



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL
DE ENFERMERÍA



**“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.”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN ENFERMERÍA**

TESISTA:

Bach. PONCE CASTAÑEDA, Dánica Liseth

ASESORA:

Dra. RODRÍGUEZ DE LOMBARDI, Gladys Liliana

HUÁNUCO - PERÚ
DICIEMBRE, 2016

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ENFERMERÍA



**“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 HUANUCO



FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ENFERMERÍA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 10:00 horas del día 20 del mes de diciembre del año dos mil dieciséis, en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Salud en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

- | | |
|---------------------------------------|------------|
| • Mg. Celia Dorila Salazar De Martel | Presidenta |
| • Lic. Enf. Diana Karina Palma Lozano | Secretaria |
| • Lic. Enf. Bertha Serna Román | Vocal |

Nombrados mediante Resolución N°2141-2016-D-FCS-UDH, para evaluar la Tesis intitulado: "FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y SU RELACIÓN CON LA LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUÍZ VÁSQUEZ - AMARILIS, 2016", presentada por la Bachiller en Enfermería Srta. Dánica Lisseth PONCE CASTAÑEDA, para optar el Título Profesional de Licenciada en Enfermería.

Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas, procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a) aprobado por unanimidad con el calificativo cuantitativo de trece y cualitativo de suficiente.

Siendo las 11:30 horas del día 20 del mes de diciembre del año 2016, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.


PRESIDENTA


SECRETARIA


VOCAL

DEDICATORIA

A ti Dios mío, que me diste la oportunidad de seguir hasta ahora, por darme una familia maravillosa y rodearme de personas que me aprecian.

Con mucho cariño a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento; gracias por todo papá y mamá por darme una profesión para mi futuro y por creer en mí, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado apoyándome y brindándome todo su amor; por todo esto les agradezco de todo corazón.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a quienes con su ayuda, apoyo y comprensión me alentaron a lograr este objetivo:

- ❖ A Dios, por permitirme ser parte de este mundo y por hacerme saber que a pesar de las adversidades siempre existe un nuevo día, para salir adelante y ser mejor cada día.
- ❖ A mis padres, por darme la vida y por apoyarme, en tu momento, brindándome su apoyo y comprensión e inculcándome siempre el deseo de superación hasta conseguir un noble anhelo: ser profesional.
- ❖ A mis hermanos, quienes me apoyan a seguir adelante y poder alcanzar mis metas.
- ❖ A la Dra. Gladys Liliana Rodríguez de Lombardi, por el asesoramiento continuo a lo largo del desarrollo del presente estudio.
- ❖ Al director y docentes de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, por brindarme su apoyo en la ejecución del presente estudio..
- ❖ A los adolescentes que participaron en el presente estudio, por brindarme su tiempo y contestar con calidez las preguntas planteadas en el estudio de investigación.
- ❖ Al Lic. Carlos Eduardo Meza Malpartida, por las recomendaciones metodológicas brindadas en la elaboración, ejecución y presentación del presente trabajo de investigación
- ❖ A todas aquellas personas que me brindaron su apoyo y permitieron la realización del presente proyecto de investigación.

RESUMEN

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.

Métodos: Se realizó un estudio analítico con diseño correlacional en 66 adolescentes, utilizando la escala de funcionamiento familiar de Olson, y un cuestionario de juego patológico modificado en la recolección de los datos. En el análisis inferencial se utilizó la prueba de Chi cuadrado de Pearson con una significancia de $p \leq 0,05$.

Resultados: El 72,7% de adolescentes proviene de familias funcionales y el 27,3% de familias disfuncionales; 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.

Palabras clave: *Funcionamiento familiar, Ludopatía, adolescentes.*

ABSTRACT

General objective: To determine the relation that exists between the familiar functioning and the ludopatía in the teenagers of the third degree of secondary education of the Educational Institution Julio Armando Ruiz Vásquez - Amaryllis 2016.

Methods: An analytical study was realized by design correlacional in 66 teenagers, using the scale of Olson's familiar functioning, and a questionnaire of pathological game modified in the compilation of the information. In the analysis inferencial there was in use the test of Pearson's square Chi with a significancia of $p \leq 0,05$.

Results: 72,7 % of teenagers comes from functional families and 27,3 % of disfunctional families; with regard to the ludopatía, 48,3 % had ludopatía moderated, 28,8 % presented ludopatía fall and 22,7 % had ludopatía discharge. On having analyzed the relation between the variables one found significant relation between the familiar functioning and the ludopatía in the teenagers [$X^2 = 16,847$ and $p = 0,000$], likewise one found relation between the familiar cohesion and the ludopatía in the teenagers [$X^2 = 12,012$ and $p = 0,002$]; also one found relation between the familiar adaptability and the ludopatía in the teenagers [$X^2 = 6,372$; $p = 0,041$]. On the other hand, one did not find relation between the familiar communication and the ludopatía in teenagers [$X^2 = 5,734$ and $p = 0,057$].

Conclusions: The familiar functioning relates to the ludopatía in the teenagers of the third degree of secondary education of the Educational Institution Julio Armando Ruiz Vásquez.

Keywords: *Familiar functioning, Ludopatía, teenagers.*

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la industria de los videojuegos y juegos en línea ha crecido de manera desmedida, lo cual se está convirtiendo en un problema perjudicial para la sociedad, ya que esta invasión de juegos influye muchos en los adolescentes, convirtiéndose en un factor predisponente para la presencia de ludopatía en este grupo etéreo¹.

Los adolescentes, al vivir en una etapa de crisis de desarrollo producto de la niñez a la adultez joven, enfrentan diversos problemas familiares, los cuales tratan de evadir estos problemas adoptando conductas no asertivas en la búsqueda de salidas fáciles o formas de olvidarlos, accediendo al consumo del alcohol y drogas; así como otras adicciones que se consideran inofensivas como la ludopatía²

Por ello, el presente estudio titulado “Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016”, se realiza con el objetivo de determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio; con el objetivo de que los resultados del estudio permitan no solo proporcionar información actualizada a la institución educativa, y a los profesionales de la salud del Centro de Salud Carlos Showing Ferrari; sino establecer las coordinaciones respectivas entre el sector salud y educación a fin de que a partir del análisis y reflexión de la situación encontrada, se pueda promover la formulación de programas de educación para la salud dirigida a los grupos de riesgo, así como a la familia y comunidad en general sobre la promoción de

estilos de vida saludables, la prevención de conductas adictivas en adolescentes contribuyendo al mejoramiento de su calidad de vida, en al ámbito personal y familiar.

En este sentido, el estudio se organizó en cinco capítulos. El primer capítulo comprende el problema, la justificación y los objetivos del estudio, de igual modo se consideran la hipótesis y las variables en estudio.

En el segundo capítulo se presenta el marco teórico, el cual incluye los antecedentes del problema de investigación, las bases teóricas para el sustento de dicho tema y las definiciones conceptuales.

El tercer capítulo está compuesto por la metodología de la investigación, como tipo de estudio, método de estudio, población y muestra, las técnicas de recolección y análisis de datos.

En el cuarto capítulo se presenta los resultados de la investigación con su respectiva comprobación de hipótesis y en el último y quinto capítulo se muestra la discusión de los resultados. Posteriormente se presentan las conclusiones y las recomendaciones. También se incluyen las referencias bibliográficas y los anexos.

La autora

INDICE GENERAL DEL CONTENIDO

	Pág.
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	V
ABSTRACT	Vi
INTRODUCCION	Vii

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema	01
1.2. Formulación del problema	05
1.2.1. Problema general	05
1.2.2. Problemas específicos	05
1.3. Objetivos	06
1.3.1. Objetivo general	06
1.3.2. Objetivos específicos	06
1.4. Hipótesis	07
1.4.1. Hipótesis general	07
1.4.2. Hipótesis específicas	07
1.5. Variables	08
1.6. Operacionalización de las variables	09
1.7. Justificación del estudio	11
1.7.1. A nivel teórico	11
1.7.2. A nivel práctico	11
1.7.3. A nivel metodológico	12

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de investigación	13
2.2 Bases teóricas	20
2.2.1. Modelo Circumplejo de Funcionamiento Familiar de David Olson	20

2.2.2. Teoría del Aprendizaje Social	21
2.2.3. Modelo de Promoción de la Salud	22
2.3 Bases conceptuales	23
2.3.1. Generalidades sobre la familia	23
2.3.2. Funciones de la familia	25
2.3.3. Definición de funcionamiento familiar	26
2.3.4. Dimensiones de funcionamiento familiar	30
2.3.4.1. Cohesión Familiar	30
2.3.4.2. Adaptabilidad Familiar	32
2.3.4.3. Comunicación Familiar	33
2.3.5. Generalidades sobre la ludopatía	33
2.3.6. Epidemiología de la ludopatía	35
2.3.7. Criterios diagnósticos de la ludopatía	35
2.3.8. Proceso de adopción de la ludopatía	36
2.3.9. Factores predisponentes para la ludopatía	39
2.3.10. Complicaciones de la ludopatía	39
2.3.11. Generalidades sobre la adolescencia	40
2.3.12. Etapas de las adolescencia	40
2.3.13. Funcionamiento familiar y adolescencia	41
2.3.14. Ludopatía en adolescentes	41
2.4 Definición de términos operacionales	42

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de estudio	44
3.2 Diseño de estudio	45
3.3 Población	45
3.3.1. Características generales de la población	46
3.3.2. Ubicación de la población en espacio y tiempo	47
3.4 Muestra y muestreo	47
3.4.1. Unidad de análisis	47
3.4.2. Unidad de muestreo	47

3.4.3. Marco muestral	47
3.4.4. Población muestral	47
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
3.6 Validación de los instrumentos de recolección de datos	51
3.7 Procedimientos de recolección de datos	53
3.8 Elaboración de datos	54
3.9 Análisis e interpretación de datos	55
3.10 Aspectos éticos de la investigación	56

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados Descriptivos	58
4.2. Resultados Inferenciales	77

CAPÍTULO V

5. DISCUSION

5.1. Discusión de resultados	81
Conclusiones	84
Recomendaciones	85
Referencias Bibliográficas	87

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 01. Edad de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	58
Tabla 02. Género de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	59
Tabla 03. Lugar de procedencia de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	60
Tabla 04. Religión de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	61
Tabla 05. Condición de estudio y trabajo en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	62
Tabla 06. Personas con quienes viven los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	63
Tabla 07. Ocupación de los padres de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	64
Tabla 08. Ocupación de las madres de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	65
Tabla 09. Funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	66

Tabla 10.	Funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	67
Tabla 11.	Funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	68
Tabla 12.	Funcionamiento familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	69
Tabla 13.	Tipos de juego en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	70
Tabla 14.	Edad de inicio de juego en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	71
Tabla 15.	Horas de juego diario en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	72
Tabla 16.	Necesidad de jugar en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	73
Tabla 17.	Frecuencia de juego en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	74
Tabla 18.	Cantidad de dinero que gastan en el juego los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	75

Tabla 19.	Nivel de ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	76
Tabla 20.	Relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	77
Tabla 21.	Relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	78
Tabla 22.	Relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.	79
Tabla 23.	Relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016	80

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Guía de entrevista de características generales	94
Anexo 2. Escala de funcionamiento familiar de Olson (Faces III) Modificado	96
Anexo 3. Cuestionario de juego patológico de South Oaks Modificado	99
Anexo 4. Consentimiento informado.	102
Anexo 5. Asentimiento informado.	105
Anexo 6. Informe de trabajo de campo	106
Anexo 7. Base de datos de informe de investigación	112
Anexo 8. Constancias de validación	115
Anexo 9. Matriz de consistencia	119

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

La adolescencia es una etapa del desarrollo del ser humano, donde se suelen generar problemas de comportamiento en el ámbito escolar, familiar o en las interacciones sociales³. En esta etapa, los adolescentes están expuestos a diversos problemas como la ludopatía, presencia de enfermedades de transmisión sexual, consumo de alcohol y drogas, embarazos no deseados entre otros⁴.

El uso del internet se ha convertido en una herramienta necesaria para el estudio; sin embargo, resulta preocupante que con el uso de esta red, se ha abierto una nueva puerta de entrada hacia los juegos de azar y las apuestas, exponiendo al adolescente a diversos problemas derivados del uso inadecuado e indiscriminado de esta nueva herramienta tecnológica⁵.

En los últimos años, los reportes periodísticos relatan casos de uso excesivo de los juegos en red por parte de adolescentes, a los cuales dedican gran parte de su tiempo en deterioro de otras actividades mucho más significativas⁶. Según una encuesta realizada por la empresa Apoyo, los adolescentes son los que tienen mayor acceso a Internet, utilizándola como herramienta de distracción, estudio

o investigación; sin embargo cuando su uso se hace excesivo puede ocasionar serios trastornos en la salud mental como las adicciones, destacándose dentro de estas, la ludopatía⁷.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS), constituyéndose en una adicción por la cual un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa para su salud⁸.

La ludopatía se está expandiendo entre los adolescentes en forma alarmante, debido al uso inadecuado y excesivo de las nuevas tecnologías, pues a través de este medio más personas pueden jugar en línea sin tener que moverse de la casa, desencadenando una serie de conductas adictivas⁹. Una vez que se desarrolla la ludopatía, los adolescentes van cambiando sus conductas; se pasan muchas horas encerrados, jugando compulsivamente, dando pie a una adicción, que ocasiona el distanciamiento con la familia, abandono de los estudios, y el desarrollo de agresividad y violencia¹⁰.

En España la prevalencia de ludopatía oscila entre el 2% y 3% de la población¹¹; y entre el 1,5% hasta 11,2% en la población adulta de Estados Unidos y Canadá¹². En el Perú, en los hospitales psiquiátricos la demanda es cada vez mayor. En el Hospital Larco Herrera, de 12 pacientes, uno o dos presentan ludopatía; las condiciones en las que llegan al tratamiento implican cuadros graves, pues la mayoría presentan por mucho tiempo esta adicción, e incluso están involucrados en el consumo de alcohol, marihuana, cocaína, tabaco, entre otras sustancias nocivas¹³.

Al respecto, el Instituto Nacional de Salud Mental (INSM) calcula que el 5% de la población de Lima tiene complicaciones asociadas a la ludopatía¹⁴. Según cifras del Seguro Social de Salud (ESSALUD), la ludopatía crece a un ritmo de 33% cada año. En el primer semestre del 2015, la entidad ha diagnosticado 72 casos; en el 2014 fueron 20 y en el 2013, se presentaron 30 casos de ludopatía¹⁵.

Frente a este contexto, la familia cumple una función fundamental en la aparición de conductas desadaptativas en los hijos; la existencia de una comunicación fluida en la familia, es muy importante para la estabilidad emocional de sus integrantes. Por el contrario, un clima familiar conflictivo o con falta de afecto favorece la adopción de conductas adictivas como la ludopatía¹⁶.

Un estudio realizado en España demostró que los hijos de familias muy cohesionadas tienen menor probabilidad de presentar problemas, siendo este un factor de protección; convirtiéndose el ambiente familiar en el espacio donde los adolescentes pueden compartir y refugiarse, adquiriendo la seguridad necesaria para afrontar las dificultades que se presentan en la vida cotidiana¹⁷.

La Asociación Americana de Psiquiatría, destaca que entre los factores familiares de riesgo para el desarrollo de la ludopatía se encuentran la disciplina familiar inadecuada, exposición al juego en la adolescencia, valores familiares apoyados sobre símbolos materiales y financieros, ruptura del hogar y despilfarro familiar¹⁸.

Hardoon, Gupta y Derevensky¹⁹ demostraron que los jóvenes y adolescentes que presentaban problemas familiares, tenían un elevado

riesgo para el desarrollo de la ludopatía; encontrando relación entre adolescentes ludópatas y la presencia de familiares con ludopatía.

Grant y Kim²⁰, realizaron un estudio retrospectivo en familias de jugadores patológicos sobre la percepción de las prácticas de crianza de sus padres; encontrando que los jugadores patológicos mostraron tasas bajas de crianza óptima y altas tasas de padres negligentes; la tasa de crianza óptima para jugadores patológicos era solo del 17%, y el 43% de adolescentes percibió que sus padres eran negligentes.

Al respecto, profesionales del Hospital Víctor Larco Herrera, informaron que el exceso de tiempo libre sin orientación por parte de los padres, sumado al uso de propinas para los juegos, puede generar que los menores de edad se inclinen por la ludopatía²¹. Un estudio realizado en Lima encontró que el 51% de los adolescentes presentaban un nivel de ludopatía alto de los cuales el 35% presentaron disfuncionalidad familiar²².

La situación de la funcionalidad familiar para los adolescentes, desde el ámbito de formación de las familias es preocupante; pues en América Latina, el 54% de las familias están conformadas solo por un padre (ya sea el padre o la madre), 36% está conformada por los dos padres, y el 10% no tienen padres²³. En el Perú, los resultados indican que un 43% de las familias está conformada por un padre, el 35% son familias nucleares; y el 22% no tienen padres; de los cuales el 20% pertenece a familias divididas, y en un 43% son familias aisladas²⁴.

Las consecuencias de esta problemática en los adolescentes son el abandono de los estudios, presencia de malos modales,

desarrollo de agresividad, presencia de cuadros agudos de depresión, crisis nerviosas, síntomas de aislamiento, cambios bruscos en el carácter, y en casos extremos, suicidios²⁵.

Frente a la realidad problemática descrita se cree conveniente realizar el presente estudio investigación con el objetivo de determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” – Amarilis 2016.

1.2. Formulación del problema

En el presente estudio de investigación se formularon las siguientes interrogantes de investigación:

1.2.1. Problema general:

- ¿Qué relación existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿Cuál es la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio?

- ¿Cuál es la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio?

1.3. Objetivos

Los objetivos que se han formulado para el presente estudio de investigación son:

1.3.1. Objetivo general

- Determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016.

1.3.2. Objetivos específicos:

- Identificar la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.
- Establecer la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en la en los adolescentes en estudio.
- Evidenciar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en la dimensión comunicación familiar en los adolescentes en estudio.

1.4. Hipótesis

En el presente estudio se plantearon las siguientes hipótesis de investigación:

1.4.1. Hipótesis general

Ho: No existe relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016.

Hi: Existe relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016.

1.4.2. Hipótesis específicas.

Ho₁: No existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.

Hi₁: Existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.

Ho₂: No existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.

Hi₂: Existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.

Ho₃: No existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.

Hi₃: Existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.

1.5. Identificación de variables

1.5.1. Variable independiente

Funcionamiento familiar

1.5.2. Variable dependiente

Ludopatía en adolescentes.

1.5.3. Variables de caracterización

- **Características demográficas:**

- Edad.
- Género.
- Lugar de procedencia.

- **Características sociales:**

- Estudia y trabaja
- Religión.

- **Características familiares:**

- Vive con sus padres.
- Ocupación del padre.
- Ocupación de la madre.
- Número de hermanos.

1.6. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIÓN	TIPO DE VARIABLE	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE DEPENDIENTE				
Ludopatía	Nivel de ludopatía	Categórica	Baja Moderada Alta	Ordinal Politómica
	Tipos de juego	Categórica	Juegos de mesa Juegos de celulares Juegos en línea Juegos de Play Station Juegos de Softnix	Nominal Politómica
	Edad de inicio de juego	Cuantitativa	Menos de 8 años 8 a 9 años 10 a 11 años 12 a 14 años	De razón
	Horas de juego diario	Cuantitativa	Menos de 30 minutos 30 minutos a 1 hora 1 a 2 horas Más de 2 horas	De razón
	Necesidad de jugar	Categórica	Poca Moderada Grande Muy grande	Nominal Politómica
	Frecuencia de juego	Cuantitativa	Una vez por semana 2 a 3 veces por semana 4 a 6 por semana Diario	De razón
	Cantidad de dinero que gasta en el juego	Cuantitativa	Menos de 5 soles De 5 a 10 soles De 10 a 20 soles Más de 20 soles	De razón

VARIABLE INDEPENDIENTE				
Funcionamiento Familiar	Cohesión Familiar	Categórica	Funcional Disfuncional	Nominal Dicotómica
	Adaptabilidad Familiar	Categórica	Funcional Disfuncional	Nominal Dicotómica
	Comunicación Familiar	Categórica	Funcional Disfuncional	Nominal Dicotómica
VARIABLES DE CARACTERIZACIÓN				
Características Demográficas	Edad	Numérica	En años	De razón
	Género	Categórica	Masculino Femenino	Nominal Dicotómica
	Lugar de procedencia	Categórica	Urbana Rural Periurbana	Nominal Politómica
Características Sociales	Estudia y trabaja	Categórica	Si No	Nominal Dicotómica
	Religión	Categórica	Católico Evangélico Mormón	Nominal Politómica
	Personas con quienes viven	Categórica	Padre, madre y hermanos. Padre, madre, abuelos y hermanos. Solo con la madre Otras personas	Nominal Politómica
	Ocupación del padre	Categórica	Albañil. Agricultor Trabajo dependiente Trabajo independiente	Nominal Politómica
	Ocupación de la madre	Categórica	Ama de casa Empleado del hogar Comerciante Trabajo dependiente Trabajo independiente	Nominal Politómica

1.7. Justificación del estudio

El presente estudio de investigación se justifica por las siguientes razones.

1.7.1. A nivel teórico

Esta investigación se justifica en el contexto teórico porque se aplicaron conceptos relacionados con la ludopatía y el funcionamiento familiar en los adolescentes con el objetivo de identificar y evitar conductas que promuevan la adicción patológica a los juegos en la población en estudio, así como también contrastar los resultados que se obtengan con teorías y modelos que fundamentan la prevención de la ludopatía en los adolescentes, considerando a la familia como factor fundamental en la identificación y prevención de problemas adictivos en los adolescentes, teniendo en consideración que en la actualidad producto de los cambios de la globalización se vienen evidenciando muchos problemas de salud en personas jóvenes y adolescentes como las adicciones entre otros, es por ello que se propone el presente estudio con la finalidad de determinar la relación entre las variables en estudio, a fin de tomar las medidas de intervención que ayuden a mejorar la calidad de vida de los adolescentes.

1.7.2. A nivel práctico

El presente estudio pertenece al área promoción de la salud y prevención de las enfermedades en la línea de investigación salud colectiva y atención primaria en salud, teniendo en consideración que como profesionales de la salud, se tiene como esencia de la carrera la

promoción de la salud y la prevención de la enfermedad a través de diversas actividades y estrategias orientadas a brindar a información sobre diversas patologías a la población en general.

En el contexto práctico esta investigación se justifica porque los resultados del estudio permitieron proporcionar información actualizada a la institución educativa y a los profesionales de la salud del Centro de Salud más próximo a la institución educativa; a fin de promover las coordinaciones entre el sector salud y educación , para que mediante el análisis y reflexión de la situación encontrada permita diseñar o formular programas de educación para la salud dirigida a los grupos de riesgo, así como a la comunidad educativa (padres, estudiantes y profesores o autoridades) orientada a la promoción de estilos de vida saludables y prevención de conductas adictivas en adolescentes, con la finalidad de contribuir en la adopción de una cultura de prevención y promover una cultura de paz fortaleciendo los valores, los principios ético morales y el rol de la familia en el desarrollo de conductas saludables que contribuyan en el mejoramiento de su calidad de vida de los adolescentes.

1.7.3. A nivel metodológico.

El proyecto representa un instrumento más para futuros estudios, por ser confiable y validado por expertos en el tema, permitiendo identificar el nivel de ludopatía y el funcionamiento familiar en los adolescentes y otros grupos etáreos; asimismo el proyecto será un antecedente más para futuros estudios de mayor alcance relacionados a la problemática en estudio.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

En España, en el 2013, Ruiz y Pino²⁶, realizaron el estudio titulado “Análisis de comportamiento relacionado con el uso/abuso de internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios” con el objetivo de conocer los hábitos relacionados con posibles conductas adictivas que pueden en los estudiantes, y relacionar dichos comportamientos con variables como la edad, el sexo y el curso; el estudio fue de tipo descriptivo transversal, la muestra estuvo conformada por 1011 estudiantes, utilizándose el cuestionario breve de juego patológico en la recolección de datos. Los resultados que encontraron fueron que el 46% de los encuestados presentó un nivel de ludopatía alto, y el 25% tuvo un nivel de ludopatía moderados. Las conclusiones a las que llegaron fueron entre otras que el juego se ha convertido en una conducta placentera que despierta el interés de los jóvenes, iniciándose en el juego de las máquinas tragamonedas por entretenimiento y motivados por el dinero; y que los videojuegos y el juego en línea son comportamientos también susceptibles de generar adicción.

En México, en el 2011, Jiménez, Hernández, Nava y López²⁷ realizaron el estudio titulado “Depresión en adolescentes y funcionamiento familiar”, con el objetivo de determinar la frecuencia de depresión y disfunción familiar en adolescentes. El estudio fue de tipo descriptivo, la muestra estuvo conformada por 252 adolescentes; utilizando una escala de Birleson y el instrumento FACES III. Los resultados que encontraron fueron que en los adolescentes con depresión se observó con más frecuencia la familia rígidamente dispersa ($p < 0.05$, OR = 6.3). En los adolescentes sin depresión fueron más comunes las familias flexiblemente aglutinadas ($p < 0.05$, OR = 0.215), las estructuralmente aglutinadas ($p < 0.05$, OR = 0.215) y las rígidamente aglutinadas ($p < 0.05$, OR = 0.106). Las conclusiones a las que llegó fueron que la asociación encontrada entre algunos tipos de familia y la depresión en los adolescentes nos invita a recordar el papel de dicha institución social en el proceso de salud-enfermedad, por lo que se debe buscar en forma oportuna las características que pueden poner en riesgo la salud de los miembros de la familia.

En Colombia, en el 2011, Bonilla, Mayorga y Balbuena²⁸ realizaron el estudio titulado “Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la Institución Educativa Juan Luis Londoño de la Salle”; con el objetivo de comprender los factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía en estudiantes entre 12 y 16 años de edad. El estudio fue de tipo descriptivo, la muestra estuvo constituida por 572

estudiantes; los instrumentos utilizados en la recolección de datos fueron entrevistas dirigidos a los estudiantes y los adultos responsables de su cuidado. Los resultados que encontraron fueron que el 55% de adolescentes encuestados tenía un computador con internet en su hogar sin el suficiente control y supervisión de un adulto responsable, debido a que el 80% de los padres de los adolescentes trabajan todo el día; el 60% de adolescentes se dedicaban a los juegos en línea en sus tiempos libres; asimismo se evidenció en el 19% de los estudiantes, la ausencia del rol paterno. Las conclusiones a las que llegaron fueron que los factores de vulnerabilidad se convierten en una señal de alerta frente a posible ludopatías y los factores de generatividad plantean que existe cierta protección desde el contexto familiar frente al posible desarrollo de ludopatías; aclarando que no tiene influencia el que se encuentren en edad escolar, para el desarrollo de factores de vulnerabilidad; pero el utilizar inapropiadamente la tecnología se presenta el bajo rendimiento académico, al descuidar sus deberes escolares, poniendo en primer lugar el juego antes que el estudio.

A nivel nacional

En el Perú, en el 2012, Arcaya, Martina, Gutiérrez y Romero²⁹ realizaron un estudio titulado “Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana”, el cual tuvo como objetivo establecer la relación entre los niveles de integración familiar y la práctica de juegos de azar. El método empleado fue el descriptivo y para la recolección de datos realizaron un análisis secundario de la III Encuesta Nacional de Consumo de Drogas en la Población General de

Perú 2012. Los resultados que encontraron fueron que el 50.5% percibe su integración familiar como media y el 25.6% considera que es baja. La prevalencia de práctica de juegos de azar en la muestra estudiada fue 37.5%. Entre los indicadores de riesgo de dependencia a los juegos de azar, figuraron el jugar para ganar dinero y poder pagar deudas (11.3%), el terminar jugando a pesar de tener la intención de no hacerlo (11.2%) y tener la urgencia de volver a jugar para ganar más después de haber ganado dinero en el juego (10.2%). Las personas con alta integración familiar presentan 19% menos probabilidad de haber practicado alguna vez en su vida juegos de azar, en comparación a quienes presentan una integración familiar media (OR= 0.810, IC95% 0.806 a 0.815), y 32% menos probabilidad en comparación a quienes presentan una integración familiar baja (OR= 0.681, IC95% 0.677 a 0.684), concluyendo que existe relación inversa entre el nivel de integración familiar y la práctica de juegos de azar en la población peruana de 12 a 64 años de edad.

En Lima, en el 2012, Astoray³⁰, realizó un estudio titulado “Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica Perú Birf – República de Bolivia, Villa El Salvador – 2012”, cuyo objetivo fue determinar la relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes. El estudio fue de tipo cuantitativo; La población estuvo conformada por 87 adolescentes; utilizando el Cuestionario de Juego Patológico modificado y la Escala de funcionamiento Familiar de Olson FACES III modificado en la recolección de los datos. Los resultados

que encontraron fueron que el 51% de encuestados presentaron disfunción familiar y el 49% son funcionales. En cuanto al nivel de ludopatía el 57% tuvo un nivel medio de ludopatía, el 23% nivel alto y el 20% nivel bajo. Asimismo, evidenciaron que aquellos que presentaron un nivel de ludopatía alto, el 65% presentaron una dinámica familiar funcional y 35% disfuncionalidad familiar; en cuanto a aquellos que presentaron un nivel de ludopatía medio, el 52% presenta disfuncionalidad familiar y 48% presentan dinámica familiar funcional. En los que presentaron un nivel de ludopatía bajo, el 64% presentaron una disfunción familiar y el 36% presentaron dinámica funcional. Al realizar la prueba de hipótesis mediante la prueba de Ji cuadrado encontraron la existencia de asociación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en los adolescentes; concluyendo que existe relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía, afirmando que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes.

En Lima, en el 2011, Macciani, Carrillo y Jiménez³¹, realizaron el estudio de investigación titulado “Los Juegos en Línea en Adolescentes y Jóvenes”, con el objetivo de describir percepciones, hábitos y actitudes de los adolescentes del Perú respecto a los juegos en línea. El estudio fue de tipo cuantitativo, método descriptivo. La población estuvo compuesta por adolescentes y jóvenes de Lima y de algunas zonas de la selva peruana. En total fueron 4 regiones del Perú para lo cual se elaboró una guía de discusión para la realización de los grupos

focales y las entrevistas a profundidad en instituciones educativas emblemáticas. Las conclusiones a las que llegaron entre otras fueron que las características presentes en las adicciones a las drogas, como son: tolerancia, síndrome de abstinencia y dependencia se encuentran en los usuarios con problemas de adicción a los juegos en línea, lo que los convierte en una de las nuevas drogas no convencionales; y que la ausencia del rol tutorial de los padres, sea por razones de trabajo, abandono o falta interés de ambos conllevan al desarrollo de la ludopatía. Lo cierto es que muchos adolescentes no cuentan con el apoyo cotidiano y constante de por lo uno de los dos progenitores, la falta de control parental, hace que no sea la televisión sino el Internet el nuevo espacio que reemplaza a lo más cercano a una familia.

En Lima, en el 2008, Cabracancha³² realizó el estudio de investigación titulado “Relación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de tres instituciones educativas de la UGEL 03”, con el objetivo de determinar la existencia de relación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescencia de tres Instituciones Educativas de la UGEL 03. El tipo de estudio fue descriptivo de tipo correlacional. La técnica empleada fue la encuesta; los instrumentos que uso fueron: el cuestionario de Juego Patológico de South Oaks Modificado y la escala de Satisfacción Familiar de Olson FACES III modificado. La muestra estuvo constituida por 576 adolescentes entre los 11 y 19 años de tres Instituciones Educativas; las conclusiones a las que llegaron entre otras fueron que se encontró la existencia de asociación entre el tipo de funcionamiento

familiar y el nivel de ludopatía en los adolescentes participantes; y que la mitad de los adolescentes encuestados que presentaron algún nivel de ludopatía, pertenecieron a familias disfuncionales en gran parte.

A nivel local

En Huánuco, en el 2011, Fonseca y Giles³³, realizaron el estudio de investigación titulado: “Influencia de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional del niño de 8 a 11 años – Institución Educativa Marcos Durán Martel – Amarilis 2011”, con el objetivo de determinar la influencia de la práctica de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional de los niños de 8 a 11 años de la Institución Educativa “Marcos Duran Martel”. El estudio fue de tipo cuantitativo, descriptivo analítico; la muestra estuvo constituida por 48 niños que practicaban videojuegos. Los resultados encontrados fueron que el 79.2% de los niños que practican videojuegos son varones y 20.8% son mujeres; el 75% de los niños juega videojuegos por un tiempo igual o menor a una hora; el 64.6% de los niños juegan videojuegos una vez por semana; no existe relación entre la frecuencia del uso de los videojuegos con la edad de los niños; no existe relación entre la práctica de los videojuegos con las edades de los niños; el 43.8%, hace uso de juegos tipo simulador y arcade, mientras que el 41.7% solo juega videojuegos tipo simulador; el 50% de los niños prefieren jugar solos y el 41.7% juegan en compañía de un amigo; el 77.1% de los niños tiene una autopercepción inadecuada y solo el 22.9% tiene una adecuada

autopercepción; concluyendo que existe relación entre el desarrollo del área socio emocional con la práctica de videojuegos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Modelo Circumplejo de Funcionamiento Familiar de David Olson.

El modelo propuesto por Olson³⁴ sostiene que el funcionamiento familiar es la interacción de vínculos afectivos entre miembros de la familia (cohesión) y que pueda ser capaz de cambiar su estructura con el fin de superar las dificultades evolutivas familiares (adaptabilidad).

Este modelo contempla las situaciones que atraviesan la familia durante la vida y los cambios que deben realizar en su estructura para lograr una adaptación y una cohesión, que ayuden a una mejor estabilidad para el crecimiento y desarrollo saludable de los adolescentes.

Además establece que un funcionamiento familiar balanceado es aquel que posibilita a la familia cumplir exitosamente con los objetivos y funciones que le están asignados; muchas veces este funcionamiento puede ser adecuado, pero otras veces puede verse afectado por algunas situaciones o factores estresantes que se presenten a lo largo del ciclo evolutivo de la familia³⁵.

Este modelo se relaciona con el presente estudio, dado que un adecuado funcionamiento familiar en términos de cohesión, adaptabilidad y comunicación familiar permitirá que los adolescentes afronten adecuadamente los diversos problemas a los que están expuestos como el alcoholismo, la drogadicción o la ludopatía.

2.2.2. Teoría del aprendizaje social

Esta teoría propuesta por Bandura³⁶, sostiene que el juego es un comportamiento aprendido, aprendido a través de la imitación de una figura admirada o de uno de los iguales. La frecuencia de comportamiento de juego y la cantidad de dinero gastado en el mismo está determinado en gran parte por el contexto social, o por el entorno del jugador; donde haya más oportunidades para jugar, el individuo jugará más a menudo.

Las oportunidades para el juego están influenciadas por la ocupación del individuo y el empleo de su tiempo libre, por el grupo de iguales, por la disponibilidad geográfica de lugares de juego, y por la visión general que tenga uso del dinero³⁷.

La teoría del aprendizaje afirma que la probabilidad de ocurrencia de una conducta (como la conducta de jugar) está determinada por sus consecuencias; en este caso el mantenimiento de la conducta del juego se explicaría por su asociación con reforzadores positivos (premios) que pueden ser materiales (monetarios) como sociales (por ejemplo, aumento del prestigio).

Por otro lado, la persistencia en fases posteriores se explica por la presencia de reforzadores negativos; el reforzamiento negativo consiste en la retirada o evitación de una situación o estímulo aversivo inmediatamente después de una determinada conducta; es decir, la persona realiza una conducta para evitar algo desagradable. En este caso la evitación de estados fisiológicos y psicológicos negativos explicaría el mantenimiento de las conductas de juego³⁸.

Esta teoría se relaciona con el presente estudio pues permite identificar adecuadamente diversas causas y consecuencias que ocasionan el juego excesivo en los adolescentes.

2.2.3. Modelo de Promoción de la Salud

Pender³⁹, en el modelo de Promoción de la Salud, sostiene que la conducta está motivada por el deseo de alcanzar el bienestar y el potencial humano; este modelo da respuestas a la forma cómo las personas adoptan decisiones acerca del cuidado de su propia salud, ya sea física o mental.

Por otro lado, el modelo de Promoción de la Salud, pretende ilustrar la naturaleza multifacética de las personas en su interacción con el entorno cuando intentan alcanzar el estado deseado de salud; enfatizando el nexo entre las características personales y las experiencias, conocimientos, creencias y aspectos situacionales vinculados con los comportamientos o conductas de salud que se pretenden lograr⁴⁰.

Este modelo se relaciona con el presente estudio, pues expone en forma amplia los aspectos que intervienen en la modificación de la conducta de los adolescentes; en este caso hacía el funcionamiento familiar y la ludopatía; promoviendo cambios de conducta en los adolescentes.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Generalidades sobre la familia

La familia puede ser definida de diversas maneras, dependiendo del enfoque y el contexto en la que se analice. La Organización Mundial de la Salud (OMS) define familia como los miembros del hogar emparentados entre sí, hasta un grado determinado por sangre, adopción y matrimonio. El grado de parentesco utilizado para determinar los límites de la familia dependerá de los usos a los que se destinen los datos y, por lo tanto, no puede definirse con precisión en escala mundial⁴¹.

Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos, la familia es el elemento natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado⁴².

La Constitución Política del Perú, en su artículo 4°, reconoce a la Familia como una institución natural y fundamental de la sociedad, es su unidad básica primer espacio de socialización del ser humano en el que se generan derechos, deberes y relaciones, orientados al bienestar y desarrollo integral de las personas y donde se aprenden valores fundamentales para la convivencia social⁴³.

Por su parte, el Instituto Interamericano del Niño define a familia como un conjunto de personas que conviven bajo el mismo techo, organizadas en roles fijos (padre, madre, hermanos, etc.) con vínculos consanguíneos o no, con un modo de existencia económico y social comunes, con sentimientos afectivos que los unen y aglutinan⁴⁴.

La Comisión Nacional de la Familia (CNF) define que la familia como un grupo social, unido entre sí por vínculos de consanguinidad, filiación y de alianza, incluyendo las uniones de hecho cuando son estables. Es posible entender a la familia como la célula social básica, ya que en toda sociedad es posible identificar una familia, es por lo tanto, un componente esencial de la estructura social más amplia⁴⁵.

Siguiendo los postulados de la teoría General de los Sistemas, la familia no debe ser entendida únicamente en función de las personalidades de sus integrantes, sino en cuanto a las relaciones interpersonales y los procesos de interacción en la cual cada familiar, desde el más joven hasta el más viejo influyan sobre el mismo sistema entero y son influidos por él. El sistema familiar experimenta una diferenciación y realiza sus funciones a través de subsistemas organizados por generación, sexo, intereses, etc. Así aparecen subsistemas tales como el conyugal, el formado por los varones, el de las mujeres, el de los hermanos, etc⁴⁶.

La familia es, por ello, una convivencia intergeneracional. El nacimiento de una persona determina una relación que durará largos años en la cual habrá, por lo menos, dos generaciones en relación y habitualmente tres o más. Desde esta perspectiva, la familia es una unidad integrada por miembros con identidades propias, que desempeñan roles distintos según el sexo y la edad⁴⁷. Por otra parte, la familia ha existido siempre y es, por ello, un núcleo primario en el cual todo ser humano participa. Es el resultado, en primer lugar, de una experiencia de género y de alianza entre géneros⁴⁸.

2.3.2. Tipos de familia

Para determinar la tipología familiar se encuentran como factores condicionantes al; tamaño, jefatura, estratos y parentesco, en relación a esto tenemos los siguientes tipos de familia⁴⁹:

- a) **Familia Nuclear.-** Constituida única y exclusivamente por los padres biológicos e hijos solteros de estos, sin la presencia de ningún familiar. En las familias nucleares los padres asumen una función complementaria tanto en la dirección del hogar y las funciones de la familia. Este apoyo mutuo entre los padres permite la formación de un ambiente favorable para el desarrollo de los hijos; favorece también el desarrollo de sentimientos más profundos de afecto, intimidad e identificación entre sus miembros⁵⁰.
- b) **Familia incompleta.-** Este tipo de familia se caracteriza por la falta de algún miembro el hogar. Puede ser la familia en donde conviven los hijos solteros y uno de los padres, o aquella familia en donde conviven sólo los hermanos solteros cuyos padres han fallecido. En este tipo de familia las funciones del miembro que falta van a tener que ser asumidas por otro integrante de la familia para así mantener la organización del hogar y su homeostasia⁵¹.
- c) **Familia extendida.-** Es aquella familia en donde conviven personas de diferente tipo de parentesco, como: abuelos, tíos, entre otros. Este tipo de familia es común en zonas rurales, pero en la actualidad también se observa en las zonas urbanas, debido a diferentes motivos: escasos recursos económicos, necesidades de trabajo, entre otras⁵².

d) Familia reconstituida.- Es aquella familia en la cual conviven el padre o la madre, separados o divorciados, y su pareja nueva con los hijos de una o más uniones anteriores de cada uno de ellos⁵³.

2.3.3. Definición de funcionamiento familiar.

La dinámica o funcionamiento familiar se refiere a un patrón de interacciones que en sí misma, connota la fuerza impulsora que potencia o destruye la dinámica de la familia, y contiene un sello personológico, que configura un estilo distintivo y legítimo de ser y hacer familia, al compartir tradiciones, mitos y una cultura que le es propia⁵⁴.

En un contexto más amplio, implica el funcionamiento integral entre sus miembros a través de una red de comunicación relacional y en su espacio más íntimo, es generadora de procesos afectivos vinculativos intra e intergeneracionales en permanente evolución con estilos tanto funcionales como perturbadores, que replican en el ámbito de la conducta individual de sus miembros y se refleja de forma sistémica en el comportamiento del colectivo familiar⁵⁵.

Existen ciertas características que hacen que una familia funcione relativamente “bien” y a partir de ello se puede decir que es “funcional”. A la hora de evaluar el funcionamiento de una familia se debe focalizar en la capacidad que tiene la familia para resolver problemas, el clima emocional que hay en ella, la capacidad de cambio en el curso del ciclo vital de la familia, la capacidad de regular la

proximidad, la distancia en las relaciones intrafamiliares y la formación de fronteras generacionales funcionales⁵⁶.

Cabe destacar que la funcionalidad familiar no debe ser considerada como algo fijo, estable, sino que es dinámica, puede cambiar a lo largo del tiempo. Sin embargo, para evaluar esta funcionalidad, no se puede hacerlo desde una visión lineal causa – efecto, sino más bien en forma circular, en la cual, lo que es causa puede pasar a ser efecto y viceversa⁵⁷.

Desde la perspectiva del funcionamiento familiar la familia se clasifica en familia funcional y disfuncional

2.3.3.1. Familia Funcional

Es aquella familia que tiene límites semipermeables, es decir son capaces de establecer relaciones adecuadas con otros sistemas de su entorno permitiendo un intercambio selectivo entre sus integrantes y el mundo externo. Este tipo de familia se caracteriza por tener una buena comunicación entre sus miembros, los cuales expresan sin temor sus sentimientos e inquietudes favoreciendo así la cohesión de la familia. Esta familia tiene una alta capacidad de solución de problemas, ya que hay una participación unánime de sus miembros en la búsqueda de soluciones y a su vez recurre a redes de apoyo que le permitan disminuir la amenaza que atente contra su estabilidad familiar⁵⁸.

Las familias “adaptativas” o “funcionales” son aquellas no sólo capaces de cambiar, sino que al hacerlo mantienen un adecuado grado de cohesión. Ellas poseen límites y jerarquías bien definidos,

aun cuando permeables y flexibles, se muestran abiertas a los intercambios con otros subsistemas de su entorno⁵⁹.

Los padres disponen del poder y se ocupan de la crianza de los hijos, a quienes van transfiriendo poder y autonomía a medida que se desarrollan, a la par que los nutren afectivamente y satisfacen sus necesidades interpersonales. De este modo constituyen redes familiares y sociales de soporte que, tal como su nombre lo indica, prestan un valioso apoyo al sistema familiar, especialmente cuando éste pasa por momentos de crisis⁶⁰.

Según Beavers⁶¹, una familia funcional se caracteriza por tener un sistema común de valores, una preocupación recíproca que apunte al bienestar de sus miembros no a la desvalorización mutua, respetando los límites y la independencia de cada uno de sus miembros, una amplia gama de sentimientos: ternura, alegría, dolor, hostilidad, etc.; que permita sacar los conflictos, confrontarlos, disputarlos, con una intención de clarificar el clima familiar y generar alternativas de solución; la voluntad de confiar: tanto en los miembros de la familia como los de afuera de ella, de creer que por lo general tienen buenas intenciones, no son hostiles y tendientes al rechazo y la oportunidad de dialogar: permitiendo que cada uno sintonice lo que el otro está sintiendo, pero sin embargo permita manifestar su propia posición⁶².

2.3.3.2. Familia Disfuncional

Se caracteriza por tener los límites muy abiertos, de tal forma que permite el ingreso de elementos amenazadores a su estabilidad, o muy cerrados no permitiendo la interacción de la familia con otros

sistemas. Este tipo de familia es muy conflictiva, su comunicación no es adecuada, existe desunión familiar y posee pobre nivel de resolución de problemas y adaptabilidad, generando así un desequilibrio familiar⁶³.

Son aquellas en las que límites y jerarquías se hallan pobremente definidos. Se trata de familias denominadas “aglutinadas”, en las que la cohesión prevalece sobre la autonomía, hecho que dificulta el proceso de separación, individuación, o aquellas en las que los límites y jerarquías pecan de excesiva rigidez, bloqueando el contacto interpersonal y los intercambios afectivos entre sus miembros. Se trata de familias “desapegadas”, en las que los miembros más jóvenes se sienten desorientados, a menudo carentes de referentes valorativos y con tendencia a satisfacer sus necesidades afectivas fuera del ámbito familiar, en el grupo de pares. Una familia disfuncional tiene las siguientes características⁶⁴:

- Tiene dificultades para resolver problemas.
- Sus procesos interaccionales son fijos.
- Tienden a culpabilizar a uno de sus miembros.
- Los conflictos no se enfrentan; hay negación de los problemas existentes.
- Las estrategias para resolver los conflictos suelen ser siempre las mismas a pesar de su ineficacia.
- Hay rigidez y poca capacidad de cambiar.
- No hay organización jerárquica, se forman triangulaciones patológicas

- Hay dificultades en la comunicación
- No hay un buen manejo de la proximidad/ distancia entre sus miembros (familias centrípetas o familias centrifugas) ⁶⁵.

2.3.4. Dimensiones del funcionamiento familiar.

Entre las dimensiones más utilizadas para valorar la dinámica familiar, podemos señalar las siguientes: la adaptabilidad o flexibilidad, la cohesión, la comunicación familiar⁶⁶. A continuación se pasa a detallar cada una de ellas.

2.3.4.1. Cohesión Familiar.

La cohesión familiar se entiende como el apego emocional que los miembros de la familia tienen entre sí y el grado de autonomía personal que experimentan dentro del sistema familiar. La cohesión actúa como protector de la estabilidad del sistema, en términos de distancia o cercanía, es decir, la estabilidad entre las tendencias centrípetas y centrifugas⁶⁷.

Es por ello que Olson⁶⁸ considera a la cohesión como termino bipolar, ya que está compuesto por: un componente referido al vínculo (apego emocional) y otro componente subjetivo referido a la autonomía que siente poseer cada miembro de la familia.

La cohesión familiar evalúa el grado en que los miembros de la familia están separados o conectados a ella; se define como el vínculo emocional que los miembros de la familia tienen entre sí⁶⁹.

Dentro del modelo Circumplejo, los conceptos específicos para medir y diagnosticar la dimensión de cohesión son: Vinculación

emocional, límites, coaliciones, tiempo, espacio, amigos, toma de decisiones, intereses y recreación⁷⁰.

Por lo tanto, los elementos que se toman para poder evaluar el grado de cohesión, son los siguientes: apego emocional, límites interpersonales, coaliciones, tiempo y espacio (compartido), amigos (compartidos y/o aceptados), toma de decisiones, intereses (compartidos), tiempo libre (compartido) ⁷¹.

Por otro lado, existen cuatro niveles de cohesión que oscilan entre:

a) Familia Desligada.- La cohesión desvinculada o desprendida se refiere a familias donde prima el "yo", esto es, hay ausencia de unión afectiva entre los miembros de la familia, ausencia de lealtad a la familia y alta independencia personal. El Interés de los integrantes se focaliza fuera de la familia y los amigos personales son vistos a solas⁷².

b) Familia Separada.- En la cohesión separada si bien prima el "yo" existe presencia de un "nosotros"; además se aprecia una moderada unión afectiva entre los miembros de la familia, cierta lealtad e interdependencia entre ellos, aunque con una cierta tendencia hacia la independencia. La lealtad familiar es ocasional. Se acepta el involucramiento, pero se prefiere la distancia personal y algunas veces correspondencia afectiva. En cuanto al tiempo individual es importante, pero se comparte tiempo juntos⁷³.

c) Familia Conectada.- En la cohesión conectada o unida, prima el "nosotros" con presencia del "yo"; son familias donde se observa una considerable unión afectiva, fidelidad e interdependencia entre los miembros de la familia, aunque con una tendencia hacia la dependencia. Se enfatiza el involucramiento pero se permite la distancia individual. Las interacciones afectivas son alentadas y preferidas. Se prefieren las decisiones conjuntas. Interés se focaliza dentro de la familia. Los amigos individuales se comparten con la familia. Se prefiere la recreación compartida⁷⁴.

d) Familia Aglutinada o Enmarañada.- En este tipo de familia prima el "nosotros", apreciándose máxima unión afectiva entre los familiares, a la vez que existe una fuerte exigencia de fidelidad y lealtad hacia la familia, junto a un alto grado de dependencia respecto de las decisiones tomadas en común. Hay falta de límites generacionales. La mayor parte del tiempo se pasa junto. Las decisiones están sujetas al deseo del grupo; el interés se focaliza dentro de la familia⁷⁵.

2.3.4.2. Adaptabilidad Familiar.

La adaptabilidad familiar se refiere en primer lugar a la flexibilidad o capacidad de la familia para adoptar o cambiar sus reglas o normas de funcionamiento, roles, etc., ante la necesidad de tener que enfrentar determinados cambios, dificultades, crisis o conflictos por los que puede atravesar la misma en un momento dado. La no presencia de esta flexibilidad impide a la familia hacer uso adecuado de sus recursos, lo que provoca un aferramiento a normas,

roles, actitudes, que resultan poco funcionales y dificultan encontrar una solución viable a la situación familiar problemática⁷⁶.

Para la solución de conflictos es necesario que los familiares tengan la habilidad para comunicarse y negociar las diferencias, se necesita que los integrantes de la familiar tengan la habilidad para adaptarse al estrés. Esta habilidad se pone a prueba en las situaciones de crisis, ante las cuales la familia puede actuar con rigidez o con flexibilidad⁷⁷.

2.3.4.3. Comunicación Familiar.

La comunicación familiar expresa el grado o la medida en que sus miembros han aprendido a manifestar adecuadamente o no, sus sentimientos en relación con los otros, y también cuánto la familia ha avanzado en la elaboración de sus límites y espacios individuales. En las familias funcionales y saludables predominan patrones comunicativos directos y claros. Sus miembros suelen expresar de manera espontánea sentimientos positivos y negativos, sus iras y temores, angustias, ternuras y afectos, sin negarle a nadie la posibilidad de expresar libre y plenamente su afectividad⁷⁸.

Es una función primordial, ya que la familia utiliza una gran variedad de mensajes para transmitir afecto, ayuda, autoridad, comprensión, etc. En ocasiones las familias desarrollan un lenguaje que podría resultar ininteligible para un observador externo ajeno a la misma⁷⁹.

2.3.5. Generalidades sobre la ludopatía.

La ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y consiste en una alteración progresiva

del comportamiento, se trata de una adicción por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de practicar juegos de azar, menospreciando cualquier consecuencia negativa para su salud⁸⁰.

Por su parte en la CIE-10 de la clasificación Internacional de enfermedades de la Organización Mundial de la Salud se hace la siguiente definición de la ludopatía definiéndolo como un trastorno consistente en la presencia de frecuentes y reiterados episodios de juego de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares del mismo⁸¹.

La ludopatía es una enfermedad adictiva en la que el individuo es empujado por un abrumador e incontrolable impulso de jugar. Las personas con esta adicción no tienen control sobre esta conducta, considerando que además le produce dependencia, tolerancia, síndrome de abstinencia, uso compulsivo con consecuencias adversas; y en muchos casos, será la causa que acuda en busca de tratamiento, o se le obligue a hacerlo⁸².

Al respecto Gossop⁸³, definió como elementos característicos de la ludopatía como adicción las siguientes:

- Un fuerte deseo o sentimiento de compulsión para llevar a cabo la conducta particular.
- La capacidad deteriorada para controlar la conducta adictiva.
- Malestar y estado de ánimo alterado cuando se le impide realizar la conducta o la deja de hacer.

- Persistir en la conducta a pesar de la clara evidencia de que le está produciendo graves consecuencias al individuo.

Al respecto Rosenthal⁸⁴, considera que la ludopatía es un trastorno progresivo que se podría resumir en cuatro características: pérdida incesante o episódica de control sobre el juego, continua preocupación por el juego y por obtener dinero para jugar, pensamiento irracional sobre el juego y persistencia en el juego a pesar de sus consecuencias negativas.

2.3.6. Epidemiología de la ludopatía.

De acuerdo con estadísticas de la OMS cerca de dos tercios de la población adulta en el mundo participan en alguna forma de juego de azar. De ellos, el 3,5% tiene serios problemas con su manera de jugar; pero sólo entre el 1% y el 1,5% son jugadores patológicos. Sin embargo, por cada jugador compulsivo hay entre 10 y 15 personas que sufren las consecuencias de la ludopatía⁸⁵.

2.3.7. Criterios diagnósticos de la ludopatía

Para recibir el diagnóstico, el individuo debe cumplir al menos tres de los siguientes síntomas:

- ❖ **Preocupación:** El sujeto tiene pensamientos frecuentes sobre experiencias relacionadas con el juego, ya sean presentes, pasadas o producto de la fantasía.
- ❖ **Tolerancia:** Como en el caso de la tolerancia a las drogas, el sujeto requiere apuestas mayores o más frecuentes para experimentar la misma emoción.

- ❖ **Abstinencia:** Inquietud o irritabilidad asociada con los intentos de dejar o reducir el juego.
- ❖ **Evasión:** El sujeto juega evadir los problemas.
- ❖ **Revancha:** El sujeto intenta recuperar las pérdidas del juego con más juego.
- ❖ **Mentiras:** El sujeto intenta ocultar las cantidades destinadas al juego mintiendo a su familia, amigos o terapeutas.
- ❖ **Pérdida del control:** La persona ha intentado sin éxito reducir el juego.
- ❖ **Actos ilegales:** La persona ha violado la ley para obtener dinero para el juego o recuperar las pérdidas.
- ❖ **Arriesgar relaciones significativas:** La persona continúa jugando a pesar de que ello suponga arriesgar o perder una relación, empleo u otra oportunidad significativa.
- ❖ **Recurso a ajenos:** La persona recurre a terceros para obtener asistencia financiera como consecuencia del juego⁸⁶.

Al respecto Rosenthal y Lesieur⁸⁷ recogiendo la opinión unánime de considerar el juego patológico como un trastorno de tipo adictivo, presentaron una propuesta descriptiva sobre el juego patológico considerando que los criterios diagnósticos estarían dentro de las siguientes categorías: progresión, preocupación, intolerancia a las pérdidas e indiferencia a las consecuencias.

2.3.8. Proceso de adopción de la ludopatía

Desde el punto de vista de Custer⁸⁸ se producen unos patrones uniformes de desarrollo y progresión en el juego patológico, y

describe tres fases de progresiva implicación en el juego, cuyas características y complicaciones son propias y predecibles.

2.3.8.1. Fase de ganancia

Al principio el jugador atraviesa un período de suerte donde se producen episodios frecuentes de ganancias. Estos conducen a una mayor excitación por el juego, con lo que el jugador empieza a apostar con más frecuencia, creyéndose además que él es un jugador excepcional. La mayoría de jugadores sociales no van más allá de esta fase, que puede continuar unos pocos meses más o varios años. Pero el jugador patológico invariablemente tiene una historia en la cual ha habido un episodio de una importante ganancia. La ocurrencia de este hecho establece en la mente del jugador que ello puede suceder, y le crea expectativas de que puede repetirse en el futuro, con una ganancia incluso mayor⁸⁹.

2.3.8.2. Fase de pérdida

En este punto, se establece una actitud excesivamente optimista en el jugador, actitud que es característica en el estilo del jugador patológico y que le conduce a aumentar significativamente la cantidad de dinero que arriesga en el juego. La conducta de juego pierde su contexto social y el jugador comienza ahora a jugar solo. Debido a este aumento en la cantidad de dinero apostado, se van a producir fuertes pérdidas, difíciles de tolerar, y es entonces cuando el jugador empieza a jugar con el propósito no ya de ganar, sino de recuperar lo perdido. Jugar con el propósito de recuperar es un patrón de

conducta que los propios jugadores han calificado como el pecado capital del juego⁹⁰.

Así pues, con un optimismo desenfrenado, el jugador va aumentando progresivamente las cantidades de dinero que apuesta, lo cual inevitablemente le lleva a sufrir fuertes pérdidas, que debe restablecer urgentemente. Busca nuevas fuentes de las que obtener dinero para emplear en el juego. A pesar de que habrán de efectuarse futuros pagos, la expectativa de que el juego proveerá el dinero necesario para cubrir dichos pagos, minimiza el problema a los ojos del jugador⁹¹.

Pero los elevados préstamos se convierten en una nueva presión para el jugador, que le hace seguir jugando y aumentar cada vez más las cantidades de dinero que emplea en el juego, ya que su propósito consiste ahora no sólo en recuperar, sino en recuperar mediante el juego el dinero que debe y poder devolverlo rápidamente⁹².

2.3.8.3. Fase de desesperación

En esta fase se producen varios momentos en los que se concede una tregua al jugador, desgastándose en cada uno de ellos el interés sincero que en alguna manera, justifica sus acciones⁹³.

En esta etapa, pocos jugadores son capaces de continuar en su empleo o negocios. El nerviosismo, irritabilidad e hipersensibilidad del jugador se incrementan hasta el punto de afectar conductas instintivas como el sueño y la alimentación. Todavía ahora se producen algunas ganancias ocasionales, que conducen a un juego

más intenso y a mayores pérdidas. Al final de esta fase, la situación del jugador es verdaderamente desoladora⁹⁴.

2.3.9. Factores predisponentes a la ludopatía

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

- 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 facilidad⁹⁵.

2.3.10. Complicaciones de la ludopatía.

a) A nivel personal:

- ❖ Pérdida de dinero.
- ❖ Problemas financieros (deudas), comisión de actos ilegales.
- ❖ Problemas de alcohol.
- ❖ Depresión.
- ❖ Estrés: dolores de estómago, cabeza, insomnio.

b) A familiar – social:

- ❖ Problemas de pareja.
- ❖ Problemas familiares.
- ❖ Pérdida de amistades⁹⁶.

2.3.11. Generalidades sobre la adolescencia

La adolescencia, es un periodo en el desarrollo biológico, psicológico, sexual y social inmediatamente posterior a la niñez y que comienza con la pubertad. Su rango de duración varía según las diferentes fuentes y posiciones médicas, y psicológicas pero generalmente se enmarca entre los 12 años y 19 años⁹⁷.

Para la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia es el período comprendido entre los 10 y 19 años y está comprendida dentro del período de la juventud entre los 10 y los 24 años; y está caracterizada por la presencia de cambios a nivel biológico, psicológico y social⁹⁸.

2.3.12. Etapas de la adolescencia.

Según la Organización Mundial de la Salud⁹⁹, la adolescencia presenta 3 etapas:

a) Adolescencia temprana

Esta etapa comprende desde los 10 a los 13 años, donde hay preocupación por lo físico y emocional.

b) Adolescencia intermedia.

Comprende las edades de 14 a 16 años en esta etapa el adolescente se preocupa por su afirmación personal, social y de igual manera se aprecia la diferenciación del grupo familiar.

c) Adolescencia tardía.

Esta etapa comprende desde los 17 a los 19 años donde hay mayor preocupación por lo social.

2.3.13. Funcionamiento familiar y adolescencia.

La familia con adolescente es una de las ocho etapas del ciclo vital familiar descrita por Duwall¹⁰⁰. Durante este periodo de transición, que dura un promedio de 7 años, tanto los adultos como sus hijos adolescentes llegan al fin de una etapa y, entran en crisis, unos de separación de la estructura familiar, en que los padres reevalúan sus metas y aspiraciones.

La adolescencia afecta el ciclo familiar y su estilo de vida, la familia sana logra un equilibrio con los hijos escolares, la llegada de la adolescencia en que los hijos inician la búsqueda de su identidad desestabiliza el sistema y obliga a hacer ajustes para mantener las relaciones y la salud mental. Si la familia ésta distante, con problemas sin resolver, relaciones parenterales poco claras, desorganización familiar y relaciones interpersonales defectuosas entre los miembros familiares este periodo será caótico, sustituyendo entonces el apoyo al adolescente por el conflicto¹⁰¹.

2.3.14. Ludopatía en adolescentes

De acuerdo con estudios epidemiológicos sobre el juego patológico coinciden en destacar que la población más afectada por esta enfermedad se encuentra en el 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 patológico¹⁰².

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 juegos¹⁰³.

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 jugar¹⁰⁴.

2.4. Definición de términos operacionales.

Funcionamiento Familiar.- Es la respuesta expresada por los adolescentes respecto a la dinámica de los miembros de su familia en las áreas de organización o estructura, solución de conflictos y ambiente emocional; dividida operacionalmente en 3 dimensiones: cohesión, adaptabilidad y comunicación familiar.

Ludopatía.- Es la respuesta expresada por los adolescentes respecto al impulso irreprimible de jugar a pesar de ser consciente de sus

consecuencias y del deseo de detenerse; operacionalmente se encuentra dividida en dos dimensiones: cognoscitiva y conductual.

Adolescente.- Hombre o mujer entre los 13 a 17 años de edad que esté cursando el tercer grado de educación secundaria en la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” del distrito de Amarilis.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de estudio.

Según la intervención de la investigadora, el estudio fue de tipo **observacional**, porque no existió intervención de la investigadora, y los datos obtenidos reflejaron la evolución natural de la relación existente entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes considerados en el presente estudio.

Según la planificación de la toma de datos fue de tipo **prospectivo**, porque se recolectó porque se registró la información tal y cómo ocurrieron los fenómenos relacionados a los variables en el momento de los hechos, estableciendo la relación existente entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en la muestra en estudio.

Según el número de ocasiones en que se midieron las variables en estudio fue de tipo **transversal**, porque se estudiaron las variables simultáneamente en un determinado momento, haciendo un solo corte en el tiempo, permitiendo presentar la información recolectada tal y como se presentó en un determinado periodo de tiempo y espacio.

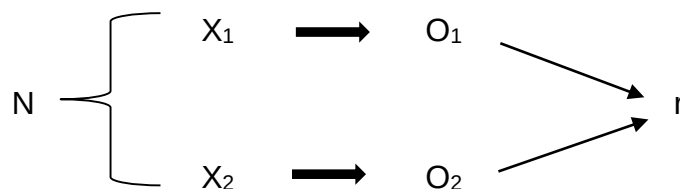
Según el número de variables de interés, el presente estudio fue de tipo **analítico correlacional**, pues se estudiaron dos variables, que fueron sometidas a un análisis bivariado, donde se plantearon y se

pusieron a prueba las hipótesis de investigación, estableciendo la relación existente entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio..

3.2. Diseño de estudio.

El diseño utilizado en la presente investigación fue el diseño **correlacional**, como se presenta en el siguiente esquema:

DIAGRAMA:



Dónde:

- N** : Muestra de adolescentes
- X₁** : Funcionamiento Familiar
- X₂** : Ludopatía.
- O₁** : Observación 1.
- O₂** : Observación 2.
- r** : Relación entre las variables.

3.3. Población.

La población considerada en el presente estudio estuvo conformada por 66 adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez ubicada en el distrito de Amarilis, según datos obtenidos de los registros de matrícula de esta institución.

3.3.1. Características generales de la población.

a) Criterios de inclusión

Se incluyeron en el estudio a los adolescentes que cumplieron con las siguientes condiciones:

- Estuvieron matriculados en el tercer grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”.
- Aceptaron participar voluntariamente del estudio; y cuyos padres aceptaron firmar el asentimiento y consentimiento informado.
- Tuvieron asistencia regular a las clases académicas.
- Alguna vez hayan jugado en máquinas tragamonedas, juegos en red, etc.

b) Criterios de exclusión.

No se incluyeron en el estudio a los adolescentes que presentaron las siguientes características:

- Estuvieron de permiso.
- No estuvieron presentes en el momento de la aplicación de los instrumentos de investigación.
- Estuvieron enfermos, o imposibilitados física o psicológicamente para responder las preguntas de las encuestas y cuestionarios de investigación.
- No aceptaron participar de la presente investigación (rechazan el asentimiento y consentimiento informado).
- No concluyeron con el llenado de las respuestas de los instrumentos de investigación en un 90%.
- Fueron separados y/o retirados de la Institución Educativa.

3.3.2. Ubicación de la población en el espacio y tiempo.

- ❖ **Ubicación en el espacio:** El estudio de investigación se realizó en la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, ubicada en el Jr. Julio Cesar Tello N° 320, en el distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco.
- ❖ **Ubicación en el tiempo:** Fue de acuerdo a la duración de la ejecución del presente estudio, se realizó en los meses de Mayo a Junio del 2016.

3.4. Muestra y muestreo.

3.4.1. Unidad de análisis.

Adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”.

3.4.2. Unidad de muestreo.

La unidad seleccionada en la presente investigación fue igual que la unidad de análisis.

3.4.3. Marco muestral.

Nómina de alumnos que se encuentran matriculados en el tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” que se construyó en una hoja de cálculo del programa Excel 2013.

3.4.4. Población muestral

Por ser una población pequeña se vio por conveniente, usar el método de población muestral, incorporando como muestra a la población total en estudio, es decir a todos los adolescentes del tercer

grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”, que según datos obtenidos de los registro de matrícula y de asistencia de esta institución están constituidos por 66 adolescentes.

3.5. Técnicas e instrumentos utilizados en la investigación

3.5.1. Técnicas.

Las técnicas usadas en el presente estudio fueron la encuesta y la entrevista, con la finalidad de obtener información de los adolescentes en estudio respecto al funcionamiento familiar y la ludopatía en la muestra en estudio.

3.5.2. Instrumentos.

Entre los instrumentos que fueron empleados dentro de la presente investigación tenemos los siguientes:

- **Guía de entrevista de las características generales de la muestra en estudio (Anexo 1).**

Este instrumento permitió conocer las características generales de los adolescentes en estudio. Estuvo constituida por 8 preguntas divididas en tres dimensiones: características demográficas (edad, género, lugar de procedencia), características sociales (estudio y trabajo, religión) y características familiares (personas con quienes vive, ocupación del padre y ocupación de la madre).

- **Escala de Funcionamiento Familiar de Olson (FACES III) Modificado (Anexo N° 02).**

Este instrumento fue utilizado para medir el funcionamiento familiar; originalmente fue elaborada y validada por Daniel Olson, pero en el presente estudio se adicionaron algunos ítems en cada una de las dimensiones, este instrumento estuvo constituido por 34 ítems con proposiciones relacionadas al funcionamiento familiar divididas en 3 dimensiones: cohesión familiar, adaptabilidad familiar y comunicación familiar.

Las opciones de respuesta para cada una de los ítems fueron: “siempre”, “muchas veces”, “a veces” y “nunca”; y la valoración de los ítems se realizó de acuerdo a la respuesta que se considere como familia funcional o disfuncional según sea el caso, asumiendo los valores de 3 y 4 para las familias funcionales y 1 a 2 para las familias disfuncionales.

La medición de la variable funcionamiento familiar se efectuó de la siguiente forma: familia funcional = 86 a 136 puntos; familia disfuncional = 34 a 85 puntos.

En la dimensión cohesión familiar, la medición de la variable se ejecutó del siguiente modo: familia funcional = 31 a 48 puntos; familia disfuncional = 12 a 30 puntos.

En la dimensión adaptabilidad familiar, la medición de la variable se realizó de la siguiente manera: familia funcional = 31 a 48 puntos; familia disfuncional = 12 a 30 puntos.

Y por último, en la dimensión adaptabilidad familiar, la medición de la variable se realizó de la siguiente manera: familia funcional = 26 a 40 puntos; familia disfuncional = 10 a 25 puntos.

- **Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS) Modificado (Anexo N° 03).**

Este instrumento fue utilizado para medir el nivel de ludopatía en adolescentes; fue validada por la Asociación de Psiquiatría Americana; y en el presente estudio fue adaptado a la realidad peruana y está constituido por 21 ítems con proposiciones relacionadas a la ludopatía, las cuales en el presente estudio fueron divididas en 6 dimensiones: tipo de juego, frecuencia de juego, horas de juego, uso de dinero en el juego, motivos para jugar y consecuencias del juego.

Este instrumento se encuentra dividida en dos partes: la primera parte consta de 7 preguntas con respuestas de opciones múltiples y la segunda parte de 14 reactivos divididos en una mini escala cuyas opciones de respuesta son “siempre”, “muchas veces”, “a veces” y “nunca”; y la valoración de los ítems se hizo de acuerdo a la respuesta que se considere dentro de los niveles de identificación de ludopatía en adolescentes.

La medición de la variable ludopatía se efectuó de la siguiente forma: nivel de ludopatía = 21 a 42 puntos; nivel de ludopatía moderado = 43 a 64 puntos y nivel de ludopatía alto = 65 a 84 puntos.

3.6. Validación de los instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos de recolección de datos que fueron usados en el presente estudio fueron diseñados y validado previamente por Olson, Portner y Lavee¹⁰⁵ y la Asociación Americana de Psiquiatría¹⁰⁶ para los instrumentos de funcionamiento familiar y ludopatía respectivamente, ambos fueron adaptados a la realidad peruana por Astoray¹⁰⁷ en su estudio de investigación; pero para adaptar el instrumento al contexto de la realidad del estudio, estos instrumentos volvieron a ser sometidos a pruebas de validez de contenido y constructo mediante el juicio de expertos, con el fin de adaptar algunas terminologías que puedan ser poco entendibles para la muestra en estudio; realizando los siguientes procedimientos:

En la validación por jueces expertos, se seleccionaron 04 jueces, quienes presentaron las siguientes características: tuvieron grado de magister, fueron docentes del área de investigación, profesionales de Enfermería, psicólogos y especialistas en el tema; quienes evaluaron la suficiencia, pertinencia, objetividad, vigencia, estrategia, claridad, consistencia y estructura de cada uno de los ítems que constituyeron los instrumentos de investigación.

Las apreciaciones y sugerencias de los jueces expertos respecto a los instrumentos de investigación fueron:

- ✓ **Juez Experto N° 01: Lic. Enf. Armando Nalvarte Leiva** (Docente de la Universidad de Huánuco); el experto sugirió adaptar algunas terminologías a la realidad sociocultural de los adolescentes de Huánuco, para tener una mejor percepción y comprensión de las

preguntas planteadas, recomendando después de ello su aplicación inmediata en la muestra en estudio por tratarse de instrumentos estandarizados en el estudio de las variables funcionamiento familiar y ludopatía.

- ✓ **Juez Experto N° 02: Psicóloga Cecilia Deysi Palacín Condezo** (Docente Universidad de Huanuco); la experta refirió que los instrumentos son entendible y adecuados para la aplicación en la muestra de adolescentes en estudio, por ende no hizo ninguna observación ni recomendación al respecto.
- ✓ **Juez Experto N° 03: Lic. Enf. Eler Borneo Cantalicio** (Docente curso de investigación de la Universidad de Huánuco); el experto señaló que los instrumentos eran adecuados para medir las variables en estudio, recomendando su aplicación inmediata en la muestra considerada en la investigación.
- ✓ **Juez Experto N° 04: Psicóloga Edith Chamolí Canturín** (Psicóloga Centro de Salud Carlos Showing Ferrari); la experta consideró que estos instrumentos son los más recomendados para la evaluación del funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes, recomendando su aplicación inmediata en la muestra en estudio.

Asimismo, en la validación cuantitativa se consideró la estimación del nivel de confiabilidad de los instrumentos del presente estudio de investigación, realizándose los siguientes procedimientos:

Se realizó una prueba piloto para someter los instrumentos de recolección de datos a prueba en nuestro contexto buscando identificar

dificultades de carácter ortográfico, palabras poco comprensibles, ambigüedad en las preguntas, y realizar el control del tiempo necesario para la aplicación de cada instrumento; esta prueba se realizó en la Institución Educativa Marcos Durán Martel, a través del muestreo no probabilístico por conveniencia tomándose como muestra a 12 adolescentes quienes respondieron cada uno de los ítems presentados en los instrumentos de investigación.

Posteriormente se procedió a determinar el análisis de confiabilidad respectivo del instrumento “Escala de funcionamiento familiar de Olson Modificado”, a través del coeficiente de confiabilidad del alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de confiabilidad de 0.91, resultado que demostró que el instrumento de investigación tenía un alto nivel de confiabilidad, validando su uso en el presente estudio de investigación.

También se determinó el análisis de confiabilidad respectivo del instrumento “Cuestionario de juego patológico de South Oaks Modificado”, a través del coeficiente de confiabilidad del alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de confiabilidad de 0.87, demostrando que el instrumento de investigación tenía un alto nivel de confiabilidad, validando también su uso en el presente estudio de investigación.

3.7. Procedimientos de recolección de datos

Autorización. Para obtener los permisos respectivos para la aplicación del trabajo de campo, se emitió un oficio dirigido al director de la

Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez” solicitando la autorización respectiva para realizar la recolección de datos a través de la aplicación de los instrumentos y la firma del consentimiento informado en la muestra de adolescentes del tercer grado de educación secundaria considerados en el presente estudio de investigación.

Aplicación de instrumentos. Para la aplicación de los instrumentos se contó con la ayuda de personal profesional que fue previamente capacitado, que recolectaron los datos según un cronograma de actividades previamente establecido y especificado en el informe de trabajo campo; teniendo en consideración que el tiempo promedio para la aplicación de los instrumentos de investigación fue de aproximadamente 45 minutos por cada adolescente considerado en el estudio de investigación.

3.8. Elaboración de los datos.

Para la elaboración de los datos de la presente investigación se tuvo en cuenta las siguientes etapas:

- **Revisión de los datos.-** En esta etapa se examinó en forma crítica cada uno de los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron en el presente estudio; realizando el control de calidad verificando que todas las preguntas formuladas en los instrumentos de investigación sean respondidas en su totalidad.
- **Codificación de los datos.-** Se transformaron las respuestas obtenidos en códigos numéricos de acuerdo a las respuestas esperadas en los instrumentos de recolección de datos, según las

variables consideradas en el presente estudio: funcionamiento familiar y ludopatía en adolescentes.

- **Procesamiento de los datos.-** Luego de la recolección de datos estos fueron procesados en forma manual, mediante el programa de Excel 2013, previa elaboración de la tabla de código y tabla matriz física; para el procesamiento de los datos se utilizó el paquete estadístico SSPS 20.00.
- **Plan de tabulación de datos.-** En base a los resultados obtenidos, y para responder al problema y los objetivos planteados inicialmente, se tabularon los datos en cuadros de frecuencias y porcentajes, para la parte descriptiva de la investigación, facilitando la observación de las variables en estudio: funcionamiento familiar y ludopatía en los adolescentes..
- **Presentación de datos.-** Se presentaron los datos en tablas académicas y en figuras de las variables en estudio, a fin de realizar el análisis e interpretación de los mismos de acuerdo al marco teórico correspondiente al funcionamiento familiar y la ludopatía en la etapa de la adolescencia.

3.9. Análisis e interpretación de datos.

- **Análisis descriptivo.-** Se detallaron las características de cada una de las variables según grupos de estudio, de acuerdo al tipo de variable en que se trabajaron (categórica o numérica); teniendo en consideración las medidas de tendencia central y de dispersión para las variables numéricas y de frecuencia para las variables

categorías; también, se emplearon tablas y figuras en la presentación de los datos, para facilitar la comprensión de los resultados obtenidos, tratando de que el estímulo visual sea simple, resaltante y de fácil comprensión.

- **Análisis inferencial.-** Para demostrar la relación de las dimensiones del presente estudio, se realizó un análisis bivariado a través de la prueba no paramétrica de Chi – cuadrado de Pearson; considerándose en la significancia estadística de las pruebas el valor $p \leq 0,05$.

El procesamiento de los datos se llevó a cabo utilizando el paquete estadístico SSPS versión 20.0 para Windows.

3.10. Consideraciones éticas de la investigación

Previo a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, se solicitó el consentimiento informado de los adolescentes considerados en el estudio; también se consideraron los principios bioéticos en Enfermería que se describen a continuación:

- **Beneficencia;** se respetó este principio porque se buscó que los resultados del presente estudio beneficien a cada uno de los participantes, permitiendo la implementación de programas que permitan la prevención de la ludopatía en los adolescentes, , incentivando el involucramiento de la familia en la solución y afrontamiento de los problemas que aquejan a los adolescentes como población vulnerable.

- **No maleficencia;** se respetó este principio, porque no se puso en riesgo la dignidad, ni los derechos y el bienestar de los participantes, ya que la información obtenida fue de carácter confidencial y de uso estricto sólo para fines de investigación.
- **Autonomía,** se respetó este principio, debido a que se explicó en forma clara y precisa que podían retirarse de la investigación en el momento que lo deseen, o si se sentían incómodos con las preguntas que se les realizaron.
- **Justicia,** se respetó este principio, puesto que se aplicó el consentimiento informado a todos los adolescentes considerados en el presente estudio, el cual se solicitó al momento de abordar al adolescente participante en el estudio, pudiendo negarse a participar si este así lo consideraba conveniente.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

4.1.1. Características generales de la muestra en estudio.

Tabla 01. Edad de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Edad	n = 66	
	Frecuencia	%
13 años	18	36,4
14 años	48	63,6
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

Respecto a la edad de los adolescentes considerados en el estudio, se encontró que el 63,6% (48) tuvieron 14 años de edad; mientras que el 36,4% restante (18) tuvieron 13 años de edad en el momento de la recolección de datos.

Tabla 02. Género de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Género	n = 66	
	Frecuencia	%
Masculino	35	53,0
Femenino	31	47,0
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

En cuanto al género de los adolescentes de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez considerados en el estudio, se encontró que el 53,0% (35) pertenecieron al género masculino; mientras que el 47,0% restante (31) pertenecieron al género femenino.

Tabla 03. Lugar de procedencia de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Lugar de Procedencia	n = 66	
	Frecuencia	%
Urbano	47	71,2
Rural	17	25,8
Periurbano	02	3,0
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

En relación al lugar de procedencia de los adolescentes considerados en el presente estudio de investigación, se pudo apreciar que el 71,2% (47) refirieron proceder de la zona urbana del distrito de Amarilis; el 25,8% (17) señalaron proceder de la zona rural; y por último, el 3,0% restante (2) manifestaron proceder de zonas periurbanas del distrito de Amarilis.

Tabla 04. Religión de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Religión	n = 66	
	Frecuencia	%
Católico	48	72,7
Evangélico	16	24,2
Mormón	02	3,0
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

Respecto a la religión que profesan los adolescentes considerados en el estudio de investigación, se pudo identificar que la mayoría de adolescentes manifestaron profesar la religión católica, representando el 72,7% (48) de encuestados; asimismo, el 24,2% (16) refirieron ser evangélicos; y por último, el 3,0% restante (2) declararon ser mormones.

Tabla 05. Condición de estudio y trabajo en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Estudia y trabaja actualmente	n = 66	
	Frecuencia	%
Si	08	12,1
No	58	87,9
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

Respecto a la condición de estudio y trabajo en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo encontrar que el 87,9% (58) expresaron que sólo se encuentran estudiando actualmente; mientras que el 12,1% restante (8) refirieron que se encuentran estudiando y trabajando actualmente.

Tabla 06. Personas con quienes viven los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Personas con quienes viven	n = 66	
	Frecuencia	%
Padre, madre y hermanos	25	37,9
Padre, madre, abuelos y hermanos	36	54,5
Sólo con madre	04	6,1
Otras personas	03	4,5
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

En relación a las personas con las que viven los adolescentes en estudio, se pudo apreciar que el 54,5% (36) refirieron que viven con su padre, madre, hermanos y abuelos; el 37,9% (25) declararon que se encuentran viviendo con su padre, madre y hermanos; el 6,1% (4) manifestaron que sólo viven con su madre; y en menor proporción, el 4,5% restante (3) manifestaron que actualmente viven con otros familiares.

Tabla 07. Ocupación de los padres de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Ocupación del padre	n = 66	
	Frecuencia	%
Albañil	11	16,7
Agricultor	01	1,5
Trabajo dependiente	22	33,3
Trabajo independiente	32	48,5
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

En relación a la ocupación de los padres de los adolescentes considerados en el estudio, se puede observar que el 48,5% (32) refirieron que su padre tenía un trabajo independiente; el 33,3% (22) señalaron que sus padre se encontraba trabajando en forma independiente, los cuales en su mayoría son realizadas en instituciones públicas del estado; el 16,7% (11) declararon que su padre era albañil; por último, el 1,5% restante (1) manifestó que su padre era agricultor.

Tabla 08. Ocupación de las madres de los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Ocupación de la madre	n = 66	
	Frecuencia	%
Ama de casa	34	51,5
Empleada del hogar	03	4,5
Trabajo dependiente	11	16,7
Trabajo independiente	18	27,3
Total	66	100,0

Fuente: Guía de entrevista de características generales (Anexo 01).

En relación a la ocupación de las madres de los adolescentes considerados en el estudio, se puede apreciar que el 51,5% (34) señalaron que su madre era ama de casa; el 27,3% (18) refirieron que su madre tenía un trabajo independiente; el 16,7% (11) declararon que su madre se encontraba laborando en forma dependiente; y el 4,5% restante (3) manifestaron que su madre trabajaba como empleada del hogar.

4.1.2. Funcionamiento familiar en los adolescentes en estudio.

Tabla 09. Funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Familiar Cohesión Familiar	n = 66	
	Frecuencia	%
Funcional	52	78,8
Disfuncional	14	21,2
Total	66	100,0

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02).

Respecto al funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo encontrar que el 78,8% (52) provienen de familias funcionales; mientras que el 21,2% restante (14) evidenciaron provenir de familias disfuncionales en la dimensión cohesión familiar.

Tabla 10. Funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Familiar Adaptabilidad Familiar	n = 66	
	Frecuencia	%
Funcional	40	60,6
Disfuncional	26	39,4
Total	66	100,0

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02).

Respecto al funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo encontrar que la mayoría de adolescentes el 60,6% (40) provienen de familias funcionales; mientras que el 39,4% restante (26) evidenciaron provenir de familias disfuncionales en la dimensión adaptabilidad familiar.

Tabla 11. Funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Familiar Comunicación Familiar	n = 66	
	Frecuencia	%
Funcional	46	69,7
Disfuncional	20	30,3
Total	66	100,0

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02).

Respecto al funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo encontrar que el 69,7% (46) provienen de familias funcionales; mientras que el 30,3% restante (20) evidenciaron provenir de familias disfuncionales en la dimensión comunicación familiar.

Tabla 12. Funcionamiento familiar en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Familiar	n = 66	
	Frecuencia	%
Funcional	48	72,7
Disfuncional	18	27,3
Total	66	100,0

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02).

Respecto al funcionamiento familiar en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo encontrar que el 72,7% (48) provienen de familias funcionales en su hogar; mientras que el 27,3% restante (18) evidenciaron provenir de familias disfuncionales en el hogar.

4.1.3. Ludopatía en los adolescentes en estudio.

Tabla 13. Tipos de juego en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Tipos de juego	n = 66	
	Frecuencia	%
Juegos de mesa	02	3,0
Juegos de celulares	13	19,7
Juegos en línea	21	31,8
Juegos de Play Station	16	24,2
Juegos de Softnix	14	21,3
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

Respecto a los tipos de juego en los adolescentes considerados en el estudio, se pudo identificar que todos los adolescentes practican más de un tipo de juego, y también se pudo apreciar que el 31,8% (21) refirieron que mayormente juegan juegos en línea; el 24,2% (16) señalaron que con mayor frecuencia juegan juegos de Play Station; el 21,3% (14) manifestaron que con mayor regularidad juegan de softnix; el 19,7% (13) declararon que prefieren los juegos de celular; y por último, el 3,0% (2) juega prefiere jugar juegos de mesa.

Tabla 14. Edad de inicio de juego en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Edad de inicio de juego	n = 66	
	Frecuencia	%
12 a 14 años	12	18,2
10 a 11 años	16	24,2
8 a 9 años	20	30,3
Menos de 8 años	18	27,3
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

Respecto a la edad de inicio de juego en los adolescentes en estudio, se pudo encontrar que el 30,3% (20) señalaron que empezaron a jugar entre los 8 y 9 años de edad; el 27,3% (18) refirieron que empezaron a jugar antes de los 8 años; el 24,2% (16) manifestaron que empezaron a jugar entre los 10 y 11 años de edad; y por último, el 18,2% (12) declararon que empezaron a jugar entre los 12 y 14 años de edad.

Tabla 15. Horas de juego diario en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Horas de juego diario	n = 66	
	Frecuencia	%
Menos de 30 minutos	15	22,7
30 minutos a 1 hora	20	30,3
1 a 2 horas	17	25,8
Más de 2 horas	14	21,2
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

En relación a las horas de juego diario en los adolescentes en estudio, se pudo encontrar que el 30,3% (20) señalaron que juegan entre 30; el 27,3% (18) refirieron que empezaron a jugar antes de los 8 años; el 24,2% (16) manifestaron que empezaron a jugar entre los 10 y 11 años de edad; y por último, el 18,2% (12) declararon que empezaron a jugar entre los 12 y 14 años de edad.

Tabla 16. Necesidad de jugar en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Necesidad de jugar	n = 66	
	Frecuencia	%
Poca	20	30,3
Moderada	24	36,4
Grande	15	22,7
Muy grande	07	10,6
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

En cuanto a la necesidad de jugar en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo identificar que en el 36,4% (24) la necesidad de juego fue moderada; el 30,3% (20) refirieron tener poca necesidad de jugar; el 22,7% (15) manifestaron tener una gran necesidad de jugar; y el 10,6% (7) señalaron que tienen una necesidad muy grande para jugar.

Tabla 17. Frecuencia de juego en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Frecuencia de juego	n = 66	
	Frecuencia	%
Una vez por semana	18	27,3
2 a 3 veces por semana	15	22,7
4 a 6 veces por semana	20	30,3
Diario	13	19,7
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

Respecto a la frecuencia de juego en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo identificar que el 30,3% (20) declararon que juegan entre 4 y 6 veces por semana; el 27,3% (18) refirieron que juegan solo una vez por semana; el 22,7% (15) manifestaron que juegan 2 a 3 veces por semana; y por último, el 19,7% (13) señalaron que juegan en forma diaria.

Tabla 18. Cantidad de dinero que gastan en el juego los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Cantidad de dinero que gasta en el juego	n = 66	
	Frecuencia	%
Menos de 5 soles	35	53,0
De 5 a 10 soles	18	27,3
De 10 a 20 soles	10	15,2
Más de 20 soles	03	4,5
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

En relación al dinero que gasta en el juego, los adolescentes en estudio, se pudo observar que el 53,0% (35) señalaron que gastan menos de 5 soles jugando; el 27,3% (18) refirieron que gastan entre 5 y 10 soles jugando; el 15,2% (10) manifestaron que gastan de 10 a 20 soles jugando; y por último, el 4,5% restante (3) declararon que gastan más de 20 soles jugando.

Tabla 19. Nivel de ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Nivel de Ludopatía	n = 66	
	Frecuencia	%
Ludopatía baja	19	28,8
Ludopatía moderada	32	48,5
Ludopatía alta	15	22,7
Total	66	100,0

Fuente: Cuestionario de juego patológico modificado (Anexo 03).

Respecto al nivel de ludopatía en los adolescentes considerados en el presente estudio, se pudo identificar que el 48,5% (32) presentan un nivel de ludopatía moderado; el 28,8% (19) presentan un nivel de ludopatía bajo; y por último, el 22,7% (15) presentan un nivel de ludopatía alto en el tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez del distrito de Amarilis, durante el año 2016.

4.2. Resultados inferenciales

Tabla 20. Relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Cohesión Familiar	Nivel de Ludopatía						Total	Chi cuadrado	P (valor)	
	Bajo		Moderado		Alto					
	Nº	%	Nº	%	Nº	%				
Funcional	17	25,8	28	42,4	07	10,6	52	78,8	12,012	0,002
Disfuncional	02	3,0	04	6,1	08	12,1	14	21,2		
TOTAL	19	28,8	32	48,5	15	22,7	66	100,0		

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02) y Cuestionario de Juego Patológico Modificado (Anexo 03).

Respecto a la relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio, se puede observar que el 78,8% (52) proviene de familias funcionales; de los cuales el 42,4% (28) tiene ludopatía moderada, el 25,8% (17) presenta ludopatía baja y el 10,6% (7) tiene ludopatía alta; asimismo se pudo identificar que el 21,2% (14) tiene familias disfuncionales en su hogar, de los cuales, el 12,1% (8) tiene ludopatía alta, el 6,1% (4) presenta ludopatía moderada y el 3,0% (2) restante tiene ludopatía baja.

Al analizar la relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio con la prueba del Chi cuadrado, se encontró un valor de 12,012 y una $p \leq 0,002$; indicando que existe grado de significancia estadística entre las variables, es decir, estas variables se relacionan significativamente; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación en esta dimensión.

Tabla 21. Relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Adaptabilidad Familiar	Nivel de Ludopatía						Total	Chi cuadrado	P (valor)	
	Bajo		Moderado		Alto					
	Nº	%	Nº	%	Nº	%				
Funcional	14	21,2	21	31,8	05	7,6	40	60,6	6,372	0,041
Disfuncional	05	7,6	11	16,7	10	15,1	26	39,4		
TOTAL	19	28,8	32	48,5	15	22,7	66	100,0		

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02) y Cuestionario de Juego Patológico Modificado (Anexo 03).

Respecto a la relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio, se puede observar que el 60,6% (40) proviene de familias funcionales; de los cuales el 31,8% (21) tiene ludopatía moderada, el 21,2% (17) presenta ludopatía baja y el 7,6% (5) tiene ludopatía alta; asimismo se pudo identificar que el 39,4% (26) tiene familias disfuncionales en su hogar, de los cuales, el 16,7% (11) tiene ludopatía moderada, el 15,1% (10) presenta ludopatía alta y el 7,6% (5) restante tiene ludopatía baja.

Al analizar la relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio con la prueba del Chi cuadrado, se encontró un valor de 6,372 y una $p \leq 0,041$; indicando que existe grado de significancia estadística entre las variables, es decir, estas variables se relacionan significativamente; en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación en esta dimensión.

Tabla 22. Relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Comunicación Familiar	Nivel de Ludopatía						Total	Chi cuadrado	P (valor)	
	Bajo		Moderado		Alto					
	Nº	%	Nº	%	Nº	%				
Funcional	16	24,2	23	34,9	07	10,6	46	69,7	5,734	0,057
Disfuncional	03	4,6	09	13,6	08	12,1	20	30,3		
TOTAL	19	28,8	32	48,5	15	22,7	66	100,0		

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02) y Cuestionario de Juego Patológico Modificado (Anexo 03).

Respecto a la relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio, se puede observar que el 69,7% (46) proviene de familias funcionales; de los cuales el 34,9% (23) tiene ludopatía moderada, el 24,2% (16) presenta ludopatía baja y el 10,6% (7) tiene ludopatía alta; asimismo se pudo identificar que el 30,3% (20) tiene familias disfuncionales en su hogar, de los cuales, el 13,6% (9) tiene ludopatía moderada, el 12,1% (8) presenta ludopatía alta y el 4,6% (3) restante tiene ludopatía baja.

Al analizar la relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio con la prueba del Chi cuadrado, se encontró un valor de 5,734 y una $p \leq 0,057$; indicando que no existe grado de significancia estadística entre las variables, es decir, estas variables no se relacionan significativamente; en consecuencia, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis de investigación en esta dimensión.

Tabla 23. Relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016.

Funcionamiento Familiar	Nivel de Ludopatía						Total		Chi cuadrado	P (valor)
	Bajo		Moderado		Alto					
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%		
Funcional	18	27,3	25	37,9	05	7,5	48	72,7	16,847	0,000
Disfuncional	01	1,5	07	10,6	10	15,2	18	27,3		
TOTAL	19	28,8	32	48,5	15	22,7	66	100,0		

Fuente: Escala de Funcionamiento Familiar de Olson Modificado (Anexo 02) y Cuestionario de Juego Patológico Modificado (Anexo 03).

Respecto a la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio, se puede observar que el 72,7% (48) proviene de familias funcionales; de los cuales el 37,9% (25) tiene ludopatía moderada, el 27,3% (18) presenta ludopatía baja y el 7,5% (5) tiene ludopatía alta; asimismo se pudo identificar que el 27,3% (18) tiene familias disfuncionales en su hogar, de los cuales, el 15,2% (10) tiene ludopatía alta, el 10,6% (7) presenta ludopatía moderada y el 1,5% (1) restante tiene ludopatía baja.

Al analizar la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio con la prueba del Chi cuadrado, se encontró un valor de 16,847 y una $p \leq 0,000$; indicando que existe grado de significancia estadística entre las variables, es decir, estas variables se relacionan significativamente, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación; en consecuencia se establece que existe relación 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.

CAPÍTULO V

5. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

El estudio sobre la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, realizado en el distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco evidenció a través de la prueba del Chi cuadrado de Pearson (X^2) que existe significancia estadística respecto a la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los considerados en el estudio [$X^2 = 16,847$ y $p = 0,000$]; permitiendo rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación, concluyendo que existe relación entre estas dos variables en la muestra en estudio.

Los resultados obtenidos concuerdan con los reportados por Jiménez, Hernández, Nava y López¹⁰⁸ quienes en su estudio de investigación identificaron que el funcionamiento familiar influye significativamente en los niveles de ludopatía de los adolescentes, señalando que se debe buscar en forma oportuna las características que pueden poner en riesgo la salud de los miembros de la familia, para establecer estrategias de afrontamiento y prevención de la ludopatía en el ambiente familiar.

Bonilla, Mayorga y Balbuena¹⁰⁹ al respecto señalan que los factores de vulnerabilidad en el ambiente familiar se convierten en una señal de alerta frente a posible ludopatías y los factores de generatividad plantean que existe cierta protección desde el contexto familiar frente al posible desarrollo de ludopatías; concluyendo que existe relación entre estas variables, coincidiendo con los resultados encontrados en el presente estudio.

Arcaya, Martina, Gutiérrez y Romero¹¹⁰ identificaron que las personas con alta integración familiar tienen menor probabilidad de practicar juegos de azar.

Astoray¹¹¹ concluyó en su estudio que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes como la presencia de ludopatías en sus diferentes modalidades.

Macciani, Carrillo y Jiménez¹¹² mencionan que las características presentes en las adicciones como la tolerancia, síndrome de abstinencia y dependencia se encuentran en los usuarios con problemas de adicción a los juegos en línea, lo que los convierte en una de las nuevas drogas no convencionales; y que la ausencia del rol tutorial de los padres, sea por razones de trabajo, abandono o falta interés de ambos conllevan al desarrollo de la ludopatía; estableciéndose relación significativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía.

Cabracancha¹¹³ concluyó que hay existencia de asociación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en los

adolescentes, identificando el mayor porcentaje de adolescentes ludópatas eran los que tenían familias disfuncionales.

Por su parte, Ruiz y Pino¹¹⁴ encontraron resultados opuestos a los del presente estudio, pues estos investigadores señalan que el juego se ha convertido en una conducta placentera que despierta el interés de los jóvenes, iniciándose en el juego de las máquinas tragamonedas por entretenimiento y motivados por el dinero; y que los videojuegos y el juego en línea son comportamientos también susceptibles de generar adicción, estas no se relacionan con el funcionamiento y ambiente familiar, sino que involucra la combinación de otros factores sociales, educativos y culturales.

Respecto a las limitaciones que se presentaron en el estudio de investigación se puede mencionar que se presentaron dificultades en el procesamiento de datos por la inexperiencia del investigador en el manejo del programa estadístico SSPS, que causó la demora en la tabulación y procesamiento de los datos obtenidos. Por otro lado, no se presentó ninguna limitación para la realización del estudio, ya que se contó con el apoyo del director y profesores de la Institución Educativa así como de los adolescentes considerados en el estudio quienes colaboraron activamente en el proceso de aplicación de instrumentos y recolección de datos, asimismo se dispuso del presupuesto requerido y del tiempo según la programación de actividades inicialmente propuesta.

CONCLUSIONES

Luego de realizado el presente trabajo de investigación, se llegaron a las siguientes conclusiones:

- ❖ El funcionamiento familiar se relaciona significativamente con la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016 ($X^2 = 16,847$; $p = 0,000$).
- ❖ Se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en la muestra en estudio ($X^2 = 12,012$ y $p = 0,002$).
- ❖ Se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en la muestra en estudio ($X^2 = 6,372$ y $p = 0,041$).
- ❖ Y por último, no se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en la muestra en estudio ($X^2 = 5,734$ y $p = 0,057$).

RECOMENDACIONES

- ❖ Continuar realizando estudios de investigación relacionados al funcionamiento familiar y la ludopatías en las diversas instituciones educativas del departamento de Huánuco, tanto en el ámbito urbano como rural, que permitan la comparación, contrastación y generalización de resultados, para así tener una mejor perspectiva global de la problemática en estudio, que permitan la implementación de programas de afrontamiento y prevención de la ludopatía desde el ámbito familiar.
- ❖ Socializar los resultados obtenidos con los docentes, padres y adolescentes de la institución educativa, para dar a conocer la situación de esta problemática en el ámbito de estudio, y en coordinación con todos los actores sociales involucrados se formulen propuestas de intervención y afrontamiento frente a la presencia de ludopatía en el área escolar.
- ❖ Plantear la realización de programas dirigidos a los padres de familia debido a su labor educadora en el ambiente familiar, para poder dotarles de otras herramientas metodológicas orientadas a mejorar los factores de protección ante el desarrollo de conductas adictivas como la ludopatía en los adolescentes.
- ❖ Diseñar y/o implementar programas educativos de información en la institución educativa dirigidos a los padres y madres destacando la importancia del fortalecimiento de la familia como factor protector en la salud del adolescente, contribuyendo a un crecimiento y desarrollo

saludable, y previniendo la presencia de conductas aditivas en la adolescencia.

- ❖ Se recomienda a las autoridades del sector salud y educación la implementación de programas de prevención de conductas de riesgo en las instituciones educativas; donde se oriente a los adolescentes sobre las consecuencias que tiene ludopatía y otras conductas adictivas en el área personal, social y familiar de las personas; se brinde información sobre las medidas de prevención frente a esta problemática, y asimismo se promuevan medidas de intervención conjuntas entre adolescentes, padres de familia, profesores, psicólogos, profesionales de Enfermería y otros actores sociales, que permitan el abordaje estas problemáticas desde una perspectiva multidisciplinaria e intersectorial.
- ❖ Se recomienda la implementación de programas de escuelas para padres en todas las instituciones educativas de nuestra región y el país en general, donde se aborde desde una perspectiva holística e interdisciplinaria, las situaciones problemáticas que afrontan los adolescentes en las instituciones educativas como el bullying y la presencia de conductas adictivas, buscando involucrar en forma activa a los miembros de la familia, mediante el empoderamiento y funcionalidad familiar, en la formulación de medidas de intervención a realizarse en el ambiente familiar que permitan prevenir la incidencia de conductas de riesgo en los adolescentes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Cuba J. Nivel de conocimiento y práctica sobre los juegos on line de los adolescentes del primer año de educación secundaria, Institución Educativa Fe y Alegría N°03, San Juan de Miraflores. [Tesis de Licenciatura] Lima: Escuela de Enfermería Padre Luis Tezza; 2015.
2. Moncada J, Chacón A. El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. [Internet] [Consultado 2016 Junio 26] Disponible en: http://www.retos.org/numero_21/Retos%2021%2043-49.pdf.
3. Coleman J, Hendry L. Psicología de la adolescencia. 4ta Edición. España: Morata; 2003.
4. Ibíd., p. 31.
5. Huanca F. Influencia de los Juegos de Internet en el Comportamiento de los Adolescentes en Puno. Rev de Investig Comunicación y Desarrollo 2011; 2 (2): 38 – 39.
6. Vela A. Ludopatía. Revista Somos Perú 2005; 3 (2): 10 – 12.
7. Ibíd., p. 13.
8. Arcaya M, Martina M, Gutiérrez C, Romero Y. Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población peruana. Rev. Perú. Epidemiol. 2012; 16 (1): 2 – 7.
9. Espinoza L. Juego Patológico o ludopatía. Colombia: Guadecon; 2007.
10. Huanca F. Op. Cit., p. 39.
11. Becoña E. Epidemiología del juego patológico en España. Anuario de psicología. 2003; 30(4):7 – 19.
12. Gomez F. Prevalencia de ludopatía en América del Norte. Nueva York: Mc Graw Hill; 2008.
13. Perú. Ministerio de Salud. Varones se vuelven Ludópatas durante la adolescencia. [Internet] [Consultado 2015 Agosto 12] Disponible en: http://www.minsa.gob.pe/portada/prensa/notas_auxiliar.aspnota=10901.
14. Leyton F. Alarma por crecimiento de ludópatas en el país. Diario Correo. 2015 Agosto 04; Sec Noticias Nacionales: 4.
15. Ibíd., p. 5.
16. Zaldívar F. Funcionamiento Familiar Saludable. Cuba. Fundación Salud Vida. [Internet] 2007; 3 (2): 5 – 7 [Consultado 2015 Agosto 21] Disponible en: http://www.sld.cgaleríaspdf/funcionamiento_familiar.pdf.
17. Jiménez T, Musitu G, Murgui S. Funcionamiento y Comunicación Familiar y consumo de sustancias en la adolescencia: el rol mediador del

- apoyo social Universidad de Valencia. España. Rev de Psic Social 2006; 21 (1): 23 – 25.
18. American Psychiatric Association. Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. 4ta Edición. Barcelona: Masson SA; 2005.
 19. Hardoon K, Gupta R, Derevensky J. Variables Psicosociales asociadas al juego en los adolescentes. Psychol Addict Behav. 2004; 18(2): 170 – 179.
 20. Grant J, Kim S. La vinculación de los padres en el trastorno del juego patológico Psychiatric Q. 2002; 73(3): 239 – 247.
 21. Ministerio de Salud. Op. Cit., p. 3.
 22. Arcaya M, Martina M, Gutiérrez C, Romero Y. Op. Cit., p. 2.
 23. Garballo G, Lescano E. Funcionamiento familiar y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa 0292-Tabalosos. Marzo 2011 y Abril 2012. [Tesis de Licenciatura] Tarapoto: Universidad Nacional de San Martín; 2012.
 24. Ibíd. p. 15.
 25. Vachon J, Vitaro F, Wanner B, Tremblay R. Los juegos de azar en la adolescencia: relación con las prácticas de crianza y prácticas de juego en familiares. Psychol Addict Behav. 2004; 18(4): 398 – 401.
 26. Ruiz R, Pino J. Análisis de comportamiento relacionado con el uso/abuso de internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios. España. ADICCIONES. 2010; 22 (4): 301 – 305.
 27. Jiménez R, Hernández H, Nava C, López R. Depresión en adolescentes y funcionamiento familiar. México. Rev Med Inst Méx Seguro Soc 2007; 45 (3): 225 – 232.
 28. Bonilla L, Mayorga D, Valbuena P. Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la Ludopatía y Generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D Juan Luis Londoño De La Salle. Rev Colomb Sal Publ 2011; 2 (1): 22 – 25.
 29. Arcaya M, Martina M, Gutiérrez C, Romero Y. Op. Cit., p. 5 – 6.
 30. Astoray E. Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica Perú Birf – República de Bolivia, Villa El Salvador – 2012. [Tesis de Licenciatura] Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos; 2012.
 31. Macciani J, Carrillo G, Jiménez A. Los Juegos En Línea En Adolescentes y Jóvenes. CEDRO 2011; 4 (2): 10 – 12.
 32. Cabracancha S. Relación entre el tipo de funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes de tres Instituciones Educativas de la UGEL 03 [Tesis de Licenciatura] Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos; 2008.

33. Fonseca G, Giles B. Influencia de los videojuegos en el desarrollo del área socioemocional del niño de 8 a 11 años – Institución Educativa Marcos Durán Martel – Amarilis 2015. [Tesis de pregrado] Huánuco: Universidad Nacional Hermilio Valdizán; 2011.
34. Olson D. Modelo Circumplejo de Sistemas Familiares. En Walsh F. Proceso Familiares Normales. 3ra Edición. Nueva York: Mac Graw Hill; 2003
35. Ibíd., 25.
36. Bandura A. Aprendizaje Social y desarrollo de la personalidad. Madrid: Alianza; 1995.
37. Ibíd., p. 25.
38. Ibíd., p. 41.
39. Pender N. Modelo de promoción de la salud. En: Modelos y teorías de enfermería. Barcelona: Ediciones Rol; 1989.
40. Ibíd., p. 35.
41. Organización Mundial de la Salud. Salud Familiar y Comunitaria 2012. [Internet] [Consultado 2015 Agosto 12] Disponible en: <http://new.paho.org/nic>.
42. Ibíd., p. 4.
43. Organización Panamericana de la Salud. Decreto Legislativo 346. Art. 2, Lineamientos de Política del Sector Salud 2002 – 2012, aprobados por Resolución Suprema N° 014 – 2002 – SA, Tercer Principio Básico; La Familia y la Salud CD44/10. Lima: MINSA; 2012.
44. Ibíd., p. 16.
45. Ibíd., p. 19.
46. Minuchin, S. Familias y terapia familiar. Barcelona: Geodisa; 2008.
47. Ibíd., p. 32.
48. Ibíd., p. 34.
49. Polaino A, Martínez P. Evaluación Psicológica y Psicopatológica de la Familia. España: Editorial Rialp; 2003.
50. Ibíd., p. 146.
51. Ibíd., p. 147.
52. Ibíd., p. 148.
53. Ibíd., p. 149.
54. Zaldívar F. Op. Cit., p. 9.
55. Ibíd., p. 11 – 12.

56. Saucedo J, Maldonado J. La Familia: su dinámica y tratamiento. Washington: OPS; 2003.
57. *Ibíd.*, p. 45.
58. Mendoza A. Guía Metodológica para la Intervención Preventiva con Familias. Perú: Devida; 2004.
59. *Ibíd.*, p. 63.
60. *Ibíd.*, p. 65.
61. Beavers D. En: Vélez Y. Calidad de vida, Funcionalidad familiar y apoyo social de redes comunitarias deportivas-recreativas en las familias de estrato bajo con adolescentes”. [Tesis de Licenciatura]. Colombia: Universidad de Colombia; 2007.
62. *Ibíd.*, p. 66.
63. Mendoza A. Op. Cit., p. 68.
64. *Ibíd.*, p. 70.
65. *Ibíd.*, p. 72 – 74.
66. Martínez Ana, Iraurgi J, Sanz M. Validez estructural del FACES – 20 Esp. Versión española de 20 ítems de la escala de Evaluación de la Cohesión y Adaptabilidad Familiar. RIDEP.2011; 29 (1): 147 – 149.
67. Mendoza A. Op. Cit., p. 69.
68. Olson D. Op. Cit., p. 53.
69. Olson D. Inventarios sobre familia. Instrumentos para medir funcionalidad familiar FACES III y calidad de vida, formatos para adultos y para adolescentes. Bogotá: Guadecon; 2003.
70. *Ibíd.*, p. 24 – 26.
71. *Ibíd.*, p. 28.
72. *Ibíd.*, p. 29.
73. *Ibíd.*, p. 30.
74. *Ibíd.*, p. 31.
75. *Ibíd.*, p. 32.
76. Martínez Ana, Iraurgi J, Sanz M. Op. Cit., p. 151.
77. Estévez E, Jiménez T, Musitu G. Relaciones entre padres e hijos adolescentes. 2da Edición España: Editorial Nau Libres; 2004.
78. Zegers B Larraín A, Polaino A, Trapp A, Díez I. Validez y confiabilidad de la versión española de la escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (CAF) de Olson, Russell & Sprenkle para el diagnóstico del

- funcionamiento familiar en la población chilena Rev. Chil. Neuro. Psiquiatr. Chile 2003; 5 (2): 36 – 40.
79. Ibíd., p. 42.
 80. Organización Mundial de la Salud. Clasificación de la CIE-10 de los trastornos mentales y del comportamiento en niños y adolescentes. 2da edición. Madrid: Editorial Medica Panamericana; 2007.
 81. Ibíd., p.148.
 82. Secades R. El juego patológico: prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia. España Ed. Pirámide; 2005.
 83. Gossop M. Recaídas y comportamientos adictivos en el juego. Londres: Routled; 2003.
 84. Rosenthal R. Juego Patológico. Anales de Psiquiatría 2002; 22 (4): 72 – 78.
 85. Becoña E. Epidemiología del juego patológico en España. Anuario De Psicología 2005; 30 (4): 7 – 10.
 86. Benassini F. Juego Patológico. México: Editorial INK; 2006.
 87. Rosenthal R. Op. Cit., p. 82 – 84.
 88. Custer M. La Ludopatía: una nueva enfermedad. España: Masson; 2001.
 89. Ibíd., p. 9.
 90. Ibíd., p. 10.
 91. Ibíd., p. 11.
 92. Ibíd., p. 12.
 93. Cruz Y. Ludopatía: el juego convertido en adicción y enfermedad. Costa Rica: Masson; 2004.
 94. Ibíd., p.
 95. Secades R. Op. Cit., p. 125 – 128.
 96. Ibíd., p. 130 – 132.
 97. Bourdieu D. Adolescencia, cambios y perspectivas. Francia: Mc Graw Hill; 2001.
 98. Ibíd., p. 120.
 99. Organización Mundial de la Salud. Salud de los adolescentes [Internet] [Consultado 2015 Agosto 25] Disponible en: http://www.who.int/features/factfiles/adolescent_health/facts/es/index.html.
 100. Duvall E. Ciclo vital familiar. México; Interamericana; 1975.
 101. Estévez E, Jiménez T, Musitu G. Op. Cit., p. 130.

102. Ocampo K, Lozana F, Nara K; Galán E. Juego patológico en estudiantes de una Universidad Publica Peruana en Cajamarca [Tesis de pregrado] Cajamarca: Universidad Técnica de Cajamarca; 2010.
103. Ibíd., p. 46 – 48.
104. Santos J. Manuel de Intervención en juego patológico en adolescentes. España: Editorial Servicio Extreño de Salud; 2008..
105. Olson D, Portner A, Lavee F. Versión española de 20 ítems de la escala de evaluación de funcionamiento familiar. RIDEP 2011; 29 (1): 147 – 150.
106. American Psychiatric Association. Op. Cit., p. 15.
107. Astoray E. Op. Cit., p. 122 – 127.
108. Jiménez R, Hernández H, Nava C, López R. Op. Cit., p. 232.
109. Bonilla L, Mayorga D, Valbuena P. Op. Cit., p. 54.
110. Arcaya M, Martina M, Gutiérrez C, Romero Y. Op. Cit., p. 8.
111. Astoray E. Op Cit., p. 48.
112. Macciani J, Carrillo G, Jiménez A. Op. Cit., p. 12.
113. Cabracancha S. Op. Cit., p. 65.
114. Ruiz R, Pino J. Op. Cit., p. 51.

ANEXOS

Código:

Fecha: ----/----/----

ANEXO 01

GUÍA DE ENTREVISTA DE LAS CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA MUESTRA EN ESTUDIO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: “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.”

INSTRUCCIONES. Estimado (a) alumno (a): La presente guía de entrevista forma parte de un estudio orientado a obtener información sobre las características generales de los adolescentes del quinto grado de secundaria de esta institución educativa; por lo tanto, sírvase responder de manera apropiada las siguientes preguntas. Para tal efecto sírvase marcar con un aspa (x) dentro de los paréntesis las respuestas que usted considere pertinente.

Sus respuestas serán manejadas con carácter confidencial por lo cual le solicitamos veracidad.

I. CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS:

1. ¿Cuál es tu edad?

_____ años.

2. ¿Cuál es tu género?

- a) Masculino ()
b) Femenino ()

3. ¿Cuál es tu lugar de procedencia?

- a) Urbana ()
b) Rural ()
c) Periurbana ()

II. CARACTERÍSTICAS SOCIALES

4. ¿Aparte de estudiar usted trabaja?

- a) Si ()
b) No ()

De ser afirmativa su respuesta, conteste la siguiente pregunta

4.1. ¿En qué te encuentras trabajando?

5. ¿Qué religión profesa usted?

- a) Católico ()
b) Evangélico ()
c) Mormón ()
d) Otros () Especifique:.....

III.CARÁCTERÍSTICAS FAMILIARES

6. ¿Con quienes vives?

- a) Padre, madre y hermanos ()
- b) Padre, madre, abuelos y hermanos ()
- c) Solo con mi madre ()
- d) Otras personas ()

7. ¿En que trabaja tú Papá?

- a) Albañil ()
- b) Agricultor ()
- c) Trabajador dependiente () **Especifique:**
- d) Trabajador independiente () **Especifique:**

8. ¿En que trabaja tú Mamá?

- a) Ama de casa ()
- b) Empleada del hogar ()
- c) Trabajo dependiente () **Especifique:**
- d) Trabajo independiente () **Especifique:**

Gracias por tu colaboración....

Código:

Fecha: .../.../...

ANEXO N° 02

**ESCALA DE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR DE OLSON
(FACES III) MODIFICADO**

TITULO DE LA INVESTIGACION: “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.”

INSTRUCCIONES. Estimado (a) alumno (a): La presente escala forma parte de un estudio orientado a obtener información sobre la dinámica y funcionamiento familiar en los adolescentes de esta institución educativa; por lo tanto, se le solicita responder de manera apropiada los siguientes ítems. Sus respuestas serán manejadas con confidencialidad por lo cual le solicita que responda con absoluta veracidad. Lee detenidamente cada una de los ítems que se presentan y coloca un aspa (X) en el recuadro que corresponda a la frecuencia que consideras corresponda a lo que piensas y realizas.

S	Siempre
MV	Muchas veces
AV	A veces
N	Nunca

	ITEMS	S	MV	AV	N
I.	COHESIÓN FAMILIAR				
1.	Tu familia comparte actividades que involucra a todos los miembros que habitan en tu hogar.				
2.	En tu familia se sienten más unidos entre los miembros de su familia que con personas que no son parte de ella (amigos, vecinos tíos, etc.)				
3.	Cuándo algún o varios miembros de tu familia tienen problemas, se brindan apoyo entre ustedes.				
4.	Los miembros de tu familia evitan encontrarse y compartir momentos				
5.	Para tu familia la unión familiar es muy importante.				
6.	En tu familia se planean actividades recreativas para pasarlo en familia (paseos, juegos, etc.)				
7.	Los miembros de tu familia se consultan entre ustedes para tomar decisiones.				
8.	En tu casa les gusta pasar el tiempo libre en familia				
9.	Las manifestaciones de cariño (abrazos, caricias, etc.) en tu familia forman parte de la vida cotidiana				

10.	Compartes la mesa con tu familia a la hora de las comidas				
11.	Con qué frecuencia los miembros de tu familia compartes intereses y pasatiempos juntos				
12.	Hay respeto y amor en el trato con cada miembro de tu familiar				
II.	ADAPTABILIDAD FAMILIAR				
13.	Tus padres tienen en cuenta tus sugerencias como hijo para resolver los problemas en casa.				
14.	Los miembros de tu familia ingresan sin permiso a tu habitación				
15.	Tus padres tienen en cuenta tu opinión para establecer tu disciplina en el momento de establecer normas y obligaciones.				
16.	Tus padres y tú se ponen de acuerdo en relación con los castigos que te dan.				
17.	En tu casa tus hermanos y tú toman las decisiones.				
18.	Tu familia acepta a tus amigos cuando ellos van a tu casa				
19.	Tu familia cambia el modo de hacer sus cosas.				
20.	A tu familia le incomoda la visita de tus amigos				
21.	Cuándo hay problemas en casa, tus opiniones son tomadas en cuenta				
22.	En tu casa disfrutan hacer actividades solo con los familiares más cercanos.				
23.	En tu familia son varias las personas encargadas de dar las reglas y normas que se deben seguir.				
24.	Tu familia respeta tu espacio en la casa				
III.	COMUNICACIÓN FAMILIAR				
25.	En tu familia intercambian los quehaceres del hogar entre ustedes.				
26.	Los miembros de tu familia discuten los problemas y se sienten bien con las soluciones que se propongan.				
27.	En tu familia es difícil identificar quien es la autoridad (persona que manda en el hogar).				
28.	En tu familia es difícil decir quién es el encargado de hacer las labores del hogar.				

29.	En tu familia tienen distintas formas de solucionar los problemas.				
30.	En tu familia se puede hablar de cualquier tema sin temor a ser recriminado por ello.				
31.	Los miembros de tu familia suelen expresarse en forma clara y sencilla, emitiendo su opinión respecto a cualquier tema de conversación				
32.	Cuando se toma una decisión importante, toda la familia está presente.				
33.	Las normas o reglas de tu familia cambian con facilidad.				
34.	Tu familia comparte las tareas de la casa cada vez que se necesita, estableciendo un horario para cada actividad establecido en forma coordinada con todos los miembros				

Gracias por su colaboración...

Código:

Fecha: .../.../...

ANEXO N° 03**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS)
MODIFICADO**

TITULO DE LA INVESTIGACION: “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.”

INSTRUCCIONES. Estimado (a) alumno (a): El presente cuestionario forma parte de un estudio orientado a obtener información sobre el nivel de ludopatía en adolescentes de esta institución educativa; por lo tanto, se le solicita responder de manera apropiada los siguientes ítems. Para tal efecto sírvase marcar con un aspa (x) dentro de los paréntesis según las respuestas que usted considere pertinente de acuerdo su criterio. Sus respuestas serán manejadas con confidencialidad por lo cual le solicita que responda con absoluta veracidad.

I. TIPO DE JUEGO:**1. Indica tu juego favorito (Puedes marcar más de uno):**

- a) Juego de máquina / tragamonedas ()
- b) Juegos de softnix (Gunbound, Rakion, Team Wolf, Minifighter, R2 Beat, etc.) ()
- c) Juego de “Heroesmu” ()
- d) Juegos de Audition Season ()
- e) Juegos en red (Call of Duty) ()
- f) Juegos de Play Station ()
- g) Mini juegos para navegadores (Spacewan, Pacman, Solitario, Blackjack) ()
- h) Juegos de celulares (Plantas y Zombies, Candy Crash, etc.) ()
- i) Juegos de mesa (casino, póker, damas, etc.) ()
- j) Otros juegos en línea por internet /CD ()

Si tu respuesta fue otros escríbela a continuación: _____

2. ¿A qué edad empezaste a jugar?

_____ Años.

II. HORAS DE JUEGO:**3. ¿Cuántas horas juegas al día?**

_____ Horas.

4. Tu necesidad de jugar es:

- a) Muy grande ()
- b) Grande ()
- c) Moderada ()
- d) Poca ()

III. FRECUENCIA DE JUEGO:**5. ¿Con qué frecuencia juegas?**

- a) Todos los días ()
- b) Cuatro a seis veces por semana ()
- c) Dos a tres veces por semana ()
- d) Una vez por semana ()
- e) Nunca ()

6. Consideras que la frecuencia con la que practicas estos juegos en sus diversas modalidades es:

- a) Muy alta ()
- b) Alta ()
- c) Moderada ()
- d) Baja ()

IV. USO DE DINERO EN EL JUEGO:**7. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado en un día jugando?**

- a) Más de 30 soles ()
- b) De 20 a 30 soles ()
- c) De 10 a 20 soles ()
- d) De 5 a 10 soles ()
- e) Menos de 5 soles ()

- A continuación se te presenta una serie de ítems relacionados al juego en sus diferentes modalidades; por favor sírvase tener en cuenta la siguiente valoración en las marcas de los casilleros:

S	Siempre
MV	Muchas veces
AV	A veces
N	Nunca

ITEMS	S	MV	AV	N
8. Cuando participas en estos juegos ¿Gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?				
9. Cuando participas en estos video juegos has gastado más dinero del que tenías pensado				
10. Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible a jugar para recuperar tu dinero perdido?				
11. ¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar?				
V. MOTIVOS PARA JUGAR				
12. ¿Juegas para demostrarles tu capacidad o destreza a los demás?				
13. ¿Juegas para serenarte antes de realizar las tareas escolares o las actividades en casa?				
14. ¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin participar en estos juegos?				
15. ¿En cierta ocasión has pedido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos en red?				
16. ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?				
VI. CONSECUENCIAS DEL JUEGO				
17. ¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no has sido capaz de hacerlo?				
18. ¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?				
19. ¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o quehacer en casa?				
20. ¿Con que frecuencia no puedes concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?				
21. ¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego aunque hayas perdido?				

Gracias por su colaboración...

ANEXO 04**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

- **Título del proyecto.**

“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”

- **Responsable de la investigación.**

Ponce Castañeda, Dánica Lisseth; alumna de la Escuela Académica Profesional de Enfermería de la Universidad de Huánuco, celular N° 962963059.

- **Introducción / Propósito**

El aporte de los datos que brindará el presente estudio, está orientado a determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en los adolescentes, fin de promover las coordinaciones entre el sector salud y educación; y mediante el análisis y reflexión de la situación encontrada permita diseñar o formular programas de educación para la salud dirigida a los grupos de riesgo como los adolescentes, así como a la comunidad educativa (padres, estudiantes y profesores o autoridades) orientada a la promoción de estilos de vida saludable y prevención de conductas adictivas en adolescentes, a fin de contribuir en la adopción de una cultura de prevención y promover una cultura de paz fortaleciendo los valores, los principios ético morales y el rol de la familia en el desarrollo de conductas saludables que contribuyan en el mejoramiento de su calidad de vida de los adolescentes como población vulnerable.

El presente estudio de investigación representará un antecedente y aporte metodológico y científico para futuras investigaciones relacionadas a la problemática en estudio o afines.

- **Participación**

Participaran los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”

- **Procedimientos**

Se le aplicará una guía de entrevista de características generales, cuestionario de juego patológico de South Oaks modificado y una escala de funcionamiento familiar de Olson modificado. Sólo nos tomaremos un tiempo aproximado de 30 a 45 minutos en la recolección de los datos.

- **Riesgos / incomodidades**

No habrá ninguna consecuencia desfavorable para usted, en caso de no aceptar la invitación. No tendrá que hacer gasto alguno durante el presente estudio de investigación.

- **Beneficios**

El beneficio que obtendrá por participar en el estudio, es el de recibir información actualizada sobre el nivel de ludopatía en los adolescentes y como se encuentra relacionado con el funcionamiento familiar, para que en base a los resultados obtenidos en el presente estudio puedan proponerse estrategias que permitan el abordaje adecuado de esta problemática a través del enfoque de educación para la salud.

- **Alternativas**

La participación en el estudio es voluntaria. Usted puede escoger no participar o puede abandonar el estudio en cualquier momento. El retirarse del estudio no le representará ninguna penalidad o pérdida de beneficios a los que tiene derecho. Se le notificará sobre cualquier nueva información que pueda afectar su salud, bienestar o interés por continuar en el estudio.

- **Compensación**

No recibirá pago alguno por su participación, ni de parte de la investigadora ni de las instituciones participantes. En el transcurso del estudio usted podrá solicitar información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

- **Confidencialidad de la información**

La información recabada se mantendrá confidencialmente en los archivos de la universidad de procedencia. No se publicarán nombres de ningún tipo. Así que se puede garantizar confidencialidad absoluta.

- **Problemas o preguntas**

Escribir al

Email: danica_myd@hotmail.com o comunicarse al Cel. 962963059.

- **Consentimiento / Participación voluntaria**

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente.

Consiento voluntariamente para participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la entrevista sin que me afecte de ninguna manera.

- **Nombres y firmas del participante o responsable legal**

Firma del adolescente

Firma de la investigadora:

Huánuco, a los... días del mes de del 2016.

ANEXO 05**ASENTIMIENTO INFORMADO**

Yo,....., identificado con DNI N°....., expreso mi libre voluntad de participar y/o que mi hijo o apoderado participe en la investigación titulada: **“FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y SU RELACION CON LA LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ – AMARILIS 2016”** y manifiesto que:

- ✓ He podido hacer preguntas sobre el estudio.
- ✓ He recibido suficiente información sobre el estudio.
- ✓ He hablado con la Srta. Dánica Liseth Ponce Castañeda y comprendo que la participación es voluntaria.
- ✓ He comprendido que la investigación es de carácter confidencial.
- ✓ Comprendo que mi menor hijo o apoderado podrá retirarse del estudio:
 - ❖ Cuando quiera.
 - ❖ Sin tener que dar explicaciones.

Presto libremente mi conformidad para participar de este estudio de investigación.

Huánuco,... de.....del 2016.

ANEXO 06
INFORME DE TRABAJO DE CAMPO

INFORME N° 003-UDH-FCS-EAPE-GLRL-DLPC-2016

Huánuco, 26 de Junio del 2016.

A : Dra. Gladys Liliana Rodríguez de Lombardi.

Asesora de estudio de investigación

DE : Dánica Lisseth Ponce Castañeda.

Responsable de la investigación

ASUNTO : INFORME DE TRABAJO DE CAMPO.

Mediante el presente me es grato dirigirme a Ud., para saludarlo cordialmente y a la vez informarle que el proceso de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016”**, se realizó mediante la contratación de 2 profesionales expertos en aplicación de instrumentos, a quienes previamente recibieron la capacitación respectiva sobre los procedimientos y metodología a usar durante la recolección de datos del presente estudio de investigación; por consiguiente el proceso de aplicación del trabajo de campo y recolección de datos propiamente dicha se llevó a cabo teniendo en cuenta los principios bioéticos de Enfermería planteados en el estudio, ejecutándose de acuerdo a lo previsto los días 20,21, 22, 23 y 24 de Junio del año en curso, en las aulas del tercer grado “A” y “B” de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, en el distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco,

siendo en total 66 instrumentos de investigación aplicados a los estudiantes considerados en el estudio, permitiendo recolectar información pertinente relacionada a las variables en estudio, que posteriormente fueron sometidas al análisis estadístico respectivo mediante la utilización del programa estadístico SSPS 20.0. Adjunto al presente el cuadro de desarrollo de las actividades realizadas en la recolección de datos del presente estudio de investigación.

Cualquier información adicional, estaré a su entera disposición para absolver las dudas e inquietudes que se presenten respecto a la aplicación de los instrumentos, por ahora es todo cuanto tengo que informarle a usted para los fines pertinentes del caso, aprovecho para expresarle las muestras de consideración y estima personal.

Atentamente.

.....
Ponce Castañeda, Dánica Lisseth
RESPONSABLE DE LA INVESTIGACION

I. TÍTULO

“FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y SU RELACIÓN CON LA LUDOPATÍA EN LOS ADOLESCENTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JULIO ARMANDO RUIZ VÁSQUEZ – AMARILIS 2016”.

II. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los diversos tipos de juego forman parte importante de la vida de los jóvenes y adolescentes, debido a su contenido interactivo, envolvente y llamativo, tomando un lugar significativo en su cotidianidad, y logrando involucrarlos en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que los utilizan.

Lamentablemente, los adolescentes se muestran incapaces de tener control sobre sus deseos de jugar, permitiendo que su afición por estos juegos se convierta en un riesgo conllevándolos a una práctica inadecuada o de abuso de los juegos y videojuego por internet, afectando al adolescente en el ámbito social, personal, y familiar; agudizando mas esta problemática la presencia de conflictos en el ámbito familiar, como característica fundamental de las familias disfuncionales, que ocasiona que los adolescentes se refugien en el juego como medio de escape frente a esta problemática, convirtiéndose muchas veces sin pensarlo o sin saberlo en jugadores patológicos o ludópatas; por ello se realiza el presente estudio de investigación con el objetivo de 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 del distrito de Amarilis durante el año 2016.

III.OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD.

- Aplicar el instrumento de recolección de datos en la muestra en estudio.
- Recolectar datos válidos y confiables respecto a las variables consideradas en los instrumentos de investigación.

IV. ASPECTOS METODOLÓGICOS.

Selección de los días de aplicación de encuestas

La selección del día para la toma de medidas antropométricas se hizo previa coordinación con los docentes y las enfermeras encargadas, para identificar las fechas en que los alumnos no se encuentren ocupados en exámenes u otras actividades académicas y se pueda realizar el proceso de recolección de datos con tranquilidad. Es así como se programó como fechas de recolección de datos los días 20, 21, 22, 23 y 24 de Junio del año en curso, en los dos salones del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez..

Selección de los participantes del estudio.

La muestra estuvo compuesta por 66 adolescentes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruz Vásquez los cuales fueron seleccionados a través del muestreo no probabilístico por conveniencia teniendo en consideración los siguientes criterios de inclusión y exclusión:

Criterios de inclusión: se incluyeron en el estudio, a los adolescentes que:

- Estuvieron matriculados en el tercer grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Julio Armando Ruiz Vásquez”.

- Aceptaron participar voluntariamente del estudio; y cuyos padres aceptaron firmar el asentimiento y consentimiento informado.
- Tuvieron asistencia regular a las clases académicas.
- Que alguna vez hayan jugado en máquinas tragamonedas, juegos en red, etc.

Criterios de exclusión: Se excluyeron del estudio a los adolescentes que:

- Estuvieron de permiso.
- No estuvieron presentes en el momento de la aplicación de los instrumentos de investigación.
- Estuvieron enfermos, o imposibilitados física o psicológicamente para responder las preguntas de las encuestas y cuestionarios de investigación.
- No aceptaron participar de la presente investigación (rechazan el asentimiento y consentimiento informado).
- No concluyeron con el llenado de las respuestas de los instrumentos de investigación en un 90%.
- Fueron separados y/o retirados de la Institución Educativa.

V. RESULTADOS

El tiempo promedio de aplicación de los instrumentos fueron:

- Guía de entrevista de características generales : 7 minutos.
- Escala de funcionamiento familiar : 20 minutos.
- Cuestionario de juego patológico modificado : 18 minutos.

Tiempo promedio por adolescente: 45 minutos.

En conclusión se logró aplicar los instrumentos a la muestra total planteada en el proyecto de investigación, el cual se describe en el cuadro siguiente:

Fecha	Hora de entrada	Actividad	Observación
20- 06 - 2016	8:00 am	Aplicación de 15 cuestionarios	Se hizo uso de 15 consentimientos informados escritos
21 - 06 - 2016	8:00 am	Aplicación de 13 cuestionarios	Se hizo uso de 13 consentimientos informados escritos
22 - 06 - 2016	8:00 am	Aplicación de 14 cuestionarios	Se hizo uso de 14 consentimientos informados escritos
23 - 06 - 2016	8:00 am	Aplicación de 13 cuestionarios	Se hizo uso de 13 consentimientos informados escritos
24 - 06 - 2016	8:00 am	Aplicación de 11 cuestionarios	Se hizo uso de 11 consentimientos informados escritos

VI. DIFICULTADES DURANTE LA APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS.

No se presentaron mayores dificultades en el proceso de aplicación de los instrumentos de la investigación en la muestra en estudio.

ANEXO 07

BASE DE DATOS INFORME DE INVESTIGACIÓN

N°	ANEXO N°02																																		ANEXO N° 03																				
	COHESION FAMILIAR											ADAPTABILIDAD FAMILIAR											COMUNICACIÓN FAMILIAR												NIVEL DE LUDOPATIA																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	4	2	4	1	4	2	2	2	4	2	2	4	4	1	4	3	1	2	2	1	4	2	3	4	3	4	1	1	4	4	3	3	1	3	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	2	4	3	1	3	2	2	3	4	4	3	4	3	1	2	2	2	4	2	1	3	2	2	4	2	3	1	1	2	4	3	4	2	2	4	1	1	2	3	3	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	2	3	1	4	4	4	2	2	2	2	3	2	4	2	1	3	4	3	1	2	4	1	1	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	2	1
4	4	2	3	1	4	4	3	4	4	4	3	4	3	1	2	2	4	4	3	1	4	3	3	4	4	2	1	2	3	3	3	4	2	3	4	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1
5	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	3	1	4	4	2	4	4	4	1	1	4	4	4	3	4	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	2	3	4	1	4	2	2	2	3	3	3	4	3	1	4	2	1	3	2	2	2	1	3	2	3	4	1	1	2	3	4	2	1	3	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	4	4	4	1	3	4	3	4	2	4	2	4	3	1	3	4	2	4	3	1	3	4	3	1	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	1	1	1	0	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	4	2	3	1	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	3	3	1	2	1	2	3	2	3	2	4	4	1	1	4	4	4	4	2	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	2	4	3	1	4	2	3	2	2	3	3	4	2	1	3	4	1	3	1	1	2	2	2	4	4	4	1	1	3	2	4	2	1	4	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	1	4	3	2	4	2	1	2	4	3	4	3	4	2	3	2	1	4	3	3	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	1	4	3	1	3	1	3	4	4	3	1	1	1	1	3	4	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	2	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	2	4	4	1	4	1	1	2	1	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	4	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	4	4	4	1	4	2	3	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4	4	2	1	4	2	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	8	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	3	4	4
14	4	4	4	1	4	2	3	4	4	2	2	4	4	2	4	2	4	4	2	1	4	2	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	4	1	1	1	4	2	2	1	2	2	1	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2
15	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	8	1	4	4	4	2	2	4	2	4	4	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2
16	4	4	4	1	4	2	3	4	4	2	2	4	2	4	2	4	4	2	1	4	2	1	2	2	4	4	1	1	4	4	4	4	1	4	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	1	3	2	3	1	2	1	2	2	2	2
17	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	4	2	1	2	2	3	2	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	4	2	2	1	4	2	2	4	3	4	3	3	3	1	3	2	3	3	3	1	2	4	3	3	4	3	1	1	4	1	4	2	1	3	1	1	1	2	4	2	1	4	3	2	1	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3
19	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	1	3	2	4	2	1	2	4	1	3	1	4	1	1	2	2	2	3	4	2	3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	1	
20	4	3	4	4	3	1	4	2	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	2	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3	1	1	1	4	4	4	2	4	3	4	3	2	1	2	3	4	3	2	4	3	2

21	2	4	3	1	3	3	2	3	4	2	2	3	4	1	3	2	1	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
22	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	2	2	4	4	1	4	2	3	4	4	4	1	1	4	4	4	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
23	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	1	4	2	1	2	4	4	4	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
24	4	4	2	1	3	1	1	1	2	3	1	1	1	1	3	1	1	1	4	4	2	4	2	2	1	4	4	1	4	2	3	4	2	4	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
25	3	4	4	1	4	4	3	4	3	4	3	3	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	4	3	2	1	1	1	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	4	2	1	1	1	1	3	2	1				
26	2	3	4	1	4	3	4	3	2	3	2	1	3	2	3	4	2	1	2	1	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3					
27	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	1	4	4	1	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	4	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
28	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	3	1	1	4	2	1	4	4	4	1	1	4	2	4	4	2	4	1	1	1	1	2	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
29	4	3	4	1	4	3	2	3	4	4	3	3	3	1	3	2	1	4	2	1	3	2	2	4	3	3	1	1	3	3	4	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1			
30	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	1	2	4	3	3	1	1	2	2	4	4	2	2	3	4	3	2	3	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
31	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	3				
32	3	2	3	1	4	3	2	3	4	3	3	3	4	1	3	3	3	4	2	1	4	3	3	4	4	4	1	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3				
33	3	3	4	1	4	4	2	3	4	4	2	4	4	1	3	2	3	4	2	2	4	4	2	3	4	2	2	1	4	3	3	4	1	3	1	1	1	3	4	3	2	1	2	2	1	3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	3				
34	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3					
35	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	5	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2				
36	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	1	2	2	1	4	4	4	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1					
37	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	2	1	4	3	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
38	3	2	4	2	4	2	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	2	2	2	1	3	4	1	4	2	3	2	1	3	2	3	4	2	4	1	1	1	5	5	4	2	1	2	2	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2		
39	4	2	3	1	4	2	4	2	4	4	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	4	2	2	3	4	3	3	2	2	1	1	1	4	5	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3		
40	3	1	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	4	3	2	3	1	1	1	1	3	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	2					
41	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	3	4	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1				
42	2	4	2	1	4	4	4	2	2	2	2	3	2	1	4	2	1	3	2	1	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	2	2	4	4	1	1	1	1	2	5	3	3	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1		
43	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	2	3	2	1	3	3	2	3	4	3	1	2	3	3	2	4	2	4	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
44	2	4	4	1	4	2	2	2	2	1	1	3	1	4	3	1	1	2	3	2	1	3	4	2	1	4	4	1	4	4	4	4	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
45	4	3	3	1	4	3	2	4	4	3	2	4	4	1	3	3	1	4	3	2	3	2	2	4	4	3	1	1	4	4	4	3	4	2	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2		
46	2	2	3	2	1	2	1	3	3	3	2	4	4	1	4	2	2	4	2	2	4	4	2	2	3	4	1	1	2	4	4	3	3	3	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
47	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	4	1	3	2	2	2	3	1	2	3	3	1	1	2	3	3	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2

48	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	1	1	3	2	3	3	2	2	1	1	1	2	4	2	2	3	3	3	2	2	2	4	4	1	4	3	2	3	3					
49	3	3	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	3	2	1	4	3	1	4	2	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	3	2	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
50	2	3	1	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	1	1	1	3	4	3	2	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	3	3				
51	4	2	3	1	4	2	3	2	3	4	2	4	2	3	2	2	2	4	2	1	2	2	2	3	2	4	2	2	3	4	3	2	2	2	1	1	1	2	4	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1				
54	4	3	4	1	4	4	2	3	2	3	2	4	2	1	3	2	3	1	1	2	3	2	4	1	2	2	2	2	3	4	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	1	2				
55	4	3	4	2	4	4	3	2	3	4	3	4	4	2	3	4	1	4	2	1	3	2	2	4	4	4	2	2	3	4	2	4	2	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
56	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1			
57	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	1	3	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2				
58	3	3	3	1	4	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	2	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1				
59	2	3	1	3	2	2	1	1	2	4	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	4	2	2	2	2	3	4	1	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	3	2	3	3	2	2
60	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	4	3	1	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	1	1	2	5	2	3	2	1	2	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2
61	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	2	1	1	4	1	4	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
62	3	2	4	1	3	4	3	3	3	4	3	4	3	1	2	2	2	4	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	
63	4	3	4	1	4	4	4	2	4	4	3	3	2	2	3	4	2	3	2	4	2	4	3	2	3	2	4	3	4	3	4	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3
64	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	1	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2
65	1	3	3	1	4	4	4	2	4	4	3	3	2	2	3	4	2	1	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	4	1	1	1	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2		
66	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	5	1	1	4	5	4	5	3	4	4	1	4	4	1	1	1	2	2	3	2	3	

ANEXO 08

CONSTANCIAS DE VALIDACIÓN

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Armando Alberto Jara, identificado (a)
 con DNI N° 45490343, de profesión Lic. Enfermería,
 ejerciendo actualmente como docente
 en la institución Universidad * de Huánuco.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento del proyecto de investigación: **"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"**, para efectos de su aplicación

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems			✓	
Pertinencia de los ítems			✓	
Claridad de los ítems			✓	
Vigencia de los ítems			✓	
Estrategia			✓	
Objetividad de los ítems			✓	
Consistencia de los ítems			✓	
Estructura del instrumento			✓	

En Huánuco, a los 25 días del mes de Mayo del 2016


ARP 69998
 Firma y sello del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

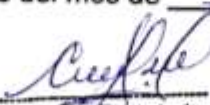
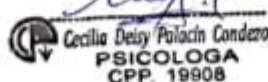
Yo, Cecilia Deisy Palacin Condezo, identificado (a)
 con DNI N° 45092125, de profesión Licenciada en Psicología
 ejerciendo actualmente como Docente
 en la institución Universidad pto Huánuco.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento del proyecto de investigación: **"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"**, para efectos de su aplicación

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems				✓
Pertinencia de los ítems			✓	,
Claridad de los ítems			✓	
Vigencia de los ítems				✓
Estrategia				✓
Objetividad de los ítems			✓	
Consistencia de los ítems			✓	
Estructura del instrumento			✓	

En Huánuco, a los 07 días del mes de Julio del 2016

Firma y sello del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

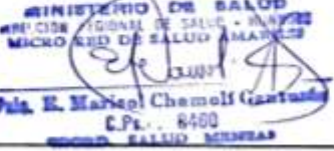
Yo, EDITH MARISOL CHAMOLÍ CANTURÍN, identificado (a) con DNI N° 22488879, de profesión PSICOLOGA, ejerciendo actualmente como PSICOLOGA CLINICA en la institución CIRCO ROJO AMARILLO - C.S. Carlos Showig Perrou

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento del proyecto de investigación: **"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"**, para efectos de su aplicación

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems				✓
Pertinencia de los ítems			✓	
Claridad de los ítems			✓	
Vigencia de los ítems				✓
Estrategia				✓
Objetividad de los ítems				✓
Consistencia de los ítems			✓	
Estructura del instrumento				✓

En Huánuco, a los 31 días del mes de Mayo del 2016



MINISTERIO DE SALUD
 DIRECCIÓN REGIONAL DE SALUD - HUÁNUCO
 MICRO ÁREA DE SALUD - AMARILIS
Psic. E. Marisol Chamolí Canturín
 C.Ps. 8400
 CIRCULO ROJO AMARILLO

Firma y sello del experto

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, ELER BORRERO CANTALICIO, identificado (a) con DNI N° 40613742, de profesión LIC. EN FENOMENOLOGIA, ejerciendo actualmente como DOCENTE INVESTIGADOR en la institución UOH.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento del proyecto de investigación: **"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"**, para efectos de su aplicación

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Suficiencia de los ítems			X	
Pertinencia de los ítems			X	
Claridad de los ítems			X	
Vigencia de los ítems			X	
Estrategia			X	
Objetividad de los ítems			X	
Consistencia de los ítems			X	
Estructura del instrumento			X	

En Huánuco, a los 31 días del mes de mayo del 2016


Eler Borrero Cantalicio
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

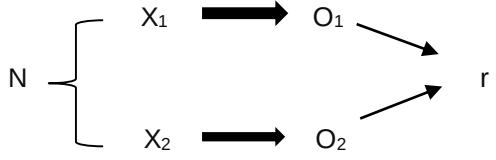
Firma y sello del experto

ANEXO 09

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES		
Problema general: ¿Qué relación existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016?	Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016.	Hipótesis general: Ho: No existe relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016. Hi: Existe relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis en el 2016.	VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
			Funcionamiento Familiar	Cohesión Familiar	Funcional Disfuncional
				Adaptabilidad Familiar	Funcional Disfuncional
				Comunicación Familiar	Funcional Disfuncional
Problemas específicos: ¿Cuál es la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio? ¿Cuál es la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la	Objetivos específicos: Identificar la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio. Establecer la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión	Ho₁: No existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio. Hi₁: Existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio Ho₂: No existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la	VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
			Ludopatía	Nivel de ludopatía	Alta Moderada Baja
				Tipo de juego	Juegos de máquina Juegos en línea Juegos de mesa Juegos de celulares
				Frecuencia de juego	Todos los días 4 a 6 veces por semana

dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio?	adaptabilidad familiar y la ludopatía en la en los adolescentes en estudio.	ludopatía en los adolescentes en estudio. Hi₂: Existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio. Ho₃: No existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio. Hi₃: Existe relación entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio.			
¿Cuál es la relación que existe entre el funcionamiento familiar en la dimensión comunicación familiar y la ludopatía en los adolescentes en estudio?	Evidenciar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en la dimensión comunicación familiar en los adolescentes en estudio.				2 a 3 veces por semana Una vez por semana
			Horas de juego		Menos de 30 minutos. 30 minutos a 1 hora 1 a 2 horas Más de 2 horas
			Necesidad para jugar		Poca Moderada Grande Muy grande

DISEÑO	POBLACION Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS
TIPO DE ESTUDIO: Relacional - Según el análisis, alcance de resultados e intervención de la investigadora: Observacional. - De acuerdo a la planificación de la recolección de datos: Prospectivo. - Por el número de ocasiones en que se mide la variable en estudio: Transversal - Según el número de variables de estudio: Analítico Diseño de estudio: El diseño de aplicación en el trabajo de investigación fue el diseño descriptivo correlacional en el siguiente esquema.  <pre> graph LR N --- X1 N --- X2 X1 ==> O1 X2 ==> O2 O1 --> r O2 --> r </pre> Dónde: N : Muestra de niños del tercer grado X₁ : Funcionamiento familiar. X₂ : Ludopatía O₁ : Observación 1. O₂ : Observación 2. r : Relación entre las variables.	POBLACION MUESTRAL Por ser una población de estudio pequeña se optó por considerar dentro del estudio a todos los alumnos del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, que cumplieron con los criterios de inclusión previamente establecidos	PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS: Guía de entrevista de características generales. Cuestionario de juego patológico de South Oaks Modificado Escala de Funcionamiento Familiar de Olson (Faces III) Modificado. ANÁLISIS DE DATOS: • Análisis descriptivo: Se detallaron las características de cada una de las variables en estudio, de acuerdo al tipo de variable en que se trabajó (categórica o numérica), asimismo se tuvo en cuenta las medidas de tendencia central y de dispersión para las variables numéricas y de frecuencias para las variables categóricas. Además se emplearon figuras para facilitar la comprensión en cada caso, tratando de que el estímulo visual sea simple, resaltante y fácilmente comprensible; para tal efecto se determinará las medidas de tendencia central, la media, moda y mediana. • Análisis inferencial. Para la contratación de las hipótesis se utilizó la Prueba Chi cuadrada para establecer la relación entre las dos variables en estudio con una probabilidad de $p < 0.05$. Para el procesamiento de los datos se utilizó el Paquete Estadístico SPSS versión 20.0 para Windows.