimento pueden llegar generar una adicción.

Por otro lado, podemos observar que, un 0,8% indica que el estilo de comunicación que practica su familia es el pasivo, pero solo juega 1 vez por semana, lo cual hace revelar que el estilo de comunicación agresiva tiene una fuerte influencia negativa en la adicción a los juegos en red como se observa en los resultados de la presente tabla.

PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 83,596 ^a | 8 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 67,450 | 8 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 15,432 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 11 casillas (73,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,30.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X^2_c (83,596) > X^2_f (15,5073)$ Con 8 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los estilos de comunicación familiar influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%

Tabla 3: Estilos de comunicación familiar según cuando pierden vuelven a jugar hasta ganar el juego.

| Estilos de comunicación | cuando pierdo vuelvo a jugar hasta ganar | | | | | | | | | | Total | |
|-------------------------|--|--------------|--------------|--------------|----------|-------------|------------|-------------|-----------|--------------|------------|---------------|
| | siempre | | casi siempre | | a veces | | casi nunca | | nunca | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Pasiva | 17 | 14.0% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 1 | 0.8% | 3 | 2.5% | 22 | 18.2% |
| Agresiva | 54 | 44.6% | 17 | 14.0% | 4 | 3.3% | 5 | 4.1% | 7 | 5.8% | 87 | 71.9% |
| Asertiva | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 12 | 9.9% | 12 | 9.9% |
| Total | 71 | 58.7% | 18 | 14.9% | 4 | 3.3% | 6 | 5.0% | 22 | 18.2% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 3 podemos observar que el 44,6% de los estudiantes encuestados, indican que el estilo de comunicación que practican en su familia es el estilo de comunicación agresivo y cuando pierden un juego ellos siempre vuelven a empezar a jugar hasta ganar, de manera que se toman el tiempo necesario para lograr su objetivo, con estos resultados podemos aclarar que el estilo de comunicación agresiva influye de manera significativa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, por otra parte los resultados de la investigación son confirmados por Pizarro (2018), quien en su investigación, arribo a la siguiente conclusión, se concluye que la dinámica familiar se relaciona directamente con la predisposición a la ludopatía a través del tipo de comunicación familiar dañada que se expresan en la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red que es de 3 a 4 horas por día, los días, se relacionan directamente entre



ambas variables en los estudiantes de la I.E. Secundaria Gaona Cisneros de Sicuani. el cual indica que existe una buena correlación positiva.

Tomando en cuenta los resultados de la investigación de Pizarro, podemos reafirmar que los estilos de comunicación que se practican en el sistema familiar influyen de manera significativa en la adicción a los juegos en red.

Por lo tanto, entendemos que la comunicación es primordial para el intercambio no solo de información dentro de la familia, pero cuando este se ve opacado y en lugar de expresar o manifestar una buena comunicación en el seno familiar esta hace uso y abuso de una mala comunicación como en este caso el estilo de comunicación agresiva con los integrantes de su familia no se estará reflejando en la actitud de los que conforman el sistema familiar.

Al respecto del estilo de comunicación agresiva, Ballenato (2013) menciona que el estilo agresivo, dominante, impositivo, los padres intentan imponer sus criterios a los hijos sin tener en cuenta la opinión de éstos. El padre dominante sobrevalora y atiende casi en exclusiva sus propias opiniones, deseos y sentimientos, pero, a la vez, desoye, rechaza, desprecia o resta importancia a los de sus hijos.

A partir de este concepto podemos deducir que en la familia de la población encuestada, carecen de tener una muy buena y fluida comunicación por cualquiera que fuese el motivo, por lo que en ello se refleja la conducta que tienen ellos en jugar desmedidamente, puesto que los estudiantes no asisten a estos lugares de distracción por que ellos quieren sino que este tiene un trasfondo como en este caso que en el sistema familiar no tienen una buena comunicación y al no compartir en esta alguna conversación ellos se ven obligados a encontrar en los amigos esa calidez que buscan en la familia sin embargo el juego hace que los una y encuentren una salida a sus relaciones complicadas o conflictivas que tienen en casa o con sus familias.



Por otro lado, un 0,8% indica que el estilo de comunicación que se practican en su familia es el asertivo, y cuando pierden indican que nunca vuelven a empezar un juego que perdieron, de esta manera podemos afirmar tal como se ve en los resultados que el estilo de comunicación agresiva influye negativamente en la adicción a los juegos en red en la población encuestada.

PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 64,767 ^a | 8 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 54,044 | 8 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 22,501 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 10 casillas (66,7%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,40.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X^2_c (64,767) > X^2_f (15,5073)$ Con 8 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los estilos de comunicación familiar influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.

Tabla 4: Estilos de comunicación familiar según horas de juegos en red que acceden por día.

| Estilos de comunicación | Horas de juego al día | | | | | | | | Total | |
|-------------------------|-----------------------|-------|----------|-------|----------|------|------------|-------|-------|--------|
| | De 1 a 2 | | De 3 a 4 | | De 5 a 6 | | De 6 a más | | N | % |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | | |
| Pasiva | 14 | 6.6% | 8 | 6.6% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 22 | 18.2% |
| Agresiva | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 1 | 0.8% | 86 | 71.1% | 87 | 71.9% |
| Asertiva | 3 | 2.5% | 9 | 7.4% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 12 | 9.9% |
| Total | 17 | 14.0% | 17 | 14.0% | 1 | 0.8% | 86 | 71.1% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la 4 observamos que el 71,1% estudiantes encuestados indicaron que el estilo de comunicación que predomina en su familia es el estilo de comunicación agresivo y las horas que permanecen jugando frente a la computadora sus juegos en red son de 6 a más lo cual revela que el estilo de comunicación agresivo que se practica en su familia influye de manera significativa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, es decir al tener ellos que mantener una comunicación inadecuada dentro de la familia, hace que busquen un mecanismo para expulsar sus emociones y lo hacen asistiendo a las cabinas de internet haciendo uso de los juegos en red por más de 6 horas como lo indican y como se puede ver en los resultados de la presente tabla, estos resultados son comprobados con la investigación de Mamani (2017) quien llega a la conclusión que los problemas familiares influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno, porque dentro estas familias existe problemas de violencia familiar en 57,3% al interior de ellas se da un estilo de comunicación



autoritaria 66,3% lo que influye en que los adolescentes practiquen permanentemente videojuegos con contenido de violencia y no pueden dejar de practicarlos, ya que estos adolescentes concurren frecuentemente a cabinas de internet de 4 a 5 veces por semanas para jugar videojuegos, según la prueba de la chi cuadrada existe una influencia significativa directa entre problemas familiares y la adicción a los videojuegos.

Al ser la comunicación el motor de funcionamiento de las familias es importante que esta sea positiva, respetuosa y fluida entre las personas que componen un hogar ya que si esto no se cumple se manifestarán una serie de conflictos que dificultarán la convivencia en el mismo. (Díaz, 2015, p.4).

Destacando esta concepción de la comunicación debería de tenerse en cuenta que, para el proceso de formación en la familia, una buena comunicación influirá en la formación y transmisión de valores, pero si esta se ve mellada por la práctica del estilo de comunicación agresivo en la familia no se lograra este proceso dentro de las relaciones familiares más al contrario se crearan conflictos a nivel familiar.

Por otro lado, un 2,5% estudiantes encuestados mencionan que en su familia se practica el estilo de comunicación asertiva y que las horas que le dedica al juego es de 1 a 2 horas por día evidenciándose de esta manera que el estilo de comunicación agresiva contrario al estilo de comunicación asertiva hace ver claramente que el estilo de comunicación agresiva ejercida en el seno familiar influye de manera directa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, creando una dependencia hacia ellos haciendo que ellos pasen largas horas frente a las computadoras jugando con otras personas alrededor del mundo gracias a los juegos en red, al respecto de la adicción, la Organización Mundial de la Salud (OMS) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se



caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

De acuerdo con ello, los estudiantes crean una situación de dependencia hacia los juegos en red y hacen que los practiquen por más de 6 horas diarias, con referencia a los juegos en red, según Cabello, (2012) “Los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores puedan intervenir en el mismo juego simultáneamente. Así conectados, se constituyen redes para jugar tanto dentro como fuera del local e incluso es posible atravesar fronteras internacionales”. Este tipo de juegos se ubica en la tradición que inauguran los videojuegos, pero a diferencia de estos últimos, el jugador no compite contra la máquina, sino que compite contra otros jugadores a través de una tecnología que posibilita asociarse o enfrentar a otros situados en otra localización (real o virtual).

Por lo tanto, según los resultados de la presente tabla el estilo de comunicación agresiva influye de manera significativa en la acción a los juegos en red de los estudiantes.

PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO DE PEARSON

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|----------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 137,500 ^a | 6 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 148,518 | 6 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 12,836 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 7 casillas (58,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,10.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:



$X_C^2 (137,500) > X_T^2 (12,5916)$ Con 6 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los estilos de comunicación familiar influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.

4.1.2. Resultados para el objetivo específico 02:

Los tipos de familia influyen de manera significativa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, como se observa en los resultados, un 55,7% de la población encuestada indica que, el tipo de familia que integran es el monoparental, en la mayoría de los casos, lo que evidencia que la ausencia de la figura paterna en la mayoría de los casos hace que los estudiantes tengan una adicción a los juegos en red, de esta manera, se comprueba que los tipos de familia influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes.

Demostrar si los tipos de familia influyen en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios 2021.

Se consideran aquellas tablas donde se encuentran los componentes de: tipos de familiar (familia nuclear, familia monoparental, familia extensa y familia reconstruida); y la adicción a los juegos en red (nivel de juego, frecuencia de juego, tipos de juego, horas de juego,). Los resultados obtenidos han sido recopilados de los cuestionarios que fueron aplicados a los estudiantes de la facultad de Ingeniería Forestal y Medio ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios 2021.

Tabla 5: Tipos de familia según nivel de juego de los estudiantes.

| Tipos de familia | Nivel de juego | | | | | | Total | |
|------------------|----------------|--------------|------------|-------------|-----------|--------------|------------|---------------|
| | Básico | | Intermedio | | Avanzado | | | |
| Nuclear | 18 | 14.9% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 18 | 14.9% |
| Monoparental | 7 | 5.8% | 3 | 2.5% | 73 | 60.3% | 83 | 68.6% |
| Extensa | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 8 | 6.6% | 9 | 7.4% |
| Reconstruida | 4 | 3.3% | 4 | 3.3% | 3 | 2.5% | 11 | 9.1% |
| Total | 29 | 24.0% | 8 | 6.6% | 84 | 69.4% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la

presente tabla 5 podemos observar que el 60,3% de los estudiantes encuestados indicaron pertenecer a una familia monoparental y su nivel de juego en red es el avanzado, con referencia al tipo de familia monoparental, son las que conviven solo con el padre o la madre con los descendientes, estos resultados son corroborados por Aponte, (2018) quien llegó a la conclusión de que los adolescentes con disfuncionalidad familiar, provenientes de familias pequeñas, que utilizan más redes sociales, tienen mayor riesgo de presentar adicción a juegos de Internet.

Ante esta situación la imagen de los padres, tanto de la imagen paterna y de materna son esenciales para la formación en el entorno familiar y sobre todo de la educación de sus hijos es de vital importancia, pero los resultados de la presente tabla evidencian que la población encuestada no cumple con esta característica y en la mayoría de los casos su familia está compuesta solo por la madre o solo por el padre, por ello se afirma que pertenecen a una familia monoparental, por lo tanto los hijos



tienen fuerte influencia en la adicción a los juegos en red, como se observa en los resultados de la presente tabla, con referencia a la adicción, Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación. Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales.

Tomando en cuenta esta teoría, los estudiantes tienen una fuerte dependencia por asistir a estos lugares de distracción, pasando largas horas frente a la computadora y creando relaciones de amistad con personas de todo el mundo, lo cual se pudo comprobar que el tipo de familia en este caso monoparental influye de manera significativa en la adicción a los juegos en red, según, Uchuypoma, (2017) el juego online tiene una serie de características que le confieren un componente adictivo mayor, ya que la facilidad de acceso a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas, hace posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante las 24 horas del día. Así mismo, la privacidad de jugar sin tener que asistir a ningún establecimiento de manera presencial es otra característica que incide en el desarrollo de la adicción de los jugadores en línea.

Por otra parte, un 2,5% de la población encuestada, , indicaron que pertenecen al tipo de familia nuclear sin embargo tienen un nivel de juego intermedio, en contraposición a los estudiantes que integran una familia monoparental, llegando a la conclusión que el tipo de familia influye de manera significativa en la adicción a los juegos en red de la población encuestada.



PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 91,864 ^a | 6 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 84,084 | 6 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 6,412 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 6 casillas (50,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,60.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X_c^2 (91,864) > X_7^2 (12,5916)$ Con 6 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los tipos de familia influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.

Tabla 6: Tipos de familia según no presta atención a clases por jugar.

| Tipos de familia | No presto atención a clases por jugar | | | | | | | | | | Total | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|--------------|--------------|----------|-------------|------------|-------------|-----------|--------------|------------|---------------|
| | Siempre | | Casi siempre | | A veces | | Casi nunca | | Nunca | | | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Nuclear | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 3 | 2.5% | 15 | 12.4% | 18 | 14.9% |
| Monoparental | 61 | 50.4% | 12 | 9.9% | 5 | 4.1% | 2 | 1.7% | 3 | 2.5% | 83 | 68.6% |
| Extensa | 8 | 6.6% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 1 | 0.8% | 9 | 7.4% |
| Reconstruida | 9 | 7.4% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 11 | 9.1% |
| Total | 78 | 64.5% | 13 | 10.7% | 5 | 4.1% | 6 | 5.0% | 19 | 15.7% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 6 se observa que el 50,4%, de los estudiantes, indicaron que son integrantes de una familia de tipo monoparental y siempre faltan a clases por ir a jugar a una cabina los juegos en red que les son más atractivos, puesto que la imagen parental con el que conviven ejercen el mínimo o casi nada de control sobre ellos, es así que tienen la libertad de asistir a estos lugares donde se ofrecen estos juegos, estos resultados son corroborados por Pizarro, (2018) quien concluye que la tipología de familia monoparental y su nivel de adicción se manifiesta a través del interés que demuestran por ingresar a los jugar en red, en un porcentaje de 56,9%; se relacionan directamente entre ambas variables en los estudiantes de la I.E. Gaona Cisneros de Sicuani.

De este modo en la concepción de familia se considera que la presencia de los padres es fundamental en el proceso de formación de los hijos y de la propia familia, sin



embargo la falta o la carencia de uno de sus integrantes en este caso padre o madre no garantiza la formación adecuada de los hijos, como en el caso de las familias monoparentales.

Las causas principales que originan las familias monoparentales son: el reciente número de divorcios; el abandono del hogar por parte de uno de los miembros de la pareja; la viudez; el aumento de nacimientos al margen de las uniones legalmente constituidas, bien porque la pareja no desea casarse ni hacer vida en común o por su imposibilidad para contraer matrimonio.

Desde este punto de vista los resultados de la presente tabla reflejan que los estudiantes que integran familias monoparentales vale decir familias que solo conviven solo con la madre en la mayoría de los casos, se evidencia que los estudiantes tienen una fuerte dependencia hacia los juegos en red, o también llamado adicción a los juegos en red, a propósito de la adicción, Según Cabello, (2012) los juegos en red son programas digitales de entretenimiento que se instalan en la computadora y que, a través de una conexión de banda ancha, se conectan con un servidor que abre paso para que los jugadores puedan intervenir en el mismo juego simultáneamente. Así conectados, se constituyen redes para jugar tanto dentro como fuera del local e incluso es posible atravesar fronteras internacionales.

Por otro parte, un 2,5% estudiantes mencionaron que provienen de unas familias nucleares, más sin embargo casi nunca faltan a sus clases, comprobándose de esta manera que los estudiantes que integran familias monoparentales tienen una fuerte dependencia a pasar largas horas jugando estos juegos en red, o también podemos concluir mencionando que los tipos de familia influyen de manera significativa en la adicción a los juegos en red como se puede ver en los resultados de la presente tabla.



PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| P | | | |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
| Chi-cuadrado de Pearson | 89,176 ^a | 12 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 82,155 | 12 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 30,030 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

- a. 14 casillas (70,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,37.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X_C^2 (89,176) > X_T^2 (11,340)$ Con 12 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los tipos de familia influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.

Tabla 7: Tipo de familia según también juegan al realizar trabajos.

| Tipos de familia | También juego cuando realizo trabajos | | | | | | | | | | Total | |
|------------------|---------------------------------------|--------------|--------------|--------------|----------|-------------|------------|-------------|-----------|--------------|------------|---------------|
| | Siempre | | Casi siempre | | A veces | | Casi nunca | | Nunca | | N | % |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % | | |
| Nuclear | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 3 | 2.5% | 15 | 12.4% | 18 | 14.9% |
| Monoparental | 55 | 45.5% | 21 | 17.4% | 2 | 1.7% | 1 | 0.8% | 4 | 3.3% | 83 | 68.56% |
| Extensa | 8 | 6.6% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 9 | 7.4% |
| Reconstruida | 9 | 7.4% | 1 | 0.8% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 1 | 0.8% | 11 | 9.1% |
| Total | 72 | 59.5% | 22 | 18.2% | 2 | 1.7% | 5 | 4.1% | 20 | 16.5% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”.

En la tabla 7 se observa que el 45,5% estudiantes encuestados, indicaron componer a un tipo de familia monoparental, con respecto a la familia, los resultados obtenidos en la presente investigación concuerdan con los reportados por Ponce (2016), quien en su investigación arribó a la conclusión de que el funcionamiento familiar se relaciona significativamente con la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016, quien indica que se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en la muestra en estudio. Se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en la muestra en estudio.

La familia es más que una sociedad, es una unión, que integra espacios y aspectos, tanto visibles como desconocidos de las personas. Sus integrantes comparten



necesidades psicoemocionales y materiales, por cuanto aún sin hablar, se conocen y pueden sentir sus alegrías y problemas, luchan por cumplir sus objetivos pues tienen intereses comunes de desarrollo, lo que les hace luchar de manera conjunta por sus ideales; las metas de cada uno de sus integrantes son compartidas por los demás, en principio ninguno de sus miembros se sustrae o hace caso omiso a las necesidades psicológicas y materiales de los demás miembros del grupo. (Oliva y Vera, 2014, p, 18).

Basándonos en esta concepción la familia es parte importante de la sociedad en ella se forman las nuevas generaciones, de ahí que los padres tienen la fundamental tarea de realizar un buen trabajo brindando un buen ejemplo para con sus hijos, tanto en valores costumbres y actitudes.

Por otro lado, un 2,5% de estudiantes encuestados indicaron que integran el tipo de familia nuclear, sin embargo, casi nunca entran a jugar al mismo tiempo que realizan sus trabajos de la universidad.

Por último debemos indicar que como se ve en los resultados el tipo de familia influye de manera significativa en la adicción de los juegos en red de los estudiantes.

PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|---------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 89,635 ^a | 12 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 83,348 | 12 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 29,957 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 14 casillas (70,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,15.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X_C^2 (89,635) > X_T^2 (11,340)$ Con 12 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los tipos de familia influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.

Tabla 8. Tipos de familia según tipos de juegos preferidos de los estudiantes.

| tipos de familia | Juegos preferidos | | | | | | | | | |
|------------------|-------------------|------|-------------|-------|------------------|-------|----------------|------|-------|--------|
| | wartcraft | | dota i y ii | | starcraft i y ii | | counter strike | | Total | |
| | N | % | N | % | N | % | N | % | N | % |
| Nuclear | 7 | 5.8% | 3 | 2.5% | 8 | 6.6% | 0 | 0.0% | 18 | 14.9% |
| Monoparental | 0 | 0.0% | 83 | 68.6% | 0 | 0.0% | 0 | 0.0% | 83 | 68.6% |
| Extensa | 0 | 0.0% | 3 | 2.5% | 6 | 5.0% | 0 | 0.0% | 9 | 7.4% |
| Reconstruida | 0 | 0.0% | 4 | 3.3% | 4 | 3.3% | 3 | 2.5% | 11 | 9.1% |
| Total | 7 | 5.8% | 93 | 76.9% | 18 | 14.9% | 3 | 2.5% | 121 | 100.0% |

Fuente: “Elaborado por el equipo de trabajo”

En la tabla 8 se detalla que el 68,6% de los estudiantes encuestados indicaron que integran un tipo de familia monoparental y paralelamente a ellos el tipo de juego de su preferencia es el dota I y II, los resultados de la presente investigación son corroborados por Marín (2018), quien llegó a la conclusión de que, la adicción a internet está relacionada con la funcionalidad familiar. Pertenecer a familias con cohesión



dispersa y con adaptabilidad rígida como también caótica se asoció a la presencia de adicción a internet. Asimismo, el ser varón y tener entre 15 a 19 años de edad están relacionados a valores altos de la adicción a internet. Los resultados de esta investigación indican la necesidad de programas preventivos promocionales que promuevan una adecuada funcionalidad familiar. Asimismo, se recomienda la participación de los padres de familia a charlas psicoeducativas centradas a la regulación y el uso responsable del internet en los adolescentes. Por último, se sugiere que los adolescentes deben acudir a talleres psicológicos orientados en modular los impulsos con respecto a la utilización del internet.

La familia es más que una sociedad, es una unión, que integra espacios y aspectos, tanto visibles como desconocidos de las personas. Sus integrantes comparten necesidades psicoemocionales y materiales, por cuanto aún sin hablar, se conocen y pueden sentir sus alegrías y problemas, luchan por cumplir sus objetivos pues tienen intereses comunes de desarrollo, lo que les hace luchar de manera conjunta por sus ideales; las metas de cada uno de sus integrantes son compartidas por los demás, en principio ninguno de sus miembros se sustrae o hace caso omiso a las necesidades psicológicas y materiales de los demás miembros del grupo. (Oliva y Vera, 2014, p, 18).

La familia monoparental son las que conviven el padre o la madre con los descendientes y sin el otro cónyuge. En la mayoría de los casos dichos núcleos familiares, se forman con la madre y los descendientes, siendo menos comunes las encabezadas únicamente por el padre.

Por una parte (Gallegos, 2017), menciona que el juego en red Dota es un juego multijugador de estrategia en tiempo real, distribuido por la plataforma Steam de Valve. En este juego, dos equipos de cinco jugadores tienen el objetivo de destruir las



estructuras rivales controlando a personajes denominados héroes. Ellos no pueden controlar las estructuras ni a las unidades que aparecen cada cierto tiempo..

Por otro lado, un 2,5% de la población encuestada indican que pertenecen a una familia nuclear y también el juego que practican algunas veces es el dota.

PRUEBA DE HIPOTESIS CHI CUADRADO

| | Valor | gl | Sig. asintótica (bilateral) |
|------------------------------|----------------------|----|--------------------------------|
| Chi-cuadrado de Pearson | 131,457 ^a | 9 | ,000 |
| Razón de verosimilitudes | 107,244 | 9 | ,000 |
| Asociación lineal por lineal | 26,749 | 1 | ,000 |
| N de casos válidos | 121 | | |

a. 11 casillas (68,8%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,22.

A partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra el coeficiente del Chi Cuadrado tomando un valor de:

$X^2_c (131,457) > X^2_7 (16,9190)$ Con 9 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna afirmando que los tipos de familia influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de igual o mayor al 95%.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA. Los factores familiares son determinantes en la influencia de la adicción a los juegos en red de los estudiantes con un 50.4%, puesto que, a partir de los resultados obtenidos en el programa estadístico SPSS, nos muestra que el coeficiente del Chi Cuadrado toma un valor de: $X_C^2 (20,591) > X_T^2 (9,4877)$ Con 4 grados de libertad (gl), con un nivel de significancia de 0,00 menor al margen de error de 0.05, por lo que rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna afirmando que los factores familiares influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021, con un nivel de confianza igual o mayor al 95%.

SEGUNDA. Los estilos de comunicación familiar influyen de manera significativa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, puesto que como observamos en los resultados un 63,6% de la población encuestada indica que el estilo de comunicación familiar que practican en el seno familiar es el agresivo y estos mismos tienen adicción a los juegos en red y mencionan que el nivel de juego que tienen es el avanzado, de esta manera se establece que la influencia de los factores familiares en la adicción a los juegos en red de los estudiantes es muy significativa, según la prueba estadística de Chi cuadrado, existe un nivel de significancia entre las dos variables que demuestran una probabilidad de error equivalente al 5%, con un valor $X_C^2 (81,732) > X_T^2 (9,4877)$ con un nivel de significancia de 0,00 mucho menor al margen de error de 0.05, por lo que afirmamos que los estilos de comunicación familiar influyen significativamente en la



adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021.

TERCERA. Los tipos de familia influyen de manera significativa en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, como se observa en los resultados, un 60,3% de la población encuestada indica que, el tipo de familia que integran es el monoparental, en la mayoría de los casos, lo que evidencia que la ausencia de la figura paterna en la mayoría de los casos hace que los estudiantes tengan una adicción a los juegos en red, de esta manera, se comprueba que los tipos de familia influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes, según la prueba estadística de Chi cuadrado, existe un nivel de significancia entre las dos variables que demuestran una probabilidad de error equivalente al 5%, con un valor $X_C^2 (91,864) > X_T^2 (12,5916)$ con un nivel de significancia de 0,00 mucho menor al margen de error de 0.05, por lo que afirmamos que los tipos de familia, influyen significativamente en la adicción a los juegos en red de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021.



VI. RECOMENDACIONES

- A la oficina general de bienestar universitario, que su objetivo es la de contribuir al bienestar integral de los estudiantes con la participación multidisciplinaria del equipo que la conforma, valiéndose también de estrategias y políticas sociales de nuestro medio. Su labor asistencial ocupa temas de salud integral, académica, social y familiar, de manera que se pueda promover la importancia de las relaciones familiares en el estudiante, puesto que al hablar de calidad de vida no solo se considera que el estudiante se encuentre bien físicamente, sino estar bien de manera integral tanto física psicológica y emocionalmente.
- A la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios, en coordinación con la oficina general de bienestar universitario y la Facultad de Trabajo Social, para que puedan establecer la creación de un plan de intervención que involucren a los estudiantes que estén inmersos en estas prácticas de la adicción a los juegos en red, además de brindar capacitaciones en como la familia tiene una fuerte influencia en la adicción no solo a los juegos en red sino también en otras problemáticas como el alcoholismo la drogadicción y otras que impiden el desarrollo adecuado de los estudiantes, haciendo hincapié en el fortalecimiento de la comunicación.
- A la Facultad de Trabajo Social, implementar cursos que en coordinación con las instituciones Educativas Secundarias realicen un trabajo con los estudiantes de la facultad de Trabajo Social, para que puedan brindar capacitaciones en temas de sensibilización de esta problemática de la adicción a los juegos en red, fortaleciendo la comunicación en el seno familiar de igual manera capacitar a los padres de familia en la importancia del aspecto emocional que brindan a sus hijos, de manera que estos en lo posterior como lo es en la vida universitaria no tengan



implicancia en esta problemática de la adicción a los juegos en red que actualmente va creciendo de manera desmesurada.

- A la comunidad científica se recomienda realizar investigaciones con el paradigma cualitativo en referencia a estos temas con la finalidad de ampliar el marco de conocimiento sobre los factores familiares y la adicción a los juegos en red, de manera que se pueda obtener importante información para la comunidad.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adrián, A. (2011) desarrollo de videojuegos, trabajo de recopilación de información, Universidad Nacional de Luján Int. Ruta 5 y 7 6700 Luján, Buenos Aires República Argentina Año 2011. Recuperado el 24 12 del 2021: https://tesis.blanque.com.ar/tesis/Home_files/Tesis_Alejandro_Adrian_Iglesias.pdf

Ávila, A., Valencia, A., & Ramírez, A, (2012), “*Familia aspectos claves*”, (I Ed) Medellín-Colombia, Fondo Editorial de la CIB.

Ángeles, G., (2010). España. “*Jóvenes en red, generación digital y cambio social*”. Artículo científico. Universidad Rey Juan Carlos, de Madrid, Recuperado el 01 de abril del 2019, de:

<https://www.diba.cat/documents/95670/96986/joventut-fitxers-2010rubio-pdf>

Aponte, D, Castillo, P., Gonzales, J. (2017). *Ecuador. Prevalencia de adicción a internet y su relación con disfunción familiar en adolescentes*, *Revista Clínica de Medicina de Familia*, Scielo, recuperado el 17 de abril de 2019, de: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1699-695X2017000300179.pdf

Aponte, D. (2017) Adicción a internet y su relación con factores familiares en adolescentes de 15 a 19 años en la ciudad de Loja-Ecuador, tesis de especialidad, UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, Recuperado el 24 de diciembre del 2021 de: <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/18327/1/Tesis%20Deyvar%20Aponte%20Biblioteca.pdf>

Ballenato, G. (2013) Comunicación eficaz, España, Editorial diseño recuperado de:

<https://www.docsity.com/es/ballenato-g-2013-comunicacion-eficaz-teoria-y-practica-de-la-comunicacion-humana-paginas-55-59/6036044/> fecha: 30 de setiembre del 2019.



- Barreno, G. (2019) Comunicación en familia para la prevención de riesgos psicosociales, Ministerio de Educación del Ecuador, primera edición 2019, Ecuador. Recuperad el 25 de diciembre del 2021 de:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Guia-de-Comunicacion-en-Familia.pdf>
- Barrios, C y Pérez, D. (2018) clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, tesis, UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN Arequipa. Recuperado el 25 de diciembre del 2021 de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7405/PSbacok.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Baqueiro, R., y Buenrostro B. (2005) *Derecho de Familia*. Edición revisada y actualizada. Ed. OXFORD, University Press.
- Blanco, P. Rodríguez I. y Martos, C. (2016), *Contexto Familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación*, Página de la revista en redalyc.org. Recuperado el 18 de abril del 2019, de:
<http://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf>
- Cabello R. (2012), Argentina, *Sobre los usos de los juegos en red en áreas periurbanas de Buenos Aires*, artículo, Universidad Nacional de Gral. Sarmiento (UNGS). Recuperado el 27 de abril del 2019, de
http://www.eca.usp.br/associa/alaic/revista/r6/ccientifica_04.pdf
- Díaz, L. (2015) Mejorando la comunicación familiar, disminuyendo los conflictos, Proyecto de intervención para mejorar la comunicación familiar, Facultad de Ciencias de la Educación, Trabajo de Fin de Grado, Educación Social, Universidad de Málaga. Recuperado el 23 de diciembre de:



https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/12698/D%C3%ADaz%20Barbero_TFG_Educaci%C3%B3n%20Social.pdf?sequence=1

Díaz, K. (2016). Perú. *Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas, universidad nacional de San Agustín 2016*. Tesis, Universidad Nacional de San Agustín facultad de medicina, recuperado el 17 de abril del 2019, de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1843/MDdirekg.pdf?sequence=1&isAllowed=y.pdf>

Diccionario Jurídico (1999). España/ Función Tomas Moro; director editorial Juan Ignacio Alonso. Madrid: Ed. Espasa Caple.

Eroles, C. (2015), *Familia y trabajo social, un enfoque clínico e interdisciplinario de la intervención profesional*, Argentina. Espacio editorial.

Gallegos, (2017) *Juegos más demandados* <https://www.vidaextra.com/listas/los-mejores-juegos-online-para-pc-desde-world-of-warcraft-hasta-league-of-legends>

Mamani, D. (2017). “*Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la I.E.S. gran unidad escolar San Carlos – Puno, 2016*”. Tesis de pregrado, Universidad Nacional del altiplano, Puno. Recuperado el 01 de setiembre del 2019 de:

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/6609/Mamani_Yucra_Dina_Ruth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Marín, C. (2018). Perú. *Adicción a Internet y funcionalidad Familiar en universitarios de Lima Norte*, artículo, Revista de Investigación y Casos en salud. Recuperado el 17 de abril del 2019, de

<https://casus.ucss.edu.pe/index.php/casus/article/view/63/47>

Montero, D. (2019), *Adicción a las nuevas tecnologías es muy similar a las de otras drogas.*

revistas web: hacer familia. Recuperado de:



<https://www.hacerfamilia.com/jovenes/adiccion-nuevas-tecnologias-muy-similar-otras-drogas-20170402214559.html> fecha: 20/04/2019.

Muñoz, Y. A. (2016). La Ludopatía: revisión y análisis hacia un modelo integral. *Drugs and Adictiva Beauvoir*, 1(2), 201-219. Recuperado de file:///C:/Users/xs/Downloads/2058-7960-2-PB.pdf fecha 22/03/2019.

Neyra, H. y Flores, J. (2011) comprensión y producción textual, primera edición, editorial san marco, Peru.

Oliva, E. y Vera, V. (2014), hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización, artículo científico Scielo, (pág.,18), recuperado el 31 de agosto del 2019, de: <http://www.scielo.org.co/pdf/jusju/v10n1/v10n1a02.pdf>

Ortiz, C. y García, M. (2013) Familia Aspectos claves, fundación del libro universitario, Medellín Colombia.

OMS (2019) adicción a los videojuegos, recuperado de:

https://as.com/meristation/2019/05/26/noticias/1558879918_863987.html

Pizarro, O. (2018). *la dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la institución educativa secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017*, Tesis de pregrado, Universidad Nacional del altiplano, Puno. Recuperado el 01 de setiembre del 2019 de:

http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/7324/Pizarro_Veronica_Oshin.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ponce, D. (2016). *Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Julio Armando Ruíz Vásquez – amarilis 2016*. Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Salud. Huánuco. Recuperado el 30 de Agosto de 2019 de:



http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/233/T_047_46077324_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y.pdf

RAE (2018). Real Academia Española. Diccionario en línea. Recuperado de

<http://dle.rae.es/?id=0k8i4DT>

Uchuypoma, D. (2017) *Juegos online: una mirada desde el juego patológico*, Revista semestral de divulgación científica, hamutay, universidad Alas Peruanas Perú.

Recuperado de:

<https://www.google.com/search?q=Juegos+online%3A+una+mirada+desde+el+juego+patol%C3%B3gico&oq=Juegos+online%3A+una+mirada+desde+el+juego+patol%C3%B3gico&aqs=chrome..69i57j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Zegarra, S. y Torres E. (2021) Los video juegos y relaciones interpersonales en estudiantes del 5to año de la IES. ERP N°45 - Puno. *Tecnohumanismo*, 1(6), 1–11. Recuperado a partir de:

<https://tecnohumanismo.online/index.php/tecnohumanismo/article/view/27>

Zegarra, A. (2014) *Adicciones y el papel de la familia, artículo, Instituto para el matrimonio y la familia*, Universidad Católica San Pablo. Madrid. Recuperado de: <https://ucsp.edu.pe/imf/investigacion/articulos/adicciones-y-el-papel-de-la-familia/> fecha: 20 de septiembre del 2019.



ANEXOS



Anexo 1

CUESTIONARIO

El presente cuestionario está dirigido a estudiantes de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios – 2021. Con la finalidad de recabar datos con respecto a factores familiares y juegos en red.

I. ASPECTOS DEMOGRAFICOS

Sexo:

M F

Edad:

17-19

20-22

23-25

II. FACTORES FAMILIARES

2.1. ¿Cómo está conformada su familia?

- a) Padre, madre, hermanos, tíos, abuelos y primos
- b) Padre y/o madre hermanos, padrastros y hermanastros
- c) Padre, madre y hermanos
- d) Solo padre o madre y hermanos

2.2. ¿Cuándo tienes alguna discusión con tus padres, como lo resuelves?

- a) Mis padres siempre respetan mis opiniones
- b) Mis padres siempre hacen respetar sus opiniones
- c) Las opiniones de mis padres y las mías son tomadas en cuenta

2.3. ¿Cuándo hay una conversación familiar, quienes tienen la oportunidad hablar y escuchar?

- a) Solo mis hermanos y yo
- b) Solo mis padres
- c) Todos tenemos la oportunidad de participar

2.4. ¿Cuándo llega a casa la familia se interesa por comentar que hicimos durante el día?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca



III. JUEGOS EN RED

3.1. ¿Cuál es el juego en red de tu referencia?

- a) Warcraft
- b) Dota I y II
- c) Starcraft I y II
- d) Counter Strike

3.2. ¿En qué nivel te consideras en los juegos en red?

- a) Nivel básico
- b) Nivel intermedio
- c) Nivel avanzado

3.3. ¿En qué lugar accedes a los juegos en red?

- a) Cabinas de internet
- b) Computadora en casa
- c) Celular u otro dispositivo

3.4. ¿Cuántas veces a la semana juegas en red?

- a) A diario
- b) Cuatro veces por semana
- c) Tres veces por semana
- d) Dos veces por semana

3.5. ¿Cuántas horas al día le dedicas a los juegos en red?

- a) De 6 a más horas
- b) De 5 a 6 horas
- c) De 3 a 4 horas
- d) De 1 a 2 horas

3.6. ¿Cuándo realizas tus trabajos también aprovechas para jugar?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

3.7. ¿Cuándo pierdes vuelves a jugar hasta ganar?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces



d) Casi nunca

e) Nunca

3.8. ¿Cuándo no puedes jugar sientes ansiedad?

a) Siempre

b) Casi siempre

c) A veces

d) Casi nunca

e) Nunca

3.9. ¿alguna vez fuiste a jugar para olvidar discusiones en la familia?

a) Siempre

b) Casi siempre

c) A veces

d) Casi nunca

e) Nunca

Gracias por su colaboración...

Anexo 2

Evidencias fotográficas



Figura 1. vista panorámica de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.

Recuperado de: <https://www.facebook.com/unamad.oficial/videos/906313696414293/>



Figura 2. Pabellón de la Facultad de Ingeniería Forestal y Medio Ambiente

Recuperado de: <https://www.facebook.com/unamad.oficial/videos/906313696414293/>