

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



**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**

**PRESENTADA POR:**

**Bach. OSHIN PIZARRO VERONICA**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL**

**PUNO – PERÚ**

**2018**

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

TESIS

La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los  
estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017

PRESENTADA POR:



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

Bach. OSHIN PIZARRO VERONICA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 08 DE JUNIO DEL 2018

APROBADA POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE

:

M.Sc. Mary Yolanda Ávila Cazorla

PRIMER MIEMBRO

:

Mg. Ysabel Cristina Hito Montaña

SEGUNDO MIEMBRO

:

Dra. Victoria Delfina Quispe Arapa

DIRECTOR DE TESIS

:

Ms. Nilda Mabel Flores Chávez

Área : Familias, realidades, cambio y dinámicas de intervención

Tema : Procesos y dinámicas al interior de la familia.

## AGRADECIMIENTO

*A la Universidad Nacional del Altiplano Puno por ser la casa de estudio y a mi facultad de Trabajo Social, que me brindó la oportunidad de formarme profesionalmente, con enseñanzas y aportadas por cada uno de los docentes.*

*Agradezco también a mi Asesora de Tesis a la Ms. Nilda Mabel Flores Chávez, por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico. Del mismo modo a mis jurados. MSc. Mary Yolanda Ávila Cazorla, Mg. Ysabel Cristina Hito Montaña, Dr. Victoria Delfina Quispe Arapa, por guiarme en el desarrollo de la tesis.*

*Mi agradecimiento también va dirigido al Director de la I.E. Secundaria Gaona Cisneros de la Ciudad de Sicuani; Prof. Juan Clímaco Farfán Rojas, docentes y los estudiantes que brindaron la información y haber aceptado que se realice mi tesis en su prestigiosa institución.*

*Agradezco a mi familia, a mis padres mi razón de ser, por darme el amor, la comprensión y la fortaleza requerida, comprendiendo mis problemas y alegrías. A Leonardo Aroni Quispe por ser mi soporte en mi formación universitaria, la amistad y apoyo moral que han aportado en un alto porcentaje a mis ganas de seguir adelante en mi carrera profesional.*

**DEDICATORIA*****A Dios.***

*Por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.*

***A mi madre Maruja Verónica Cuyo***

*Por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.*

***A mi padre Cornelio Pizarro Sumiré***

*Por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor.*

***A mis Hermanos***

*Dante, Cosme, Ayda, Violeta, Fany, Luis Miguel, por sus consejos, paciencia y toda la ayuda que me brindaron para concluir mis estudios. Finalmente a mis familiares y amigos que participaron directa o indirectamente en mi tesis para la culminación de mis estudios.*

*¡Gracias a ustedes!*

***Bach. Oshin Pizarro Veronica***

## ÍNDICE GENERAL

AGRADECIMIENTO .....	iii
DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS .....	ix
RESUMEN .....	10
ABSTRACT .....	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Problema de la Investigación. ....	12
1.2. Antecedentes .....	15
1.3. Importancia y utilidad del estudio.....	20
1.4. Objetivo de la investigación.....	21
1.5. Caracterización del área de investigación .....	21
1.5.1. Creación.....	21
1.5.2. Jurisdicción .....	22
1.5.3. Cobertura de atención .....	22
II. REVISIÓN DE LITERATURA .....	25
2.1. Teoría general de sistema .....	25
2.1.1. Familia .....	25
2.1.2. Tipología familiar .....	27
2.2. Dinámica Familiar.....	29
2.2.1. Comunicación Familiar.....	31
2.2.2. Tipos de comunicación .....	32
2.2.3. El rol de la Familia.....	33
2.2.4. La familia con hijos en edad escolar.....	38
2.2.5. La familia con hijos adolescentes. ....	38

2.3.	Ludopatía.....	39
2.3.1.	Predisposición a la ludopatía .....	40
2.3.2.	Adicción a los juegos de red .....	42
2.3.3.	Factores predisponentes de ludopatía .....	44
2.3.4.	Sintomatología de la adicción por los juegos de red .....	44
2.4.	Hipótesis de la Investigación .....	45
2.4.1.	Hipótesis General:.....	45
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	45
III.	MATERIALES Y MÉTODOS.....	47
3.1.	Enfoque y método de investigación .....	47
3.2.	Tipo y diseño de investigación.....	47
3.3.	Población y muestra .....	48
3.4.	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos.....	50
3.5.	Procesamiento y análisis de datos .....	50
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	53
4.1	Características de edad y género.....	53
4.2.	Características de grado de instrucción .....	54
4.3.	Dinámica Familiar y predisposición a la ludopatía .....	55
4.5.	Tipología Familiar y predisposición a la Ludopatía.....	63
4.6.	Roles familiares y la predisposición a la Ludopatía. ....	68
	CONCLUSIONES.....	78
	RECOMENDACIONES .....	80
	REFERENCIAS .....	81
	ANEXOS.....	86

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
<b>TABLA 1:</b> Edad y género de los estudiantes .....	54
<b>TABLA 2:</b> Grado de instrucción y género de los estudiantes.....	55
<b>TABLA 3:</b> Dinamica familiar: tipo de comunicación familiar y la frecuencia de horas que ingresan por día a los juegos de red los estudiantes.....	56
<b>TABLA 4:</b> Tipo de comunicación familiar y la frecuencia de dias con la que ingresan por semana a juegos de red los estudiantes.....	58
<b>TABLA 5:</b> Tipo de comunicación familiar y el nivel de adicción en los estudiantes....	61
<b>TABLA 6:</b> Tipologia familiar y el nivel de adiccion en los estudiantes.....	63
<b>TABLA 7:</b> Tipologia familiar y la frecuencia de horas con la que ingresan por día a juegos de red los estudiantes.....	66
<b>TABLA 8:</b> Roles que asume los estudiantes y el nivel de adicción de los estudiantes .	69
<b>TABLA 9:</b> Roles que asume los estudiantes y la frecuencia de horas con la que ingresan por día a los juegos de red los estudiantes .....	71

## ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

<b>I.E.S:</b>	Institución Educativa Secundaria.
<b>O.M.S:</b>	Organización Mundial de la Salud.
<b>CAI:</b>	Conducta Adictiva a Internet
<b>APA:</b>	Asociación de Psiquiatra Americana



## RESUMEN

La presente investigación de tesis titulado “La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía, en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani 2017, tuvo como objetivo general: Determinar en qué medida la dinámica familiar se relaciona con la predisposición a la ludopatía. Y la hipótesis general fue: La dinámica familiar a través de la tipología familiar, los roles y la comunicación familiar, se relacionan significativamente con la predisposición a la ludopatía. El método de investigación del presente estudio fue el hipotético - deductivo, de enfoque cuantitativo y el tipo de investigación fue correlacional, de diseño no experimental -transversal, el instrumento utilizado fue un cuestionario, la población de estudio fue 116 estudiantes, y la prueba estadística que se utilizó es la correlación de Pearson. En los principales resultados podemos indicar que existe una relación directa entre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía, ya que en un 50.9% de los estudiantes encuestados manifiestan que el tipo de comunicación familiar es dañada en sus hogares y la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red es de 3 a 4 horas por día, y el valor del coeficiente correlación de Pearson es igual a 0.721 el cual nos indica que existe una buena correlación entre ambas variables. Así mismo el 56.9% de los estudiantes encuestados indican que provienen de familias monoparentales y el nivel de adicción que tienen se manifiesta a través del gran interés que demuestran por ingresar a los juegos de red, y el valor del coeficiente correlación de Pearson es igual a 0.262 el cual nos indica que existe una muy buena correlación positiva entre ambas variables.

**PALABRAS CLAVES:** Comunicación, dinámica familiar, ludopatía, predisposición, roles.

## ABSTRACT

The present thesis research entitled "Family dynamics and its relationship with the predisposition to pathological gambling, in the students of the Secondary Educational Institution Gaona Cisneros - Sicuani 2017, had as a general objective: To determine to what extent the family dynamic is related to the predisposition to gambling addiction. And the general hypothesis was: Family dynamics through family typology, roles and family communication, are significantly related to the predisposition to pathological gambling. The research method of the present study was the hypothetical - deductive, quantitative approach and the type of research was correlational, of non - experimental transversal design, the instrument used was a questionnaire, the study population was 116 students, and the statistical test that was used is the Pearson correlation. In the main results we can indicate that there is a direct relationship between family dynamics and the predisposition to gambling, since in 50.9% of the students surveyed they state that the type of family communication is damaged in their homes and the frequency with which enter the network games is 3 to 4 hours per day, and the value of the Pearson correlation coefficient is equal to 0.721 which indicates that there is a good correlation. Likewise, 56.9% of the students surveyed indicate that they come from single-parent families and the level of addiction they have is manifested through the great interest shown by entering the network games, and the value of the Pearson correlation coefficient is equal to 0.262 which indicates that there is a very good positive correlation between both variables.

**KEY WORDS:** Communication, family dynamics, gambling, predisposition, roles

## I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Problema de la Investigación.

La ludopatía consiste en un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar y apostar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional.<sup>1</sup> Aunque en anteriores ediciones del manual diagnóstico DSM había sido clasificado como un trastorno del control de los impulsos, ha sido conceptualizado y tratado como una adicción sin sustancia, hasta que en el DSM-V ha sido incluido finalmente dentro de la categoría de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos". Según el Ministerio de salud (MINSa 2014) afirma que se han presentado decena de casos de adolescentes que sufren la denominada "ciberadicción" videojuegos, un tipo de ludopatía y una reciente patología que ya es diagnosticada, en Lima según estadísticas un total de 190 adolescentes de entre 12 y 17 años, en el 2012 recibió tratamiento médico por ciberadicción. Esa cifra el año pasado se elevó a 201 casos que fueron atendidos en los hospitales del MINSa.

En este sentido, la dinámica familiar se puede interpretar como los encuentros entre las imparcialidades, encuentros mediados por una serie de normas, reglas, límites, jerarquías y roles, entre otros, que regulan la convivencia y permite que el funcionamiento de la vida familiar se desarrolle armónicamente. Por ello, es indispensable que cada integrante de la familia conozca e interiorice su rol dentro del núcleo familiar, lo que facilita en gran medida su adaptación a la dinámica interna de su grupo.

Al respecto "la dinámica familiar comprende las diversas situaciones de naturaleza psicológica, biológica y social que están presentes en las relaciones

que se dan entre los miembros que conforman la familia y que les posibilita el ejercicio de la cotidianidad en todo lo relacionado con la comunicación, afectividad, autoridad y crianza de los miembros”. (Agudelo, 2015 p 9.),

Por otro lado, la predisposición a la ludopatía en los adolescentes, es introducida por la frágil dinámica familiar, situado en los factores familiares como; la falta de comunicación con los miembros de su familia considerando que muchos de ellos se encuentran lejos de sus familias así mismo la débil comunicación, vínculos afectivos dañados, distanciamiento, aislamiento, silencio. Los adolescentes provienen de familias disfuncionales, padres separados y familias reconstituidas. Los roles dentro de estas familias no se encuentran bien precisadas, los padres les otorgan responsabilidades que no les corresponde de acuerdo a su edad, tal es la presión que ellos buscan espacios libres de distracción, con frecuentar al internet, tragamonedas, pinbol, tekken.

En Cusco en estos tiempos modernos el internet se ha convertido en un instrumento de comunicación muy utilizado por diversos sectores sociales con diferentes fines, desde el recreativo hasta los usos académicos, las relaciones sociales y muchos otros usos, de manera que es un medio alto de distracción, no midiendo a un peligro mayor la fácil atracción a la real ludopatía. La predisposición a la ludopatía es un problema que repercute en todos los aspectos de la vida de las personas, deteriorando la vida familiar, social y económica que motivó a abordar el problema por primera vez a nivel local, en la ciudad de Sicuani ya que al observar las cabinas de internet de fácil acceso a los videojuegos, se encontraban llenas de niños y adolescentes conectados a

videojuegos, por espacios prolongados de tiempo, sin control de los padres, y generalmente acuden al salir de los colegios, dejando de lado las tareas asignadas por sus maestros.

Ahora bien la institución educativa Gaona Cisneros, que se encuentra en la ciudad de Sicuani, en su proyecto Educativo Institucional considera, como uno de los problemas fundamentales la ludopatía de sus estudiantes por otro lado varios de estos adolescentes participan en el programa social de la parroquia Señor de Huanca, que apoya a estudiantes inclinados a los juegos de red, abandono de padres, y otros problemas sociales, según estadísticas en el año 2016 acogieron a 60 estudiantes de 11 a 17 años de edad de diferentes colegios de la ciudad de Sicuani, lo que da un claro indicio para poder investigar el tema de la ludopatía en los estudiantes que acceden muy a menudo a las cabinas de internet lo mismo que va progresando de manera muy exponencial, tal es así que se va incremento la tendencia a la ludopatía en los estudiantes por falta de comunicación con sus padres y la poca relación que mantienen con los miembros de sus hogares, así mismo por deseo o interés, y buscan un escape a sus dificultades y finalmente como una forma de ocio, que posteriormente se convierte en un grave problema por desconocimiento de ellos mismos, de sus padres y por la falta de información, no miden las secuelas que tiene el jugar obsesivamente.

#### **1.1.1. Pregunta general**

- ¿Cuál es la relación que existe entre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía de los estudiantes la Institución

Educativa Secundaria Gaona Cisneros de Sicuani - 2017?

### 1.1.2. Preguntas específicas

- ¿Cuál es la relación que existe entre la comunicación familiar y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani?
- ¿Cuál es la relación que existe entre la tipología familiar y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani?
- ¿Cuál es la relación que existe entre los roles familiares y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani?

## 1.2. Antecedentes

### a) A nivel nacional

**Ochoa, U. (2014).** En su trabajo de investigación titulado "Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E Sagrado Corazón de Jesús de la ciudad de Chota- 2014", Cajamarca.

Tiene como objetivo determinar y analizar la predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes. Es de tipo descriptivo, no experimental y de diseño trasversal. Los resultados encontrados muestran que del total de adolescentes encuestados el 54,6% se encuentra entre las edades de 11 a 14 años y el 45,6% tiene de 15 a 18 años. El 70,2% de adolescentes no tienen predisposición a la ludopatía y 29,8% tienen predisposición a la

ludopatía. De los adolescentes con predisposición a la ludopatía el 66,7% presentan en su nota final un promedio de regular (11 a 13), seguido de un promedio deficiente (de 0 a 10) con el 19,2%. Estos resultados permitieron contrastar la hipótesis, existiendo relación significativa entre las variables predisposición a la ludopatía y bajo rendimiento académico con un valor  $p= 0,049$ .

**Ponce, D. (2016).** En su trabajo de investigación titulado “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.” – Huánuco,

Tiene como 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 2016. Resultados: El 72,7% de adolescentes proviene de familias funcionales y respecto a la ludopatía, el 48,3% tuvo ludopatía moderada, el 28,8% presentó ludopatía baja y el 22,7% tuvo ludopatía alta. Al analizar la relación entre las variables se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes [ $X^2 = 16,847$  y  $p = 0,000$ ], asimismo se encontró relación entre la cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes [ $X^2 = 12,012$  y  $p = 0,002$ ]; también se encontró relación entre la adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes [ $X^2 = 6,372$ ;  $p = 0,041$ ]. Por otra parte, no se encontró relación entre la comunicación familiar y la ludopatía en adolescentes [ $X^2 = 5,734$  y  $p = 0,057$ ].

Conclusiones: El funcionamiento familiar se relaciona con la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa julio Armando Ruiz Vásquez.

**Astoray, E. (2012).** En su investigación la “Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica Perú BIRF - República de Bolivia” Villa El Salvador – 2012”, Lima.

Tiene como objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes. Resultados del 100%(87), 51%(44) presentan disfunción familiar y 49% (43) son funcionales. En cuanto a la dimensión de cohesión familiar 71%(62) presentan cohesión familiar aglutinada o enmarañada, 23%(20); mientras que en la dimensión Adaptabilidad 69%(60) presenta adaptabilidad familiar Caótica y 23%(20) presenta adaptabilidad Flexible. .En cuanto al Nivel de Ludopatía del 100%(87), 57% (50). Tienen nivel medio 23%(20). Asimismo se halló que de aquellos que presentaron un nivel de ludopatía alto del 100% (50), 52% (26) presenta disfuncionalidad familiar y 48% (24) presentan dinámica familiar funcional. Al realizar la prueba de hipótesis mediante la prueba de Chi cuadrado se encontró la existencia de asociación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “República de Bolivia”. Conclusión. Existe relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en los adolescentes por lo cual se puede afirmar que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes



en la población en estudio el cual fue comprobado mediante Prueba de Chi Cuadrado.

**b) A nivel local**

**Condori, Y. (2016).** En su investigación titulada: “Dinámica Familiar y su influencia en las Habilidades Personales de los adolescentes de la Institución Educativa Secundaria del 4to y 5to G.U.E. “Las Mercedes Juliaca - 2016”,

Tuvo como objetivo general determinar la influencia de la dinámica familiar en las habilidades personales en los adolescentes; para ello la investigación planteo hipótesis que la dinámica familiar influye significativamente en las habilidades personales de los adolescentes. Principales resultados, la dinámica familiar influye significativamente en las habilidades personales de los adolescentes del colegio “Las Mercedes”, por lo tanto según los resultados obtenidos con mayor porcentaje es 32.0%, los estudiantes manifiestan que tienen un nivel regular de dinámica familiar a la vez poseen un nivel regular en las habilidades personales, si una familia poseería mejores niveles de dinámica familiar los adolescentes tendrían mejores niveles de habilidades personales, para un nivel de significancia del  $\alpha=0,05$  ó para 95% de nivel de confianza. En el objetivo específico 1 la estructura familiar influye significativamente en las habilidades personales de los adolescentes con un mayor porcentaje de 37.5% tiene familias monoparentales y un nivel regular de habilidades personales. En el objetivo específico 2 las relaciones familiares influyen significativamente en las habilidades personales de los adolescentes, un 33.6% sus estilos de

relaciones familiares es regular a su vez poseen un nivel regular de habilidades personales, sin embargo al tener una familia monoparental sus relaciones familiares es distantes

**Mamani, D. (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 estudiantes adolescentes. Se desarrolló desde el paradigma cuantitativo aplicando el método hipotético deductivo con un diseño no experimental, el proceso de investigación implicó la formulación de hipótesis con variables cuantificables, las mismas que fueron contrastadas a partir de la recopilación de datos a través de encuestas aplicadas a una muestra de 89 adolescentes cuyas edades oscilan entre 13 a 16 años; para el procesamiento de datos se manejó el paquete estadístico SPSS; así mismo, los resultados se presentan en tablas y las hipótesis fueron comprobadas estadísticamente a través de la prueba de la Chi cuadrada. Se comprobó que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, en adolescentes de la I.E.S. Gran Unidad Escolar San Carlos de Puno, estos adolescentes en su espacio familiar viven relaciones conflictivas y violencia familiar en un 57,3% , una comunicación agresiva en un 40,4% lo que influye en la adicción a los videojuegos ya que en este contexto los adolescentes buscan espacios para escapar de este ambiente familiar y pasan de 4 a 6 horas jugando

videojuegos según la prueba de la chi cuadra existes una influencia significativa directa entre las relaciones familiares y la adicción a los videojuegos, con un nivel de Significancia de 0,009 con una probabilidad muy inferior al 5%. A nivel específico son los problemas familiares como la violencia familiar y la comunicación agresiva (40,4%), estilo de comunicación autoritaria (66,3%) los que influyen directamente en la adicción a los videojuegos en adolescentes ya que los adolescentes juegan de 4ª 5 veces por semana en cabinas de internet.

### **1.3. Importancia y utilidad del estudio**

El presente trabajo de investigación se justifica mediante las conclusiones y recomendaciones que se lograron en el estudio y que serían útiles para el conocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani. En referencia a la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía que contribuirá con el desarrollo integral para la realización de programas y proyectos de promoción y educación social :contribuirá los estudiantes del colegio Gaona Cisneros a tomar mayor conciencia sobre el riesgo sobre la predisposición a la ludopatía; y por último, permitirá brindar información de los resultados obtenidos a la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, para que tengan en conocimiento y referencia como es la relación de la dinámica familiar con la predisposición al ludopatía y qué medidas tomar frente a esta situación.

## **1.4. Objetivo de la investigación**

### **1.4.1. 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.

### **1.4.2. Objetivos Específicos**

- 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.

## **1.5. Caracterización del área de investigación**

### **1.5.1. Creación**

Los orígenes y funcionamiento de la institución educativa, se remontan al año 1945, como Escuela Elemental N° 7911. Desde el año 1991, por R.D. N° 0292 de 09.SET.1991, es signada con la nomenclatura de CE N° 56006 Gaona Cisneros, en homenaje a sus benefactores la familia Gaona Cisneros. Por R.D. N°1882-2008, de la DRE Cusco; amplía sus servicios para el primer grado del nivel secundario; hoy brinda servicios, del

primer al quinto grado de secundaria. Por R.D. N° 0463-2014, de la DRE Cusco, amplía sus servicios al nivel inicial, con la nomenclatura de IE Inicial N° 1233 Gaona Cisneros; a la fecha brinda servicio a niños de 03, 04 y 05 años.

### **1.5.2. Jurisdicción**

- Distrito: Sicuani
- Provincia: Canchis
- Región: Cusco

### **1.5.3. Cobertura de atención**

La institución Educativa Gaona Cisneros atiende a toda la población de la provincia de Canchis conformado por ocho distritos, (Tinta, Combapata, Chacacupe, Pitumarca, San Pedro, San Pablo, Marangani y Sicuani), enfocado más en el distrito de Sicuani ubicada en el departamento de Cusco perteneciente al departamento de Cusco.

**1.5.4. datos de la IE: Año escolar 2018**

<b>Nombre de la IE:</b>	<b>56006 - GAONA CISNEROS</b>		
<b>Director de la IE:</b>	<b>JUAN CLIMACO FARFAN ROJAS</b>		
<b>Sub Director Nivel Secundaria</b>	<b>ELVIA ARIAS ALFARO</b>		
<b>Año lectivo:</b>	<b>2017</b>		
<b>DRE:</b>	<b>CUSCO</b>	<b>UGEL:</b>	<b>CANCHIS</b>
<b>Departamento:</b>	<b>CUSCO</b>	<b>Provincia:</b>	<b>CANCHIS</b>
<b>Distrito:</b>	<b>SICUANI</b>	<b>Centro Poblado:</b>	<b>SICUANI</b>
<b>Dirección de la IE:</b>	<b>AV. SICUANI S/N.</b>		

<b>Características de la IE:</b>			
<b>Código Modular</b>	<b>Nivel educativo</b>	<b>Número de estudiantes</b>	<b>Número de docentes</b>
1644103	INICIAL	50	3
201509	PRIMARIA	278	24
1393560	SECUNDARIA	287	14

**1.5.5. Visión:**

La Institución Educativa Integrada N° 56006 Gaona Cisneros de Sicuani, es una institución educativa que contará con un personal estable que practica valores, con capacidad en gestión educativa institucional y pedagógica, principio de liderazgo y autoridad en un ambiente moderno, equipado de acuerdo a los avances de la ciencia y tecnología.

Funcionando en un solo turno para asegurar un servicio de calidad educativa en busca de la excelencia, con docentes y alumnos libres y emprendedores; donde se satisfacen los requerimientos del contexto articulado: Comunidad – pueblo y escuela.

### 1.5.6. Misión:

Somos una Institución Educativa Integrada Pública de los niveles: Inicial, Primaria y Secundaria de menores; con docentes comprometidos en la tarea educativa, que atendemos a niñas, niños, jóvenes y adolescentes, provenientes de comunidades aledañas a la institución.

Buscando la calidad de nuestros alumnos para que sean competitivos en niveles superiores, formando integralmente a los educandos; básicamente en el desarrollo de sus capacidades creativas y productivas, en armonía con principios y/o valores que le permitan desenvolverse eficientemente en las diferentes actividades de su vida.

### 1.5.7. Ubicación

El distrito de Sicuani se encuentra ubicada en la provincia de Canchis, departamento de Cusco.

**GRAFICO N° 01**  
**UBICACIÓN DISTRITAL**



## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1. Teoría general de sistema

Desde que Bertalanffy formuló en 1968 “La Teoría General de Sistemas (TGS), ésta teoría ha sido ampliamente divulgada, desde la perspectiva que nos ocupa, y aunque se integre en un sistema más amplio, la familia se define como un sistema, es decir: “La familia es un conjunto organizado e interdependiente de personas en constante interacción, que se regula por unas reglas y por funciones dinámicas que existen entre sí y con el exterior”, (Minuchín, 1986, Andolfi, 1993; Musitu et al., 1994, Rodrigo y Palacios, 1998). A partir del enfoque sistémico los estudios de familia se basan, no tanto en los rasgos de personalidad de sus miembros, como características estables temporal y situacionalmente, sino más bien en el conocimiento de la familia, como un grupo con una identidad propia y como escenario en el que tienen lugar un amplio entramado de relaciones.

Esta definición de familia supone un gran avance para el estudio de la organización familiar, y de ella extraemos las características del sistema - conjunto, estructura, personas, interacción- y otras atribuibles a los sistemas sociales -abierto, propositivo, complejo, además de las características específicas del sistema familiar -intergeneracional, larga duración, facilitador del desarrollo personal y social de sus miembros.

#### 2.1.1. Familia

La familia es un sistema abierto, flexible y se mantiene en constante transformación, buscando con esto un equilibrio entre el conjunto de personas que interactúan en dicho sistema. Es la base fundamental para



todo ser humano, ya que es el principal contexto formador de identidades y vínculos propios de la persona; es el primer agente socializador del desarrollo y la cultura. En este sentido

“La familia es una institución social anclada en necesidades humanas universales de base biológica: la sexualidad, la reproducción y la subsistencia cotidiana. Sus miembros comparten un espacio social definido en términos de relaciones de parentesco, conyugalidad y pater/maternalidad.” **Elisabeth, J. (2016).**

Se trata de una organización social, un microcosmos de relaciones de producción, reproducción y distribución, con su propia estructura de poder y fuertes componentes ideológicos y afectivos. Tal como a la autora indica que existen en ella tareas e intereses colectivos, pero sus miembros también poseen intereses propios diferenciados, enraizados en su ubicación en los procesos de producción y reproducción.

En suma, la familia es un conjunto de personas que están unidas por vínculos de afectividad mutua, mediada por reglas, normas y prácticas de comportamiento, ésta tiene la responsabilidad social de acompañar a todos sus miembros en el proceso de socialización primario para que puedan ingresar con éxito a la socialización secundaria. Como lo corrobora el siguiente autor.

La familia “es el espacio para la socialización del individuo, el desarrollo del afecto y la satisfacción de necesidades sexuales, sociales,

emocionales y económicas, y el primer agente trasmisor de normas, valores, símbolos” **Quintero, A. (2010)** (p. 59).

En este sentido la familia es clave en el proceso de socialización primaria debido que las actitudes, la estabilidad, la seguridad, los modos de ser y el cultivo de las diferentes dimensiones se forman en los primeros años vida; aspectos y responsabilidad que no se les deben delegar a otros agentes socializadores.

### 2.1.2. Tipología familiar

La familia al ser un sistema abierto y dinámico recibe la influencia de factores: económicos, sociales y culturales que afectan a su estructura y funcionamiento proposiciones y tipologías familiares.

Siendo la familia un conjunto de personas integradas bajo los conceptos de distribución y orden, Uparela, B., David, L., & Matos, Y. (2011), clasificarlo de la siguiente manera:

- ❖ **Familia Nuclear o elemental:** Es el modelo estereotipado de familia tradicional, que implica la presencia de un esposo (padre), esposa (madre) e hijos, todos viviendo bajo el mismo techo. Estos últimos pueden ser la descendencia biológica de la pareja o miembros adoptados por la familia.

Dentro de la familia nuclear encontramos claramente los tres subsistemas de relaciones familiares: adulto – adulto (entre la pareja), adulto – niño (entre padres e hijos) y niño – niño

(entre hermanos), cada uno con sus peculiaridades diferenciales y en conexión con los otros subsistemas.

- ❖ **Familia Monoparental:** La familia monoparental es aquella que se constituye por uno de los padres y sus hijos. Resulta cuando la pareja decide no seguir viviendo junta y separarse o divorciarse, y los hijos quedan al cuidado de uno de los padres, por lo general la madre. Excepcionalmente, se encuentran casos en donde es el hombre el que cumple la función. Una segunda forma de familia monoparental es aquella en la cual ha habido duelo por la muerte de la pareja. Por último, ciertas familias monoparentales implican la función de ser padre o madre solteros. En nuestros días, la consolidación de este tipo de familia monoparental ocurre con mayor frecuencia que en décadas anteriores.
  
- ❖ **Familia Extensa o consanguínea:** Está constituida por la troncal o múltiple (la de los padres y la de los hijos en convivencia), más la colateral; es decir, se compone de más de una unidad nuclear siempre y cuando coexistan bajo un mismo techo, se extiende más allá de dos generaciones y está basada en los vínculos de sangre de una gran cantidad de personas, incluyendo a los padres, niños, abuelos, tíos, tías, sobrinos, primos y demás.

Las familias extensas pueden formarse también cuando las nucleares se separan o divorcian. Los hijos de estos rompimientos buscan en los abuelos, tíos y otros familiares apoyo psicológico para su estabilización familiar.

- ❖ **Familia Reconstruida:** Con cierta frecuencia, tras la separación o el divorcio, los progenitores vuelven a formar pareja con otras personas para iniciar una nueva convivencia, con vínculo matrimonial o sin él. Estas familias, en las que al menos un miembro de la pareja proviene de una unión anterior, reciben el nombre de reconstruidas. También puede estar formada por los esposos e hijos de matrimonios anteriores.

## 2.2. Dinámica Familiar

La dinámica familiar está constituido por las acciones individuales de cada miembro de la familia tal como lo indica este autor:

“la dinámica familiar potencia el desarrollo personal y social de los individuos, ya que esta se constituye a partir del intercambio de sentimientos, emociones y reglas, entre otros, que influyen tanto en su vida psíquica como en su medio social. Cada familia establece sus propias normas: horarios para comer, hacer tareas, entrar y salir, ver televisión, usar el computador e internet, entre otras; estas normas no corresponden a una convención social sino a una convención familiar” (López M., 2010).

En este sentido la dinámica familiar es el tejido de relaciones y vínculos que son atravesados por la colaboración, intercambio, poder y conflicto que se genera entre los miembros de la familia padre, madre e hijos al interior de esta, de acuerdo a la distribución de responsabilidades en el hogar, la participación y la toma de decisiones.

en tanto “la dinámica familiar se puede interpretar como los encuentros entre las subjetividades, encuentros mediados por una serie de normas, reglas, límites, jerarquías y roles, entre otros, que regulan la convivencia y permite que el funcionamiento de la vida familiar se desarrolle armónicamente, así mismo, en el marco de la tipología familiar, el apego excesivo y desapego entre sus miembros (cohesión familiar) pueden describirse como los extremos del espectro de las modalidades de interacción familiar”. (Papalla, Duskin Fridman , & Davila, 2012).

Para ello, es indispensable que cada integrante de la familia conozca e interiorice su rol dentro del núcleo familiar, lo que facilita en gran medida su adaptación a la dinámica interna de su grupo

al respecto González (2000) “subraya que la dinámica familiar es el tejido de relaciones y vínculos atravesados por la colaboración, intercambio, poder y conflicto que se genera entre los miembros de la familia– padre, madre e hijos– al interior de ésta, de acuerdo a la distribución de responsabilidades en el hogar, la participación y la toma de decisiones”.

En este sentido, la dinámica familiar se puede interpretar como los encuentros entre las subjetividades, encuentros mediados por una serie de normas, reglas,

límites, jerarquías y roles, entre otros, que regulan la convivencia y permite que el funcionamiento de la vida familiar se desarrolle armónicamente.

Para ello, es indispensable que cada integrante de la familia conozca grupo. Al respecto e interiorice su rol dentro del núcleo familiar, lo que facilita en gran medida su adaptación a la dinámica interna.

”La dinámica familiar comprende las diversas situaciones de naturaleza psicológica, biológica y social que están presentes en las relaciones que se dan entre los miembros que conforman la familia y que les posibilita el ejercicio de la cotidianidad en todo lo relacionado con la comunicación, afectividad, autoridad y crianza de los miembros y subsistemas de la familia (...) (Agudelo, 2005, p 9.)

### **2.2.1. Comunicación Familiar**

Desde los primeros momentos de la vida, la comunicación constituye una parte primordial en el desarrollo de toda persona, no solamente para satisfacer las demandas básicas de alimento, vestido, seguridad, entre otros, sino también otras más ligadas a la exploración, al placer o a la adaptación. Para ello, el contacto físico que se recibe desde pequeño contribuye a un buen desarrollo físico y emocional. Los seres humanos, además de este tipo de comunicación, ha desarrollado el lenguaje articulado, el cual le ha permitido como especie, un avance espectacular a través de la ciencia y la cultura. Ahora bien, precisamente por su complejidad, las reglas de comunicación no son fáciles de aprender pues

varían según los escenarios en los que se tenga que desenvolver, ya que no es lo mismo comunicarse con un bebé que con un adolescente.

Por tanto, hay que considerar que las habilidades cambian en función de los aprendizajes y las necesidades a las que se tenga que hacer frente.

La comunicación como “proceso que permite a las personas intercambiar información sobre sí misma y su entorno a través del signo, sonidos, símbolos y comportamientos” (citado Ramón, Segura, & Palanca, 2012). Asimismo, dichos autores señalan que no hay que olvidar que la comunicación no implica solamente lo que se dice, sino cómo se dice, ya que palabras idénticas pueden tener diversos significados en función del tono de voz que se emplee, de la postura corporal, de los gestos, el momento en que se diga entre otros. Los cambios que experimentan los hijos, exigen capacidad de adaptación de los padres. Se hace imprescindible la búsqueda continua de ambos para mantener los canales de comunicación adecuados y así promover la relación familiar fluida y constructiva (Cangas & Moldes 2012).

### 2.2.2. Tipos de comunicación

a) **Directa:** la comunicación verbal y no verbal expresan lo mismo.

Cada persona en la familia manifiesta acuerdos y desacuerdos en forma directa sin herir al otro. Así la familia es más unida.

b) **Desplazada:** los mensajes en la familia se transmiten por medio de otro. Esto se da cuando la comunicación se corta entre dos o

más miembros de la familia, quienes por sí mismos no tienen disposición de restablecerla. La intervención de un tercero puede propiciar el reencuentro o, por el contrario, puede distorsionar aún más este proceso.

- c) **Dañada:** los miembros de la familia se comunican a través de reproches, sátiras, insultos; se menosprecian mutuamente haciendo que en la familia impere un ambiente de soledad y tensión. También se manifiesta en silencios prolongados, pese a que los implicados cohabiten de forma permanente.

La comunicación se aprende a través de otras personas, por tanto, resulta indispensable revisar los elementos de la comunicación.

Cada quien trae los mismos elementos al proceso de la comunicación.

### 2.2.3. El rol de la Familia.

La Familia es el principal agente socializador, prepara para ser aceptados en la sociedad, capaz de vivir en esta, entregando valores, transmitiendo cultura. Facilita el entorno afectivo adecuado para cada uno de los miembros. La familia entrega herramientas para reaccionar de diferentes maneras adaptativas

Ser padres constituye la expresión de una de las potencialidades más valiosas del ser humano: es ser cocreadores de la vida. La parentalidad ofrece también una oportunidad peculiar para amar y ser amado, y es una



de las formas en que el hombre y la mujer son capaces de prolongarse a sí mismos permaneciendo en el tiempo.

Cada hijo y cada etapa de su vida presenta un desafío que llama a los padres a “ser más”, buscando caminos para ayudarlo a desarrollarse más plenamente. El desarrollo de los hijos requiere valorarlos en lo que son y en sus potencialidades, lo que se traduce básicamente en amarlos, ello se expresa en apreciarlos desde su concepción, satisfacer sus necesidades biológicas básicas, acariciarlos, protegerlos de los peligros, transmitirles un comportamiento social adecuado y a la vez un sentido de vida.

La educación es otra expresión de amor que se perfila en dar oportunidades para explorar nuevos caminos, para ejercitar el discernimiento y fortalecer la voluntad.

La sociedad espera que los padres cumplan con su tarea (rol). Esperan que se reproduzcan, mantengan, cuiden y eduquen a sus hijos para que sean personas que contribuyan a la vida social.

Los roles de padre y madre: Culturalmente en nuestro país hombres y mujeres privilegian el papel de la madre en la crianza y el cuidado de los hijos. Se valora su presencia, especialmente cuando éstos son pequeños, particularmente en las familias de menores recursos.

- a) **La madre:** Es la principal dispensadora del afecto y comprensión, a la vez que educadora de los hijos. La mamá es la contención de la familia es la unidad entre padre e hijos, muchas veces hace de “puente” entre estos. La mayoría de las

veces la mamá es quien se preocupa de la alimentación de los hijos, de su salud, educación, aseo y comportamiento social.

Quien realiza realmente la mayor parte de las tareas es la mujer, siendo la principal confidente de sus hijos en todos los sectores sociales. Es por ello, tal vez, que los hombres en Chile reconocen en general a sus esposas como buena madre. Según las madres, en la mayoría de los casos el rol del padre es bastante precario, sólo unos pocos asumen el rol de “padres”. Sólo un tercio de las mujeres consideran a sus esposos como un buen padre.

La madre de “hoy” en muchos casos ha tenido que salir a trabajar y descuidar también su rol, debido a los problemas económicos por los que cruza la situación actual, por esto que en muchas familias también ha tomado el rol de proveedora. Pero en nuestro país, tanto hombres como mujeres, creen que la responsabilidad de la crianza debe ser compartida por ambos padres, situación que en la realidad no ocurre.

- b) **El padre:** El padre (idealmente), tiene el rol de ser el proveedor de la familia, es el directivo, cumple la función de normativo, aquel que da a conocer las normas más importantes de la casa, y por esto mismo se le llama el “jefe de familia, jefe de hogar”.

En la actualidad aparte de estos roles el padre ha entrado a una nueva etapa, ahora se está involucrando con la educación de sus hijos, cosa que antes era solo rol de la madre.

En las familias de sectores medios la mayoría de los hombres reconoce tener un papel activo como padre: juegan con sus hijos, los bañan, los visten, los llevan al colegio o casas de amigos, los ayudan en las tareas escolares y conversan con ellos transmitiéndoles valores. Si bien consideran que lo más importante que ellos hacen por sus familias es proveerla económicamente, mencionan como parte de su rol dar cariño y mantener relaciones estrechas con los hijos. Muchos dicen intentar ser los mejores papás, expresando que sus hijos son el motivo de todo su quehacer y lo que da sentido a sus vidas, pero reconocen carencias como las del tiempo para estar con sus hijos, o su falta de expresividad afectiva y la dificultad para satisfacer plenamente las demandas del hijo de tipo material que ellos hacen. Sin embargo menos de la mitad de las mujeres los definen como buenos padres.

De lo anterior podemos deducir que los padres deben compartir la tarea de crianza de los hijos, se deben complementar, pero en la realidad las madres continúan asumiendo la responsabilidad de los hijos. El papel de los padres es aún menos activo. Los hijos y madres,

especialmente en sectores pobres, señalan la ausencia del padre como un problema importante en su hogar.

- c) **Los hijos:** Es muy importante tener en cuenta la edad del niño y su desarrollo evolutivo para saber qué exigirle, cómo y por qué. No es lo mismo un niño de dos años que uno de siete, las exigencias deben de ir adaptándose y equiparándose a la edad y características del niño. Pero desde que son muy pequeños se le debe enseñar a ser responsables, implicarles en las tareas del hogar y favorecer la autonomía personal:

- **Responsabilidades.-** Consiste en enseñarles a ser consecuentes y responsables de sus actos, ayudarles a asumir que los fracasos forman parte de la vida y que son útiles para aprender de los errores. Para desarrollar el sentido de la responsabilidad es muy importante que los niños tengan obligaciones adaptadas a su edad y características.
- **Tareas del hogar.-** Desde que son muy pequeños se les puede implicar en las tareas del hogar, desde poner las servilletas en la mesa, recoger los juguetes, tener ordenada la cartera, etc. La implicación en estas tareas debe ser mayor a medida que los niños van creciendo.
- **Tareas de autonomía personal.-** Consiste en enseñarles a ser independientes, desde que son muy

pequeños siempre hay algo que los niños pueden hacer solos. Si los padres hacen todo por los hijos y no les dejan hacer nada por ellos mismos, nunca van a saber qué actividades pueden hacer solos. Son muchas las áreas en las que los niños pueden colaborar.

#### **2.2.4. La familia con hijos en edad escolar.**

Es una etapa que presenta mayor complejidad, porque el sistema es más amplio, tal vez más organizado y de gran importancia como es la escuela. La familia debe elaborar reglas entorno a las tareas escolares, determinar quién debe ayudar a realizarlas, sobre la hora de acostarse, el tiempo de estudio y el esparcimiento y además las actitudes frente al rendimiento escolar. Los nuevos límites entre padres e hijos deben permitir el contacto afectivo, pero al mismo tiempo deben dejar en libertad al hijo para que viva ciertas experiencias.

#### **2.2.5. La familia con hijos adolescentes.**

En esta etapa el grupo de pares toma mucho poder, es conocido que los adolescentes en grupo constituyen una cultura por sí misma, con sus propios valores sobre el sexo, drogas, alcohol, la moda, la justicia, la política, estilos de vida y perspectivas del futuro. En esta etapa la familia empieza a interactuar con un sistema poderoso y a menudo competidor. La tarea primordial de la familia con hijos adolescentes es lograr su

socialización, es decir, una buena incorporación a la vida social de acuerdo a las normas, valores y costumbres establecidos.

### 2.3. Ludopatía

La ludopatía consiste en un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar y apostar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional. Aunque en anteriores ediciones del manual diagnóstico DSM había sido clasificado como un trastorno del control de los impulsos, ha sido conceptualizado y tratado como una adicción sin sustancia, hasta que en el DSM-V ha sido incluido finalmente dentro de la categoría de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos".

Por otro lado la ludopatía es un impulso irreprimible de jugar a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse. Está reconocida como una enfermedad por la Organización Mundial de la Salud (OMS). La Asociación de Psicólogos de los Estados Unidos considera la ludopatía como un trastorno del control de los impulsos, y por ello no la considera como una adicción. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas

Es importante señalar que los adolescentes de hoy han encontrado en los salones de juego el lugar de encuentro y cita con sus amigos. Siendo la ubicación de estos salones que coincide con la de institutos o centros

educativos o vías de paso importantes, lo que acrecienta el acercamiento a dichos juegos. Por lo tanto la ludopatía, o juego patológico, se entienden como una adicción al juego de azar en donde la persona no puede poner en marcha ninguna habilidad para controlarla. De esta manera, la vida de una persona adicta se organiza dejando cualquier otro tipo de objetivo que no sea el juego, por lo que piensa, vive y actúa en función a él. En conclusión se define como un deterioro del control de la conducta de juego, que se manifiesta por un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos.

El juego ha cambiado a través de los siglos: empezó como entretenimiento, simple diversión; sin embargo, hoy se considera un problema cuando se pierde el control sobre el impulso de jugar y cuando la vida de la persona gira en torno a esta conducta. Goldner, Carrillo y Velázquez (2103).

Indiscutiblemente, la adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo.

### **2.3.1. Predisposición a la ludopatía**

De acuerdo con estudios epidemiológicos sobre el juego patológico coinciden en destacar que la población más afectada por esta enfermedad se encuentra en un rango de edad comprendido entre los quince y los veintinueve años. Lo anterior determina que la edad de inicio de la ludopatía es la adolescencia y es más frecuente en los hombres que en las

mujeres. En la actualidad, la formación de los jóvenes está intervenida por juegos de video, computadores, televisión y publicidad, explicando el enorme atractivo que los adolescentes pueden llegar a sentir hacia el juego. Ello conlleva a que conciban un mayor gusto por los juegos de azar, y esto se incrementa cada vez más hasta convertirse en un problema, denotado como juego patológico.

Indiscutiblemente, la adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto, los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo.

Es importante señalar que los adolescentes de hoy han encontrado en los salones de juego el lugar de encuentro y cita con sus amigos. Siendo la ubicación de estos salones que coincide con la de institutos o centros educativos o vías de paso importantes, lo que acrecienta el acercamiento a dichos juegos.

La adicción al juego comienza con los videojuegos y máquinas, y cuanto más atractivo más adicción y el freno, si no lo ponen los padres, causará una conducta adictiva en el adolescente. La finalidad siempre es vencer y con ello empieza a formarse el ludópata, ganando y así sintiéndose bien pero pronto se da cuenta que ganar no es lo que verdaderamente importa, sino que lo que en realidad le estimula es jugar.



Es el grado de inclinación hacia un objeto social determinado, dado por los sentimientos, pensamientos y comportamientos hacia el mismo, así se presenta una predisposición positiva o negativa hacia algo o alguien, se compone:

- ❖ **Factores Predisponentes.** Entre los factores predisponentes que podemos encontrar en el inicio de la conducta de juego tenemos, entre otros, factores personales, familiares y socio ambientales.
- ❖ **Factores Personales.** Son aquellas características de la persona que le predisponen a utilizar el juego como una vía de escape a sus problemas, tanto de estado de ánimo como de ansiedad, búsqueda de sensaciones, ocupación del tiempo u otro tipo de adicciones.

### 2.3.2. Adicción a los juegos de red

El caso de los juegos de video, ha sido trascendental el exponencial cambio del estilo de vida, la evolución y el aumento de la tecnología en todos los ámbitos, lo que ha conducido más a los niños a relacionarse con este tipo de pasatiempo, dejando a un lado otras formas de diversión, actividades con la familia, responsabilidades, etc. Rodríguez y Torres (2012).

En la actualidad, muchos niños utilizan a los juegos de video como mecanismos de escape, ante dificultades familiares o en la escuela, lo que genera una serie problemática en su desarrollo adecuado ya que confunde

la realidad con la fantasía. La adolescencia es una etapa del proceso de crecimiento y desarrollo personal, donde ocurren todo tipo de cambios a nivel físico, emocional y psicológico, que a su vez afectan a cada una de las instituciones en las que el adolescente se mueve tales como: la familia, la escuela y la sociedad. Cada una de estas transiciones trae consigo ansiedades, miedos y expectativas que depositan en ellos los que están a su alrededor (familia, docentes y amigos) y en aras de buscar evadir situaciones que les generan malestar adoptan conductas que parecen inofensivas pero que a la larga pueden tener repercusiones negativas en la persona y en su núcleo de relación primaria como lo es la familia.

Si bien es cierto que el adolescente con dificultades de juego patológico, siente la excitación que le produce el juego tomándolo como el objetivo principal de su goce, también lo es, que se convierte en una opción para cubrir sus carencias; paradójicamente lo que se busca cubrir con el juego tiende a deteriorarse también con el mismo, pues el vínculo afectivo desmejora con la cantidad de tiempo que se invierte en el mismo, además tienden a ser personas impulsivas, con un grado elevado de ansiedad, cambiantes en su personalidad y poco tolerantes en el trato con la familia ante las dificultades que se presentan. Además de la gran afectación emocional que trae consigo cada fracaso y de cada una de las de las transiciones propias de él; pues se ve afectado el rendimiento escolar, desinterés por las clases, mostrando ansiedad por otro tipo de

conocimientos en relación a los juegos y en muchos casos el adolescente es incapaz de resistir los impulsos de jugar y apostar;

“psicológicamente, el juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor, o al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre, traduciendo a si una inconformidad con la realidad” (Cruz, 2004).

### **2.3.3. Factores predisponentes de ludopatía**

Estos factores incrementan las probabilidades de que desarrolle ludopatía compulsiva. Informe al médico si presenta alguno de los siguientes factores de riesgo:

- ❖ Sexo: masculino.
- ❖ Antecedentes familiares de problemas de juego.
- ❖ Antecedentes familiares de trastorno de personalidad antisocial.
- ❖ Trastornos del estado de ánimo.
- ❖ Trastornos de la personalidad.
- ❖ Consumo de sustancias o juego con apuestas a una edad joven.
- ❖ Determinados rasgos, tales como ser competitivo, ser inquieto y aburrirse con facilidad.

### **2.3.4. Sintomatología de la adicción por los juegos de red**

El niño o adolescente parece estar en trance cuando juega, tenso, con mandíbulas apretadas y los ojos fijos en el monitor.

- ❖ Ansiedad constante incluso ataque de pánico.
- ❖ No responde cuando se le llama y pierde interés por otras actividades propias de su edad o a las que usualmente practicaba, hasta llegar a grado de no comer.
- ❖ Trastornos del sueño, insomnio y pesadillas.
- ❖ Mayor distanciamiento de la familia y amigos.
- ❖ No habla de otra cosa que no sean los juegos de video.
- ❖ Puede asumir las características de un personaje de los juegos o intentar llevar la aventura a la realidad.
- ❖ Problemas con los estudios.
- ❖ No respeta de ninguna manera los horarios estipulados

## 2.4. Hipótesis de la Investigación

### 2.4.1. Hipótesis General:

La dinámica familiar a través de la comunicación, los roles y la tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani, 2017.

### 2.4.2. Hipótesis específicas.

- La comunicación familiar se relaciona significativamente con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani.

- La tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani.
- Los roles familiares se relacionan significativamente en la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani.

### III. MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. Enfoque y método de investigación

##### 3.1.1. Enfoque de Investigación

Investigación de enfoque cuantitativo, enfatiza la relación entre variables, donde parte del marco teórico para conocer la realidad y así deducir a través del razonamiento lógico.

##### 3.1.2. Metodología de Investigación

En la presente investigación se desarrolló el método Hipotético – Deductivo, ya que planteamos una hipótesis para explicar un fenómeno y con ello verificar o comprobar la veracidad del estudio planteado, a su vez este método combina lo racional con la observación de la realidad.

#### 3.2. Tipo y diseño de investigación

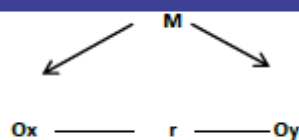
##### 3.2.1. Tipo de investigación

El tipo de estudio de la investigación es Correlacional, porque se busca medir el grado de relación que existe entre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía de los estudiantes.

##### 3.2.2. Diseño de investigación

El diseño utilizado en la presente investigación responde al diseño no experimental – transversal

Se aplicará el tipo de diseño Transversal Correlacional. Las variables intervinientes se interrelacionan bajo el siguiente esquema:

**DONDE:**

M = Representa la muestra de estudio.

Ox = Representa los datos de las dimensiones de la variable dinámica familiar.

Oy = Representa los datos de la predisposición a la ludopatía de los estudiantes del Colegio Gaona Cisneros.

r = Indica el grado de relación entre ambas variables.

**3.3. Población y muestra****3.3.1. Población**

La población general con la que se trabajó esta investigación estuvo conformada por 281 estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani, 2017.

**3.3.2. Muestra**

La muestra de la investigación está constituida por 116, la muestra se halló por el método muestreo aleatorio simple, donde cada elemento de la población tiene una probabilidad conocida para ser incluida dentro de la muestra, considerando lo siguiente:

N = 281 = Tamaño de la población

P = 0,50 = probabilidad favorable inicial

Q = 0,50 = probabilidad desfavorable inicial

$\alpha = 0,05$  = nivel de significancia

$Z = 1,96 = Z_{\alpha/2} = Z_{0.05/2} = 1.96$  (Z de distr. Normal 2 colas)

$e = 0,14$  = error planteado para la proporción P

$E = 0,07$   $E = e \cdot P =$  (error de la muestra) = 7%

**i) Primera aproximación:**

$$n_0 = \frac{(Z)^2(P)(Q)}{(E)^2}$$

$$n_0 = \frac{(Z)^2(P)(Q)}{(E)^2} = \frac{(1,96)^2(0,50)(0,50)}{(0,07)^2} = 196$$

**ii)** Si  $(n_0/N) \geq \alpha$  Entonces se corrige el tamaño de la muestra utilizando la siguiente formula. En caso contrario la muestra final queda como  $n_0$

Como  $196/281 = 0.697508897 > \alpha = 0,05$ ,

Entonces se procede a corregir la muestra:

$$n = \frac{n_0}{1 + \frac{(n_0 - 1)}{N}} = \frac{196}{1 + \frac{(196 - 1)}{281}} = 115.7058824 = 116$$

**iii)** Finalmente el tamaño de muestra final es  $n = 116$  unidades de observación.



PRIMERO	M	14
	H	11
SEGUNDO	M	12
	H	12
TERCERO	M	9
	H	16
CUARTO	M	9
	H	15
QUINTO	M	8
	H	10
Sub Total	M	52
	H	64
TOTAL		116

Luego para cada grado se realiza una afijación proporcional la que quedaría de la siguiente manera:

### 3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Para esta investigación se utilizó los siguientes procesos:

- **El cuestionario:** El cual se aplicó a los diferentes Grados y secciones de la Institución Educativa Gaona Cisneros de Sicuani
- **Revisión bibliográfica:** Esta técnica nos permitió profundizar conocimientos acerca del tema, explicar las razones que han conducido o motivado la elección de un problema concreto, conocer el estado actual del tema (ideas, datos evidencias).

### 3.5. Procesamiento y análisis de datos

#### 3.5.1. Procesamiento de datos

Para el análisis de datos y verificación de la hipótesis fueron procesados

por el IBM SPSS Statistics 21.0 y MICROSOFT Excel.

### 3.5.2. Análisis de datos

Correlación de Pearson: Este indicador nos permitió medir la relación existente entre dos variables cuantitativas en estudio.

Los pasos a seguir para este tipo de pruebas de hipótesis son los siguientes:

#### Prueba de hipótesis.

- $H_0: \rho = 0$  La dinámica familiar a través de la comunicación, los roles y la tipología familiar no se relaciona significativamente con la predisposición ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017.
- $H_a: \rho \neq 0$  La dinámica familiar a través de la comunicación, los roles y la tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani, 2017.

### 3.5.3. Nivel de significancia.

Se puede usar un nivel significancia entre el 1 % y el 10 %, cuando no se precisa este nivel, se asume un nivel de significancia del 5 % ( $\alpha = 0,05$ )

Es el más recomendado y es equivalente a un 95% de nivel de confianza.

### 3.5.4. Prueba Estadística

Para la investigación con diseño correlacional, se utilizó la correlacional rectilínea de Pearson

Formula:

$$r = \frac{\sum_{i=1}^n X_i Y_i - \frac{\left(\sum_{i=1}^n X_i\right)\left(\sum_{i=1}^n Y_i\right)}{n}}{\sqrt{\sum_{i=1}^n X_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^n X_i\right)^2}{n}} \sqrt{\sum_{i=1}^n Y_i^2 - \frac{\left(\sum_{i=1}^n Y_i\right)^2}{n}}}$$

$$Z_c = \frac{r}{\sqrt{\frac{1-r^2}{n-2}}}$$

- Donde:
- $Z_c$  : Z calculada de la distribución normal.
  - $n$  : Tamaño de muestra.
  - $r$  : Coeficiente de correlación.
  - $Y$  : Variable dependiente.
  - $X$  : Variable independiente.

**TABLA**  
**NIVEL DE CORRELACIÓN DE PEARSON**

VALOR INTERMEDIO DE (0 Y1)	SIGNIFICADO
$0 = r < 0,20$	La correlación es muy baja
$0,20 = r < 0,40$	Existe una correlación baja
$0,40 = r < 0,70$	Existe una buena correlación positiva
$0,70 = r < 1,00$	Existe muy buena correlación positiva
$r = 1,00$	Existe una perfecta correlación positiva
$-1,0 = r < -0,70$	Existe muy buena correlación inversa
$r = -1,00$	Existe una perfecta correlación inversa

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Esta investigación tuvo como propósito determinar la relación entre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Gaona Cisneros de Sicuani. En la investigación se identificó que los elementos de la dinámica familiar como el tipo de comunicación familiar, roles familiares, tipología familiar se relacionan con la predisposición a la ludopatía precisando que los aspectos a considerar fueron el nivel de adicción y la frecuencia de horas al día y la frecuencia de los días de juego a la semana, intervienen en la adicción que presentan los estudiantes del colegio Gaona Cisneros.

Dentro de la elaboración de las tablas se muestra el cruce entre la variable independiente (dinámica familiar) y representada en las filas y la variable dependiente (predisposición a la ludopatía) representada en las columnas.

##### **4.1 Características de edad y género**

La característica de los estudiantes de la Institución Educativa Gaona Cisneros de la Ciudad de Sicuani de acuerdo de la edad y al género que pertenece cada estudiante.

**TABLA 1**  
**EDAD Y GÉNERO DE LOS ESTUDIANTES**

EDAD	GENERO					
	Masculino		Femenino		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%
10- 12 años	12	22,2	12	22,2	24	20,7
13-15 años	<b>33</b>	<b>53,2</b>	<b>23</b>	<b>42,6</b>	56	48,3
16-18 años	17	27,4	19	35,2	36	31,0
<b>TOTAL</b>	62	100	54	100	116	100

*FUENTE: Encuesta aplicada por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA – Puno, a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.*

En la tabla1, referida a la edad y sexo de los adolescentes de la los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017. Se aprecia que existe un mayor predominio de varones encuestados expresado en un 53.2% cuyas edades oscilan entre los 13 – 15 años, en el caso de las mujeres de la misma edad está representando por el 42.6%. Por otro lado en un porcentaje de 22.2% de los estudiantes tienen ambos sexos y oscilan entre las edades de 10 – 12 años.

#### 4.2. Características de grado de instrucción

La característica de los estudiantes de la Institución Educativa Gaona Cisneros de la Ciudad de Sicuani al grado de instrucción y al género al que pertenece cada estudiante.

**TABLA 2**  
**GRADO DE INSTRUCCIÓN Y GÉNERO DE LOS ESTUDIANTES**

GRADO DE INSTRUCCIÓN	GENERO					
	Masculino		Femenino		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%
Primero	13	21,0	15	27,8	31	48,8
Segundo	<b>16</b>	<b>25,8</b>	11	20,4	24	46,2
Tercero	14	22,6	8	14,8	22	19,0
Cuarto	9	14,5	12	22,2	21	18,1
Quinto	10	16,1	<b>8</b>	<b>14,8</b>	18	15,5
<b>Total</b>	62	100,0	54	100,0	116	100,0

*FUENTE: Encuesta aplicada por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA – Puno, a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani-2017.*

En la tabla 2, referido al grado de instrucción estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017, se observa que la gran mayoría de estudiantes varones cursan el segundo grados de educación secundaria representando por el 25.8%. Por otro lado el 14.8% representa a las estudiantes mujeres que cursan el quinto grado de educación secundaria.

#### **4.3. Dinámica Familiar y predisposición a la ludopatía**

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.

TABLA 3

**DINAMICA FAMILIAR: TIPO DE COMUNICACIÓN FAMILIAR Y LA FRECUENCIA DE HORAS QUE INGRESAN POR DÍA A LOS JUEGOS DE RED LOS ESTUDIANTES**

TIPO DE COMUNICACIÓN FAMILIAR	LA FRECUENCIA DE HORAS QUE INGRESAN POR DÍA A LOS JUEGOS DE RED								TOTAL	
	Media hora		1 - 2 horas		3 - 4 horas		5 horas		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Dañada	6	5,2	12	10,3	<b>59</b>	<b>50,9</b>	11	9,5	88	75,9
Desplazada	2	1,7	2	1,7	10	8,6	<b>1</b>	<b>0,9</b>	15	12,9
Directa	9	7,8	1	0,9	3	2,6	-	-	13	11,2
<b>TOTAL</b>	17	14,7	15	12,9	72	62,1	12	10,3	116	100,0

*FUENTE: Encuesta aplicada por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA – Puno, a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.*

En la tabla 3, se aprecia que el 50.9% de los estudiantes indican que el tipo de comunicación familiar que mantienen en sus hogares, es una comunicación dañada y la frecuencia con la que ingresan los juegos de Red es de 3 a 4 horas por día, la adicción a los juegos de red, lo cual indica que dentro la dinámica familiar la comunicación es uno de los ejes fundamentales donde se concentra la formación de cada integrante, entonces mientras más compleja, sea la comunicación en sus hogares, la predisposición a la ludopatía será más inclinada, buscando espacios agradables de refugio en el cual hallan una satisfacción emocional, con sus amigos de juego o del colegio, permitiendo en ellos un mejor estado de ánimo mientras dura el periodo de juego. Tal es así que en sus hogares la comunicación se presenta a través de insultos, reproches, los padres no se

manifiestan de manera afectiva, con cariño a sus hijos, en considerables ocasiones los padres no se encuentran en casa desarrollan otras actividades comerciales, ganaderas y agricultoras para dar el soporte económico que necesita un hogar.

Tal como lo manifiesta (Klein, 2014).

La dinámica familiar en los adolescentes se encuentra que la comunicación se rige por la presencia de espacios vacíos que la dificultan, tales como las discusiones, los gritos, las amenazas, la indiferencia y los insultos, entre otros; generando un desequilibrio en la familia. Consecuentemente, estas familias se caracterizan por no tener tolerancia frente al conflicto, por lo cual evitan su enfrentamiento, no aceptan la crítica y no toleran ni aceptar situaciones de crisis. Los conflictos no resueltos en la familia generan frustración y ahondan problemas de comunicación. Éstos facilitan comportamientos familiares violentos que infieren en las relaciones sociales, pautando conductas con distintos grados de problematicidad y violencia.

Con respecto a la frecuencia Castaños G. (2014) menciona:

Las personas con este problema se caracteriza por jugar durante un tiempo excesivo, más de 4 horas diarias y esta conducta que mantiene se vaya convirtiendo en una obsesión que va reportando graves consecuencias negativas (fracaso escolar, conflictos familiares).

Por otro lado 0.9% los estudiantes indican que el tipo de comunicación que se da en sus hogares es de tipo desplazada, sus padres no se relacionan directamente con sus hijos, siempre se encuentran un intermediario, pueden ser los hermanos tíos o los abuelos que viven en el mismo hogar y la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red es de 5 horas a más lo que nos indica que la comunicación es fundamental dentro del hogar.



Tal como lo indica Agudelo (2015) la comunicación es un punto crucial debido a que las relaciones familiares, están atravesadas por el intercambio de pensamientos, emociones y sentimientos entre las personas vinculadas al grupo familiar, y que son exteriorizadas a través de la acción y/o los leguajes verbales o no verbales.

#### 4.4. Comunicación familiar y predisposición a la Ludopatía.

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- 2017.

**TABLA 4**

**TIPO DE COMUNICACIÓN FAMILIAR Y LA FRECUENCIA DE DÍAS CON LA QUE INGRESAN POR SEMANA A JUEGOS DE RED LOS ESTUDIANTES**

TIPO DE COMUNICACIÓN FAMILIAR	FRECUENCIA DE DÍAS CON LA QUE INGRESAN POR SEMANA A LOS JUEGOS DE RED								TOTAL	
	1-2 días		2-3 días		3-4 días		7 días		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Dañada	13	11,2	9	7,8	<b>66</b>	<b>56,9</b>	-	-	88	75,9
Desplazada	-	-	-	-	<b>3</b>	<b>2,6</b>	12	10,3	15	12,9
Directa	-	-	-	-	-	-	13	11,2	13	11,2
<b>TOTAL</b>	13	11,2	9	7,8	69	59,5	25	21,6	116	100,0

*FUENTE:* Cuestionario aplicado por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

En la tabla 4, se aprecia que un 56.9% de los estudiantes encuestados indican que el tipo de comunicación que ejercen en su familia es de tipo dañada, es decir que sus padres tienen un trato pésimo, los estudiantes reciben constantes reproches, gritos, enojos, por lo tanto mientras exista este tipo de comunicación entre padres e hijos la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red es más constante es decir de 3 a 4 días a la semana se van a las cabinas de internet a jugar video juegos. Ello implica que ellos tienen una inclinación firme a los juegos de internet, y estos casos se debe a que no tienen una buena comunicación al contrario tienen una comunicación muy dañada, mala, pésima. Por lo que la predisposición a la ludopatía es un comportamiento que se caracteriza por la incapacidad de abstenerse y detenerse respecto al juego presentando una sensación creciente de excitación y tensión antes de ir a jugar y la experiencia placentera o de alivio en el mismo momento. Todos estos comportamientos generan en los adolescentes con predisposición a la ludopatía gradualmente una alteración en los diferentes aspectos de su vida.

Tal como menciona Ochoa U (2014).

La adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto, los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo. Es importante señalar que los adolescentes de hoy han encontrado en los salones de juego el lugar de encuentro y cita con sus amigos lo que acrecienta el acercamiento de dichos juegos.

También en la misma línea, el 2.6% de los estudiantes encuestados indican que su tipo de comunicación es desplazada, considerando que los padres de familia, no tienen la disposición de establecer una conversación con sus hijos y la frecuencia con la que asisten a los juegos de red es de 4 a 5 días durante la semana. La adicción al juego comienza con los videojuegos y cuanto más atractivo más adicción y el freno, si no lo ponen los padres, causará una conducta adictiva en el adolescente. La finalidad siempre es vencer y con ello empieza a formarse el ludópata, ganando y así sintiéndose bien pero pronto se da cuenta que ganar no es lo que verdaderamente importa, sino que lo que en realidad le estimula es jugar.

Tal como lo indica la Dr. Yactayo, A. (2015).

Señala en los últimos años se ha incrementado la cifra de pacientes que asisten con sus padres a tratar esta adicción, por lo que son sometidos a terapias grupales y familiares para revertir esta enfermedad. “Vemos con gran preocupación este incremento generado por una grave problemática familiar y social, los niños y adolescentes, son un grupo muy sensible y si los padres no les prestan atención y no les dan afecto, fácilmente pueden caer en adicciones no solo de tendencias ludópatas, si no también pueden caer en el alcohol, drogas y convertirse en delincuentes”, advirtió la especialista.

TABLA 5

**TIPO DE COMUNICACIÓN FAMILIAR Y EL NIVEL DE ADICCIÓN EN LOS ESTUDIANTES**

TIPO DE COMUNICACIÓN	NIVEL DE ADICCIÓN						TOTAL	
	Inquietud		Ansiedad		Interés		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Dañada	9	7,8	9	7,8	<b>70</b>	<b>60,3</b>	88	75,9
Desplazada	4	3,4	2	1,7	9	7,8	15	12,9
Directa	<b>1</b>	<b>0,9</b>	5	4,3	7	6,0	13	11,2
<b>TOTAL</b>	14	12,1	16	13,8	86	74,1	116	100,0

*FUENTE:* Cuestionario aplicado por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

En la tabla 5, se aprecia que el 60.3% de los estudiantes encuestados indican que el tipo de comunicación que actúan en sus hogares, es dañado, y el nivel de adicción por los juegos en red, se demuestran a través del gran interés que tienen por jugar los juegos de internet. Entonces se puede afirmar que la comunicación entre los miembros de la familia dentro de un hogar es de suma importancia, en cómo se desarrolla, asimismo que la conformación de las familias de estos estudiantes en su mayoría es monoparental, es decir que viven solo con una de sus padres y hermanos.

Las adicciones como la predisposición a la ludopatía son un síndrome constituido por un conjunto de signos y síntomas característicos. El origen de las mismas es multifactorial, entre los que podemos mencionar factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Estas; controlan los pensamientos y los comportamientos de las personas, que sólo desean conseguir o realizar la cosa deseada. Para satisfacer este deseo, los adictos pueden, distanciarse de sus seres queridos y poner en riesgo su propia integridad, ya que pierden noción de la realidad.

Tal como menciona Diez, A. Y Cols. 2010. Establece que un factor predisponente se debe a la respuesta de ansiedad, desde un punto de vista conductual, se caracteriza por ser una reacción excesiva o desproporcionada, involuntaria, irracional, persistente, no adaptativa y dependiente del contexto del individuo.

Asimismo, el 0.9% de los estudiantes encuestados indican que su tipo de comunicación en directa y el nivel de adicción con la que ellos se identifican es porque manifiestan el gran nivel de inquietud con respecto a los juegos de internet.

Al respecto Viveros, Edison y Arias, Luz Mery. (2006)

Señala lo que se refiere al rechazo, algunas señales pueden ser: excluir o abandonar, apelar a castigos muy severos, la crítica frecuente, el encierro, atencional desatención y comparar desfavorablemente con otros. Otras formas de rechazo son dar todo lo que la persona desea para tranquilizarla y librarse de ella, prometer que le amarán si es bueno.

La sobreprotección fomenta la dependencia excesiva en los hijos, no sólo respecto a los padres, sino también con otras personas, cultivando la falta de confianza en ellos mismos. Por su parte, el rechazo produce resentimiento, sentimientos de impotencia, frustraciones, modales nerviosos y hostilidad hacia otros, sobre todo hacia los menores y más débiles, propensos a caer en los problemas de la sociedad, como: alcoholismo, adicción a juegos de red, pandillaje.

También señaló el médico psiquiatra de EsSalud Vera C (2015).

“La adicción a los videojuegos en los dispositivos móviles es cada vez más precoz entre los menores. “Hemos notado que, en los casos relacionados a la dependencia a los videojuegos, la edad ha disminuido pasando de los 15 años a los 12

años”, Indiscutiblemente, la adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo.

#### 4.5. Tipología Familiar y predisposición a la Ludopatía

Comprobar la tipología familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani.

**TABLA 6**

#### **TIPOLOGIA FAMILIAR Y EL NIVEL DE ADICCION EN LOS ESTUDIANTES**

TIPOLOGÍA FAMILIAR	NIVEL DE ADICCIÓN						TOTAL	
	Inquietud		Ansiedad		Interés		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%		
Nuclear	9	7.8	2	1.7	-	-	11	9.5
Monoparental	-	-	10	8.6	<b>66</b>	<b>56.9</b>	74	65.5
Extensa	4	3.4	-	-	3	2.6	7	6.0
Reconstruida	<b>1</b>	<b>0.9</b>	12	10.4	9	7.7	22	19
<b>TOTAL</b>	14	12.1	24	20.7	78	67.2	116	100,0

*FUENTE:* Cuestionario aplicado por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

En la tabla 6, se aprecia que el 56.9 % de los estudiantes indican que la tipología familiar es monoparental y su nivel de adicción, se manifiesta en el gran interés que demuestran por jugar los juegos en red, por ello podemos afirmar que las familias, incompletas tienen una grande desventaja, se genera una cierta tensión con respecto al

afecto del padre y la madre, y los adolescentes no tienen el control efectivo en muchos casos, por lo tanto los adolescentes tienen ganas de juegos de red, sintiéndose más independientes de sus vidas a falta de algún progenitor dentro de su casa.

Tal como lo afirma Parillo (2014)

“dentro de los hogares de familias monoparentales es difícil proporcionar un ambiente estable, armonioso y tranquilo al adolescente, ya que se produce un cambio en su vida familiar que genera angustia, ansiedad, falta de confianza y comunicación en el interior de la familia, la desatención afectiva a los hijos, la falta de socialización y el alejamiento de los padres; muchos de estos problemas llegan a presentar los adolescentes en edad escolar, como una responsabilidad exclusiva del grupo familiar”. Entonces los comportamientos de los adolescentes van a repercutir en el bienestar y en el crecimiento físico psíquico y social del menor, por ello; las características y circunstancias propias de cada familia, influirán en ese desarrollo y bienestar.

También (Chouhy, 2010) Señala

“que las familias monoparentales generan ciertos efectos psicológicos negativos tanto en la madre (o el padre) y en los hijos. Los hijos presentan: sensación de abandono, mayor tensión psíquica y desaliento. Las familias en las que hay ausencia del padre, de la madre o de ambos, se constituye en una situación de riesgo para sus integrantes, en particular para los adolescentes ya que estos se encuentran en un periodo crítico de su desarrollo personal”

Así mismo Diez, A. Cols Y. 2010. “Establece que un factor predisponente se debe a la respuesta de ansiedad, desde un punto de vista conductual, se caracteriza por

ser una reacción excesiva o desproporcionada, involuntaria, irracional, persistente, no adaptativa y dependiente del contexto del individuo.”

Por otro lado, el 0.9% de los estudiantes encuestados indican que tienen un tipo de familia reconstituida y su nivel de adicción a los juegos de red lo manifiestan a través de la inquietud con la que desean ingresar al a jugar. Entonces si en casa no se encuentran un ambiente completo y estable, se producen grandes problemas, emocionales, afectivos, que conducen a los estudiantes a tener una curiosidad por tener espacios más despejados de su propia satisfacción, y uno de ellos son los juegos de red, como también el alcoholismo, pandillaje entre otras, que permite despejar su mente de los problemas de sus padres.

Tal como lo indica Goldner, Carrillo y Velázquez (2103).

La ludopatía, o juego patológico, se entienden como una adicción al juego de azar en donde la persona no puede poner en marcha ninguna habilidad para controlarla. De esta manera, la vida de una persona adicta se organiza dejando cualquier otro tipo de objetivo que no sea el juego, por lo que piensa, vive y actúa en función al él. El juego ha cambiado a través de los siglos: empezó como entretenimiento, simple diversión; sin embargo, hoy se considera un problema cuando se pierde el control sobre el impulso de jugar y cuando la vida de la persona gira en torno a esta conducta. Así, la adicción al juego, antes considerada una conducta propiamente masculina, ha perdido el género y la edad



TABLA 7

**TIPOLOGIA FAMILIAR Y LA FRECUENCIA DE HORAS CON LA QUE  
INGRESAN POR DIA A JUEGOS DE RED LOS ESTUDIANTES**

TIPOLOGÍA FAMILIAR	FRECUENCIA DE HORAS QUE INGRESAN POR DIA A LOS JUEGOS DE RED								TOTAL	
	Media hora		1 - 2 horas		3 - 4 horas		5 horas		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Nuclear	6	5,2	5	4,3	-	-	-	-	11	9,5
Monoparental	-	-	7	6,0	<b>59</b>	<b>50,9</b>	9	7,8	75	64,7
Extensa	2	1,7	2	1,7	1	0,9	2	1,7	7	6,0
Reconstruida	9	7,7	<b>1</b>	<b>0,9</b>	12	10,3	1	0,9	23	19,8
<b>TOTAL</b>	17	14,7	15	12,9	72	62,1	12	10,3	116	100,0

*FUENTE: Cuestionario aplicado por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.*

En la tabla N° 07, se aprecia que en un mayor porcentaje que representa al 50.9% de los estudiantes encuestados indican, que su tipología familiar es de carácter monoparental, y la frecuencia con la que ingresan a los juego en el internet es de 3 a 4 horas al día, dentro de este contexto las familias de los estudiantes son incompletas conformado con solo uno de los padres, esto trae consecuencias con el comportamiento liberal, propio de ellos, por la falta de control de parte de sus progenitores. La familia es el referente de vida de toda persona, donde todo ser humano establece los primeros vínculos afectivos y donde se forma la personalidad, los valores y los patrones de conducta del ser humano, la dinámica familiar será la guía que se tendrá para establecer las relaciones sociales con los demás y brindará las pautas que seguiremos luego con nuestras propias familias.

Tal como lo dice García. Constante, (2011)

“expresan que la familia funciona de acuerdo con su tipología estructural, y cuando la familia es uniparental, las reglas, los roles, la jerarquía y la comunicación se ajustan para mantener el funcionamiento y adecuarse a la nueva estructura. Es decir, cuando se produce un cambio, se modifica todo el sistema familiar en sus funciones, roles, actividades e interacciones”.

También si el adolescente pasa más de cuatro horas frente a la computadora, es un indicador que puede caer en la adicción. Los padres y madres deben estar vigilantes a ello y promoverles, más bien otro tipo de actividades relacionadas con el deporte, el arte o la música. Villanueva, A. (2014)

Por otro lado, el 0.9% de los estudiantes encuestados, indicaron que tienen una familia reconstituida y su nivel de frecuencia por ingresar a los juegos de red es de 2 a 3 horas al día, en ese sentido las familias después de una ruptura familiar, sufren una crisis emocional por que se genera problemas, malos entendidos, discusiones que inestabilidad a los estudiantes, ya que en algún momento el padre o la madre podría introducir a su familia otra pareja. Por lo tanto, los estudiantes están tan inclinados a ingresar a los juegos de red, ya que, para ellos, ocupar su mente en estas cabinas de internet es su mejor solución.

Tal como lo indica, Cabella, (2007)

“nos dice que estas situaciones se dan en familias donde se presenta la presencia de un padrastro o madrastra, generando relaciones interpersonales tensas y cargadas de indiferencia. Además, muchos jóvenes pertenecen a familias desacopladas o desligada

(Minuchin y Carlos Bromley señalan que en la mayoría de 'ciberadictos' provienen de familias disfuncionales, en las que hay problemas de comunicación y ausencia física o emocional de los padres”.

En cuanto Ernesto Guerrero L. (2014) indica si su hijo pasa más de 2 horas diarias quemando adrenalina a través de los videojuegos en la Internet, preocúpese porque puede perderlo. Así de grave es esta adicción, reconocida como una enfermedad desde hace 25 años por la comunidad científica mundial.

#### **4.6. Roles familiares y la predisposición a la Ludopatía.**

Determinar los roles familiares y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani.

Se considerando aquellas tablas relacionadas a los roles familiares; nivel de adicción; horas de juego al día. Los resultados obtenidos han sido recopilados de los cuestionarios que fueron aplicados a los estudiantes del colegio Gaona Cisneros de los diferentes grados.

TABLA 8

**ROLES QUE ASUME LOS ESTUDIANTES Y EL NIVEL DE ADICCIÓN DE  
LOS ESTUDIANTES**

ROLES QUE ASUME LOS ESTUDIANTES	NIVEL DE ADICCIÓN						TOTAL	
	Inquietud		Ansiedad		Interés			
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Tareas de autonomía personales	3	2,6	1	0,9	3	2,6	7	6,0
Tareas del hogar	3	2,6	4	3,4	7	6,0	14	12,1
Responsabilidades	1	0,9	2	1,7	66	56,9	69	59,5
Aseo y vestido	7	6,0	9	7,8	10	8,6	26	22,4
<b>TOTAL</b>	14	12,1	16	13,8	86	74,1	116	100,0

*FUENTE:* Cuestionario aplicado por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno a los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

En la tabla 8, se aprecia que el 56.9% de los estudiantes encuestados indican que, dentro de los roles familiares, que se establece dentro de la familia los estudiantes tienen asignado responsabilidades muy cargadas, y el nivel de adicción que demuestran por los juegos de internet, se representa en el bastante interés que muestran por ejercitar estos juegos. Los estudiantes tienen específicamente tareas y responsabilidades que los ubican en una función determinada, haciéndolos diferentes. Para que una familia pueda convivir de una manera adecuada y cada miembro debe conocer su rol y ponerlo en práctica. Sin embargo los padres de estos adolescentes le saturan en actividades de la casa que no están de acorde a su edad y sexo. En cuantos los estudiantes no conozcan cual son sus debilidades y no tengan claro que sobre sus responsabilidades dentro de su hogar y como estudiante será difícil que puedan diferenciar cuales son los errores que puedan estar cometiendo, entonces al no estar conscientes o no conocer bien sus roles y funciones como estudiante e hijo, podría conllevarlos a problemas de ludopatía,

deserción escolar, alcoholismo, drogadicción, pandillaje con consecuencias fatales para su vida personal.

Tal como lo afirma Quintero (2010)

“los roles son el conjunto de funciones, tareas, responsabilidades que se tienen al interior de la familia y que pueden ser de asignación cultural o mediática según la dinámica interna de la familia en la que se vive. Los roles permiten ordenar y estructurar muchas de las funciones que cumple cada individuo dentro del sistema familiar. Muchos de los roles son asignados desde las figuras de poder y van jerarquizándose”. Por lo tanto, podemos afirmar que la inexactitud de distribución de los roles o la falta de hacerles conocer a sus hijos y los pocos criterios para intercambiar designar las responsabilidades en cada uno de los miembros, da campo a que sus hijos no quieran cumplir con sus responsabilidades, y provoque espacios libres con mentiras para su diversión y distracción.

Con respecto al nivel de adicción. La psiquiatra Delia Hernández, directora de Fundar Colombia (2012) Estos juegos apasionan a niños y jóvenes porque cada jugador construye su personaje para involucrarse en el mundo del juego (cada jugador es un protagonista de la historia, lo que permite una inmersión total) y además las personas se relacionan en línea con miles de jugadores en el mundo. En estos juegos cada logro le da al jugador status o prestigio. Por eso la gente quiere más y más. En el mismo juego se construye una especie de gran red social donde el más valorado es el que más puntos tenga, o el que alcance un mayor nivel.

Por otro lado, en una cantidad más mínima que representa al 0.9% de los estudiantes indica que tienen tareas de autonomía personal y su nivel de adicción se muestra a

través de la ansiedad que tienen por jugar los juegos de red. En muchas familias desde que los hijos tienen uso de razón los padres le enseñan cuales son roles de acuerdo a su edad, que esto les permitirá ser más independientes que en su vida personal.

Las tareas de autonomía personal consiste en enseñarles a ser independientes, desde que son muy pequeños siempre hay algo que los niños pueden hacer solos. Si los padres hacen todo por los hijos y no les dejan hacer nada por ellos mismos, nunca van a saber qué actividades

TABLA 9

**ROLES QUE ASUME LOS ESTUDIANTES Y LA FRECUENCIA DE HORAS CON LA QUE INGRESAN POR DÍA A LOS JUEGOS DE RED LOS ESTUDIANTES**

ROLES QUE ASUME LOS ESTUDIANTES	FRECUENCIA DE HORAS DE INGRESO POR DÍA A LOS JUEGOS DE RED								TOTAL	
	Media hora		1 - 2 horas		3 - 4 horas		5 horas		N°	%
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%		
Tareas de autonomía personales	3	2,6	1	0,9	3	2,6	-	-	7	6,0
Tareas del hogar	3	2,6	4	3,4	7	6,0	-	-	14	12,1
Responsabilidad	6	5,2	<b>1</b>	<b>0,9</b>	<b>50</b>	<b>43,1</b>	12	10,3	69	59,5
Aseo y vestido	5	4,3	9	7,8	12	10,3	-	-	26	22,4
<b>TOTAL</b>	17	14,7	15	12,9	72	62,1	12	10,3	116	100,0

*FUENTE:* Cuestionario aplicado por la bachiller de la Facultad de Trabajo Social de la UNA-Puno a los estudiantes de la institución educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017

En la tabla 9, se aprecia que el 43.1% de los estudiantes encuestados indican que, dentro de los roles familiares, las responsabilidades son muy marcadas al tema de apoyo familiar dentro de sus familias y la frecuencia con la ingresan a los juegos de red es de 3

a 4 horas al día, podemos afirmar que los adolescentes al vivir una etapa de crisis de desarrollo, producto de la transición de la niñez a joven, al enfrentar problemas familiares, tratan de evadir estas situaciones adoptando conductas no asertivas en la búsqueda de salidas fáciles o formas de olvidarlos, accediendo al consumo del alcohol y drogas; así como la adicción a los juegos de red, que se consideran inofensivas como la ludopatía. Considerando que las adicciones surgen por problemas dentro de la familia (incomprensión, falta de comunicación, incumplir los roles de familia, golpes, maltrato intrafamiliar, rechazo, padrastros, abandono, falta de recursos económicos, dificultades escolares, pobreza absoluta y desamor), al sentir que no son queridos en los hogares, los adolescentes tienen la impresión de no ser escuchados o tomados en cuenta. El rol de la familia es el comportamiento esperado de una persona que adquiere un estatus en particular: un estatus es una serie de privilegios y obligaciones; y un rol es el desempeño de esta serie de privilegios.

Ahora bien, Gallegos (2012) indica los roles con respecto a la socialización secundaria implican asimilar y desempeñar otros papeles, habitualmente relacionados con la distribución del trabajo; significa entonces, que en la familia, los roles son esenciales porque ejercen la función de ordenadores y estabilizadores de la dinámica familiar, en tanto cada uno desempeña en sí misma roles tales como el cuidado, la seguridad, estabilidad y la transmisión de la cultura, los valores y los principios; a la vez genera lazos y vínculos entre sus participantes que permiten satisfacer las necesidades que se presentan en el diario vivir.

Asimismo, el 0.9% de los estudiantes encuestados indican que dentro de los roles familiares las responsabilidades son pesimamente planteadas y la frecuencia que

ingresan a los juegos de red es de 1 a 2 horas por día. Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía.

En se sentido Hernández, D (2012) “señala en la medida en que las horas de juego aumentan y la frecuencia el cerebro se va habituando a estos niveles altos de neurotransmisores en ciertas áreas y cada vez pide más. Busca mantener el mismo nivel. Es lo que hacen las drogas. Si lo que hace mantener ese nivel es una sustancia, la persona buscará consumirla. Si lo que asocia esta sensación de gratificación es una conducta como jugar, pues repite la conducta.”

Los adictos al videojuego, pueden pasar largas horas en sus computadoras sin importarles el tiempo, o si se alimentaron o asearon. Esa adicción puede llevarles a estados de fatiga, incomodidad y falla en su devenir cotidiano, manteniéndoles en tensión constante que los puede llevar a cuadros depresivos y/o de ansiedad, tal como lo señalan los especialistas en la salud mental de las personas.



## 4.7. PRUEBA DE LA HIPOTESIS GENERAL

**PRUEBA CORRELACIONAL DE LA DINÁMICA FAMILIAR Y  
LA PREDISPOSICIÓN A LA LUDOPATÍA EN LOS  
ESTUDIANTES**

<b>CORRELACIÓN DE PEARSON</b>			
		DINAMICA FAMILIAR	PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA
DINAMICA FAMILIAR	Correlación de Pearson	1	,721
	Sig. (bilateral)		,000
	N	116	116
PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA	Correlación de Pearson	,721	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	116	116

*FUENTE: Cuestionario aplicado a los estudiantes del I.E. Gaona Cisneros del distrito de Sicuani.*

**Conclusión:** Los resultados según el SPSS nos indican un valor del coeficiente de la correlación de Pearson igual a 0.721 el cual nos indica que existe una buena correlación positiva entre ambas variables a un nivel de significancia de 0.05 o 5% de error, en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

## 4.7.1. PRUEBA DE LA HIPOTESIS ESPECIFICA 1

**PRUEBA CORRELACIONAL DEL TIPO DE COMUNICACIÓN  
FAMILIAR Y LA PREDISPOSICIÓN A LA LUDOPATÍA EN LOS  
ESTUDIANTES**

<b>CORRELACIÓN DE PEARSON</b>			
		PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA	TIPO DE COMUNICACIÓN
TIPO DE COMUNICACIÓN	Correlación de Pearson	1	-,098
	Sig. (bilateral)		,000
	N	116	116
PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA	Correlación de Pearson	-,098	1
	Sig. (bilateral)	,295	
	N	116	116

*UENTE: Cuestionario aplicado a los estudiantes del I.E. Gaona Cisneros del distrito de Sicuani*

**Conclusión:** Los resultados según el SPSS nos indican un valor del coeficiente de correlación de Pearson igual a -0.098 lo cual nos indica que existe una perfecta correlación inversa entre ambas variables a un nivel de significancia de 0.05 o 5% del margen de error, en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

## 4.7.2. PRUEBA DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

**PRUEBA CORRELACIONAL DE LA TIPOLOGIA FAMILIAR Y LA  
PREDISPOSICIÓN A LA LUDOPATÍA EN LOS ESTUDIANTES**

<b>CORRELACIÓN DE PEARSON</b>			
		TIPOLOGIA FAMILIAR	PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA
TIPOLOGIA FAMILIAR	Correlación de Pearson	1	,262
	Sig. (bilateral)		,004
	N	116	116
PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA	Correlación de Pearson	,262	1
	Sig. (bilateral)	,004	
	N	116	116

*FUENTE: Cuestionario aplicado a los estudiantes del I.E. Gaona Cisneros del distrito de Sicuani*

**Conclusión:** Los resultados según el SPSS nos indican un valor del coeficiente correlación de Pearson igual a 0.262 el cual nos indica que existe una muy buena correlación positiva entre ambas variables a un nivel de significancia de 0.05 o 5% de error, en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

4.7.3. PRUEBA DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

**PRUEBA CORRELACIONAL DE LOS ROLES FAMILIARES Y LA PREDISPOSICIÓN A LA LUDOPATÍA EN LOS ESTUDIANTES**

<b>CORRELACION DE PEARSON</b>			
		<b>PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA</b>	<b>ROLES FAMILIARES</b>
<b>PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA</b>	Correlación de Pearson	1	,643
	Sig. (bilateral)		,000
	N	116	116
<b>ROLES FAMILIARES</b>	Correlación de Pearson	,643	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	116	116

*FUENTE: Cuestionario aplicado a los estudiantes del I.E. Gaona Cisneros del distrito de Sicuani.*

**Conclusión:** Los resultados según el SPSS nos indican un valor del coeficiente de correlación de Pearson es igual a 0.643 el cual nos indica que existe una muy buena correlación positiva entre ambas variables a un nivel de significancia de 0.05 o 5% de error, en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros, Sicuani- 2017.

## CONCLUSIONES

**Primera:** 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. 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.

**Cuarta.** Se concluye que los roles familiares, que se muestra en la responsabilidades que tiene los estudiantes dentro de sus hogar y la frecuencia con la que ingresan a los juegos de red es de 3 a 4 horas por día, en un porcentaje de 43.1%; se relacionan entre ambas variables. Que se demuestra mediante la correlación de Pearson igual a 0,643 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.

## RECOMENDACIONES

- A la Región de Educación UGEL de la provincia de Canchis, y a la municipalidad provincial, implementar políticas educativas sobre temas de familia, (dinámica familiar, roles familiares, etc.), considerando que en el contexto actual la constitución de la familia ha cambiado, por lo tanto las instituciones antes mencionadas tienen que tomar más interés, a estas problemáticas que generan tremendos problemas sociales en los adolescentes en esta etapa vulnerable como: a la adicción a los juegos de internet, pandillaje, alcoholismo, las cuales son propensas a inclinarse los adolescentes.
- A la I.E. Secundaria “Gaona Cisneros” docentes y administrativos, les recomiendo que puedan detectar y focalizar a los estudiantes con inclinación a la predisposición de la ludopatía a través de diferentes estrategias, para luego intervenir con acciones que puedan frenar como: círculo de estudios, reforzamiento académico. Así mismo implementar programas sociales desde el Trabajo Social, la función de la Promoción Social desarrollar escuela de padres con la inclusión de sus hijos, donde ambos puedan evaluar su situación educativa, conductual y social para que mantengan un seguimiento a las actividades extra curriculares como (trabajos en grupo, danza, banda de música y otras y en lo posible detectar si sus hijos tienen un gran interés a los juegos de internet que puede producir graves consecuencias.
- Finalmente la escuela profesional del Trabajo Social implementar estrategias y programas que permitan intervenir individualmente, familiar y colectiva, tema de gran impacto social como: la adicción a los juegos de red, alcoholismo, pandillaje y otros, que se considera como conductas peligrosas, que puede generar una dependencia de manera incontrolable. También desarrollar e implementar en los temas de investigación social.

## REFERENCIAS

- Astoray, E. (2012). *Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica "Perú BIRF - República de Bolivia" Villa El Salvador – 2012* Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Agudelo, E. (2005). *Descripción de la dinámica interna de las familias Monoparentales, simultáneas, extendidas y compuestas del municipio de Medellín, vinculadas al proyecto de prevención temprana de la agresión.* Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 3(1).
- Álvarez. (2011). *Estilos de relaciones familiares.* México.
- Becerra, N. (2011). *La ludopatía azota a la juventud limeña de 15 a 22 años en la actualidad.* 2011 Disponible en: <http://avance> No 4 del trabajo de investigación.
- Bellido, C. Día Mundial Del Juego. La Prensa. [Internet]. 2013 [citado el 15 octubre del 2017]. Disponible en: [www.prensa.com](http://www.prensa.com)%2Fimpreso%2 opinión %2Fdiamund7ial-juego-carlos-bellido.
- Bertalanffy, L. (1,989) “*Teoría General de Sistemas*”, México.
- Carrillo, J. (2010). [Citado el 15 de octubre del 2017]. Disponible en: F:\LUDOPATIA\Minsa Adicción a videojuegos se inicia desde los 7 años Perú 21 \_pe.mht
- Condori, Y. (2017). *Dinámica familiar y su influencia en las habilidades personales de los adolescentes de la Institución Educativa Secundaria del 4to y 5to “G.U.E. Las Mercedes” Juliaca – 2016.* Universidad Nacional del Altiplano- Puno. Recuperado de [URI: http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3653](http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/3653).
- [Cortez E. \(2012\) Colegio de enfermeras, los roles familiares. Recuperado de http://docenciaenenfermeria.blogspot.pe/2012/los-roles-familiares.html](http://docenciaenenfermeria.blogspot.pe/2012/los-roles-familiares.html)



- Duran, Lopera, Muñoz, Rojas. (2015). *Dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una institución educativa oficial del municipio de bello – Corporación Universitaria Minuto de Dios*.
- Diez, A. Cols, Y. (2010) congreso internacional comunicación 3.0. *España 2010*. [citado el 27 de abril del 2014]. Disponible en: [www.comunicacion3puntoO.com/cientifico@comunicacion3puntoO.com](http://www.comunicacion3puntoO.com/cientifico@comunicacion3puntoO.com)
- Frachia, N. (2015). “análisis de la dinámica familiar en adolescentes en conflictos con la ley desde un enfoque sistémico”. *Universidad república de Uruguay. Montevideo*. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/364>
- Gallegos, A. (2012). *Recuperación crítica de los conceptos de familia, dinámica familiar, y sus características. Universidad Católica del Norte*. No. 35, (febrero-mayo de 2012, Colombia), recuperado de: <http://revistavirtual.ucn.edu.com>.
- García, R., Constante, E. (2011). Revisión: las claves para el estudio de la familia monoparental en el contexto psicosocial. *Revista Fundesfam*.
- Herrera, P. (2000). *Rol de género y funcionamiento familiar. Revista Cubana de Medicina General Integral*, 16(6).
- Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, L. "Metodología de la investigación". *Interamericana. México 1994*.
- Jiménez, R. (2013). *Conceptualización y tratamiento terapéutico de un caso de ludopatía desde el análisis funcional y la terapia de aceptación y compromiso. Avances en Psicología Latinoamericana*, Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79928611011>
- Jelin, E. (1994). *Familia, crisis y después... En C. Wainerman, (comp.), (1994), Vivir en familia*. Buenos Aires: Losada.

- López, F. (2013). *El ABC de la Revolución Metodológica. Primera Edición, JHL. Caracas-República Bolivariana de Venezuela: Express*
- Ludopatía: Consultoria-Psicologica.Com. Ludus-Pathia: El portal del Juego Patológico En El Perú 2010. *Psicología: Un Blog De Psicología Para Todos*. [Citado el 21 de junio del 2014] disponible en: <Http://www.ludopatia.Consultoria-psicologica.com/internet.htm>
- Lumarnalo. Ludus-Pathia: El Portal Del Juego Patológico En El Perú. *Psicología: Un Blog De Psicología Para Todos*. [Revista Virtual]. 2009. Disponible en: <http://tupsicologo.blogspot.com/2009/09/ludopatia>.
- Luna, A. (2010). *La Predisposición al Juego*. [Citado el 17 de noviembre del 2017]. Disponible en: [f:\ludopatia\la\\_predisposición.htm](f:\ludopatia\la_predisposición.htm)
- Martínez, I., Fuentes, M., Garcia, F., & Madrid, I. (2013). El estilo de socialización
- Mamani, R. (2015). *Clima familiar y habilidades sociales en los adolescentes del centro de desarrollo integral de la familia. Puno-Sicuani. Universidad Nacional del Altiplano- Puno*.
- 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*”. *Universidad Nacional del Altiplano- Puno*.
- Molina, A. (2012). *Influencia del Facebook en el bajo rendimiento académico de adolescentes comprendidos entre las edades de 13 a 15 años*". Guatemala. 2012. [citado el 10 de junio del 2014]. Pdf.
- Minuchin, S. (1982). *Familia y Terapia familiar. Buenos Aires. Familiar como factor de prevención o riesgo para el consumo de sustancias y otros problemas de conducta en los adolescentes españoles. Adicciones. 25(3), 235- 242.* <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.51>.
- Ochoa, U. (2014). *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I. E. Sagrado Corazón de Jesús Chota*.

Universidad Nacional de Cajamarca.  
<http://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/65>

- Quiroz, J. Valles, N. (2011) "*La adicción a la internet en los estudiantes de 12 a 18 años del colegio universitario "UTN" en el año lectivo 2009- 2010.*
- Peñuelas, R., & Marco, A. (2010). *Método de investigación diseño de Proyectos y desarrollo de tesis en Ciencias Administrativas, organizacionales y sociales. México Universidad Autónoma de Sinaloa.*
- 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 Ruiz Vásquez – Amarilis 2016. Universidad de Huánuco.* Recuperado de: <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/233>
- Quintero, Á. (2007). *Diccionario especializado en familia y género. Buenos Aires: Lumen Humanitas.*
- Rodríguez M, Torres, M. (2012) *las relaciones familiares y su influencia en las adicciones de los niños, niñas y adolescentes del barrio las pitas de la ciudad de Loja. Periodo 2009- 2010. Universidad Nacional de la Loja, facultad de psicología infantil y educación parvularia. Loja- Ecuador. 2010"*
- Santos, G., Pizzo, E. Saragossi, C. Clerici, G. Krauth, K. (2009). *La relación adulto-niño y las dinámicas familiares en una investigación sobre la recepción y apropiación de mensajes más mediados. Investigación y Desarrollo, 17(1), 2 - 25.*
- Torres, E. Ortega, P., Garrido Garduño, A. Reyes, A. (2008). *Dinámica familiar en familias con hijos e hijas. Revista Intercontinental de Psicología y Educación, 10(2), 31-56. Universidad Intercontinental. México.*
- Torres, K. (2015). *Relaciones familiares y desarrollo de habilidades sociales de los alumnos del 4to y 5to de la institución educativa secundaria JAE. Puno. Universidad Nacional del Altiplano- Puno.*
- Uparela, B. David, L, Matos, Y. (2011). *Módulo de dinámica familiar, Medellín.*

Viveros, E. Arias, L. (2014). *Dinámica interna de las familias con jefatura femenina y menores e conflicto con la ley penal: características internacionales. Medellín, fulam.*

#### WEBGRAFIA

<http://rpp.pe/lima/actualidad/adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia-661018>. Recuperado el 01 de abril de 2018.

<http://www.elpais.com.co/familia/peligrosa-adiccion-gamer-la-enfermedad-que-asusta-a-psicologos-y-padres-de.html>. Recuperado el 01 de abril de 2018.

<http://www.cedro.org.pe/drogasglobal/index.php/adicciones/dependencias-a-medios-virtuales/27-juegos-online>. Recuperado el 12 de Febrero 1 de 2018.

<http://www.essalud.gob.pe/ninos-adictos-a-videojuegos-desarrollarian-conductas-delincuenciales-como-el-robo/>. Recuperado el 12 de Febrero 1 de 2018.

# ANEXOS

## UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO - PUNO

## FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

## GUÍA DE ENCUESTA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DEL COLEGIO GAONA  
CISNEROS DE LA CIUDAD DE SICUANI – 2017.

Estimado estudiante, a continuación, tendrás que responder un cuestionario, cuyo objetivo es el de obtener información sobre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía, toda la información recabada es confidencial, se le agradece su apoyo y participación.

## I. DATOS GENERALES

Género : .....

Edad : .....

Grado : .....

## II. DINÁMICA FAMILIAR

- 2.1. ¿Cómo está conformada tu familia?
- (Papá, mamá y hermanos) familia nuclear
  - (Papá o mamá y hermanos) familia monoparental
  - (Papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos, primos, etc.) familia extensa
  - (Papá o mamá, hermanos, hermanastros) familia reconstruida
- 2.2. ¿Cuál es el tipo de comunicación que mantienen en tu familia?
- Dañada (mis padres mucho me gritan, regañan y me insultan).
  - Desplazada (en mi casa nadie conversa, no hay cariño ni afecto)
  - Directa (en mi familia siempre se ponen de acuerdo para cualquier actividad)
- 2.3. ¿Cuál de estos roles son los que te asignan en tu hogar?
- Tareas de autonomía personales
  - Tareas del hogar Casi nunca
  - Responsabilidad
  - Aseo y vestido
- 2.4. ¿En tu familia cada uno cumple con sus responsabilidades?
- Siempre
  - A veces
  - Casi nunca
  - Nunca
- 2.5. ¿Se distribuyen los trabajos en casa de manera que nadie trabaja más que el otro?
- Siempre
  - A veces
  - Casi nunca
  - Nunca

2.6. ¿Jugar en el internet te quita tiempo de tus obligaciones familiares en casa?  
a) Si  
b) No

2.7. ¿Cuándo tienes problemas que haces para resolverlo?  
a) Nada, espero que se resuelva solo  
b) Me dedico a jugar para olvidarlo  
c) Lo comento con mis padres  
d) Lo afronto yo solo  
e) Lo oculto

### III. PREDISPOSICIÓN A LA LUDOPATÍA.

3.1. ¿Cuál es la frecuencia con la que te vas a jugar?  
a) Siempre  
b) A veces  
c) Nunca

3.2. ¿Has jugado los llamados videojuegos por internet por lo menos una vez?  
a) Una vez  
b) Dos veces  
c) Siempre  
d) Nunca

3.3. ¿Cuántas veces por semana te pasas jugando en el internet?  
a) Una vez por semana  
b) 2 a 3 días por semana  
c) 4 a 5 días por semana  
d) Más de 5 días por semana

3.4. ¿Juegas solo o acompañado  
a) Solo  
b) Con amigos  
c) Con mis hermanos  
d) Con mis compañeros

3.5. ¿Has hecho nuevos amigos a través de juego?  
a) Si  
b) No

3.6. ¿Manifiestas un gran interés en los juegos en internet?  
a) Sí, me agrada mucho  
b) A veces, me agrada  
c) No, me interesa

3.7. ¿Has dejado de comunicarte con tus padres por irte a jugar al internet?  
a) Sí  
b) A veces  
c) Nunca

- 3.8. ¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?
- Siempre
  - A veces
  - Nunca
- 3.9. ¿Has mentido a tus padres para que te vaya a jugar al internet?
- Siempre
  - A veces
  - Nunca
- 3.10. ¿Cuántas horas al día juegas en el internet?
- Media hora al día
  - 1 a 2 horas al día
  - 3 a 4 horas al día
  - Más de 5 horas al día
- 3.11. ¿Cuándo pierdes sientes que tienes que volver a jugar para ganar?
- Siempre
  - A veces
  - Nunca
- 3.12. ¿Buscas lugares alejados de tu casa para irte a jugar al internet?
- Siempre
  - A veces
  - Nunca
- 3.13. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?
- SI
  - NO
- ¿Porque?.....
- 3.14. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo y te tranquilizas?
- Si
  - No
- 3.15. ¿Cuáles son tus juegos preferido de internet?
- Dota. - guerras
  - Warcraft - peleas
  - Counter - acción
  - Otros juegos.....



MATRIZ DE INVESTIGACIÓN

**TITULO: “LA DINÁMICA FAMILIAR Y SU RELACIÓN CON LA PREDISPOSICIÓN A LA LUDOPATÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SECUNDARIA GAONA CISNEROS DE LA CIUDAD DE SICUANI- 2017”**

PROBLEMAS		OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	
ESPECÍFICOS		ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	VARIABLES	INDICADORES
<p>Cuál es la relación que existe entre la dinámica familiar y la predisposición a la ludopatía de los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros de Sicuani – 2017</p>	<p>- 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</p>	<p>- La dinámica familiar a través de la comunicación, los roles y la tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani, 2017.</p>	<p><b>. V.I.</b> <b>DINAMICA FAMILIAR</b></p>	<p>Comunicación familiar</p>	<p>- Bloqueada - Dañada - Desplazada</p>
<p>Cuál es la relación que existe entre la tipología familiar y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani?</p>	<p>- 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. - 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.</p>	<p>- La comunicación familiar se relaciona significativamente con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros - Sicuani. - Los roles familiares se relacionan significativamente en la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros de la Ciudad de- Sicuani. - La tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros de la Ciudad de- Sicuani.</p>		<p>Roles que asume la familia</p>	<p>- Tareas de autonomía personales - Tareas del hogar - Responsabilidades - Aseo y vestido</p>
<p>Cuál es la relación que existe entre la comunicación familiar y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani?</p>	<p>- 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.</p>	<p>- La tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros de la Ciudad de- Sicuani.</p>	<p><b>. V.D</b> <b>PREDISPOSICION A LA LUDOPATIA</b></p>	<p>Frecuencia de horas</p>	<p>- Medio hora - 2- 3 horas - 3- 4 horas - 5 horas</p>
<p>Cuál es la relación que existe entre la comunicación familiar y la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani?</p>	<p>- 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.</p>	<p>- La tipología familiar se relaciona significativamente con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros de la Ciudad de- Sicuani.</p>		<p>Nivel de adición</p>	<p>- Un día - 2- 3 días - 3- 4 días - 5 días</p>