



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

**FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y EL NIVEL DE
LUDOPATIA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA “SIMON BOLIVAR” AYACUCHO, 2020**

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

AUTORA

**CALLE VILA, MARIA JOSE
ORCID: 0000-0002-8896-2305**

ASESOR

FLORES POVES, JAIME

ORCID: 0000-0003-1276-1563

CHIMBOTE– PERÚ

2022

Equipo de trabajo

Autora

Calle Vila, Mariajose

ORCID: 0000-0002-8896-2305

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Chimbote,
Perú

Asesora

Flores Poves, Jaime Luis

ORCID: 0000-0003-1276-1563

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Ciencias de La Salud,
Escuela Profesional de Psicología, Chimbote, Perú

Jurado

Millones Alba, Erica Lucy

ORCID: 0000-0002-3999-5987

Velásquez Temoche, Susana Carolina

ORCID: 0000-0003-3061-812X

Abad Núñez, Celia Margarita

ORCID: 0000-0002-8605-7344

Jurado evaluador

Mgter. Millones Alba, Erica Lucy

Presidente

Mgter. Susana Carolina Velásquez Temoche

Miembro

Mgter. Celia Margarita Abad Núñez

Miembro

Mgtr. Jaime Luis Flores Poves

Asesor

Dedicatoria

A mi familia, por ser la base de mi formación, por haber confiado en mí siempre, lo que contribuyó a la consecución de este logro espero contar siempre con su valioso apoyo.

A mi padre José, quien luchó día a día por sacarme adelante, por enseñarme a valorar lo que

tengo y fomentar en mí el deseo de superación y triunfo en la vida, mi eterno agradecimiento, respeto y admiración. A mis amigos y personas especiales en mi vida, de igual manera a Cody, quien a pesar de no ser una persona y no poder hablar, con tus acciones fuiste un soporte emocional en mis buenos y malos momentos, este proyecto va por ti, por apoyarme y estar conmigo cuando más lo necesité.

Resumen

La presente investigación tuvo por objetivo determinar el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del segundo grado de secundaria, en la Institución Educativa "Simón Bolívar" Ayacucho, 2020, siendo esta de tipo observacional, prospectivo, transversal, analítico, de nivel relacional con un diseño epidemiológico; la muestra estuvo constituida por 50 estudiantes, elegidos por muestreo probabilístico, para ello se utilizó la técnica psicométrica y los instrumentos que se emplearon fueron la escala de evaluación del funcionamiento familiar de Olson (FACES III) adaptada por Olson, Pether y Lavee (1985), mientras que para la segunda variable se utilizó el Cuestionario de juego South Oaks Gambling Screen (SOGS), de los autores Lesieur y Blume (1987). Como resultado se demostró que la relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía muestran un valor de; ($Rho = -,100$) con un nivel de significancia de $p = 492$, para el nivel de funcionamiento familiar se obtuvo que el 76% ($n=38$) muestran un rango medio, para el tipo de funcionamiento familiar resultó que el 44% ($n=22$) es caótica separada, para la dimensión de adaptabilidad familiar se obtuvo que el 48% ($n=24$) es de tipo flexible, para la dimensión de cohesión familiar el 84% ($n=42$) es de tipo cohesión desligada y para el nivel de ludopatía el 72% ($n=36$) muestran un nivel bajo. Concluyendo que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes de la Institución Educativa "Simón Bolívar" Ayacucho.

Palabras Clave: adaptabilidad, cohesión, funcionamiento familiar, ludopatía.

Abstract

The present research aimed to determine the family functioning and the level of gambling in second grade high school students, in the Educational Institution "Simón Bolívar" Ayacucho, 2020, being this of an observational, prospective, cross-sectional, analytical, relational level with an epidemiological design; the sample consisted of 50 students, chosen by probability sampling, for this the psychometric technique was used and the instruments used were the Olson Family Functioning Assessment Scale (FACES III) adapted by Olson, Pether and Lavee (1985), while the South Oaks Gambling Screen (SOGS) Gambling Questionnaire by the authors Lesieur and Blume (1987) was used for the second variable. As a result, it was shown that the relationship between family functioning and level of gambling show a value of; ($Rho = -, 100$) with a level of significance of $p = 492$, for the level of family functioning it is observed It was found that 76% ($n = 38$) show a medium range, for the type of family functioning it turned out that 44% ($n = 22$) is separate chaotic, for the dimension of family adaptability it was obtained that 48% ($n = 24$) is of the flexible type, for the dimension of family cohesion 84% ($n = 42$) is of the disengaged cohesion type and for the level of gambling 72% ($n = 36$) show a low level. Concluding that there is no significant relationship between family functioning and the level of gambling in students of the Educational Institution "Simón Bolívar" Ayacucho.

Key Words: adaptability, cohesion, family functioning, gambling.

Índice de contenido

Equipo de trabajo	3
Jurado evaluador	4
Dedicatoria	3
Resumen	6
Abstract	7
Índice de contenido	8
Índice de tablas	10
Indice de figuras	11
Introducción	12
1. Revisión de la literatura	16
1.1. Antecedentes	16
1.2. Bases teóricas de la investigación	21
1.2.1. Funcionamiento familiar	21
1.2.2. Ludopatía	29
1.2.3. Etapa adolescente y adicción	32
1.2.4. Sistema educativo y ludopatía	33
2. Hipótesis	34
3. Método	34
3.1. El tipo de investigación	34
3.2. Nivel de investigación	34
3.3. Diseño de investigación	35

3.4. El universo, población y Muestra.	35
3.5. Operacionalización de variables	36
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
3.6.1. Técnicas	37
3.6.2. Instrumentos.	37
3.7. Plan de análisis.	38
3.8. Principios éticos.	38
4. Resultados	39
5. Discusión	43
6. Conclusiones	47
7. Recomendaciones	48
Referencias	49
Apéndice A. Instrumento de evaluación	53
Apéndice B. Consentimiento informado	57
Apéndice C. Cronograma de actividades	58
Apéndice D. Presupuesto	59
Apéndice E. Ficha técnica de los instrumentos de evaluación	60
Apéndice F. Carta de autorización	64
Apéndice G. Matriz de consistencia	65

Índice de tablas

Tabla 1	36
Tabla 2	39
Tabla 3	39
Tabla 4	40
Tabla 5	41

Índice de figuras

Figura 1	40
Figura 2	42
Figura 3	43

Introducción

La presente investigación se realizó con la finalidad de evaluar la relación entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar”, Ayacucho-2020.

El funcionamiento Familiar es caracterizado por ser la capacidad que tiene la familia para satisfacer las necesidades de sus miembros y adaptarse a situaciones de cambio (Rodas, 2012). Si bien es cierto en la etapa de la adolescencia, que es la crisis generada por la transición de la niñez a la adultez joven, de tal manera que este grupo poblacional se enfrenta a diversos problemas intentando evadirlos y buscando diversas salidas, como pueden ser el alcohol, las drogas y así también otras adicciones como en el presente estudio la ludopatía.

Otro punto a tratar es la inclinación de la ludopatía en los adolescentes, que es introducida por la quebrantable dinámica familiar como; la falta de comunicación entre los integrantes de su familia, considerando que varios de ellos se encuentran distanciados y con una débil comunicación, así también los vínculos afectivos se encuentran deteriorados con un ambiente tenso. A pesar de que no se ha especificado con exactitud las causas, el sistema familiar cumple un rol importante para explicar posibles causas de algunas conductas inapropiadas en los hijos, sin desestimar la influencia del contexto social, la influencia de la familia es una variable de suma importancia en los factores de riesgo de la predisposición a la ludopatía. Por otra parte la ludopatía según Roa, S, (2019), es una enfermedad que se caracteriza por el efecto crónico y necesidad progresiva de no poder controlar los impulsos de jugar, afectando en diversos ámbitos de quien lo padece. Según el “DSM” anteriormente fue clasificado como un “trastorno del control de los impulsos” y conceptualizado y tratado como una adicción sin sustancia, hasta que en el “DSM-V” ha sido incluido finalmente dentro de la categoría de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos".

En su último estudio la BBC, (2011) Revela cifras a nivel mundial, que el 1% y el 3% de la población es adicta al juego y se estimó que entre 5 y 20 millones viven en América Latina, con lo que respecta al Funcionamiento Familiar, la UNICEF, (2003), en su estudio con perspectiva internacional determina que la familia ha ido sufriendo cambios acelerados a lo largo del tiempo como en la conformación de hogares, tipos y maneras de interacción y comportamiento entre sus miembros y la sociedad, desencadenando problemas como el aumento de divorcios que influyen en el funcionamiento familiar e incluso dejando familias monoparentales, ocasionando que el hijo pase largos periodos del día solo o a disposición de otros cuidadores lo que podría desencadenar en la ludopatía.

Por otra parte un estudio realizado en América Latina, se describe el rol de las familias en la sociedad como clave fundamental para el desarrollo, el cual lo relaciona con algunos problemas sociales como las adicciones, la criminalidad, caracterizando el contexto en el que viven las familias. (Kliskberg, 2015).

Mientras que la “Asociación Americana de Psiquiatría”, determina que “La situación de la funcionalidad familiar de los adolescentes, desde el ámbito de formación de las familias es preocupante; 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 aisladas”.

En una investigación similar a nivel nacional el resultado obtenido a nivel general indico que, de la muestra de probables jugadores patológico, el 15% de la muestra se encuentra en el nivel de probable jugador patológico, una carencia general en el clima familiar y existe una relación inversa muy débil entre ambas variables, (Soto, 2018).

Según menciona (Pizarro, 2017), en su investigación realizada en Puno la frecuencia con la que usan los juegos en red es de 3 a 4 horas por día, y la mayoría de los estos adolescentes refiere que proviene de familias monoparentales.

En la Región de Ayacucho una investigación expone que el nivel de ludopatía y específicamente con los videojuegos se ha incrementado debido a los avances tecnológicos y que se pueden observar a adolescentes en las cabinas de internet a diario por horas prolongadas incluso con el uniforme de sus centros educativos y que un 19.1% de una muestra de 207 adolescentes presentan una adicción al juego.

La ludopatía ha ido aumentando significativamente en estos últimos años especialmente en la etapa de la adolescencia, debido a la exposición a las nuevas tecnologías que ofrecen en la actualidad mientras que el funcionamiento familiar en estos últimos años fue empeorando y aumentando el riesgo a problemas sociales, en este caso podría ser un factor para la predisposición a la ludopatía y que como consecuencias pueden generar problemas en distintos ámbitos en el que lo padece como la deserción escolar, problemas legales a largo plazo, etc, por tal motivo nace el interés de desarrollar el estudio.

Para la cual se planteó la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación del funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del segundo grado en la institución educativa “Simón Bolívar” en el distrito de Andrés Avelino Cáceres-Ayacucho-2020?, que tuvo como objetivo general, determinar la relación entre el Funcionamiento familiar y el nivel ludopatía en estudiantes del colegio “Simón Bolívar”, Ayacucho 2020. Asimismo se plantearon objetivos específicos que ayudaron a caracterizar el objetivo de la investigación, que fueron, describir la correlación entre el Funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del colegio “Simón Bolívar”, Ayacucho 2020, identificar el rango de funcionamiento familiar en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, Ayacucho 2020; identificar el nivel de ludopatía en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, Ayacucho 2020.

Con lo que respecta a la justificación teórica se busca ampliar los conocimientos teóricos y actualizados ya que no existen estudios a nivel local, desde el aspecto

metodológico servirá como referente para generar conocimiento científico en la línea de investigación y desde una perspectiva practica contribuye a establecer programas de prevención de educación para la salud dirigida a los grupos de riesgo, como a la comunidad educativa (padres, estudiantes, profesores o autoridades), encaminada a la promoción de estilos de vida saludables y prevención de conductas adictivas en adolescentes.

Se desarrolló con una metodología de tipo observacional prospectivo de nivel relacional con un diseño epidemiológico, la población estuvo compuesta por 50 estudiantes del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Publica que se encuentra ubicado en el centro poblado santa Elena Jirón Tacna N^a 385 distrito de Ayacucho provincia de huamanga región Ayacucho, la mayoría de los estudiantes de la población que se evaluó provenían de las zonas rurales por padres que emigraron en la década de los 80 y 90 motivados por la violencia sociopolítica, la fuente de ingreso de las familias de los evaluados son del comercio y la agricultura.

Las herramientas psicométricas para la evaluación fueron la escala de evaluación del funcionamiento familiar de Olson (FACES III) y cuestionario de juego SOUTH OAKS (SOGS), que se procesaron mediante el software estadístico SPSS y el Microsoft Excel, llas teorías y modelos Explicativos del Comportamiento Bajo el Juego y el modelo circunflejo de Olson fue el soporte teórico para la presente investigación. Como resultado se demostró que el nivel de funcionamiento familiar se obtuvo que el 76% (n=38) muestran un rango medio, para el tipo de funcionamiento familiar resulto que el 44%(n=22) es caótica separada, para la dimensión de adaptabilidad familiar se obtuvo que el 48%(n=24) es de tipo flexible, para la dimensión de cohesión familiar el 84%(n=42) es de tipo cohesión desligada y para el nivel de ludopatía el 72% (n=36) muestran un nivel bajo. Concluyendo que no existe relación significativa entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes de la Institución Educativa “Simón Bolívar” Ayacucho.

1. Revisión de la literatura.

1.1. Antecedentes

Olarte, (2018), en su investigación titulada Adicción a los video juegos relacionado con el rendimiento académico de los alumnos del 3° al 5° grado de educación secundaria de la I.E , “Luis Carranza” distrito de Ayacucho 2017. Con un método cuantitativo, de tipo aplicada descriptivo correlacional de corte transversal, la muestra constituida por 207 escolares de 3ro, 4to y 5to grado de educación secundaria, el tipo de muestreo fue probabilístico intencional, la técnica de recolección de datos fue la entrevista y el instrumento un cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y para el rendimiento académico se solicitó los registros de calificaciones de los estudiantes como resultado, se observa que el 19.8% (41) de alumnos presentan adicción a los video juegos, de los cual el 90.2% (37) que muestran rendimiento académico regular, 7.3% (3) que muestran rendimiento académico deficiente y el 2.4% (1) que muestran rendimiento académico alto, concluyendo que existe relación entre las variables, adicción a los videojuegos y rendimiento académico ($r=0,932$), aceptando la hipótesis de investigación ($p=0,000$), a su vez descartando la hipótesis nula. Esta investigación guarda relación con respecto al nivel de adicción con la variable de ludopatía.

Ponce, (2016), en su investigación titulada “funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa julio armando Ruiz Vásquez – amarilis 2016”, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016 fue 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 $p \leq 0,05$ los resultados obtenidos fueron que 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 $p = 0,057$], se concluye que 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”, esta investigación presenta gran similitud con la presente investigación en relación a ambas variables y técnicas de evaluación.

Barreto, (2018), Objetivo, determinar la relación entre el funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años en la Institución Educativa Pública de la Comunidad Urbana Autogestionaria de Huaycán del distrito de Ate Vitarte Junio- Agosto 2017. Material y método, estudio descriptivo transversal y correlacional; la población está conformada por 105 alumnos entre las edades de 13 y 17 años; se aplicaron dos instrumentos; el FACE III la escala de evaluación del funcionamiento familiar, para identificar el tipo de familia, el SOUTH OAKS cuestionario psicológico sirvió para detectar casos de jugadores patológicos y que mide las características de ludopatía. A los padres se les informó sobre el proyecto en una reunión y se les solicitó el consentimiento para la participación de sus hijos en el estudio. Resultados, Familias funcionales (5,8%) no presentaron casos de características de Ludopatía Alta mientras que en las familias

disfuncionales(94,2%) dicho porcentaje fue de (8,1%) asimismo , existe correlación ($Rho=-0.196$) ($p=0.045$) entre las variables Funcionalidad Familiar y Características de Ludopatía . Conclusiones, niveles altos de ludopatía de Funcionalidad Familiar corresponden con niveles bajos de características de Ludopatía.

Layme, (2019), en su investigación que tuvo como objetivo determinar el funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de la institución educativa secundaria Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro – 2018, el estudio fue de tipo descriptivo transversal y diseño correlacional, la población estuvo constituida por 518 adolescentes de ambos sexos, la muestra del estudio fue de 220 adolescentes, los cuales se seleccionaron de forma estratificada ; para la recolección de datos la técnica que se utilizó fue la encuesta, el instrumento aplicado es el cuestionario de Funcionamiento familiar de Olson y juego patológico de South Oaks; el análisis estadístico fue descriptivo en tablas de frecuencia de una y doble entrada con frecuencias absolutas y porcentuales, Los resultados fueron: El 59.1% de adolescentes encuestados pertenecen a familias disfuncionales y el 40.9 % pertenecen a familias funcionales, en la dimensión de adaptabilidad se encuentran distribuidas en familias caóticas con un 38.2% y familias flexibles con un 31.4 %, en la dimensión de cohesión se determinó que la mayoría de adolescentes pertenecen a familias desligadas con un 70% y familias separadas con un 25.5%; en cuanto a la ludopatía el 36.8 % presentaron una ludopatía alta y el 33.6% ludopatía moderada. Se concluye que el funcionamiento familiar se relaciona significativamente con la ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro en el año 2018, este estudio tiene relación con el estudio presente en las variables relacionadas y las técnicas de recolección de datos.

Astoray, (2014), en su 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”, tuvo como objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes, el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicativo, método correlacional de corte transversal. La muestra se obtuvo mediante el muestreo probabilístico de proporciones para poblaciones finitas y aleatorias simple quedando conformada por 87 estudiantes del primer al tercer año de estudios secundarios. La técnica fue la encuesta y los instrumentos fueron el Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS) modificado y la Escala de funcionamiento Familiar de Olson FACES III modificado, obteniendo como resultado que Del 100% (87), 51% (44) presentan disfunción familiar y 49% (43) son funcionales. En cuanto a la dimensión de cohesión familiar 71% (62) presentan cohesión familiar aglutinada o enmarañada, 23% (20) unida o conectada, 4% (3) separada y 2% (2) desligada ; mientras que en la dimensión Adaptabilidad 69% (60) presenta adaptabilidad familiar Caótica y 23% (20) presenta adaptabilidad Flexible , 6% (5) adaptabilidad estructurada y 2% (2) adaptabilidad rígida .En cuanto al Nivel de Ludopatía del 100% (87), 57% (50). Tienen nivel medio 23% (20) nivel alto y 20% (17) nivel bajo. Asimismo se halló que de aquellos que presentaron un nivel de ludopatía alto del 100% (20); 65 % (13) presenta una dinámica familiar funcional y 35% (7) disfuncionalidad familiar; en cuanto a aquellos que presentaron un nivel de ludopatía medio del 100% (50), 52% (26) presenta disfuncionalidad familiar y 48% (24) presentan dinámica familiar funcional. Asimismo aquellos que presentaron un nivel de ludopatía bajo del 100% (17), 64% (11) presenta una disfunción familiar y el 36% (6) presentan dinámica funcional. Concluyendo que existe relación entre tipo de funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en los adolescentes por lo cual se puede afirmar que el tipo de funcionamiento familiar es uno de los factores determinantes en la adopción de conductas de riesgo en los adolescentes en la población en estudio el cual fue comprobado mediante Prueba de Ji Cuadrado. La presente

investigación presenta similitud en relación a las variables de ludopatía y funcionamiento familiar y las técnicas y método de evaluación.

Bonilla, (2007), en su investigación titulada Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología de estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D que tuvo como objetivo establecer los factores que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes de 12 a 16 años de edad; el diseño metodológico fue desarrollado a través de una metodología cualitativa con apoyo en técnicas cuantitativas. De los 572 estudiantes entrevistados el 9% corresponde a estudiantes que cursan primaria y los 91% restantes son estudiantes que están cursando bachillerato, que se encuentran entre 12 y 16 años de edad. Un 50% acude para la realización de las tareas únicamente a Internet generando un factor de vulnerabilidad al utilizarlo como único medio, el 2% no acuden a nadie, un 14% acude a bibliotecas y profesores, un 24% a amigos, y el 10% faltante pide colaboración de otras personas como sus familiares, lo cual manifiesta factores de generatividad al acudir a personas mayores o al consultar en libros. Un 31% acude a familiares para asistir a lugares de Internet, un 10% a otras personas como con a los amigos, razón por la cual presenta un factor de generatividad al utilizar estos medios en compañía y supervisión de otras personas, mientras que un 59% acude solo a salas de Internet, aumentando el factor de vulnerabilidad al no tener el apoyo de una persona responsable, concluyendo que no se encontró ningún aspecto que mostrara dicha relación, descartando de esta manera un posible factor de vulnerabilidad o generatividad en un estudiante. Esta investigación se relaciona con la variable de ludopatía.

1.2. Bases teóricas de la investigación

1.2.1. Funcionamiento familiar.

1.2.1.1. Definición de familia. La familia desde siempre se proyecta en todas las ordenes de existencia humana y considerada desde todas las perspectivas que la estudian, desde una punto biológico se puede concebir a la familia como un núcleo constituido por normas de la pareja sexual y con una capacidad al cambio y que cumple un conjunto de roles en la sociedad y que su principal función es la preservación de la especie humana, (Benítez, D, 2017).

Por otro lado Oliva y Villa, (2014), clasifica a la familia desde distintos aspectos debido a que la familia se compone por diversas reglas y dinámicas que se instituyen en cada hogar y que esta es influenciada por su cultura economía, etc. De acuerdo a ello se puede describir una definición adecuada.

La psicología lo concibe como el núcleo de la sociedad donde se instalan diversos componentes para el desarrollo de un individuo que conforma su personalidad y que fomente un buen desarrollo dentro de la sociedad.

Mientras que para la economía la familia es una agente activo que fluye dentro de la sociedad como un elemento receptor y viceversa.

Desde el campo de la sociología es un conjunto de personas que están entrelazadas ya sea por afinidad o consanguinidad en el cual se insertan enseñanzas perpetuadas generación tras generación, como lo son las costumbres identidad social valores, etc.

Y por último desde el campo jurídico el término familia varía mucho de acuerdo al contexto geográfico ya que depende de sus legislación instaurada en cada país de acuerdo con su constitución, y que hace mención a la unión de dos personas ya sea en matrimonio o convivencia así también a su ascendientes y descendientes o por otro tipo de vínculos civiles que disponen de derechos jurídicos.

1.2.1.2. Definición de funcionamiento familiar. Según Rodas,(2012), el funcionamiento familiar es la capacidad que tiene la familia para satisfacer las necesidades de sus miembros y adaptarse a las situaciones de cambio, la familia se considera funcional cuando es capaz de propiciar la solución a los problemas, de modo que estos no lleguen a afectar a la satisfacción de las necesidades de sus miembros, así mismo, una familia funcional es aquella capaz de realizar un tránsito armónico de una etapa a otra de su ciclo vital, para alcanzar una funcionalidad adecuada, debe mantener su organización, desarrollar los procesos familiares, realizar las actividades de la vida diaria y mantener un entorno seguro y protector.

Del mismo modo Zaldívar (S, F). Menciona que un funcionamiento familiar adecuado es cuando estos miembros llegan a cumplir satisfactoriamente sus roles y funciones adecuadas como:

- cumplir con satisfacer necesidades materiales, emocionales.
- instaurar valores culturales y éticos.
- ayudar a instaurarse adecuadamente en el proceso de socialización,
- adecuado desarrollo de identidad personal y sexual.

En tal sentido Valerio, (2011), menciona que la familia es el núcleo de la sociedad y una adecuada integración familiar favorece a una buena salud mental.

Por último, Olson (1979), define que el funcionamiento familiar, es la capacidad de la familia para enfrentar las crisis, valorar la forma en que se permiten las expresiones de afecto, el crecimiento individual de sus miembros, y la interacción entre ellos, sobre la base del respeto, la autonomía y el espacio del otro; todo ello basado en tres dimensiones centrales del comportamiento familiar que vienen a ser la cohesión familiar, adaptabilidad familiar y comunicación familia. (Citado por Rodríguez. en pág. “9”).

1.2.1.3. Modelos teóricos del funcionamiento familiar. Gutiérrez. (2007), señala algunos modelos teóricos en cuanto al funcionamiento familiar mencionadas a continuación.

- El modelo general de sistemas.

La familia es un sistema que tiene características de totalidad y finalidad compuesta por seres vivos, donde cada ser vivo es un sistema por sí solo, y que la familia es más que la suma de ellos como individuos, debido a ello cualquier hecho que afecte a uno de los miembros puede afectar a toda la familia y viceversa. En este sentido consideramos a la familia como un sistema integrador multigeneracional, caracterizado por varios subsistemas de funcionamiento interno e influenciado por una variedad de sistemas externos.

- La teoría estructural del funcionamiento familiar.

Se postulan que la familia como sistema, tiene una estructura que está conformada por los miembros que la componen y las partes de interacción recurrentes.

- La teoría del desarrollo evolutivo.

Postula la familia como un todo, menciona que la familia es dinámica en sus procesos de transición a lo largo del tiempo y que las funciones y formas van variando relativamente y que estas pueden ser predecibles, Gutiérrez. (2007).

- Modelo teórico de Mc Master.

Según Mc Master (1983 citado en Rodríguez 2010, pág. "3") considera a la familia como un sistema internacional, cuya organización, estructura y patrón transaccional determinan y modelan la conducta de sus miembros.

- El Modelo Circunflejo de Olson que Sustenta el Estudio.

Olson, (2006. pág. "7") nos refiere que el modelo Circunflejo consta de tres conceptos claves para la comprensión del funcionamiento familiar, la Cohesión define al grado de unión emocional percibido por los miembros de la familia, la flexibilidad familiar hace referencia a la magnitud de cambios en roles, reglas, negociaciones y liderazgo que experimenta la familia. La comunicación familiar es la tercera definición del

modelo y se define como la capacidad de comunicaciones positivas utilizadas en el sistema familiar y de pareja.

Olson clasifica a la familia de acuerdo a la funcionalidad que tienen estas utilizando términos como caótica, flexible, estructurada, rígida, disgregada, separada, relacionada y aglutinada, el cual divide en dos niveles que son adaptabilidad que es la manera en como la familia se adapta a los roles y reglas dentro del entorno familiar, y la cohesión que mide la manera de relacionarse, los vínculos emocionales. (Ferrer, R; Miscan, A; Pino, A; Pérez, L, pag. "53").

Sin embargo, para Aguilar. (2017). El modelo Circunflejo de sistemas familiares desarrollado por Olson, Sprenkle, & Russel (1989), es un intento de involucrar o integrar tanto la investigación teórica como la práctica, propusieron la escala FACES III destinada a evaluar la percepción del funcionamiento familiar en dos parámetros: La adaptabilidad y la cohesión familiar. Sin embargo, de forma implícita evalúa la variable de la comunicación, que se torna subyacente o estructural de la adaptabilidad y de la cohesión, esto quiere decir que entre más adaptada y cohesionada sea una familia mejor serán sus procesos comunicacionales.

1.2.1.4. Funciones de la familia según el modelo de Olson. Aguilar, (2017), en su estudio menciona que para un buen funcionamiento familiar debe cumplir con las siguientes funciones.

- Apoyo mutuo.

La familia debe ser ese soporte físico y emocional en las decisiones, fracasos o triunfos en todos los ámbitos de la vida, para así desarrollar un sentimiento de pertenencia.

- Autonomía

La familia debe facilitar el desarrollo personal de cada integrante que lo compone a través de roles y tareas que tienen que desarrollar de manera individual.

- Reglas.

En cada sistema familiar debe establecerse reglas y normas que deben ser consistentes y firmes, pero que a la vez lo suficiente flexibles en algunas circunstancias

- Adaptabilidad a los cambios de ambiente.

Toda familia debe tener herramientas suficientes que les permita poder adaptarse a los cambios en el tiempo, ya que las normas y patrones sociales se modifican con el tiempo

- La familia se comunica entre sí.

La familia debe tener una comunicación eficiente capaz de solucionar eficientemente los conflictos que se van presentando, estas incluyen verbales y no verbales.

1.2.1.5. Tipos de funcionamiento familiar según el modelo de Olson.

- Tipo balanceado.

Se considera la más adecuada ya que son centrales entre ambas dimensiones, este tipo de familia tienen la capacidad y autonomía de decidir estar solos o con la familia sin que esta se vea afectada, y los roles son dinámicos y flexibles, (Aguilar, A,2017).

- Tipo de Rango Medio.

Este tipo de familias presentan una funcionalidad con dificultades en una sola dimensión y que los conflictos que se generen podrían tener origen en el estrés, (Aguilar, A, 2017).

- Tipo Extremas.

Estas familias son extremas en ambas dimensiones. Se encuentra la familia caóticamente dispersa, caóticamente aglutinada, rígidamente dispersa, rígidamente

aglutinada. Su funcionamiento es el menos adecuado. Olson considera varios aspectos al respecto:

-Las familias extremas son una forma exagerada de las de rango medio, ya que pertenecen a un continuo de características que varían en intensidad, cualidad y cantidad.

-Que, en momentos especiales de la vida familiar, un funcionamiento extremo puede ser beneficioso para la estabilidad de los miembros.

-En algunos casos, el problema de un miembro de familia o pareja puede hacer considerar a su funcionamiento como extremo, por ejemplo: si un miembro de la pareja desea el divorcio, considerara que la familia tiene funcionamiento extremo.

-Los grupos extremos pueden funcionar por el tiempo que todos los miembros de la familia lo deseen así.

1.2.1.6. Dimensiones del modelo circunflejo de Olson.

Adaptabilidad Familiar.

La adaptabilidad familiar según D. Olson, quien define la capacidad para adecuarse a las reglas decisiones, frente a un agente estresor, es decir que la estructura familiar puede verse afectada en un cambio, la desintegración de una familia nuclear (no logra la adaptabilidad el padre o la madre), hay cambios en las reglas y roles que los hijos muchas veces no están acostumbrados a realizar y para poder lograr esta habilidad tratan de adaptarse. (Ferrer. Miscan, A. Pino, M. Pérez, V.pag."53").Se define como la habilidad de un sistema marital o familiar para cambiar su estructura de poder, las relaciones de roles y las reglas de las relaciones, en respuesta al estrés situacional y propia del desarrollo, es decir, un balance entre cambio y estabilidad (Olson et al., 1989).

Dentro del Modelo Circunflejo, los conceptos específicos para medir y diagnosticar la variable adaptabilidad son:

Sigüenza, (2015). Define en su investigación que la adaptabilidad está relacionado con dos conceptos importantes, la flexibilidad y capacidad de cambio, dentro del entorno familiar, para lo cual menciona los tipos de familia que ayudan a medir la variable adaptabilidad.

- Caótica.

Este tipo de familia donde los roles no están claramente definidas, existe una falta de liderazgo, disciplina confusa o cambiante y en ocasiones ausente.

- Flexible.

Familia que con normas y roles establecidos y compartidos, pero con la capacidad de cambiarlas si así lo requiere la situación, se caracteriza también por la negociación de sus reglas.

- Estructurada.

Existe una democracia y los roles se reparten existe una tendencia de heredar patrones de generaciones anteriores pueden existir cambios si los miembros lo solicitan

- Rígida.

Este tipo de familia no permite la adaptación, existe un liderazgo autoritario por algún miembro de la familia.

- Cohesión Familiar.

Ferrer. Miscan, A. Pino, M. Pérez, V. (art.pag."53"). Refieren que la cohesión tiene que ver con la manera de relacionarse entre los miembros de la familia, el vínculo emocional por el cual están conectados cada uno con el otro, y cuál es el nivel o grado de independencia personal que poseen.

Por otro lado, Sigüenza, (2015). Menciona dos términos que definen cohesión, que viene a ser el apego o desapego, y al grado de unión emocional que representan y perciben los integrantes dentro del entorno familiar, estos argumentos son ampliados por Ortiz (2008, pág. “233”), quien menciona que Olson para realizar el diagnóstico de éste parámetro dentro de la familia tomó en consideración lo siguiente: “los lazos emocionales/independencia, los límites/coaliciones, el tiempo/espacio, los amigos/toma de decisiones, y los intereses/recreación”.

- Tipos de familia de acuerdo a la variable cohesión:

- Desligada.

Dentro de este tipo de familia pueden funcionar de manera independiente, no comparten momentos con sus integrantes suelen tener límites muy marcados y rígidos.

- Separada.

Cada integrante de la familia son autónomas e independientes las normas son semi abiertas pero cuando estas lo deseen pueden tomar decisiones conjuntas.

- Unidas.

Estas familias mantienen los límites y normas intergeneracionales concisas, brindando a sus integrantes espacio para su formación y desarrollo personal sus límites son semi-abiertos.

- Enredada.

Este tipo de familias presentan relación de vínculo emocional muy difusa por lo que es casi imposible identificar las funciones o roles de cada miembro de la familia.

1.2.2. Ludopatía

La ludopatía es un trastorno en el que un individuo siente la necesidad de jugar y se ve obligado a hacer con una urgencia psicológicamente incontrolable afectando de una manera negativa en su vida personal, familiar y vocacional.

Aunque en anteriores ediciones del manual diagnóstico “DSM” había sido clasificado como un “trastorno del control de los impulsos”, ha sido conceptualizado y tratado como una adicción sin sustancia, hasta que en el “DSM-V” ha sido incluido finalmente dentro de la categoría de "Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos".

Por otro lado la es definida también por aquel impulso que se vuelve difícil de detener y eliminarlo estas características son reconocidas por la “OMS” y lo reconoce como “trastorno del control de los impulsos, y por ello no la considera como una adicción”. Esta conducta es de manera persistente e incrementa de manera progresiva y pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas.

Supo, (2014) Menciona que es importante señalar que el entorno en donde se dan estos juegos se han convertido en lugares acogedores para los adolescentes que la practican ya que se encuentran con amigos con quien comparten este hábito, además los lugares donde se ubican estos, saltan a la vista porque se encuentran en vías de pasos importantes y colegios donde concurren estos adolescentes.

De tal modo que la vida de una persona que padece de esta patología enfoca su objetivo en el juego dejando atrás otro tipo de obligación que le compete.

Se define como un deterioro de la conducta y la forma de control hacia el juego que es manifestado por un conjunto de características del área cognitivo conductual y fisiológicas.

Mientras que Goldner, Carrillo y Velázquez (2103). Mencionan que el juego a variado en el tiempo siempre fue con el objetivo de diversión o distracción, sin embargo hoy

afectado muchas áreas de su vida en las personas en especial en adolescentes convirtiéndose esto en un problema ya que no tiene la capacidad para poder controlando de tal manera que la adicción al juego no reconoce ni distingue estratos sociales económicos ni religiosos, los jóvenes que comienzan con el juego en edad temprana son los más propensos a desarrollar este tipo de patología.

1.2.2.1. Características de la ludopatía. Barreiro, (2013). Toma de referencia a la “OMS (Organización Mundial de la Salud) que quien cataloga el juego patológico como un trastorno que se caracteriza por la participación reiterada en estos juegos, lo que desencadena que la persona quien lo padece se vea afectada en sus obligaciones laborales, sociales, familiares, económicos, (OMS, 1992).

1.2.2.2. Teorías y modelos explicativos del comportamiento bajo el juego.

Concepción, (2003). En su libro menciona que es muy difícil conceptuar y describir completamente los patrones de conducta del ludópata usando un único modelo, ya que para existen factores biológicos psicológicos y sociales.

- Teoría biológica.

Concepción, (2003).refiere que estas conductas de adicción a los juegos puede ser predispuesta genéticamente y ser una condición que responda a la actividad del juego, por el contrario Jacobs, (1989) menciona que a pesar que las personas tengan carga biológica que los predispone a llegar a esta condición no es suficiente para adquirir esta patología, además menciona que los más propensos a padecerla son los hipertensos e hipotensos.

- Modelo Medico.

De acuerdo con Concepción (2003), en este modelo el juego compulsivo es visto como una enfermedad medica que tiene que ser tratada, este modelo lo ve desde una perspectiva simple en términos de “Blanco y Negro” o “Todo o Nada”, se asume que

existe similitud entre la teoría biológica ya que también tiene predisposiciones fisiológicas sin embargo existe diferencias cualitativas, mientras que la teoría biológica asume que corrigiendo algunas anormalidades fisiológicas el problema desaparecerá el modelo medico asume que la adicción es irreversible y solo la abstinencia total puede revertir el problema.

- Teorías Psicodinámicas.

Fueron las primeras aproximaciones que intentaron explicar el comportamiento del juego excesivo, Concepción. (2003). Intenta explicar el comportamiento bajo el juego como algo inconsciente y que esta se encuentra en la psique del que lo juega, y que este utiliza el juego como un escape ante un conflicto o para reparar una herida psíquica.

- Teoría de la Personalidad o Rasgo.

Del punto de vista de este enfoque muestra que existe una diferencia de rasgos de personalidad entre los jugadores y los no jugadores tal como lo establece, Concepción.(2003), desde la perspectiva de los rasgos generales de personalidad, se considera que los jugadores patológicos muestran un alto nivel de inestabilidad emocional y bajos niveles de activación por tanto tienen una mayor necesidad de estimulación, sin embargo estudios realizados que intentaron identificar rasgos generales de los jugadores excesivos han sido contradictorios ya que en algunos casos los jugadores patológicos se muestran rasgos de personalidad extrovertidos.

- Teoría del Aprendizaje Social.

Esta teoría enfoca la ludopatía desde un punto de comportamiento aprendido deriva de teorías de Bandura ya que menciona que el jugador patológico aprendió a través de la imitación, o de una figura que admiraba, además menciona que las oportunidades de

juego van influenciadas por el contexto social y por la ocupación del individuo.

(Concepción, 2003).

- Teoría Cognitiva.

Según este enfoque el jugador patológico tiene una serie de creencias que hace que mantengan su juego a pesar de las pérdidas a esto se le denomina falsas creencias o

“pensamiento irracional”, se tratan de figuraciones cognitivas que llevan a los

ludópatas a suponer que la probabilidad de pérdida no aplica para ellos. (Concepción, 2003).

1.2.2.3. Adicción a los juegos de red. A medida que el tiempo transcurre surgen maneras distintas de diversión en la actualidad con el cao de los juegos en red y videojuegos ha sido un cambio de estilo de vida, lo que genera que más niños y adolescentes se relacionen con este tipo de pasatiempos dejando atrás las maneras de diversión y actividades que se realizaban antes de que esto surgiera, (Rodríguez, A y Torres, C, 2012).

En nuestra actualidad, muchos de los niños ven a los juegos como una alternativa de salida a los problemas familiares que ocurren en su entorno lo que genera una problemática como es la ludopatía y confunde la realidad con la fantasía.

1.2.3. Etapa adolescente y adicción.

El periodo de la adolescencia es una etapa muy perceptiva, afectiva y sensible debido a que se experimentan nuevas vivencias y se encuentran en plena formación de la identidad, además ante este conjunto de nuevas experiencias estos podrían sentirse muy vulnerables y regresivas que podrían enlentecer su desarrollo, o de lo contrario poseer un deseo inmenso por avanzar, estos además siempre buscaran pedir ayuda a personas que tengan de referencia como pueden ser sus padres o profesores, amigos, etc.

Mientras él va desarrollándose y cogiendo seguridad para tener la capacidad de confrontar los problemas de manera autónoma, es en periodo que la búsqueda de escape

surge de diversas maneras como son las adicciones esto podría entenderse como una alternativa de huir ante una situación de estrés.

Existen experiencias que causan curiosidad en el adolescente y que además tiene que ver con el intento de satisfacer las necesidades emocionales que carece, estas adicciones pueden ser descritas en un comienzo como una actividad que genera placer y diversión pero luego se van convirtiendo en un problema para el individuo, es ahí que aunque el problema se haga consiente predispone como una actividad necesaria para sentirse bien, lo que lo hace incapaz de dejar esa conducta aduciendo que no podrá ser el mismo si deja de hacerlo, las nuevas tecnologías en la actualidad han generado un cambio en estructura familiar, relaciones interpersonales e incluso en la estructura cerebral, como en su momento un tiempo atrás la radio y la televisión fueron considerados como una amenaza que iba destruir la comunicación y el acercamiento entre las personas, de igual manera los dispositivos móviles actuales tienen algo en común ya que ofrece tentativamente maneras de ocupar el tiempo de una manera entretenida que hace enganchar al individuo constantemente ya que con los juegos involucran una intervención activa con las manos, hasta que se vuelve una adicción en el momento que genera problemas en ámbitos de su vida, claro que no afecta de igual manera en las etapas de la vida, hay quienes si pueden controlarlo, es la adolescencia donde mayor índice existe ya que crecieron con esta conducta adquirida que fue transmitida por los padres, ya que podría ser una herramienta útil en la actualidad sin embargo en esta etapa vulnerable se ven atraídos por la diversidad de emociones placeres y conductas que estas pueden generarles en un solo aparato lo que los hace dependientes,(Ruiz, A, 2015).

1.2.4. Sistema educativo y ludopatía

Pinagorte, (2020), hace énfasis en su estudio en el reporte de la “UNESCO” envargada de la educación que el uso de las tic ya se ha incorporado en todos los países , que ello es un requisito indispensable en la actualidad con el fin de mejorar la calidad de aprendizaje y de

implementarlos se encargan los docentes, menciona también que la estimulación de las manos para algunas actividades mejoraban el aprendizaje y a crear nuevos pensamientos, pero por el contrario los aparatos tecnológicos evidencian daños a nivel cerebral.

Sin embargo son muy ambiguas y escasas las investigaciones en esta área quedando preguntas y mucho camino por recorrer.

2. Hipótesis.

Hi: Existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en una muestra probabilística de estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú.

Ho: No existe una relación significativa entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en una muestra probabilística de estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú.

3. Método

3.1. El tipo de investigación

Es de tipo observacional debido a que no existe una intervención del investigador y se observan los eventos en su evolución natural, prospectivo ya que los datos obtenidos para el estudio fueron a propósito y se puede tener un control de sesgo de medición, según el número de ocasiones en que se miden las variables son de cohorte transversal por lo que fue medida en una sola ocasión y analítico porque plantea y pone a prueba hipótesis, su nivel más básico establece la asociación entre factores.(Supo.2014. pag.”1”).

3.2. Nivel de investigación

El estudio es de nivel relacional puesto que demuestra la dependencia entre dos eventos en este caso se busca determinar la relación entre las variables ludopatía y funcionamiento familiar, mas no mide causa y efecto. (Supo.2014. Pag.”2”).

3.3. Diseño de investigación

El estudio tuvo un diseño epidemiológico debido a que se originaron en el campo de las ciencias de la salud, inicialmente planteando el estudio de los eventos adversos a la salud en poblaciones humanas, (Supo.2014. Pag.”3”).

3.4. El universo, población y Muestra.

3.4.1. Población.

La población se ha constituido por 120 estudiantes de la Institución Educativa “Simón Bolívar” del distrito de Andrés Avelino Cáceres región-Ayacucho-2020.

3.4.2. Muestra.

Estuvo conformada por 50 estudiantes que se obtuvo mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia (Supo, 2014).

Criterios de inclusión.

- Estén matriculados en la institución.
- Participación voluntaria en el estudio
- Respondan la totalidad del cuestionario

Criterios de exclusión.

- Deseo de no participar
- No completar las pruebas
- Dificultades lingüísticas.

3.5. Operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de Operacionalización de variable

VARIABLE DE ASOCIACIÓN	DIMENSIONES/ INDICADORES	VALORES FINALES	TIPO DE VARIABLE
Funcionamiento familiar	Cohesión Familiar	Balanceado Rango medio Extremas Desligada (10-34) Separada (35-40) Conectada (41-45) Amalgamada (46-50)	Categoría, nominal, Politémica
	Adaptabilidad Familiar	Rígida (10-19) Estructurada (20-24) Flexible (25-28) Caótica (29-50)	
VARIABLE DE SUPERVISION	DIMENSIONES/ INDICADORES	VALORES FINALES	TIPO DE VARIABLE
Ludopatía	Sin dimensiones	-Baja 21 -42 -Moderada 43-64 -Alta 65-78	Categoría, ordinal, Politémica

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

3.6.1. Técnicas

Psicométrica “Desarrollada por los investigadores de las ciencias del comportamiento, pero aplicable a diversas áreas del conocimiento, no requiere que el investigador pertenezca a la línea de investigación que se está ejecutando; primero porque los instrumentos son autoadministrables y luego porque incluso el evaluado se puede autocalificar. Utilizado para evaluar variables distintas a la línea de investigación. La evaluación es asincrónica, porque se puede realizar por distintos medios”, (Supo, 2014, pág., “19”).

3.6.2. Instrumentos.

Para la recolección de datos se utilizaron dos instrumentos que nos permitió evaluar el funcionamiento familiar con una encuesta del cuestionario de Escala de evaluación del funcionamiento familiar de Olson (FACES III), de los autores Olson, Pother y Lavee (1985), que fue validada en Perú por Astoray Cáceres, et al obteniendo una validez con R de Pearson de ($r > 0.20$) confiabilidad con Kuder – Richardson (0.80) (19), lo que significa que el instrumento es apta para evaluar la variable funcionamiento familiar, este cuestionario evalúa en base a dos dimensiones que son la cohesión y adaptabilidad, así también sus tipos respectivamente en cada dimensión.

Por otro lado para evaluar la variable Ludopatía se utilizó el instrumento de South Oaks Gambling Screen (SOGS), de los autores Lesieur y Blume (1987), este cuestionario está compuesto por 20 ítems que ayudan a detectar a posibles jugadores patológicos, estos ítems se adaptan a los criterios del DSM-III, donde se puntúa de la siguiente manera Siempre 2 puntos, Muchas veces 3 puntos, a veces 1 punto y nunca 0 puntos.

3.7. Plan de análisis.

Los resultados fueron codificados con la ayuda del programa Excel, luego se procedió a pasar los datos al programa SPSS para evaluar la relación de la funcionalidad familiar y la ludopatía utilizándose el Rho de Spearman considerando el resultado estadístico significativo con un valor de $\alpha = 0,05$; es decir, el valor de $p < 0,05$.

3.8. Principios éticos.

Según el reglamento de investigación se tiene en cuenta que, la persona por ser el medio de la investigación merece un grado de protección teniendo en cuenta la **protección a las personas** que se debe respetar la dignidad humana, la identidad, confidencialidad y privacidad.

Los individuos que aportan en esta investigación tienen el derecho a la **libre participación y derecho a estar informado** sobre las finalidades y propósitos de la investigación así también tienen todo el derecho de decidir si desean participar o no.

Además de ello se debe asegurar el bienestar de los participantes, el investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación, el derecho a acceder a sus resultados. **Beneficencia no maleficencia**, el investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación. Asimismo se debe mantener la integridad científica, que podría afectar el desarrollo de un estudio y sus resultados, y guardar confidencialidad acerca de los datos de los evaluados en la investigación.

4. Resultados

Tabla 2.

Relación entre el Funcionamiento familiar y ludopatía en estudiantes del colegio

Simón Bolívar.

			Extrema	Medio	Balanceada	Total
Nivel de Ludopatía	Baja	ni	7	28	1	36
		hi %	14,0%	56,0%	2,0%	72,0%
	Moderada	ni	4	8	0	12
		hi %	8,0%	16,0%	0,0%	24,0%
	Alta	ni	0	2	0	2
		hi %	0,0%	4,0%	0,0%	4,0%
Total		ni	11	38	1	50
		hi %	22,0%	76,0%	2,0%	100,0%

Nota. De la población estudiada el 72% presenta un nivel de ludopatía baja, y un funcionamiento familiar medio con 76%.

Tabla 3

Correlación del Rho de Spearman funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en estudiantes de la institución educativa Simón Bolívar.

		Nivel de Ludopatía	Funcionamiento Familiar
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	1,000	-,100
	Sig. (bilateral)		,492
	N	50	50

Hipótesis

Hi: Existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía de estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú.

Ho: No existe una relación significativa entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en una muestra probabilística de estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú.

Nota. Al analizar la relación entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en los adolescentes en estudio, con la prueba estadística del rho de Spearman, se encontró un valor de; (Rho = -,100) mostrando una correlación de nivel muy baja y más aún con el nivel de significancia de 492 que es mayor al ($p < 0,05$), indicando que no existe relación significativa; en consecuencia, se rechaza la hipótesis alterna (Hi), y se acepta la hipótesis nula (Ho) de la investigación, es decir, no existe relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú.

Tabla. 4

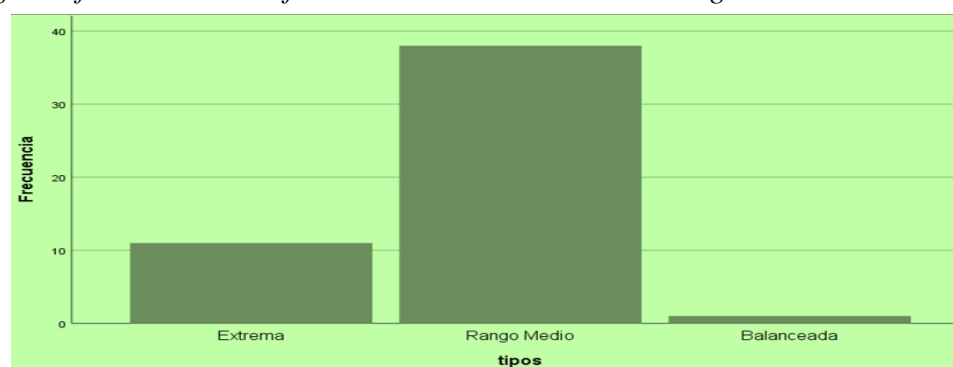
Rango de funcionamiento familiar en estudiantes en el colegio Simón Bolívar

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Extrema	11	22,0 %
	Rango Medio	38	76,0 %
	Balanceada	1	2,0 %
	Total	50	100,0 %

Nota: En el grafico prevalece que el 76% (n=38) percibió un funcionamiento de rango medio

Figura 2

Rango de funcionamiento familiar en estudiantes en el colegio Simón Bolívar



Nota: En el grafico prevalece que el 76% percibió un funcionamiento de rango medio.

Tabla 5.

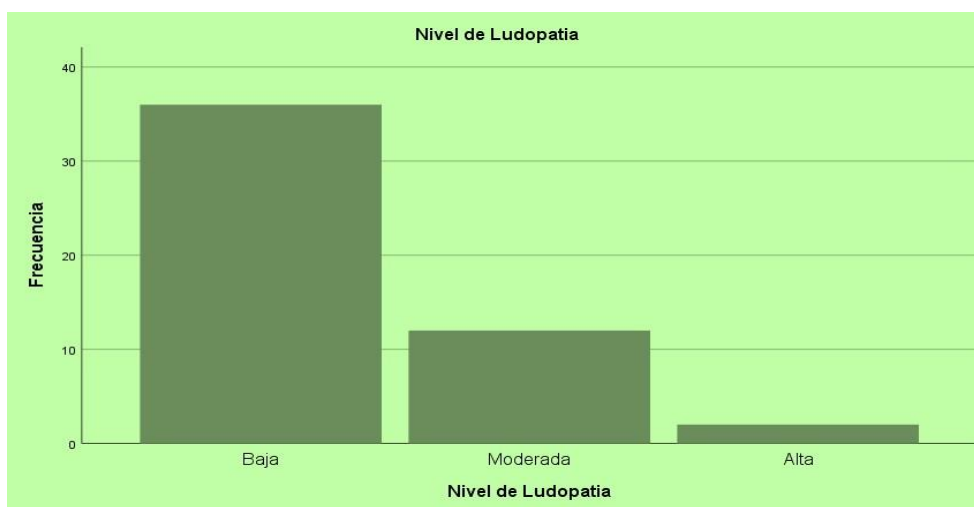
Nivel prevalente de ludopatía en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, Ayacucho 2020.

	Frecuencia	Porcentaje
Vál		
Baja	36	72,0 %
ido		
Moderada	12	24,0 %
Alta	2	4,0 %
Total	50	100,0 %

Nota: Los estudiantes evaluados presenta un nivel prevalente baja en la variable ludopatía con un porcentaje de 72,0% (36).

Figura3.

Gráfico de barras del nivel prevalente de ludopatía en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, Ayacucho 2020.



Nota: Los estudiantes evaluados presenta un nivel prevalente baja en la variable ludopatía con un porcentaje de 72,0%.

5. Discusión

La presente investigación se realizó con la finalidad de evaluar la relación entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en adolescentes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar”, Ayacucho-2020.

A pesar de que no se ha especificado con exactitud las causas, el sistema familiar cumple un rol importante para explicar posibles causas de algunas conductas inapropiadas en los hijos, sin desestimar la influencia del contexto social, la influencia de la familia es una variable de suma importancia en los factores de riesgo de la predisposición a la ludopatía, (Roa, A, 2019).

Después de realizar el presente estudio se halló que no existe una relación significativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía.

De acuerdo a la validez interna de la presente investigación, fue llevada a cabo cumpliendo los requisitos necesarios como la prueba piloto, el instrumento ya validado, el método aplicado para el análisis correspondiente; sin embargo debido a la circunstancia sanitaria por el cual atraviesa el mundo, que es el COVID-19 y el país no es ajeno a ello, se encontraron limitaciones en la investigación como la aplicación del instrumento en el campo, el confinamiento no permitió una buena recogida de información debido a que la evaluación fue de manera virtual y además de ello no se trabajó con la muestra suficiente para analizar la calidad de los resultados, pese a ello se logró analizar los resultados de la investigación con una muestra mínima; no obstante es necesario precisar que se puede confiar en los resultados obtenidos.

Referente a la validez externa de la investigación, los resultados obtenidos de las variables pueden servir como referente tan solo en instituciones educativas públicas similares al que se evaluó y tan solo a nivel regional, puesto que la variable de funcionamiento familiar es versátil de acuerdo al contexto en el que se evaluó ya que

intervienen diversos factores y respecto a la variable de ludopatía es una variable dependiente y puede ser relativo a los resultados de la variable funcionamiento familiar.

En respuesta al objetivo general de esta investigación en la tabla 1 se presenta la relación entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes de la institución educativa Simón Bolívar en Ayacucho; se obtuvo que con la prueba estadística del rho de Spearman, se encontró un valor de; (Rho = -,100) mostrando una correlación de nivel muy baja y más aún con el nivel de significancia de $p = 492$ que es mayor al ($p < 0,05$), indicando que no existe relación significativa entre ambas variables, lo que nos da a entender que la manera de interactuar de los miembros de la familia, su capacidad para enfrentar las crisis, valorar la forma en que se permiten las expresiones de afecto, el crecimiento individual de sus miembros, y la interacción entre ellos, sobre la base del respeto, la autonomía y el espacio del otro; no se relacionan con la alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar. De acuerdo a lo mencionado se rechaza la hipótesis alterna, y se acepta la hipótesis nula de la investigación, es decir, no existe relación entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar”.

De igual manera para Barreto (2018), la diferencia encontrada no resultó estadísticamente significativa, en la cual se utilizó Rho de Spearman ($r = -0.196$), $p = 0.459$ lo que quiere decir que no existe relación significativa entre ambas variables.

Por otro lado estos resultados no concuerdan con lo encontrado por, Astoray (2014), quien obtuvo una correlación de $3.23 < 5.99$ donde rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna donde menciona que existe relación significativa entre ambas variables.

De igual manera Layme (2019), obtuvo resultados donde si existe una relación significativa entre ambas variables, al aplicar la prueba estadística Chi-cuadrado donde el $\chi^2=72,827$ es superior a $X^2=5.992$ con un nivel de significancia de 0.05 y $gl=2$ con intervalo de confianza del 95%.

De lo anterior se deduce que los niveles de funcionalidad no necesariamente predisponen a problemas sociales en los adolescentes como es el caso de la variable ludopatía y que esta patología puede tener diversos factores para su predisposición tal como lo menciona Olarte, (2018) quien menciona que en la región de Ayacucho el nivel de ludopatía se ha incrementado debido a los avances tecnológicos y que se pueden observar a adolescentes en las cabinas de internet a diario por horas prolongadas.

En respuesta a los objetivos específicos, se determinó según la tabla 3 que el nivel prevalente de funcionamiento familiar en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, que el 76% ($n=38$) percibió un funcionamiento de rango medio.

Por el contrario Layme (2019) en referencia a su investigación sobre el tipo de funcionamiento familiar obtuvo que en su mayoría provienen de familias disfuncionales con un 59,1%.

Al igual que Barreto, (2018) quien obtuvo que el 94.2% presentan un tipo de funcionamiento familiar disfuncional

Lo que quiere decir que en el presente estudio los adolescentes presentan dificultades de afrontamiento al estrés por la falta de un apoyo tanto emocional como físico de la familia que no tiene una estructura estable o se encuentra ausente de tal manera que no brinda las herramientas necesarias para afrontar situaciones difíciles que surgen en la adolescencia, y las diferencias con los estudios comparados podrían justificarse a que la mayoría de adolescentes provienen de las zonas rurales por padres que emigraron en la década de los 80 y 90 motivados por la violencia sociopolítica, y

que además de ello con un bajo nivel socioeconómico, con una fuente de ingreso del comercio y la agricultura y por ello los padres se ausentan con frecuencia lo que hace imposible instituir una familia funcional.

Respondiendo al último objetivo específico en la tabla 5 se presentan los resultados del nivel de ludopatía donde el 72 % (n=36) de los individuos muestra un nivel prevalente de ludopatía baja, lo que demuestra que los estudiantes no presentan indicadores ni características que predispongan a padecer la ludopatía.

Del mismo modo Barreto (2018), en su investigación mostro resultados donde prevalecía el nivel bajo de ludopatía con un 69.5 % (n=73).

Por el contrario Layme (2019) evidencia un 36,8% lo que indica que presenta un nivel alto de ludopatía, lo que significa que los estudiantes presentan indicadores de comportamiento progresivos lo cual hace que un individuo sienta una incontrolable necesidad de jugar.

Esta diferencia con los estudios comparados podría basarse en aspectos geográficos y económicos como lo menciona la INEI en el 2017 menciona que en Ayacucho el 46% de la población cuenta con escaso acceso a las TIC, por ende limita que los adolescentes cuenten con dinero para alquilar cabinas de internet y acceder a aparatos electrónicos

6. Conclusiones

Se obtuvo como resultado que no existe relación entre el funcionamiento familiar y ludopatía en estudiantes del colegio “Simón Bolívar”, Ayacucho

De la población estudiada la mayoría presenta un funcionamiento familiar de nivel medio y un nivel prevalente de ludopatía baja por ende no presentan necesidad alterada o incontrolada por los juegos.

Recomendaciones

· Teniendo en cuenta a la población de estudiantes se sugiere desarrollar más investigaciones con las variables en otras instituciones Educativas de la región con el fin de corroborar los resultados obtenidos, ya que son escasas las investigaciones a nivel local y nacional.

· Empezar un programa de intervención oportuna con los evaluados que obtuvieron un puntaje alto en el nivel de ludopatía.

· Aumentar horas de atención en el área de psicología para fomentar actitudes que fomenten la prevención de la ludopatía

Referencias

- Aguilar, G. (2017). *Funcionamiento familiar según el modelo circumplejo de olson en adolescentes tardíos*. Cuenca.
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/28397/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Astoray, E. (2014). *Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia” Villa El Salvador – 2012*. Lima.
<https://core.ac.uk/download/pdf/323350708.pdf>
- BBC, (2011). *Ludopatía, el juego que destruye*. BBC NEWS MUNDO.
https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/02/110117_adiccion_ludopatia_il
- Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía*. España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=140128>
- Barreiro, J. (2013). *Ludopatía características y tratamiento* psyciencia.
<https://www.psyciencia.com/ludopatia-caracteristicas-y-tratamiento/>
- Barreto, K; López, P; Navarro, E .(2018) *Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a17 años de un colegio público de Lima, junio – agosto 2017, Liima –peru*
[2018https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relacion_BarretoOyola_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/2018https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/3784/Relacion_BarretoOyola_Eliana.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Benítez, M. (2017), *La familia: Desde lo tradicional a lo discutible*, Cuba, revista CEDEM / novedades en población, pp. 58-68.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rnp/v13n26/rnp050217.pdf>.

Bonilla, E; Mayorga, D; & Valbuena, C. (2008). *Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología de estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D Juan Luis Londoño de La Salle*. Bogotá, año 2007.

https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1132&context=rabajo_social

Campoverde, W. (2015). *Funcionamiento familiar según el modelo circunflejo de Olson*. Universidad de Cuenca.

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21878/1/TESIS.pdf>

Goldner, Carrillo y Velázquez (2013). *Ludopatía en mujeres: un estudio de caso*. Revista Semestral pág. 33-40

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

Hernaz, M, (2015), *Adolescente y nuevas adicciones*, Rev. Asoc. Esp.

Neuropsiq. vol.35 no.126 Madrid,

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352015000200006#bajo

Kliskberg, B. (2015). *La Familia en América Latina. Escándalos éticos: La familia hoy*. Argentina

<http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v12n38/2448-5799-conver-12-38-13.pdf>

- Layme, C. (2019), *Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Secundaria Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro*. puno.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11024>
- Oliva, E y Gómez, V, (2014), *Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización*, México, Justicia Juris, Pág. 11-20,
<http://www.scielo.org.co/pdf/jusju/v10n1/v10n1a02.pdf>.
- Olson, H. (1999), *Circumplex Model of Marital & Family Systems. Journal of Family Therapy: "Empirical Approaches to Family Assessment"*.
- OMS. (2019). *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. OMS. <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>.
- Pinagorte,K, (2020), *El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa*, Ecuador, pp. 517-532.
<file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Dialnet-ElUsoYAbusoDeLasNuevasTecnologiasEnElAreaEducativa-7539716.pdf>
- Pizarro, V, (2017). *La dinámica familiar y su relación con la predisposición a la ludopatía en los estudiantes de la Institución Educativa Secundaria Gaona Cisneros – Sicuani*, 2017.
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/7324>
- P. M. D. E. U. D. (2015). *Ayacucho: ¿cómo vamos en educación?*
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/1234567>

- Ponce, D. (2016). *Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa julio armando Ruiz Vásquez* – Amarilis, 2016.
<http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/233>
- Roa, M. (2019). *Que es la ludopatía y que consecuencias tiene*. Madrid.
https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf
- Rodas. (2012). *Funcionamiento Familiar*.
<https://rodas5.us.es/file/e15d054f-757a-3d84-0345->
- Siguenza, W; Buñay, R; Guaman , M, (2017), *Funcionamiento Familiar E Ideal Según El Modelo Circunflejo De Olson Cuenca-Ecuador, revista Maskana*.
<https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/maskana/article/view/1878>
- Soto, C. (2018). *Clima social familiar y ludopatía en estudiantes del nivel secundaria en una Institución Educativa de Huancayo* – 2017.
<http://repositorio.upla.edu.pe/handle/UPLA/332>
- Supo, J. (2014). *Seminario de investigación científica metodológica de la investigación científica para las ciencias de la salud* . bioestadistico.com.
<file:///C:/Users/Lenovo/Desktop/TESIS%20II/SEMINV%20-%20Sinopsis%20del%20libro%20supo.pdf>

UNICEF. (2003). *Nuevas formas de familia perspectivas nacionales e internacionales*. Montevideo.

http://files.unicef.org/uruguay/spanish/libro_familia.pdf

Valerio, M. (2011). *El mundo*.

<https://www.elmundo.es/elmundosalud/2011/05/18/neurociencia/1305743007.htm>

Apéndice A. Instrumento de evaluación

ESCALA DE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR DE OLSON (FACES III)

PRESENTACIÓN: se le aplicará este cuestionario cuyo propósito es conocer tú dinámica familiar. Por lo que pedimos ser lo más sincero posible. La información que nos brindes será tratada de forma confidencial y es anónima.

INSTRUCCIONES A continuación responde las preguntas en los espacios en blanco.

DATOS GENERALES:

- 1- ¿Cuántos años tienes? _____
- 2- ¿Cuántos hermanos son? _____
- 3- ¿Dónde naciste? _____
- 4- ¿Vives con tus dos padres? _____
- 5- sexo:

Lee detenidamente cada una de los Ítems que se presentan y coloca un aspa (X) en el recuadro que crea conveniente		
	SI	NO
1.- Tus padres tienen en cuenta tus sugerencias como hijo para resolver los problemas en casa.		
2.- Tus padres tienen en cuenta tu opinión para establecer tu disciplina en el momento de establecer normas y obligaciones.		
3.- Tus padres y tú se ponen de acuerdo en relación con los castigos que te dan.		
4.- En tu casa tus hermanos y tú toman las decisiones.		
5.- En tu familia se sienten más unidos entre ustedes que con gente ajena a tu familia (amigos, vecinos tíos, etc.).		
6.- Cuando tienen problemas los miembros de tu familia se dan apoyo entre ustedes.		
7.- Para tu familia la unión familiar es muy importante.		

8.- Aceptan a los amigos de cada uno de los miembros de tu familia.		
9.- Tu familia cambia el modo de hacer sus cosas.		
10.- En tu casa disfrutan hacer actividades solo con los familiares más cercanos.		
11.- En tu familia son varios las personas encargadas que dar las reglas y normas.		
12.- Los miembros de tu familia se consultan entre ustedes para tomar decisiones.		
13.- En tu casa les gusta pasar el tiempo libre en familia.		
14.- En tu familia con facilidad planean actividades en familia.		
15.- En tu familia intercambian los quehaceres del hogar entre ustedes.		
16.- En tu familia es difícil identificar quien es la autoridad (persona que manda en el hogar).		
17.- En tu familia es difícil decir quién es el encargado de hacer las labores del hogar.		
18.- En tu familia tienen distintas formas de solucionar los problemas.		
19.- Cuando se toma una decisión importante, toda la familia está presente.		
20.- Las normas o reglas de tu familia cambian con facilidad.		

CUESTIONARIO DE SOUTH OAKS (SOGS)

A. PRESENTACION

Aplicaremos este cuestionario cuyo propósito es conocer tus hábitos de juego. Por lo que te solicito responder todas las preguntas con sinceridad. La información que nos brindes será tratada de forma confidencial y es anónima.

B. INSTRUCCIONES: 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.

1. Indica tu juego favorito (puedes marcar más de uno)

TIPO DE JUEGO Marca (X)	SI	NO
a) Juego de maquina/ tragamonedas		
b) Juego de Softnyx (Gunbound, Rakion, Team Wolf, Minifighter, R2Beat, etc.)		
c) Juego de "Heroesmu"		
d) Juegos de AuditionSeason		
e) Juegos en red (Call of Duty)		
f) PlayStation		
g) Mini juegos para navegadores (Spacewan , PacMan 47 Solitario o Blackjack)		

Si tu respuesta fue otros escríbela a continuación _____

1. A qué edad comenzaste a jugar: _____

2. ¿Cuántas horas juegas en el día?: _____

2. ¿Cuántas horas juegas en el día?: _____

3. Tu necesidad de jugar es:

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

4. ¿Con que frecuencia juegas?

a) Cuatro a seis veces por semana b) Dos o tres veces por semana c) Una vez por semana

d) Nunca

5. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado en un día?

a) Más de treinta soles b) De veinte a treinta soles c) De diez a quince soles d) Menos de cinco soles

6. Consideras que la frecuencia con la que te conectas en estos juegos es:

a) Muy Alta b) Alta c) Moderada d) Baja

MARCA CON UN ASPA(X)	SI	NO
7.- Cuando participas en estos juegos ¿Gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?		
8.- Cuando participas en estos videos juegos has gastado más dinero de lo que tenías pensado.		
9.- ¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no has sido capaz de hacerlo?		
10.- ¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?		
11.- ¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o quehacer en casa?		
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.- ¿Con que frecuencia no puedes concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?		
15.- Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible a jugar para recuperar tu dinero perdido?		
16.- ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?		
17.- ¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego aunque hayas perdido?		
18.- ¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin participar en estos juegos?		
19.- ¿En cierta ocasión has pedido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos en red? 20.- ¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar?		

Apéndice B. Consentimiento informado

Carta de Consentimiento Informado

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO
(Ciencias Médicas y de la Salud)

Mi nombre es Calle Vila Mariajose, y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 30 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de Funcionamiento Familiar y el Nivel de Ludopatía en estudiantes del segundo grado de secundaria en la Institución Educativa "Simón Bolívar" Ayacucho, 2020?		No
--	--	----

Ejecución del Proyecto:
 Profesora Beatriz
 Hora 4: pm.
 Grado y sección 1° C

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Apéndice D. Presupuesto

Presupuesto desembolsable (Estudiante)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Suministros (Materiales)			
Impresiones	0.20	5	1.00
Fotocopias	0.10	50	5.00
Uso de Turnitin	50.00	4	200.00
Sub total			206.00
Total de presupuesto desembolsable			206.00
Presupuesto no desembolsable (Universidad)			
Categoría	Base	% o Número	Total (S/.)
Servicios			
Uso de Internet (Laboratorio de Aprendizaje Digital – LAD)	30.00	4	120.00
Búsqueda de información en base de datos	35.00	2	70.00
Soporte informático (Módulo de Investigación del ERP University – MOIC).	40.00	4	160.00
Publicación de artículo en repositorio institucional	50.00	1	50.00
Sub total			
Recurso humano			
Asesoría personalizada (5 horas por semana)	63.00	4	252.00
Subtotal			252.00
Total de presupuesto no desembolsable			652.00
Total (S/.)			858.00

Apéndice E. Ficha técnica del instrumento de evaluación

Escala de Funcionalidad Familiar (FACES III) Ficha

técnica

Nombre de la Prueba: Escala de Funcionalidad Familiar (FACES III)

Autores: Olson, D., Portner, J y Lavee, Y. Año: 1985

Adaptación: validada en Perú por Astoray Cáceres

Administración: Individual y colectiva.

Aplicación: Adolescentes y adultos a través del ciclo de la vida.

Duración: 10 a 15 minutos aproximadamente.

Finalidad: Evaluar dos de las principales dimensiones como cohesión y adaptabilidad del modelo Circumplejo de la familia y así determinar el tipo de funcionamiento

Validez: con R de Pearson de ($r > 0.20$) confiabilidad con Kuder – Richardson (0.80)

(19), lo que significa que el instrumento es apta para evaluar la variable funcionamiento familiar, este cuestionario evalúa en base a dos dimensiones que son la cohesión y adaptabilidad, así también sus tipos respectivamente en cada dimensión.

South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Ficha técnica

Nombre de la Prueba: Cuestionario de ludopatía South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Autores: Lesieur y Blume (1987)

Versiones: en 1993 la versión de Lesieur introduce modificaciones en los ítems 3 y 8. El 3 representa una mayor concreción sobre las personas allegadas al paciente que tiene o han tenido problemas con el juego, y el ítem 8 que, al representar una ampliación conceptual de las posibles críticas recibidas por el paciente en relación con las conductas de juego, supone una formulación mucho más clara. Adaptación española: Echeburúa Odrizola, E., Baez Gallo, C., Fernandez Montalvo, J., Paez Rovira, D. (1994). En esta versión traducida se han incorporado modificaciones en los ítems 1 y 2, de interés en la elaboración de la historia clínica del paciente, y en el ítem diez que resulta algo ambiguo en la versión original. Además, en esta versión, la puntuación final consta de 19 ítems y no 20, ya que no se consideran los ítems 1, 2, 3, 12 y 16g fue adaptado a la realidad peruana por Astoray 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:

Validación en la ciudad de Lima: Fue conformado por 8 profesionales de Enfermería del área de Psiquiatría, Salud Pública y expertos en el área de investigación, los datos obtenidos fueron procesados mediante la Tabla de Concordancia y la Prueba Binomial. Luego de realizar los reajustes pertinentes derivado de las sugerencias de los jueces de expertos se aplicó los instrumentos para la recolección de datos. Luego se realizó la

prueba piloto, a fin de determinar la validez estadística mediante la prueba de ítem – test coeficiente r de Pearson y la confiabilidad a través de Kuder Richardson.

La interpretación de resultados de la variable ludopatía según Astoray uso los términos siguientes para la calificación:

- nivel de ludopatía bajo= 21 a 31 puntos;
- nivel de ludopatía moderado = 32 a 46 puntos y
- nivel de ludopatía alto = 47 a 84 puntos

Adaptación: fue adaptado por Soto c en Huánuco

Interpretación de resultados SOGS

Puntuación Término SOGS Original Sección Interpretación de Resultados

21 a 31 Nivel sin ningún problema de juego 32 a 46 Nivel con algún problema de juego
47 a 84 Nivel de probable ludopatía

Administración: Individual y colectiva.

Aplicación: Adolescentes y adultos

Duración: 10 a 15 minutos aproximadamente.

Finalidad: Este cuestionario está compuesto por 20 ítems que ayudan a detectar a posibles jugadores patológicos, estos ítems se adaptan a los criterios del DSM-III, donde se puntúa de la siguiente manera Siempre 2 puntos, Muchas veces 3 puntos, a veces 1 punto y nunca 0 puntos


Hoja de puntuación del SOGS

Las puntuaciones de este cuestionario están determinadas por el número de preguntas que revelan una respuesta “de riesgo”.

- * No se valoran las preguntas 1, 2 y 3.
- * Pregunta 4: la mayoría de las veces que pierdo o siempre que pierdo.
- * Pregunta 5: sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido o la Mayoría de las veces que pierdo.
- * Pregunta 6: ahora no, pero en el pasado sí o ahora sí.
- * Pregunta 7: sí
- * Pregunta 8: sí
- * Pregunta 9: sí
- * Pregunta 10: sí
- * Pregunta 11: sí
- * Pregunta 12: no se valora
- * Pregunta 13: sí
- * Pregunta 14: sí
- * Pregunta 15: sí
- * Pregunta 16a: sí
- * Pregunta 16b: sí
- * Pregunta 16c: sí
- * Pregunta 16d: sí
- * Pregunta 16e: sí
- * Pregunta 16f: sí
- * Pregunta 16g: sí
- * Pregunta 16h: sí
- * Pregunta 16i: sí
- * Pregunta 16j: no se valora

Total = (sobre un máximo de 20 puntos)

Apéndice F. Carta de autorización



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

C.E. "SIMÓN BOLÍVAR"
Santa Elena-Ayacucho
Expediente 866
Fecha 24 SET. 2019

Ayacucho 23 de septiembre del 2019

Solicitud: AUTORIZACIÓN DE ESTUDIO Y CONSENTIMIENTO A LA AUTORIDAD.

SEÑOR (A) DTR. DE LA I.E.P. SIMON BILIVAR DEL DISTRITO SANTA ELENA DE LA PROVINCIA HUAMANGA DEPARTAMENTO AYACUCHO.

Solicito: autorización para la investigación.

Yo CARLOS ALONSO LEON CORZO, en mi calidad de coordinador de la escuela profesional de psicología ULADECH Ayacucho, me presento y expongo:

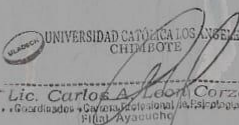
Que teniendo la necesidad de investigaciones en el campo de la ciencia Psicológicas, presento a María José CALLE VILA con N°74020660 DNI ; estudiante del curso de taller de investigación II de la facultad de ciencias de la salud, Escuela Profesional de Psicología del VI ciclo de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, filial Ayacucho quien desea realizar el estudio del funcionamiento familiar y Ludopatía en la I.E.P.SIMON BOLIVAR Del Distrito Andrés Avelino Cáceres Dorregaray de la Provincia Huamanga Departamento Ayacucho 2019, con el objetivo de identificar el funcionamiento familiar y ludopatía de los participantes del estudio.

El instrumento que se ha de aplicar es el FACES III que contiene 20 ítems de 15 minutos de aplicación de forma colectiva, CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLOGICO DE SOUTH OAKS (SOGS) por lo que solicito la atención a la presente.

Por lo tanto:

Ruego a Ud. Acceder a mi petición agradeciendo de antemano su gentil colaboración, hago propicia la ocasión para expresarle la muestra de mi especial consideración.

Atentamente:



Lic. Carlos Alonso Leon Corzo
Graduado en Carrera Profesional de Psicología
Filial Ayacucho

PC. CARLOS ALONSO LEON CORSO.
COORDINADOR DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA.
ULADECH- FILIAL- AYACUCHO

Ejecución del Proyecto.

Profesora Besthe

Hora 4:pm.

Grado y sicología

[Signature]

Apéndice G. Matriz de consistencia

Tabla 8:

Matriz de Consistencia

Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones/ Indicadores	Metodología
¿Cuál es la relación del funcionamiento familiar y el nivel	Determinar la relación entre el Funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del colegio “Simón Bolívar”, Ayacucho 2020. Específicos	Hi: Existe una relación significativa entre funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en una muestra probabilística de estudiantes del nivel secundario			El diseño fue epidemiológico, observacional, Prospectivo, transversal, analítico de nivel relacional El universo son los estudiantes. La población
de ludopatía en estudiantes del segundo grado en la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres- Ayacucho-2020?	Describir la correlación entre el Funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en estudiantes del colegio “Simón Bolívar”, Ayacucho 2020. Identificar el rango de funcionamiento familiar en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, Ayacucho 2020. Identificar el nivel de ludopatía en estudiantes en el colegio Simón Bolívar, Ayacucho 2020.	de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú. Ho: No existe una relación significativa entre el funcionamiento familiar y el nivel de ludopatía en una muestra probabilística de estudiantes del nivel secundario de la institución educativa “Simón Bolívar” en el Distrito de Andrés Avelino Cáceres Ayacucho –Perú.	Funcionamiento Familiar	Adaptabilidad; Cohesión	estuvo constituida por los estudiantes del colegio Simón Bolívar. Por lo que la población fue un total de N = 50. La técnica que se utilizó fue la encuesta psicométrica Instrumento: Escala de evaluación del funcionamiento familiar FACES III y el South Oaks Gambling Screen (SOGS).
			Ludopatía	Sin dimensiones	

