

INTRODUCCION

Actualmente los niños y adolescentes se desarrollan en el mundo de la tecnología digital, caracterizada por tener a un solo clic una inmensa oferta de experiencias, conocimientos y nuevas formas de relacionarse completamente distintas a las de generaciones anteriores. Esta situación ha provocado un cambio de paradigma en la manera cómo nos presentamos, interactuamos y nos comportamos, que no está exenta de controversia en cuanto a lo que es un uso normal o excesivo. Dicho conflicto es motivo de discusión en las familias entre los hijos y sus padres, quienes creen que sus hijos realizan una sobreutilización de las nuevas tecnologías, relacionando esta situación con la aparición de consecuencias negativas como la disminución de las notas o la aparición de agresividad. Por otro lado, los adolescentes normalizan su uso como herramienta de ocio y relación, sin entender o aceptar que tengan consecuencias derivadas de ello (Layme C., 2019)

Para que el adolescente consiga buenas relaciones sociales, y desarrolle el sentido de ajuste social, es necesario que posea adecuadas habilidades sociales. Aunque estas no siempre se acaban desarrollando, lo que supone más probabilidad de padecer diferentes alteraciones psicológicas entre ellas tenemos las relacionadas a las adicciones como la de los videojuegos (Apaza J. & Bedregal Y., 2014).

El uso del tiempo libre es considerado para la adolescencia un espacio de relajación y ocio, en el cual los adolescentes realizan las actividades que más les gusta. Entre la más realizada por los adolescentes se encuentra la de hacer uso de los videojuegos. Los videojuegos desde su aparición hasta la actualidad han sufrido varios cambios y constituyen una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares de nuestros días, siendo una de las entradas más directas de los adolescentes a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Es importante mencionar que estos son muy complejos en su apariencia visual, pero simples en su funcionamiento lo que es un atractivo para los adolescentes, el uso de videojuegos puede anteponerse a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos produciéndose así una ruptura en la vida social del adolescente, llevándolo a un aislamiento de consecuencias nefastas. En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al adolescente a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual (Apaza J. & Bedregal Y., 2014).

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

1.1 Planteamiento de problema

La adolescencia es una etapa de trascendental importancia en la vida del ser humano ya que está determinada por grandes cambios físicos, psicológicos y sociales, en esta etapa, la interacción con el medio, se ve influenciada por la necesidad de aceptación en el entorno social y familiar, ya que la interacción social para el ser humano es de vital importancia y para el adolescente más aún; por lo tanto la misma aporta al desarrollo integral del adolescente e influye en la sociedad

El juego por medio del internet “video juego” que se puede dar por placer, ocio u otros factores, tiene miles de años de antigüedad, uno de ellos es qué, en la actualidad los niños y adolescente se desarrollan en el mundo de la tecnología digital y que se ha encontrado presente en casi todas las culturas del mundo, esta búsqueda de excitación y el vencer el aburrimiento, han sido la base del juego en todos los tiempos ya que existe una diversidad de juegos que pueden generar adicción como los video juegos entre ellos: máquinas tragamonedas, bingos, free fire entre otros, el cual provoca un uso desmedido de estos. Y no solo provocando una adicción en el adolescente por el uso excesivo del internet para complacer sus necesidades de jugar, sino que también, se pueden generar conflictos en la familia del adolescente; dicho conflicto que sería dado por el uso excesivo del internet “video juegos” es motivo de discusión en las familias entre los hijos y sus padres, quienes creen que sus hijos realizan una sobreutilización de las nuevas tecnologías, relacionando esta situación con la aparición de consecuencias negativas como la disminución de las notas en la escuela o la aparición de agresividad, que a veces se dan por la misma educación que los padres brindan, la falta de comunicación, el tipo de personas con las que se relaciona, entorno social pueden ser factores negativos que traen consecuencias al adolescente ante este tema.

En los últimos años en Bolivia, el uso descontrolado del internet, se ha convertido en uno de los pasa tiempo más popular para los adolescente, jóvenes y adultos tanto del sexo femenino como también masculino, tomando en cuenta que no se obtuvo datos epidemiológicos donde se demuestren o afirmen en su totalidad que la conducta provocado por el uso desmedido de los video juego en adolescentes y jóvenes sea un problema general de salud pública en Bolivia. La tecnología en la actualidad ha logrado ocupar un lugar preponderante y descontrolado en las

familias, donde se conoce que es imposible pasar un día sin el apoyo de un celular o la computadora, ya que estos instrumentos de red con internet nos brindan diversos beneficios. Pero es importante también, tomar en cuenta el mal uso de estos, ya que puede afectar la salud de algún integrante de la familia, es así entonces, que la presente investigación pretende indagar cuales son los posibles factores que inciden a la conducta ludopática en adolescentes del municipio de Villa Montes, para mayor comprensión de la temática, a continuación se describirá las variables de estudio:

De acuerdo con Astoray E., (2014, p.61) la ludopatía *“Es la respuesta expresada por el adolescente entorno al impulso irreprimible de jugar a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse”*. En la actualidad para muchos de los adolescentes jugar video juegos es una parte normal y divertida en su diario vivir, pero esto puede ocasionar consecuencias o conflictos en la familia y también en el estudio que fueron mencionados anteriormente.

El concepto de función familiar abarca: las actividades que realiza la familia, las relaciones sociales que establece en la ejecución de esas actividades y, en un segundo nivel de análisis, comprende los aportes (o efectos) que de ellos resultan para las personas y para la sociedad. Se hace referencia al concepto funcionamiento familiar refiriendo a que es *“Es una dinámica relacional sistemática que se da a través de: cohesión, armonía, roles, comunicación, permeabilidad, afectividad y adaptabilidad”* (Ortega T., De la Cuesta D., & Días C., 1999)

No hay que olvidar que mayormente se conoce que los niños se desarrollan bien cuando son educados en el seno de una familia sana o saludable, donde se expresan y ponen en práctica los diferentes valores que se debería inculcar a la sociedad, una familia saludable donde existe roles y reglas apropiadas ante cualquier situación.

Otro elemento importante para la investigación son las habilidades sociales que desarrollan los adolescentes con conductas de ludopatía, puesto que a menudo la ludopatía como adicción puede afectar, la calidad de interacción con los amigos, familia y demás personas del entorno social. Las habilidades sociales son *“el conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva”* (Gísmero E., 2002, p.9).

Las habilidades sociales se deben considerar dentro de un marco cultural donde se determinan los patrones de la comunicación ya que las habilidades permiten afrontar situaciones interpersonales

De esta manera analizaremos la problemática planteada, haciendo la revisión de investigaciones en los diferentes niveles:

A nivel **internacional** Se han encontrado diversas investigaciones sobre el tema de la ludopatía en adolescentes como ser; El estudio titulado "El abuso de las nuevas tecnologías disminuye el rendimiento académico en alumnos de la E.S.O". Navarra -España (2009). Demuestra que cuanto mayor es el tiempo que emplean los jóvenes a los videojuegos, Internet y ver la televisión, su rendimiento en el estudio es menor y, por tanto, obtienen peores calificaciones. Hay una relación creciente entre el número de suspensos y las horas totales que dedica un adolescente al día (entre semana) a las nuevas tecnologías en su conjunto.

“La mayor parte del ocio dedicado a las nuevas tecnologías corresponde a la televisión e Internet. La relación más clara se da entre el número de suspensos y las horas que dedican a Internet, ya que se cumple la relación crece linealmente. Un 25% de los adolescentes tienen televisión en su cuarto y, además, tal como demuestra la franja horaria que dicen utilizar los padres no llevan ningún control de lo que ven sus hijos. El 90% de los adolescentes que usan videojuegos entre semana cree que si sus padres supiesen a qué juegan, les dejarían. Sin embargo, un 22% de las chicas y un 47% de los chicos lo hacen con videojuegos catalogados para mayores.” (Navarra, 2009:234).

Es importante que los padres tengan un poco más de apego en todo sentido con sus hijos especialmente con los horarios por ejemplo tener una hora para descansar y levantarse a hora para a la escuela, horarios para realizar las tareas y lo más importante tener muy en cuenta el tiempo en el que están con la red social “celular o computadora” en este caso con los video juegos, se debe tener constancia con los hijos para que haya un buen habito para su vida cotidiana, la constancia y disciplina es muy eficaz cuando se la pone en práctica todos los días.

En el estudio titulado "La ludopatía azota a la juventud limeña de 15 a 22 años en la actualidad". Lima. Uno de sus resultados dio que el 49% de los (20) encuestados opina que el efecto negativo de la ludopatía de mayor importancia es el bajo rendimiento académico en los ludópatas. Por

otro lado, el 48% de los encuestados opina que sus estudios y/o actividades no se ven necesariamente afectadas por los juegos. *“A pesar de que el grado de ludopatía en la juventud limeña es significativo, no necesariamente conlleva a que las personas vean afectadas sus actividades y/o estudios debido a este mal. Sin embargo, creen que es una característica común el bajo rendimiento académico y la disfunción familiar de las personas que sufren este mal”* (Terán., 2016:158).

En el contexto **nacional** son escasas las investigaciones en relación al tema que se está investigando sin embargo se encontró un estudio sobre "Juegos en Red, Consecuencias en el Aprendizaje y Alteraciones en Salud" en el Departamento de Oruro, Bolivia; se obtuvieron los siguientes resultados: *“el mayor porcentaje de estudiantes 62% (15 niños) presenta un problema de aprendizaje, otro porcentaje elevado 35 o/o (9 niños) presentan alteraciones en la salud y un 65% (16 niños) presentan alteraciones psicológicas en especial la agresión. El 78o/o (19 niños) de los estudiantes en estudio tienen una predilección por los juegos violentos y en casi el 100 % presentan un control inadecuado al tiempo en su uso. Por esta razón la gran mayoría de los estudiantes 92% (23 niños) presentan alteraciones en el aprendizaje y problemas en salud. En cuanto al rendimiento académico el 28%(7 niños) un rendimiento regular, 72% (18 niños) presenta un rendimiento académico malo por el mayor uso del internet.”* Gutiérrez (2018:98)

Otra investigación que se efectuó sobre el internet: hábitos de uso de dispositivos móviles en estudiantes universitarios de San Francisco Xavier De Chuquisaca que se dio por; Ivonne Choque Arando arribaron las siguientes conclusiones: *“Sobre los efectos del uso del internet en el entorno social y académico de los universitarios se puede concluir que un 86% del total de los encuestados señala que utiliza el internet más tiempo del que había planificado; el dato obtenido refleja el efecto que tiene el internet en la vida cotidiana de los jóvenes estudiantes, donde un 74% afirma que deja sus actividades cotidianas por seguir utilizando internet.”* Choque (2015:124). Es evidente que los datos presentados son alarmantes porque se puede apreciar una clara dependencia a las nuevas tecnología y como se ha convertido en parte de su vida cotidiana.

Cabe mencionar que dentro del país, los juegos en red están generando una serie de problemas entre los bolivianos. Ayudan a que aparezcan conflictos de pareja, descuidos en la crianza de

los hijos, pérdidas del año escolar hasta robos, abusos sexuales y trata de personas. Esta práctica adictiva, según diversas investigaciones, no necesariamente es negativa, pero sus efectos se hicieron patentes tras su abrupta masificación entre 2020 y 2021. Para la realización de este reportaje, no resultó dificultoso hallar víctimas de la singular fiebre de ludopatía que parece afectar al país. Si bien alguno de estos casos bordea más lo anecdótico, quedan en evidencia los problemas que el boom de los videojuegos ha desatado en el país. Como es sabido los hechos más graves llegaron a defensorías, tribunales y agotadoras investigaciones policiales. Por ejemplo, en mayo de 2022, el director de la Fuerza Especial de Lucha contra el Crimen (Felcc), Rolando Rojas, develó otro indicio sobre la magnitud del fenómeno. Informó que, en tres años, se registraron 17 casos de niños, niñas y adolescentes víctimas de delincuentes que operan a través de los videojuegos. De acuerdo al reporte policial, cinco de los casos implicaron abusos sexuales a niñas y adolescentes. En otros cuatro operativos, niños y niñas menores de entre 11 y 14 años estaban en proceso de ser sacados del país con ofertas de trabajo o enamoramiento. En ocho oportunidades se atendió denuncias por el robo de sumas que abarcaron entre 200 y 6.000 dólares. La mayoría de estos hechos sucedieron a partir de uno de los juegos que actualmente cuentan con más aficionados: el Free Fire (Los Tiempos, 2023).

A nivel **regional** solo se encontró la investigación Caracterizar la personalidad de los/las adolescentes del 3ro de secundaria de las unidades educativas “Lindaaura Anzoátegui de Campero” y “Unidad Educativa Evangélica Bautista Tarija” de la ciudad de Tarija que utilizan los videojuegos / López Garcia, Nils. *“este trabajo se centra en el principal objetivo el cual es saber si el uso de los videojuegos influye en la personalidad de los adolescentes de las Unidades Educativas “Lindaaura Anzoátegui de Campero” y “UBEET” de la ciudad de Tarija. Para poder comprobar si es que el uso de los videojuegos influyen en la personalidad de los adolescentes se aplicaron distintos test psicológicos como ser, el test de personalidad (HSPQ, Catell), para poder conocer cuáles son los rasgos de personalidad que presentan , los adolescentes que hacen uso de los mismos, Se aplicó el test de la figura humana (Karen Machover), se lo administro con la finalidad de percibir la presencia de conductas agresivas que pudieran presentar estos adolescentes, así también se utilizó el test de Raven (Escala general) el cual sirvió para mostrar el estado intelectual que presentan los adolescentes que juegan a los videojuegos. Por último, se tomó en cuenta un cuestionario para comprobar los*

hábitos de consumo acerca de los videojuegos si éstos afectan o no en las actividades cotidianas, académicas o actividades en familia.

De estas pruebas aplicadas se pudo conocer los resultados; inicialmente se parte del test de Personalidad de este test se rescata que los principales rasgos de personalidad que presentan estos adolescentes son: Dominantes, despreocupados y tensos, son los rasgos más frecuentes que arrojan este test. Así también los resultados que se pudieron obtener del test de la figura humana son: personas agresivas con tendencias verbales sádicas, tienen rechazo y desprecio de sí mismos, también son personas con escaso contacto social evaden el contacto social, tienen superficialidad y son hostiles. Para el Test de Inteligencia de Raven escala general se puede percibir que los adolescentes que hacen uso de los videojuegos tienen un nivel de coeficiente intelectual del Término medio, el cual no es un resultado negativo ya que con esfuerzo y empeño se puede lograr metas propuestas por estas personas que presentan este nivel de inteligencia y finalmente en el cuestionario acerca de los hábitos de consumo de videojuegos se pudo observar mayores influencias del videojuego sobre los adolescentes ya que tienen un alto grado de atracción por los videojuegos, es grande la interferencia de los videojuegos sobre las actividades cotidianas y así mismo la inquietud acerca de los videojuegos es elevada.” Lopez (2016:187). Desde este trabajo se puede tener una perspectiva más clara acerca de los adolescentes que juegan a los videojuegos y de cómo pueden llegar a influir no sólo en la personalidad de éstos, que hacen uso de los mismos, sino que también afectan indirectamente en las actividades cotidianas y académicas, se hace un llamado a la conciencia a los adolescentes que se dejan manipular por sus deseos hacia los videojuegos los cuales son un arma de doble filo, que si no se tiene control sobre éstos pueden llegar a afectar a la salud mental y física.

No hay que olvidar que la ludopatía es una enfermedad que altera progresivamente el comportamiento, el individuo cada vez experimenta una necesidad de jugar que difícilmente consigue controlar o valorar las consecuencias negativas que le ocasiona. Dentro del departamento, la Directora ejecutiva de la Autoridad de Fiscalización del Juego (AJ), Jessica Saravia, ha aclarado que el juego en Bolivia no está prohibido; sin embargo, deben cumplir un requisito que permita a la institución garantizar la seguridad de las personas que asisten a lugares de juego o participantes de estas actividades. Saravia, refiere que los modus operandi de esas casas son complejos y depende mucho de los lugares donde operan, en el año 2018 se realizaron

operativos en Tarija y en uno de ellos se realizó en el último departamento de un edificio y abajo había una agencia de Banco, por eso la gente que jugaba sacaba su dinero y subía a gastar y al final se quedaba sin ningún ingreso, ha explicado (La Voz de Tarija, 2019).

Como se puede observar en párrafos anteriores la problemática que existe con el tema de la Ludopatía, el funcionamiento familiar y las habilidades sociales es un problema de gravedad para la sociedad para los adolescentes y familia, es de mucha importancia trabajar en ello, así mismo con la información obtenida que se realizaron en diferentes y distintos lugares, se formula la siguiente pregunta:

¿Cuál es la relación entre la ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales en adolescentes del municipio de Villa Montes, en la gestión 2022?

1.2. Justificación

Frecuentemente escuchamos a los padres de familia y maestros de las diferentes unidades educativas, preocupados y desesperados ante la situación de las bajas calificaciones y el bajo rendimiento escolar que se ha ido obteniendo en colegios del municipio de Villa Montes, esto debido al uso exagerado del celular donde únicamente se basan en los videos juegos por internet. No solo son las notas y el bajo rendimiento como consecuencia si no algunos más como ser: distracción, generan malos hábitos cotidianos, descuido de la alimentación, higiene personal, conflictos o diferencia entre los padres, alguna vez porque el adolescente puede ser hijo único, otras veces por el simple hecho de que los padres educan de una manera liberal e independiente a sus hijos y no existen las reglas o normas adecuadas para tener una buena relación entre ellos mismos pueden, existen algunos factores u consecuencias negativas más en cuanto al uso desmedido o excesivo de los videos juegos por internet, sin embargo se hace mención de lo que se cree un punto de centro “Función familiar y habilidades sociales” de la mano con la Ludopatía, si esta provocase un nivel bueno o malo o los adolescentes.

La predisposición a la ludopatía es un comportamiento que se caracteriza por la incapacidad de abstenerse y detenerse respecto al video juego por internet. Presentando una sensación creciente de excitación y tensión antes de ponerse a jugar y la experiencia placentera o de alivio en el mismo momento, todos estos comportamientos generan en los adolescentes con predisposición a la ludopatía gradualmente una alteración en los diferentes aspectos de su vida (Ochoa., 2014).

Cabe mencionar que en la actualidad la ludopatía va en aumento, porque las generaciones de hoy en día, han cambiado la forma de crianza y educación, ahora se desarrollan generalmente con el mundo de la tecnología y dejan pasar oportunidades que podrían enriquecer el desarrollo integral de los adolescentes en la sociedad o en diferentes ámbitos, pero no lo es porque se produce un incremento del número de personas movidas por el deseo y ambición, que buscan en el juego un escape a sus problemas, una forma de ocio alternativa, que finalmente se convierte en un grave problema. Ahora bien en nuestro medio local no se han realizado trabajos de investigación sobre este problema, por lo que no se cuenta con una base de datos se desconoce la realidad al respecto, sin embargo se observa que el uso de estos juegos va creciendo de una manera exponencial, sobre todo en niños, los que por desconocimiento de ellos mismos, de sus

padres y por la falta de información no miden las repercusiones que tiene el jugar obsesivamente.

Este trabajo de investigación sobre la problemática que presenta la ludopatía, también forma parte fundamental en la salud mental, lo cual involucra sensaciones, emociones, sentimientos y el mundo subjetivo del adolescente, aspectos desde los cuales se toman decisiones, así como se condicionan los comportamientos y se desarrollan capacidades, habilidades y actitudes para asumir la vida. Resulta importante para el desarrollo integral del adolescente, formar, reorientar y retroalimentar conocimientos y actitudes, en las cuales se interioricen hábitos, valores, prácticas y se consolide la personalidad, por lo cual es importante el desarrollo y fortalecimiento de capacidades, habilidades y destrezas que los conduzcan a estilos de vida saludable.

El presente trabajo de investigación cuenta con los siguientes aportes:

Aporte teórico, debido a que aporta a la sociedad con información actual, además los objetivos de la investigación están encaminados a aportar con información nueva sobre el tema de la ludopatía en el municipio de Villa Montes. En primer lugar este estudio presenta una medición del grado de presencia de la ludopatía en los jóvenes de municipio de Villa Montes, lo cual permite comparar con los índices presentes en otros países y valorar si este está por arriba o por debajo de la media. Por otra parte se investiga las habilidades sociales y el funcionamiento familiar como variables principales de este trabajo asociadas a la ludopatía. Asimismo, la revisión bibliográfica sobre el tema y datos obtenidos permite prever el incremento de la presencia de conductas ludópatas en adolescentes.

Aporte social, se brinda un aporte importante para la sociedad, con la ayuda de los datos expuestos y la información recopilada, se aporta al conocimiento de otra problemática social (ludopatía en los adolescentes), que posiblemente altere la dinámica familiar, situándola a la vez en estado de vulnerabilidad causado por la influencia del entorno social, con avances tecnológicos a los adolescentes de esta generación en la actualidad, y a su vez nos situara en los factores de generatividad que están presentes en la familia del estudiante frente a la tecnología

CAPÍTULO II
DISEÑO TEÓRICO

2. DISEÑO TEÓRICO

2.1. Pregunta problema

¿Cuál es la relación entre la ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales en adolescentes del municipio de Villa Montes, en la gestión 2022?

2.2. Objetivos

2.2.1 Objetivo general

Determinar la relación entre la ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales en adolescentes del municipio de Villa Montes, en la gestión 2022.

2.2.2. Objetivos Específicos

1. Identificar el nivel de ludopatía que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes
2. Caracterizar el funcionamiento familiar que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes
3. Identificar el nivel de habilidades sociales que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes.
4. Analizar la relación entre el nivel de ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales que presentan los adolescentes.

2.3. Hipótesis

1. El nivel de ludopatía de los adolescentes del municipio de Villa Montes es moderado
2. El funcionamiento familiar de los adolescentes del municipio de Villa Montes pertenece a una familia disfuncional.
3. Los adolescentes del municipio de Villa Montes presentan un nivel medio de habilidades sociales.
4. A mayor nivel de ludopatía, menor funcionalidad familiar. A mayor nivel de ludopatía, menor nivel de habilidades sociales en los adolescentes del municipio de Villa Montes.

2.4. Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
<p>Ludopatía: <i>“Es la respuesta expresada por el adolescente entorno al impulso irreprimible de jugar a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse”</i> (Astoray E., 2014, p.61)</p>	Preocupación	Preocupación por el juego	<p>“Cuestionario de juego patológico de SOUTH OAKS (SOGS)” <i>Lesieur & Blume (1987) Adaptado por Astoray E. (2014)</i></p> <p>-No presenta ludopatía 0 a 20 Puntos</p> <p>-Nivel bajo 21 a 42 Puntos</p> <p>-Nivel moderado 43 a 64 Puntos</p> <p>-Nivel alto 65 a 84 puntos</p>
	Necesidad	Necesidad de jugar	
	Controlar interrumpir o detener el juego	Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego	
	Inquietud o irritabilidad	Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego	
	Escape de los problemas o para aliviar la disforia	El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión)	
	Mentiras	Se miente a los miembros de la familia, u otras personas	
	Actos ilegales	Se cometen actos ilegales	
	Riesgo o perdida relaciones por el juego	Se arriesgan o pierden relaciones por el juego	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
<p>Funcionamiento familiar: <i>“Es una dinámica relacional sistemática que se da a través de: cohesión, armonía, roles, comunicación, permeabilidad, afectividad y adaptabilidad”</i> (Ortega T., De la Cuesta D., & Días C., 1999)</p>	Cohesión	Unión familiar física y emocional al enfrentar diferentes situaciones	<p><i>“Cuestionario del funcionamiento familiar FF- SIL”</i> Ortega T., De la Cuesta D., & Días C., (1999)</p> <p>-Familia funcional De 47 a 70 puntos -Familia moderadamente funcional De 43 a 46 puntos -Familia disfuncional De 28 a 42 puntos -Familia severamente disfuncional De 14 a 27 puntos</p>
	Armonía	Correspondencia entre los intereses y necesidades individuales con los de la familia	
	Comunicación	Capacidad para transmitir sus experiencias de forma clara y directa.	
	Permeabilidad	Brindar y recibir experiencias de otras familias	
	Afectividad	Vivenciar y demostrar sentimientos y emociones positivas	
	Roles	Cumplir con las responsabilidades y funciones negociadas	
	Adaptabilidad	habilidad de la familia para cambiar de estructura de poder, relación de roles y reglas ante una situación que lo requiera	

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala
<p>Habilidades sociales: <i>“el conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva”</i> (Gísmero E., 2002, p.9).</p>	Autoexpresión en situaciones sociales	Expresarse uno mismo de forma espontánea en distintos tipos de situaciones sociales.	<p>“Escala de habilidades sociales EHS” Gísmero E. (2002)</p> <p>25 o por debajo -Nivel bajo Entre 26 y 74 -Nivel medio 75 o más -Nivel alto</p>
	Defensa de los propios derechos como consumidor	Conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos.	
	Expresión de enfado o disconformidad	Evitar conflictos o confrontaciones. Capacidad de expresar enfado.	
	Decir no y cortar interacciones	Cortar interacciones que no se quieren mantener, interrumpir la conversación.	
	Hacer peticiones	Peticiones a otras personas de algo que deseamos	
	Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	Habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto, pedir una cita. También incluye el hacer un cumplido, un halago.	

CAPÍTULO III
MARCO TEÓRICO

III. MARCO TEORICO

El marco teórico tiene como finalidad principal, brindar toda la información necesaria para que se pueda entender adecuadamente el presente trabajo de investigación, se encuentran las definiciones de las variables de estudio del tema que se va a tratar: Ludopatía, habilidades sociales y el funcionamiento familiar.

3.1. Adolescencia

La adolescencia es un fenómeno cultural, social y biológico, por lo tanto sus límites no se asocian fácilmente a características físicas. La palabra deriva del significado latino del verbo adolescere "crecer." Es la época de la vida en la cual tiene lugar el empuje de crecimiento puberal y el desarrollo de las características sexuales bilógicas así como la adquisición de nuevas habilidades sociales, cognitivas y emocionales. Autoestima, autonomía, valores e identidad se van afirmando en este proceso. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) "la adolescencia es la etapa que va entre los 11 años hasta los 19 años, y considera dos fases: la adolescencia temprana desde los 11 hasta los 14 años, y la adolescencia tardía desde los 15 hasta los 19 años."

Es importante mencionar que la adolescencia es el cambio en el ser humano que puede ser lento o tumultuoso en lo que se refiere a los deseos y aspiraciones, a los estados de ánimo y a la estimativa de los valores, este cambio produce una nueva concepción del mundo interior y del mundo exterior, un nuevo enfrentamiento con los conceptos éticos, religiosos, sociales y una nueva valoración de lo pasado y, sobre todo, de lo futuro que colocan al ser humano en una crisis agobiante, profunda y larga para su vida.

La adolescencia es el período de transición entre la niñez y la adultez. Incluye algunos cambios grandes, tanto en el cuerpo como en la forma en la que un joven se relaciona con el mundo. Se debe indicar que la cantidad de cambios físicos, sexuales, cognitivos, sociales y emocionales que ocurren en esta época pueden causar expectativas y ansiedad tanto a los niños como a sus familias. Entender qué se puede esperar en las distintas etapas puede promover un desarrollo saludable durante toda la adolescencia y a principios de la adultez. (Allen B. & Waterman H., 2019, p.12).

3.1.1. Fases de la adolescencia

Adolescencia temprana: Durante esta etapa, los niños suelen comenzar a crecer más rápido. También empiezan a notar otros cambios corporales, entre los que se incluyen el crecimiento de vello en las axilas y en la zona genital, el desarrollo de los senos en las mujeres y el aumento del tamaño de los testículos en los varones. Por lo general empieza uno o dos años antes en las niñas que, en los varones, y puede ser normal que algunos cambios comiencen tan pronto como a los 8 años para las niñas y a los 9 años para los varones. Muchas niñas tienen su primera menstruación alrededor de los 12 años, en promedio de 2 a 3 años después del comienzo del desarrollo de los senos. Hay que mencionar que los adolescentes más jóvenes tienen ideas concretas y extremistas. Las cosas están bien o mal, fantásticas o terribles, sin muchos matices. En esta etapa es normal que los jóvenes enfoquen su pensamiento en ellos mismos (lo que llamamos "egocentrismo"). Como parte de esto, los preadolescentes y adolescentes más jóvenes, suelen sentirse cohibidos por su apariencia y sienten como si sus pares los juzgaran permanentemente (Allen B. & Waterman H., 2019, p.13).

Adolescencia media: Los cambios físicos que comenzaron en la pubertad continúan durante la adolescencia media. La mayoría de los varones comienzan su "crecimiento repentino" y continúan los cambios relacionados con la pubertad. Es posible, por ejemplo, que se les quiebre la voz a medida que se les va agravando. A algunos les sale acné. Es probable que los cambios físicos estén casi completos en las mujeres y la mayoría de las niñas ya tenga menstruaciones regulares. El cerebro sigue cambiando y madurando en esta etapa, pero aún hay muchas diferencias entre la forma de pensar de un joven en su adolescencia media y de un adulto. Gran parte de esto se debe a que los lóbulos frontales son la última área del cerebro en madurar; el desarrollo no está completo hasta que la persona tiene veintitantos años. Los jóvenes en la adolescencia media tienen más capacidad de pensar en forma abstracta y tener en cuenta el "panorama general", pero aún carecen de la capacidad de aplicarlo en el momento. (Allen B. & Waterman H., 2019, p.14).

Adolescencia tardía: Los jóvenes en la adolescencia tardía, por lo general, ya completaron el desarrollo físico y alcanzaron la altura definitiva que tendrán como adultos. Para esta edad suelen tener más control de sus impulsos y pueden sopesar los riesgos y recompensas mejor y con más precisión. Los adolescentes que se convierten en adultos jóvenes tienen ahora un

sentido más firme de su propia individualidad y pueden identificar sus propios valores. Se centran más en el futuro y basan sus decisiones en sus ilusiones e ideales. Las amistades y las relaciones románticas se tornan más estables. Se separan más de su familia, tanto física como emocionalmente. No obstante, muchos restablecen una relación "adulta" con sus padres, considerándolos personas de su mismo nivel a quienes pedir consejos y con quienes hablar de temas serios, en vez de una figura de autoridad. (Allen B. & Waterman H., 2019, p.14).

3.1.2. Características de la adolescencia

Las características físicas que presenta un adolescente son:

1. Crecimiento corporal dado por aumento de peso, estatura y cambio de las dimensiones corporales. Aumento de la masa y fuerza muscular, más marcado en el varón, acompañado de un aumento de la capacidad de transportación del oxígeno. Velocidad del crecimiento en los procesos endocrinos metabólicos.
2. Maduración de los órganos sexuales con aparición de caracteres sexuales secundarios y se inicia la capacidad reproductiva.
3. Las características psicológicas que puede presentar un adolescente son:
4. La búsqueda de sí mismo, de su identidad personal. La necesidad de independencia, separación progresiva de los padres.
5. Tendencia grupal. Evolución del pensamiento concreto al abstracto.
6. Manifestaciones y conductas sexuales con desarrollo de la identidad sexual. Contradicciones en las manifestaciones de su conducta y fluctuaciones del estado anímico. Relación conflictiva con los padres.
7. Actitud social reivindicativa, se hacen más analíticos, formulan hipótesis, corrigen falsos preceptos, consideran alternativas y llegan a conclusiones propias.
8. La elección de una ocupación y la necesidad de adiestramiento y capacitación para su desempeño. Necesidad de formulación y respuesta para un proyecto de vida.

3.1.3. Relación padres e hijos en la adolescencia

La familia como unidad social primaria ocupa un papel fundamental en la comprensión de la salud y la enfermedad del adolescente, a pesar de que la llegada de los hijos a la adolescencia se caracteriza por una crisis transitoria, el apoyo de ésta es fundamental aún en situaciones donde

no se compartan los mismos puntos de vista, ya que se debe recordar que este adolescente está sometido a varias tensiones.

Las relaciones entre padres e hijos en las últimas décadas ha sufrido cambios importantes, que están dados esencialmente, por la pérdida de la organización patriarcal y un mayor papel de la mujer como centro de ésta, disminución del número de sus miembros, menor duración de los matrimonios, e incremento de las familias monoparentales, esto unido a que algunas de las funciones que eran de la familia han pasado al estado y a la comunidad (Apaza J. & Bedregal Y., 2014)

3.1.4. Adolescencia y las nuevas tecnologías

Las nuevas tecnologías de la información transforman los comportamientos sociales con una rapidez desconocida anteriormente en la historia de la humanidad. Esto provoca nuevos hábitos y disfunciones en los individuos. Las adicciones a Internet y los videojuegos se han convertido en un problema creciente en la última década, con la incursión cada vez mayor de la tecnología en la vida diaria

La Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que una de cada cuatro personas sufre trastornos de conducta relacionados con las nuevas adicciones. Se puede hablar de adicción en todos aquellos casos en los que la afición interfiere en la vida diaria, o cuando se practica esa afición para no pasarlo mal en vez de para pasarlo bien.

La adolescencia es un periodo importante por sus propias características evolutivas: omnipotencia, tendencia a buscar la causa de sus problemas en el otro (culpar al exterior), poca experiencia de vida, dificultad de reconocer adicciones sutiles y necesidad de normalizar conductas de riesgo.

Todas estas características convierten a la adolescencia en un periodo sumamente susceptible de sufrir conductas adictivas u otros trastornos psicológicos relacionados con el uso de alguna de las aplicaciones de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Se trata sobre todo de usuarios inexpertos y no de posibles adictos, no se debe olvidar que la necesidad del adolescente para acceder a la comunicación e información (actualmente elevada, heterogénea y cambiante) y el hecho de que siempre son usuarios inexpertos, aumenta la vulnerabilidad de este colectivo. Mientras los usuarios experimentados dedican más tiempo al correo electrónico,

actividades relacionadas con su trabajo, consulta de noticias y de información, los usuarios noveles pasan más tiempo en chats y otros servicios de ocio (videojuegos, redes sociales, etc.).

3.1.5. Adolescentes y videojuegos

Los videojuegos son una forma de entretenimiento que no deja de crecer y hoy en día representa un negocio millonario. Miles de personas (mayoritariamente niños y adolescentes) juegan con los videojuegos en sus distintas formas y tipos.

Las motivaciones que llevan al adolescente a practicar con los videojuegos son variadas entre ellas: permiten vivir una aventura en primera persona donde el adolescente pone en práctica estrategias en un entorno virtual sin consecuencias en la vida real; infieren en la tecnología, la informática y la novedad; son cómodos, accesibles y económicos y se pueden realizar en grupo o en solitario, en casa o en una cabina; influyen en la autoestima, la confianza en uno mismo y la capacidad de superación y son emocionalmente estimulantes debido a su intensidad y rapidez.

Según Roque el adolescente pasa a utilizar con más frecuencia el videojuego por el efecto de la novedad. No obstante, muchos jóvenes durante un periodo de su vida que usaron videojuegos perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. Reconociendo que escondieron a su familia síntomas como la pérdida de control (jugar más de lo previsto), perder la noción del tiempo y obsesionarse por un juego concreto (Roque, C. y Tejada, M., 2009).

Los internautas adictos reparten su tiempo en distintas actividades, como ser: visita a páginas pornográficas, redes sociales virtuales, compras por Internet, navegación y juegos en red y chat; Siendo estos últimos los preferidos por los adolescentes.

La psicóloga Erika Pelliser, afirma que hay servicios de Internet más susceptibles de generar adicción que otros: *“Por ejemplo, navegar a través de Internet en principio no tiene por qué generar grandes problemas de adicción, sin embargo, los chats y los juegos en red sí pueden llegar a crear una adicción, ya que implican una relación impersonal y anónima, que tiene más probabilidad de “agarrar” a la gente, en la medida que uno puede falsear su identidad y actuar con otra personalidad”. A pesar de que el internet se ha convertido en una de las fuentes de información más importantes para los adolescentes, “la adicción a la Red puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico, las relaciones familiares y el estado emocional*

de los adolescentes”, además de que los síntomas principales de la adicción, son el estar conectados durante más de 6 horas al día en vez de trabajar o estudiar y la tensión y el enfado generados en el usuario cuando no puede conectarse a la red. *“Los verdaderos problemas con Internet aparecen en el momento en el que el usuario sacrifica actividades rutinarias para permanecer conectado o bien robar horas al sueño, e incluso comienza a evitar las comidas”*, explica Pelliser. La adicción a Internet no está reconocida como tal por la Asociación Americana de Psiquiatría, y el tratamiento no está cubierto por los seguros. Pero hay muchos centros en China, Corea del Sur y Taiwán - donde el tema se toma muy en serio y muchos psiquiatras expertos afirman que la adicción a Internet es real y dañina. Un manual de diagnóstico elaborado por varios psicólogos chinos del Hospital General Militar de Pekín establece que la adicción a Internet pasará de ser un mal hábito a figurar entre "desórdenes clínicos" como el alcoholismo o la ludopatía. *“Exista o no exista la adicción, lo cierto es que hoy vemos que las personas tienen serias dificultades para vivir sin estar sujetas a alguna actividad ligada a la tecnología. No necesita ser una sustancia, puede ser también una actividad para crear una adicción: videojuegos, Internet, y otras más. Se aburren si no tienen algún dispositivo electrónico como compañía.”*, señala la psicóloga Pelliser.

3.2. LUDOPATÍA

De acuerdo a Astoray E. (2014, p.61) *“Es la respuesta expresada por el adolescente entorno al impulso irreprímible de jugar a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse”*

3.2.1. Dimensiones de ludopatía

Astoray E. (2014) quien hace la adaptación del instrumento, refiere las dimensiones de la ludopatía, estas son las siguientes:

- **Preocupación:** Preocupación por el juego. El individuo puede estar preocupado todo el día, mostrando esta emoción a todas las personas que lo rodean o que conviven con él.
- **Necesidad:** esta es una dimensión que hace referencia a la necesidad que tiene la persona por jugar. Esta suele ser constante e intensa.
- **Controlar interrumpir o detener el juego:** Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego

- **Inquietud o irritabilidad:** Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego
- **Escape de los problemas o para aliviar la disforia:** El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión)
- **Mentiras:** Se miente a los miembros de la familia, u otras personas. Estas mentiras pueden afectar su relacionamiento social.
- **Actos ilegales:** esta dimensión hace referencia a cuando el adolescente tiende a cometer actos ilegales, actos que van contra la ley.
- **Riesgo o pérdida relaciones por el juego:** Se arriesgan o pierden relaciones por el juego

3.2.2. Riesgos y consecuencias de la ludopatía en los adolescentes

La adolescencia es una etapa crucial en la vida, ya que se generan importantes cambios corporales, psicológicos y sociales ²³ y a raíz de ello vemos como los adolescentes están expuestos a riesgos que no es más que la probabilidad de que acontezca un hecho indeseado que afecta a la salud de un individuo o de un grupo. Aparecen también otros conceptos como vulnerabilidad que es la potencialidad de que se produzca un riesgo de daño y los factores de riesgo que son considerados como altas probabilidades de daño o resultados no deseables para el adolescente.

Los principales factores de riesgo son:

- Familias disfuncionales.
- Deserción escolar.
- Accidentes o tragedias.
- Bajo desarrollo de habilidades sociales.
- Consumo de alcohol y drogas.
- Enfermedades de transmisión sexual asociadas a prácticas riesgosas.
- Embarazo no deseado
- Desigualdad de oportunidades en términos de acceso a los sistemas de salud, educación, trabajo, empleo del tiempo libre y bienestar social.
- Condiciones ambientales insalubres, marginales y poco seguras.

Estos factores tienen una característica fundamental y es la interrelación marcada entre ellos, en un adolescente pueden coincidir 2 o 3 a la vez, por lo que el conocimiento de estos conceptos y de los factores de riesgo ha dado prioridad a las acciones de promoción y prevención de salud, unido a la necesidad de atención de los adolescentes y jóvenes dentro de la fuerza productiva y social (Sánchez M., 2014)

3.2.3 Consecuencia de los Videojuegos

Muchos de los adolescentes que son conflictivos en clase, tienen una actitud complicada o su comportamiento no es en definitiva el adecuado, puede ser causado por el gran problema al que muchos padres se han tenido que enfrentar durante los últimos tiempos: las nuevas tecnologías. Aunque DSM IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) no incluye definiciones de una adicción de este tipo, lo trata como “un grupo de síntomas cognoscitivos o comportamentales que indican que el paciente continúa consumiendo pese a sus efectos indeseables, debido a fenómenos de tolerancia y abstinencia”.

Según Arias hay muchas consecuencias perjudiciales para la salud ya que:

- El joven puede estar absorto al jugar a un videojuego, sin atender cuando le llaman.
- Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
- No aparta la vista de la televisión o pantalla.
- Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
- Trastornos del sueño.
- Mayor distanciamiento de la familia y amigos.
- Problemas con los estudios.
- No respeta de ninguna manera los horarios estipulados.

Otras consecuencias; Los niños y adolescentes que juegan muchos videojuegos a través del celular o computadoras, pueden experimentar otras consecuencias; una de ellas es de dolores somáticos, como dolores gastrointestinales, acidez, náuseas y dolores de cabeza.

Estos niños y adolescentes pueden comenzar a mostrar problemas de atención como hiperactividad o déficit de atención.

Por último, mientras más se sumergen en el mundo de los videojuegos, puede haber una disminución de la comunicación verbal. Por lo general, va de la mano con pérdida de la capacidad para socializar.

La ludopatía se puede complicar cuando llega a afectar a variables como el funcionamiento familiar: Según Astoray E. (2014), en estos casos la ludopatía se complica al aparecer problemas familiares, bajo rendimiento académico, incumplimiento de los compromisos educativos y, como resultado de estos actos, posiblemente falla o abandono de la formación profesional, dificultades en la relación con los amigos, inasistencia laboral -que contribuye a la aparición de dificultades en la vida familiar, desgastando los vínculos afectivos y llevando al fracaso familiar.

En esta instancia, es conveniente destacar las características del ludópata abordadas por Palacios (2006), en ellas se halla la obsesión por jugar y obtener dinero para seguir practicando su juego, para sentir el placer que desea; la intranquilidad que le produce el no poder jugar, acompañada de irritabilidad, la pérdida continua de dinero y los intentos fallidos por recuperarlo jugando; el sacrificar actividades familiares, sociales, laborales o recreativas para poder jugar; malestar al no poder jugar, tratar de esconder las dificultades mintiendo y comenzar a presentar problemas en su vida cotidiana, tanto en el trabajo como en la familia.

Autores como Domínguez (2009) retoma otros factores de riesgo que favorecen que se genere esta adicción, entre ellos están los familiares -como las normas familiares inapropiadas-, la gran permisividad, la práctica del juego en la adolescencia, la disfuncionalidad familiar del hogar, además de la escasa proyección y apoyo, donde el modelamiento es la base del aprendizaje; también los medios de comunicación contribuyen a la persuasión sobre la población, debido al poder que ejercen.

De acuerdo a Muñoz Londoño, Y. A. (2016) el juego ha sido visto como una actividad lúdica de gran importancia y socialmente aceptado, significativo en el desarrollo evolutivo en la infancia; sin embargo, en la adolescencia o adultez con la frecuencia en la práctica y realizado de forma impulsiva se convierte en problemático, generando dificultades y disfunción en el individuo al interactuar en su cotidianidad. Según Bisso-Andrade (2007), la ludopatía hace que quien la padece presente una atracción que no puede controlar y que lo lleva a actuar de manera impulsiva, conduciéndole a la apuesta de juegos y pérdidas enormes de dinero; también que por el deseo insaciable de jugar se ve obligado a endeudarse para obtener dinero y es así como se

inicia un circuito que se compone de adeudos, noches jugando y decaimiento del cual no es fácil recuperarse.

Según Astoray E. (2014) lo más común es que cada vez dediquen más tiempo y dinero a jugar, de manera que terminaran pasando gran parte de su tiempo pensando en el juego o como conseguir dinero para emplearlo jugando. Como consecuencia de esta conducta distorsiona o lesiona objetivos personales, familiares o escolares además estarían generando efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano la adopción de conductas delictivas que apoyan su comportamiento de juego.

Astoray E. (2014) de igual manera refiere que el nivel de ludopatía que presenta la mayoría de adolescentes va de un nivel medio a alto lo cual viene dado por qué juegan para demostrarles su capacidad o destreza a los demás, porque han intentado dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no han podido así como el hecho que al participar en estos juegos han gastado más dinero de lo que tenían pensado incluso gastan todo el dinero de sus propinas hasta el punto de quedarte con deudas; piden dinero prestado y no devuelven a causa de seguir participando en los juegos en red.

3.3. FUNCIONAMIENTO FAMILIAR

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 mundial. La familia es el principal espacio socializador y como uno del micro promotor de salud, desarrollo y bienestar.

El funcionamiento familiar es *“una dinámica relacional sistemática que se da a través de: cohesión, armonía, roles, comunicación, permeabilidad, afectividad y adaptabilidad”* (Ortega T., De la Cuesta D., & Días C., 1999)

3.3.1. Dimensiones del funcionamiento familiar

De acuerdo a Ortega T., De la Cuesta D., & Días C. (1999) el funcionamiento familiar cuenta con las siguientes dimensiones:

- **Cohesión:** unión familiar física y emocional al enfrentar diferentes situaciones y en la toma de decisiones de las tareas cotidianas.
- **Armonía:** correspondencia entre los intereses y necesidades individuales con los de la familia en un equilibrio emocional positivo.
- **Comunicación:** los miembros de la familia son capaces de transmitir sus experiencias de forma clara y directa.
- **Permeabilidad:** capacidad de la familia de brindar y recibir experiencias de otras familias e instituciones.
- **Afectividad:** capacidad de los miembros de la familia de vivenciar y demostrar sentimientos y emociones positivas unos a los otros.
- **Roles:** cada miembro de la familia cumple las responsabilidades y funciones negociadas por el núcleo familiar.
- **Adaptabilidad:** habilidad de la familia para cambiar de estructura de poder, relación de roles y reglas ante una situación que lo requiera.

3.3.2. Funciones de la familia

El concepto de función familiar abarca: las actividades que realiza la familia, las relaciones sociales que establece en la ejecución de esas actividades y, en un segundo nivel de análisis, comprende los aportes (o efectos) que de ellos resultan para las personas y para la sociedad. La familia es en esencia un sistema vivo, el cual se encuentra ligado a otros sistemas como el biológico, psicológico, el social, y el ecológico. Además, la familia pasa por un ciclo donde despliega sus funciones: nacer, crecer, reproducirse y morir. También se encuentran la sexual, reproductiva, educacional y económica.

- **Función biológica:** Cumple con la mantención de la especie a través de la procreación, basada en relaciones afectivas, de apoyo, y amor el que se prolonga y proyecta en los hijos.

- **Función educativa o social:** Es la inserción de los hijos en la comunidad. La familia en las actividades diarias enseña a sus miembros los comportamientos que necesitan para vivir junto a los demás, modelación de los roles sexuales, enseñar a los hijos su responsabilidad grupal.
- **Función económica:** Se orienta a proveer los alimentos, el abrigo y todos aquellos elementos necesarios para la subsistencia.
- **Función psicológica:** Identifica el apoyo de los padres en el ámbito emocional – afectivo debe ser un apoyo positivo para determinar un camino eficaz hacia la identidad y aceptación de lo que cada uno es.

3.3.3. Tipos de familia

Depende del tipo de relación de parentesco que mantienen los integrantes de la familia en relación a esto tenemos los siguientes tipos de familia:

- **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.
- **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 homeostasis.
- **Familia Extensa:** 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 otras.
- **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 ellos.

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

- **Familia Funcional:** Es cuando el conjunto de relaciones permite experimentar a cada miembro una óptima satisfacción y el desarrollo de actividades es de mutuo crecimiento emocional, 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 familiar.
- **Familia Disfuncional:** Consiste en una célula social donde el desarrollo del potencial de sus integrantes se ve afectado negativamente, debido a relaciones o situaciones conflictivas en esta célula. 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.

Es importante mencionar que si una persona crece dentro de un escenario familiar disfuncional, esta experiencia deja una huella psicológica difícil de borrar. Cuando quienes deberían ser un lugar seguro constituyen una amenaza, nuestra personalidad y nuestros esquemas acerca del mundo y de nosotros mismos se ven condicionados. Las familias disfuncionales son, esencialmente, familias que fracasan a la hora de establecer dinámicas adecuadas que satisfagan las necesidades emocionales de sus miembros. Para comprender el enorme impacto que estas familias tienen en los hijos, debemos partir de la idea de que una familia no es un conglomerado de personas. Más bien, se trata de un sistema dinámico, dentro del cual los miembros forman vínculos en diferentes direcciones (Menéndez N., 2023).

3.4. HABILIDADES SOCIALES

Las habilidades sociales permiten así afrontar situaciones interpersonales, lo que las torna necesarias para la adaptación del sujeto al ambiente más próximo, La Organización Mundial de la Salud (OMS: 2013:175), las define como “*las capacidades para adoptar un comportamiento*

adaptativo y positivo que permita a los individuos abordar con eficacia las exigencias y desafíos de la vida cotidiana. Son habilidades personales, interpersonales, cognitivas y físicas que permiten a las personas controlar y dirigir sus vidas, desarrollando la capacidad para vivir con su entorno y lograr que éste cambie”.

Estas habilidades deben considerarse dentro de un marco cultural determinado, y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y dentro de una misma cultura, dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación. Además, el grado de efectividad de una persona dependerá de lo que desea lograr en la situación particular en la que se encuentre. La conducta considerada apropiada en una situación puede ser, obviamente inapropiada en otra. El individuo trae también a la situación sus propias actitudes, valores, creencias, y capacidades cognitivas.

Gísmero considera a las habilidades sociales como *“el conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva”* (Gísmero E., 2002, p.9).

3.4.1. Dimensiones de las habilidades sociales

De acuerdo a Gísmero E. (2002) las habilidades sociales cuentan con las siguientes dimensiones:

- **Autoexpresión en situaciones sociales:** Refleja la capacidad de expresarse uno mismo de forma espontánea y sin ansiedad, en distintos tipos de situaciones sociales, como entrevistas laborales, tiendas, entre otras.
- **Defensa de los propios derechos como consumidor:** Expresión de conductas asertivas frente a desconocidos en defensa de los propios derechos en situaciones de consumo, por ejemplo no dejar colar a alguien en la fila, pedir descuentos, entre otros.
- **Expresión de enfado o disconformidad:** Este es un factor que subyace la idea de evitar conflictos o confrontaciones con otras personas. Una puntuación alta indica la capacidad de expresar enfado sentimientos negativos justificados o desacuerdos con otras personas.
- **Decir no y cortar interacciones:** Refleja la habilidad para cortar interacciones que no se quieren mantener, tanto como vendedor, como con amigos que quieren seguir

charlando en un momento en que queremos interrumpir la conversación o con personas con las que no se quiere seguir manteniendo relación.

- **Hacer peticiones:** Esta dimensión refleja la expresión de peticiones a otras personas de algo que deseamos, ya sea a un amigo o en situaciones sociales de consumo o cualquier interacción.
- **Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto:** El factor se define por la habilidad para iniciar interacciones con el sexo opuesto, una conversación o pedir una cita. También incluye el hacer espontáneamente un cumplido, un halago o hablar con alguien que resulte atractivo.

3.4.2. Importancia de las habilidades sociales y sus funciones

Actualmente las Habilidades Sociales (HHSS) están cobrando especial relevancia en diferentes ámbitos por razones como son: La existencia de una importante relación entre la competencia social de la infancia y la adaptación social y psicológica.

Kelly expresa que la competencia social se relaciona con un mejor y posterior ajuste psicosocial del niño en el grupo, clase y en el grupo- amigos, y en una mejor adaptación académica. Una baja aceptación personal, rechazo o aislamiento social son consecuencias de no disponer de destrezas sociales adecuadas.

Argyle y otros especialistas como Gilbert y Connolly opinan que los déficits en HH.SS. podrían conducir al desajuste psicológico y conlleva a que la persona emplee estrategias desadaptativas para resolver sus conflictos. La competencia social adquirida previamente garantiza una mayor probabilidad de superar trastornos.

Las Habilidades Sociales se correlacionan positivamente con medidas de popularidad, rendimiento académico y aumento de la autoestima, se forman desde el hogar e influye en la escuela. En el ámbito de la Psicología de la Salud, se aplican para el tratamiento y prevención de la presión, alcoholismo, esquizofrenia, entre otros, la carencia de HHSS favorece el comportamiento descriptivo, lo que dificulta el aprendizaje.

Según Gil y León, las habilidades sociales permiten desempeñar las siguientes funciones:

- Son reforzadores en situaciones de interacción social.
- Mantienen o mejoran la relación interpersonal con otras personas.

- Una buena relación y comunicación es uno de los puntos base para posteriores intervenciones con cualquier tipo de colectivo. Impiden el bloqueo del reforzamiento social de las personas significativas para el sujeto. Disminuye el estrés y la ansiedad ante determinadas situaciones sociales.
- Mantiene y mejora la autoestima y el autoconcepto.
- Expresar sentimientos o deseos positivos y negativos de una forma eficaz sin negar o desconsiderar los de los demás y sin crear o sentir vergüenza.
- Expresión directa de los propios sentimientos, deseos, derechos legítimos y opiniones sin amenazar o castigar a los demás y sin violar los derechos de esas personas.

3.5. Investigaciones sobre ludopatía, habilidades sociales y funcionamiento familiar.

Herrera, M. Y Cols. (2010). México, realizaron la investigación sobre “Adicción a Facebook relacionada con baja Autoestima, Depresión y falta de Habilidades Sociales”, cuyo objetivo fue encontrar si existe relación entre la adicción a Facebook, baja autoestima, depresión y falta de habilidades sociales. Estudio descriptivo de diseño no experimental y transversal. La muestra fue de 63 alumnos. Concluyeron que existen diferencias estadísticamente significativas entre los adictos y los no adictos a Facebook, hallándose relación entre la adicción a Facebook y la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. Dedujeron que los adictos a Facebook son más propensos a la depresión y a tener menos habilidades sociales así como mostrar una autoestima más baja.

Vallejo, M. Y Capa, W. (2010) en Perú, realizaron la investigación titulada “Videojuegos: Adicción y factores predictores”, cuyo objetivo fue evaluar el modo de cómo están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los videojuegos en los adolescentes. La población fue de 4954 adolescentes que se encontraban entre primero y quinto año de secundaria en 6 colegios estatales. Estudio no experimental y correlacional. Concluyeron que en cuanto a las tendencias de riesgo se encontró que el 85% de los adolescentes acceden a los videojuegos, siendo los varones (94.7%) los que hacen un uso alto de videojuegos a comparación de las mujeres (70.6%), el 42% de los adolescentes hace uso de videojuegos en cabinas de internet y 40% en su casa. Se halló significancia estadística entre el uso de los videojuegos y las variables psicológicas

(funcionamiento familiar y toma de decisiones), siendo altamente significativa la funcionalidad familiar.

San Sebastián, J. (2011). España, realizaron una investigación titulada “Patrones de uso, abuso y dependencia a las tecnologías de la información en menores”. Su objetivo fue estudiar la relación entre los perfiles de uso de las tecnologías y posible riesgo de adicción a la misma. Estudio descriptivo, epidemiológico transversal. La muestra fue de 1509 estudiantes. Hallándose entre las tecnologías más usadas el ordenador con 50.8%. Y en cuanto al uso de internet el 65% de los alumnos se conecta a internet diariamente y el 59% varias veces por semana pero no diariamente, y sus perfiles demuestran que el 50.2% de los alumnos tienen alta puntuación a adicción a internet. De los que hacen uso de videojuegos el 21.7% de los chicos hace un uso alto y de las chicas lo hacen el 3.4%. CHOLIZ, M. y cols. (2011). España, realizaron un estudio titulado “Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia”. Su objetivo fue el estudio del patrón del uso de videojuegos y las eventuales diferencias en función del sexo y edad. El estudio fue de tipo descriptivo correlacional, conformado por 621 niños y adolescentes, entre 10 y 16 años. Obtuvieron como resultados que los adolescentes entre 12 y 16 años juegan más días a la semana y los chicos juegan con más tiempo y frecuencia; prefiriendo aquéllos con elevadas dosis de violencia y de disparos.

Almonte, A (2012). Perú, hicieron una investigación titulada “Habilidades sociales y riesgo de adicción al internet en adolescentes de 14 a 19 años. Gran Unidad Escolar Mariano Melgar. Arequipa. 2011”, cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre el nivel de habilidades sociales y el riesgo adicción al internet en adolescentes de 14 a 19 años. En una población de 138 adolescentes. Estudio descriptivo, correlacional y de corte transversal. Obtuvieron como resultado que los adolescentes que presentan riesgo de adicción al internet (11.59%) tienen habilidades sociales bajas y muy bajas (8.69%).

Barra, (2012). Perú, realizaron una investigación titulada “Uso de videojuegos y aspectos biosociológico y académico, en adolescentes I.E. Manuel Muñoz Najar” Arequipa – 2011; con el objetivo de establecer la relación existente entre las características del uso de videojuegos con los aspectos biosociológicos y académicos en adolescentes del 2do y 3er nivel de secundaria. Siendo un estudio descriptivo, correlacional y corte transversal. La población fue de 304 adolescentes. Concluyendo que el 27% de los adolescentes presenta sobrepeso y obesidad y el

11.8% tiene mala calidad de sueño siendo estos los que tienen un tiempo de uso de juego de más de 4 años. Los adolescentes que presentan un rendimiento bajo y regular (47.4%) son los que usan videojuegos en red. Teniendo todos una alta relación estadística entre las características y el uso de videojuegos.

Portugal, (2012). Perú, indagaron sobre los “Factores predisponentes al apego a juegos en red estudiantes de primero y segundo año área de ingenieras UNSA. Arequipa - 2012”, cuyo objetivo fue establecer la relación entre algunos factores predisponentes y el apego a juegos en red en estudiantes de 1er y 2do año. Con una población de 391 estudiantes. Investigación cuantitativa, tipo descriptivo correlacional de corte transversal. Concluyendo que el 79,28% manifiesta un nivel de apego entre riesgo y dependencia a videojuegos. Del total de la población el 19.52% calificaron como familia disfuncional a severamente disfuncional, un 32.73% de estudiantes universitario tiene un nivel de autoestima entre bajo y medio. El 25.83% de estudiantes sede a la presión de grupo para jugar en red.

Oliva, A. (2012). España, hicieron un estudio sobre “Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces”, cuyo objetivo fue analizar la prevalencia de adicciones a las nuevas tecnologías entre esta población. La muestra fue de 1601 adolescentes y jóvenes de Andalucía. Estudio de tipo cuantitativa, descriptivo, diseño correlacional. Obtuvieron como resultado que el 23% de la muestra mostró adicción a alguna de las nuevas tecnologías analizadas, la adicción a internet moderada afecto al 22%, el 35,85% de los adolescentes y jóvenes presenta un nivel medio en el uso de los videojuegos.

En un estudio titulado “Funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en adolescentes tardíos”, el estudio fue de tipo descriptivo tiene como objetivo general, determinar el funcionamiento familiar según el modelo Circumplejo de Olson en adolescentes tardíos, estuvo conformada por una muestra de 288 adolescentes, 241 hombres y 47 mujeres de edades entre 15 y 19 años del nivel de bachillerato de la Unidad Educativa Manuela Garaicoa de Calderón, quienes cumplieron con los criterios de inclusión previamente establecidos. Para la recolección de datos se utilizó el instrumento FACES III (Escala de evaluación de la Cohesión y Adaptabilidad Familiar). Como principales resultados en cuanto a su funcionamiento familiar que, el 27,8% son extremas, el 55,2% son de rango medio y finalmente el 17% son de tipo balanceada. En lo que se 31 refiere a la dimensión de cohesión el 36,1% presentan un nivel muy

bajo, perteneciente al tipo de familia desligada y para la dimensión de adaptabilidad, el 50,3% muestra un nivel muy alto, es decir, pertenecen a la tipología familiar caótica. (38)

En otro estudio titulado “Funcionamiento familiar según el Modelo Circumplejo de Olson”, ésta investigación tuvo como propósito u objetivo general: “Determinar el funcionamiento familiar según el Modelo Circumplejo de Olson a través de los componentes de cohesión y adaptabilidad que existe en niños”, empleando una metodología cuanti-cualitativa en un estudio descriptivo de corte transversal, pues hace un acercamiento riguroso en cuanto a describir características objetivas del funcionamiento familiar en niños de la “Unidad Educativa Octavio Cordero Palacios” de la ciudad de Cuenca-Ecuador. La población de estudio fue de: 153 padres de familia y 24 estudiantes, del primero al séptimo año de básica, quienes cumplieron con los criterios de inclusión establecidos. Para la recolección de información se utilizó la Escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar (FACES III), destinada a los padres de familia, y la técnica grupo focal reservada para los estudiantes. El análisis de los datos fue descriptivo, mediante el programa estadístico SPSS versión 21 y la generación de los gráficos estadísticos se elaboró con el programa Microsoft Office Excel 2010, obteniendo como principales resultados desde una visión cuantitativa que el 52.3% de las familias presentan una adaptabilidad alta, lo que significa una tipología familiar caótica, y una cohesión media del 40.5% considerada como familias unidas. Desde un análisis cualitativo obtenido de los grupos focales, los resultados coinciden pues las familias presentan una adaptabilidad alta, siendo los padres quienes ejercen las relaciones de poder, imponiendo y estableciendo las reglas familiares, y una cohesión media, pues los lazos emocionales entre sus integrantes se ven reflejados en la preocupación constante de los padres por los conflictos de sus hijos, compartiendo el tiempo libre entre ellos.

Finalmente, el tipo de familia común entre los evaluados (153 padres de familia) es la “Caótica-Unida” con el 26%. (39) En un 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 32 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 otro 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.

En un estudio titulado: “Relación entre funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público Lima, junio – agosto 2017” el cual tuvo como objetivo, determinar la relación entre el funcionamiento familiar y características de ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años en la Institución Educativa 33 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, familias disfuncionales (94,2%) presentan niveles altos de ludopatía, por otro lado, las familias funcionales (5,8%) corresponden con niveles bajos de ludopatía.

En otro estudio de investigación denominado “Funcionalidad familiar en los estudiantes del tercer año del nivel secundario de la I.E Chinchaysuyo – Sapallanga/Huancayo”, tuvo como objetivo conocer cómo se manifiesta la funcionalidad familiar en dichos estudiantes mencionados, el estudio es de tipo básico, nivel descriptivo, diseño de investigación es no experimental- transaccional, de carácter cuantitativo. La población de estudio fueron 600 estudiantes, con una muestra de 120 estudiantes entre varones y mujeres, cuyas edades fluctúan entre los 13 a 16 años, a quienes se aplicó un cuestionario a fin de conocer cómo se manifiesta la funcionalidad en sus familias, en las dimensiones de comunicación, adaptabilidad y cohesión.

En el proceso de estudio se encontró que el 57% de las familias de los estudiantes presentan una moderada funcionalidad familiar, 31% de ellos tienen una adecuada funcionalidad familiar y un 12% de las familias de los estudiantes advierten una inadecuada funcionalidad familiar. Resultados que dan a conocer que existe una moderada funcionalidad familiar con tendencia a adecuada funcionalidad.

En un estudio titulado “Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez – amarilis 2016.” – Huánuco, 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 34 Armando Ruiz Vásquez – Amarilis 2016. Resultados: El 72,7% de adolescentes proviene de familias funcionales y respecto a la

ludopatía, el 48,3% tuvo ludopatía moderada, el 28,8% presentó ludopatía baja y el 22,7% tuvo ludopatía alta. Al analizar la relación entre las variables se encontró relación significativa entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en los adolescentes, asimismo se encontró relación entre la cohesión familiar y la ludopatía en los adolescentes; también se encontró relación entre la adaptabilidad familiar y la ludopatía en los adolescentes. Por otra parte, no se encontró relación entre la comunicación familiar y la ludopatía en adolescentes. 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.

CAPÍTULO IV
“DISEÑO METODOLÓGICO”

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1. Área a la cual pertenece la investigación

La presente investigación realizada pertenece al área de estudio de la **Psicología Social**, debida a que desde un inicio el propósito es determinar la relación de la ludopatía en el funcionamiento familiar y las habilidades sociales de los adolescentes del municipio de Villa Montes, variables que influyen en el diario relacionamiento social de los individuos. Respecto a esta área de la Psicología, Pérez y Merino (2008: 49) refieren *“que analiza los procesos de índole psicológica que influyen al modo en que funciona una sociedad, así como la forma en que se llevan a cabo las interacciones sociales, en suma, son los procesos sociales los que modulan las características de cada persona”*.

4.2. Tipificación de investigación

Haciendo referencia al fin que persigue el presente proyecto, se puede indicar que es de tipo **teórico**, puesto que el propósito fue generar información actualizada sobre el tema en nuestro medio, en este caso las variables de estudio, de esta manera, si bien los resultados que se lleguen a obtener pueden ser de gran utilidad para algunas de las instituciones el estudio no pretende aplicar los resultados, simplemente llenar un vacío en el conocimiento.

Asimismo, es importante mencionar que la investigación es en primera instancia **descriptiva** ya que se procedió a caracterizar cada una de las variables de estudio, posterior a ello, el presente trabajo pasa a ser **correlacional** ya que la parte esencial de este estudio es relacionar las variables de ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales. *“La utilidad y el propósito principal de los estudios correlacionales es saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionadas”*. (Fernández, 2003:63).

Debido a los instrumentos que se emplearon y por el procedimiento de tabulación de datos que se adoptó, se trabajó con un enfoque **cuantitativo**, debido a que todos los instrumentos que se aplicaron son de naturaleza numérica, es decir, respuestas objetivas. Los mismos han sido validados a través de la estadística inferencial, se emplearon preguntas de tipo cerradas y los respectivos baremos han sido elaborados en base a las medias poblacionales.

Por último, tomando en cuenta el manejo de los tiempos que se realizó a lo largo de todo el proceso de estudio, se trata de un estudio **transversal** ya que el estudio se realizó con un grupo de distintos sujetos y no se realizó un seguimiento exhaustivo de una o pocas unidades de estudio.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población

La presente investigación comprende una población de adolescentes entre varones y mujeres que pertenecen al cuarto y quinto de secundaria de los diferentes colegios del municipio de Villa Montes, los cuales son: Unidad Educativa Defensores Del Chaco, Unidad Educativa Santa Clara, Unidad Educativa Faustino Suárez Arnés, Unidad Educativa Asamblea De Dios, Unidad Educativa Boquerón, Unidad Educativa Julio Crevaux.

La población objeto de estudio se encuentran en un rango de edad entre los 16 y 17 años, estos adolescentes, los cuales acuden a clases regularmente, alcanzado un total de 455 personas. Esta población es la fuente principal de la investigación, ya que de ellos se obtendrá la información necesaria para responder la pregunta de investigación y contrastar la hipótesis planteada con la realidad del resultado de la investigación. A continuación, se detalla la cantidad de población a la que se dirige el presente trabajo de investigación:

Colegio	Curso	Femenino		Masculino		Total
Unidad Educativa Defensores Del Chaco	4° Secundaria	37	47.43%	41	52.57%	78
	5° Secundaria	37	41.12%	53	58.89%	90
Unidad Educativa Julio Crevaux.	4° Secundaria	22	48.82%	24	51.12%	46
	5° Secundaria	28	51%	27	49%	56
Unidad Educativa Boquerón	4° Secundaria	3	27.27%	8	72.73%	11
	5° Secundaria	8	65.62%	4	34.38%	12
Unidad Educativa Asamblea De Dios	4° Secundaria	10	33.33%	20	66.67%	30
	5° Secundaria	12	65.62%	11	34.38%	23
Unidad Educativa Faustino Suárez Arnez	4° Secundaria	28	58.33%	20	41.67%	48
	5° Secundaria	21	65.62%	11	34.38%	32
Unidad Educativa Santa Clara	4° Secundaria	6	42.85%	8	57.15%	14
	5° Secundaria	7	46.67%	8	53.33%	15
Total		219	100%	236	100%	455

Fuente: Dirección Distrital Villa Montes, 2021

4.3.2. Muestra

Para la determinación de la muestra se utilizó el muestreo aleatorio estratificado proporcional, considerando que la población objeto de estudio se encuentra determinada por estudiantes de cuarto y quinto de secundaria de 6 colegios que pertenecen al Municipio Villa Montes

La fórmula estadística que se empleó en este trabajo, para la obtención de la muestra fue la siguiente:

$$n = \frac{Z^2 * P * Q * N}{(N - 1)E^2 + Z^2 * P * Q}$$
$$n = \frac{(1,96^2)(0.5)(0.5)(455)}{(455 - 1)0.05^2 + (1,96^2)(0.5)(0.5)}$$
$$n = \frac{436.982}{1.135 + 0.9604}$$
$$n = \frac{436.982}{2.0954}$$
$$n = 208$$

Donde:

n= Tamaño de muestra (208)

Z= Valor de confianza o valor Z curva normal. (1,96)

P= Probabilidad de éxito o proporción esperada 50% (0,5)

Q= Probabilidad de fracaso. 50% (0,5)

N= Población. (455)

E= Error muestral. 5% (0.05)

De esta manera, la fórmula estadística determinó que sean 208 estudiantes los que participen de la investigación, no obstante hay que mencionar que se tuvo que trabajar solo con aquellos que presenten algún nivel de ludopatía, dicho esto, la muestra quedó compuesta por 186 estudiantes a los cuales se les procedió a aplicar los demás instrumentos.

4.4. Métodos, técnicas e instrumentos

4.4.1. Métodos

En la presente investigación se emplearon los siguientes métodos:

- **Método Teórico.** Este método permite recopilar la información referida al tema de investigación y es el que le da la base teórica a todo el proyecto. El método teórico se lo utiliza principalmente en la construcción del marco teórico y la interpretación de los datos.
- **Método analítico.** Referidos a los objetivos del proyecto, estos son de naturaleza analítica, puesto que pretenden analizar la relación que existe entre la ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales. De esta manera se tiene como objetivo evaluar factores están relacionados a la ludopatía en adolescentes del municipio de Villa Montes, teniendo como posibles factores al funcionamiento familiar y las habilidades sociales. De esta manera todos estos elementos evocan a identificar elementos de un todo. En cuanto al método analítico, este *“es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos”*. (Ruiz, 2006: 128).
- **Método deductivo.** Desde otro punto de vista, los datos que se obtuvieron a través de los respectivos instrumentos, fueron interpretados empleando la lógica deductiva, de este modo los resultados cobraron sentido al ser comparados con los parámetros establecidos de un baremo, mencionado de otra manera, se dio una adecuada interpretación a los resultados. De esta manera, las respectivas hipótesis fueron establecidas mediante un proceso hipotético deductivo, pues los conocimientos previos que se tienen sobre el funcionamiento familiar y las habilidades sociales en relación con la adaptación psicológica, fueron formulados mediante una hipótesis la cual se basa en la naturaleza de deducción de una teoría psicológica. Cabe mencionar que la deducción *“es el método que permite pasar de afirmaciones de carácter general a hechos particulares”*. (Ruiz, 2006: 132)
- **Método estadístico.** En relación al método estadístico, este fue utilizado para la organización y el análisis de los datos que se obtuvieron a partir de los instrumentos aplicados, ayudando a la correcta organización y tabulación de los mismos.

4.4.2. Técnicas

En la presente investigación las técnicas que se utilizaron son las siguientes:

- **Cuestionarios:** Un cuestionario es un instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados. La mayor parte de las preguntas no son correctas ni tampoco incorrectas, sino que son descriptivas. Los cuestionarios pueden ser estructurados o no estructurados, según sus preguntas pueden tener opciones delimitadas o bien pueden ser de respuestas abiertas.
- **Escala.** Este término se suele utilizar para hacer referencia al instrumento elaborado para medir variables no cognitivas: actitudes, intereses, preferencias, opiniones, etc., y se caracterizan porque los sujetos han de responder eligiendo, sobre una escala de categorías graduada y ordenada, aquella categoría que mejor represente su posición respecto a aquello que se está midiendo, no hay respuestas correctas o incorrectas, y la puntuación total es la suma de las puntuaciones asignadas a las categorías elegidas por los sujetos. (Joberg, 2002).

4.4.3. Instrumentos

A continuación, se muestran los instrumentos de acuerdo a las variables que miden:

VARIABLES	Instrumentos
Ludopatía	Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS):
Funcionamiento familiar	Cuestionario de Funcionamiento Familiar FF-SIL Autor. Ortega, T., De la Cuesta, D. and Días
Habilidades Sociales	EHS Escala de Habilidades Sociales Autor. Elena Gimero Gonzales

A continuación, se describe las correspondientes fichas técnicas de cada uno de los instrumentos que se emplearán en el presente proyecto de investigación:

CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS):

Autor: Lesieur & Blume (1987) Adaptado para una población adolescente y Latinoamérica por Astoray E. (2014).

Objetivo del test: Medir el nivel de ludopatía en adolescentes.

Técnica: Test psicométrico (Escala tipo Likert).

Historia de creación y de baremación:

Este instrumento será utilizado para medir el nivel de ludopatía en adolescentes; fue validada por la Asociación de Psiquiatría Americana; y fue adaptado a la realidad peruana por Astoray Cáceres, E. en el año 2012 adapta el cuestionario de ludopatía.

Está constituido por 20 ítems con proposiciones relacionadas a la ludopatía, las cuales en el presente estudio serán divididas en 7 dimensiones: Preocupación por el juego, necesidad de jugar, inquietud cuando intenta interrumpir el juego e fracaso repetido de los esfuerzos para controlar el juego, mienten a su entorno, cometen actos ilegales, estrategia para escapar de los problemas y pierden relaciones y se arriesgan por el juego. Este instrumento se encuentra dividida en dos partes: la primera parte consta de 6 preguntas con respuestas de opciones múltiples y la segunda parte de 12 preguntas divididas en una mini escala cuyas opciones de respuesta son “siempre”, “muchas veces”, “a veces” y “nunca”; y la valoración de los ítems se hará 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 efectuará de la siguiente forma:

Nivel de ludopatía	Puntaje
No presenta ludopatía	0 a 20 Puntos
Nivel bajo	21 a 42 Puntos
Nivel moderado	43 a 64 Puntos
Nivel alto	65 a 84 puntos.

Adaptabilidad del instrumento: Para la adaptabilidad del instrumento en nuestra región, se aplicó una prueba piloto con el 10% de la muestra, equivalente a 22 estudiantes, con una población de características similares, la cual estuvo conformado por estudiantes de la Institución educativa A-28 Perú Birf - Azángaro; Posteriormente se procedió a determinar el análisis de confiabilidad respectivo del instrumento “Escala de funcionamiento familiar de Olson”, 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”, 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.

FICHA TÉCNICA “CUESTIONARIO DEL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR FF- SIL”

Autor. Ortega T., De la Cuesta D., & Días C., (1999)

Objetivos. El objetivo de este cuestionario es evaluar cuanti-cualitativamente la funcionalidad familiar, el cual mide las variables cohesión, armonía, comunicación, permeabilidad, afectividad, roles y adaptabilidad

Procesamiento de aplicación y calificación

Aplicación. Cada una de las 14 situaciones que les son presentadas al usuario, debe ser respondida a con una X en la escala de valores cualitativas, según la percepción que tenga como miembro de la familia.

Calificación. Una vez que se haya realizado el cuestionario se procederá a sumar los puntos, lo cual determinará en que categoría se encuentra el funcionamiento familiar:

Escala Cualitativa	Escala Cuantitativa
Casi Nunca	1 pto.
Pocas Veces	2 ptos.
A veces	3 ptos.
Muchas veces	4 ptos.
Casi Siempre	5 ptos.

Descripción de los materiales. Este instrumento consiste en 14 situaciones que pueden ocurrir o no a una determinada familia. A su vez mide 2 dimensiones comunicación y afectividad a cada una le 7 ítems que mide este cuestionario.

Escala:

Funcionamiento familiar	Puntaje
Familia funcional	De 47 a 70 puntos
Familia moderadamente funcional	De 43 a 46 puntos
Familia disfuncional	De 28 a 42 puntos

FICHA TÉCNICA “ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES EHS”

Autor. Elena Gismero Gonzales

Objetivos. El objetivo es la evaluación de la aserción y las habilidades sociales de la persona.

Técnica: Escala.

Historia de creación y baremación. La baremación o también llamada escala de valores que sirve para el proceso de categorización cualitativa. La transformación de una puntuación nos ayuda a nosotros los usuarios a colocar significado a un valor determinado de acuerdo con el comportamiento de un conjunto de observaciones. Si el instrumento dispone de un manual, este debería evidenciar los baremos de las medidas y algunas transformaciones si son requeridas, además de las básicas indicaciones para la interpretación de cualquier puntuación (Meneses et. al., 2014).

Confiabilidad y validez. Confiabilidad. - La EHS de Gismero muestra una consistencia interna alta como se expresa en su coeficiente de confiabilidad a $=0,88$ el cual se considera elevado pues supone que el 88% de la varianza de los totales se debe a lo que los ítems tienen en común, o a lo que tienen de relacionado de discriminación conjunta (habilidades sociales o asertividad.)

Tiene validez, de constructo es decir que el significado atribuido al constructo medido (habilidades sociales o asertividad) es correcto. Tiene validez de contenido pues su formulación se ajusta a lo que comúnmente se entiende por conducta asertiva. Existe, asimismo, validez del instrumento, es decir que se valida toda la escala, el constructo que expresan todos los ítems en su conjunto, a través de la confirmación experimental del significado del constructo tal como lo mide el instrumento, y de los análisis correlacionales que verifican tanto la validez convergente (por ejemplo, entre asertividad y autonomía) como la divergente (por ejemplo, entre asertividad y agresividad). La muestra empleada para el análisis correlacional fue una llevada a cabo con 770 adultos y 1015 jóvenes., respectivamente. Todos los índices de correlación esperan los factores encontrados en el análisis factorial de los elementos en la población general, según Gismero (por ejemplo, 0,74 entre los adultos y 0,70 entre los jóvenes en el factor IV)

Procesamiento de aplicación y calificación

Normas específicas:

- Puede aplicarse tanto individual o colectiva
- Explicar claramente sobre el objeto, buscando que los sujetos la comprendan
- Se debe lograr en los sujetos responder lo más sinceramente posible
- -No existe respuestas correctas o incorrectas
- En caso que de que alguno termino resultado poco comprensible para alguno de los sujetos, no hay inconveniente en sustituirlo por otro sinónimo más familiar para el
- Debe lograr una comprensión de la situación
- Debe insistirse en que respondan todas las situaciones propuestas

Aplicación

- Se debe asegurarse que todos los sujetos entiendan perfectamente la forma de responder a la misma
- Deben encerrar con un círculo de la alternativa elegida
- Si es posible explicar en a la pizarra
- No tiene límite, pero por su brevedad no suelen los sujetos demorar más de 15 minutos.

Administración

Se leen y explican las instrucciones tal como aparecen en las hojas de respuestas, hasta que sean claramente comprendidas por todos indicando que no existen respuestas correctas o incorrectas en la prueba, sino que lo importante es que respondan con toda tranquilidad y sinceridad. Se aplica toda la escala. El tiempo que se requiere para su contestación es de aproximadamente de 15 minutos, y su administración puede ser individual o colectiva.

La calificación, las respuestas a los elementos, reactivos o ítems que pertenecen a una misma sub escala o factor están en una misma columna: se suman los puntos obtenidos en cada factor y se anota esa puntuación directa (PD) en la primera de las casillas que se encuentran en la base de cada columna. Finalmente, la PD global es el resultado de sumar las PD de las 6 sub escalas, y sui resultado se anotará también en la casilla qué está debajo de las anteriores. Estas puntuaciones son transformadas.

Descripción de los materiales. El EHS en su versión definitiva está compuesto por 33 ítems, 28 de los cuales están redactados en el sentido de falta de aserción o déficit en habilidades sociales y 5 de ellos en el sentido positivo. Consta de 4 alternativas de respuesta, desde No me identifico en absoluto y me sentiría o actuaría así en la mayoría de los casos. A mayor puntaje global el sujeto expresa más habilidades sociales y capacidades de aserción en distintos contextos. El análisis factorial final ha revelado 6 factores: auto expresión en situaciones sociales, defensa de los propios derechos como consumidor, expresión de enfado o disconformidad, decir no y cortar interacciones hacer peticiones e iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto. Sus ámbitos de aplicación referentes son el clínico, educativo y el de investigación con adolescentes y adultos

Escala. Con la ayuda del percentil alcanzado se tiene un primer índice global del nivel de las habilidades sociales, el percentil hay que ubicar dentro de los siguientes rangos y categorías:

Puntaje PC	Nivel de habilidades sociales
25 o por debajo	Nivel bajo
Entre 26 y 74	Nivel medio
75 o más	Nivel alto

4.5. Procedimiento

En el presente acápite, se indican las fases por las cuales atravesó el proyecto de investigación:

Primera fase: Revisión bibliográfica. La primera etapa del presente estudio consistió en la exploración e indagación bibliográfica de información competente a la investigación, la cual contribuirá a fundamentar el trabajo en cuestión, de esta manera no se adoptó una sola corriente psicológica específico, puesto que se emplea diferentes instrumentos los cuales se complementan entre sí evitando la contradicción entre los mismos.

Segunda fase: Selección de instrumentos. Esta fase del proyecto, se basó en la información proporcionada por la revisión bibliográfica realizada con anterioridad, la cual nos dió los parámetros necesarios para la selección definitiva de los instrumentos adecuados para el recojo de la información que darán paso al cumplimiento de los objetivos trazados.

Tercera fase: Selección de la Muestra. En este apartado se procedió con la respectiva selección de cada una de las unidades educativas que formaron parte del estudio mediante un proceso intencional, acudiendo a los sujetos según el grado de predisposición que dispongan.

Cuarta fase: Recojo de la información: En la presente etapa se procedió con la aplicación de los distintos instrumentos seleccionados para el estudio, de la investigación, siguiendo un orden, lugar y número de fechas y sesiones aconsejadas por los profesores y según el acceso que se obtuvo por los directores de las diferentes unidades educativas.

Quinta fase: Procesamiento de la información. Posterior a los resultados obtenidos, se procedió a sistematizar toda la información obtenida a través de la tabulación en el programa SPSS para Windows, esto debido a que todos los instrumentos que fueron anteriormente seleccionados son de naturaleza numérica.

Sexta fase: Redacción de informe final. Una vez concluida con la investigación, se procedió con la respectiva redacción del informe final, donde se expuso los datos obtenidos de forma cuantitativa más sus respectivos cálculos estadísticos.

4.6. Cronograma

Actividad	GESTION 2021				GESTIÓN 2022								GESTIÓN 2023				
	AGO	SEP	OCT	NOV	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	AGO	SEP	OCT	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
Revisión Bibliográfica	X	X															
Selección de instrumentos		X	X	X													
Selección de la Muestra							X	X									
Recojo de la información								X	X								
Procesamiento de la Información										X	X	X					
Redacción del Informe Final													X	X	X	X	X

CAPÍTULO V
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Dentro del presente capítulo se presenta toda la información y los datos obtenidos de la investigación referida a la Ludopatía, habilidades sociales y al funcionamiento familiar en los adolescentes del municipio de Villa Montes de la gestión 2022. Es importantes mencionar que los resultados e interpretación del mismo se encuentran organizados de acuerdo al orden de los objetivos específicos planteados.

5.1. Datos sociodemográficos

CUADRO N° 1

SEXO

Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	112	60,2
Femenino	74	39,8
Total	186	100,0

En el presente cuadro se puede ver los resultados referidos a la variable sexo, se observa que el 60,2% de los adolescentes son varones y el restante 39,8% son adolescentes del sexo femenino.

CUADRO N°2

CURSO

Curso	Frecuencia	Porcentaje
4to de sec	95	51%
5to de sec	91	49%
Total	186	100%

De acuerdo al cuadro n°2, se puede observar que los estudiantes adolescentes en un 51% se encuentran cursando el 4to de secundaria y el restante 49,0% se encuentra en quinto de secundaria.

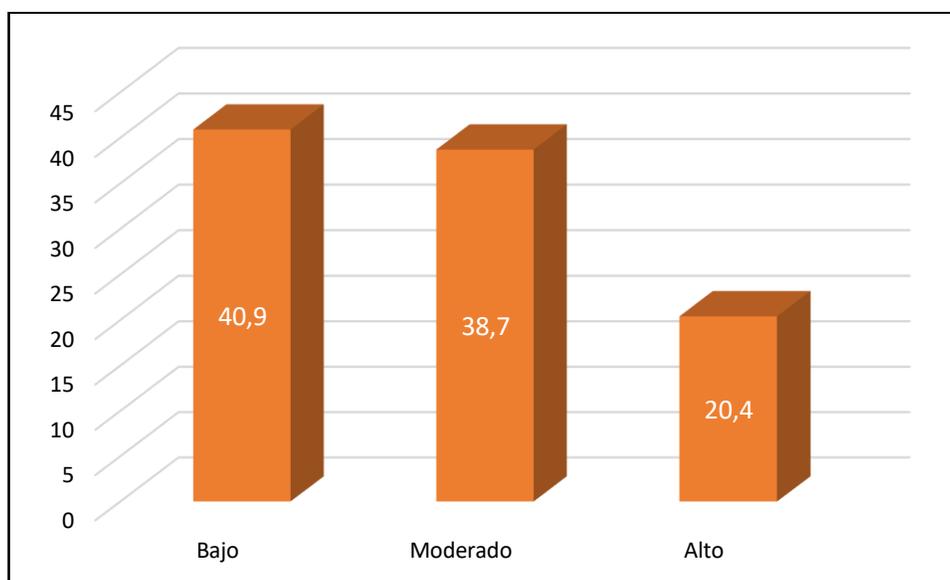
5.2. OBJETIVO N° 1

De acuerdo al objetivo *“Identificar el nivel de ludopatía que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes”*, se presentan los siguientes resultados:

CUADRO N°3
NIVEL DE LUDOPATIA GENERAL Y SEGÚN EL SEXO

Nivel de Ludopatía	Resultado		Resultado Según el Sexo			
	General		Masculino		Femenino	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Bajo	76	40,9	40	35,7	36	48,6
Moderado	72	38,7	44	39,3	28	37,8
Alto	38	20,4	28	25,0	10	13,6
Total	186	100,0	112	100,0	74	100,0

GRÁFICO N°1
NIVEL DE LUDOPATIA GENERAL



En el presente cuadro se presentan los resultados de la variable ludopatía, la misma que es definida como *“la respuesta expresada por el adolescente entorno al impulso irreprimible de*

jugar a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse” (Astoray E., 2014, p.61).

De acuerdo a los datos más significativos se observa que el 40,9% de los adolescentes presenta un nivel bajo de ludopatía, esto quiere decir, que son personas que no tienen dificultad para controlar sus impulsos respecto a jugar, además son personas que conocen sus consecuencias y saben detenerse a tiempo. Este es un resultado favorable ya que indica que muchos de los estudiantes no presentan este tipo de dificultades respecto al juego. Esto puede deberse a que recibieron buenas enseñanzas respecto a los juegos y sus efectos negativos, puede deberse a factores protectores como la familia o factores individuales como la personalidad del adolescente.

Tomando en cuenta al segundo dato, este refiere que el 38,7% de los adolescentes del municipio de Villa Montes presenta un nivel medio de ludopatía, aquí el nivel de uso y la dificultad para controlarlo van aumentando. A ello si se le suma el 20,4% que presenta un nivel alto, la situación se vuelve más compleja, debido a que se estaría viendo que hay una gran parte de los estudiantes que si tienen este tipo problemas con el uso y control sobre el juego, ya pueden ser personas que tienen ese impulso difícil de reprimir y que les lleva a seguir en ese círculo de vicioso que cada vez va en aumento. Esto además, puede entenderse según Linares (2023) en que el cerebro de un ludópata cree que aunque haya tenido una mala racha en sus apuestas, a la próxima su suerte cambiará y empezará a ganar. Por eso nunca cesa pese a que haya tenido grandes pérdidas. Además, hay que tener en cuenta que en la actualidad, con la tecnología, la ludopatía se extiende y aparecen nuevos problemas de adicción sin sustancia: problema de adicción a juegos online, videojuegos, adicción al móvil. Este autor refiere que es una nueva modalidad que en la mayoría de casos conlleva un aislamiento de la persona.

Ahora haciendo énfasis en el nivel de ludopatía pero en relación al sexo, se puede ver el 39,3% de los adolescentes varones presentan un nivel moderado de ludopatía, por su parte las adolescentes mujeres presentan en un 48,6% un nivel bajo de ludopatía, denotando de esta manera que los varones tienden a presentar niveles más elevados que las adolescentes del sexo femenino. Esto puede deberse a que en la actualidad la mayoría de los juegos y videojuegos tienden como contenido común a las guerras, armas, combates, carreras de autos, fútbol, entre

otros. Los varones se encuentran más ligados a este tipo de contenido debido a los roles sociales que por lo general les son asignados, como la protección, la lucha o la competitividad.

Autores como Astoray E., (2014, p.54) refieren 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. Para terminar es importante mencionar que las mujeres también pueden tener este tipo de dificultades, solo que en ellas la tendencia es menor.

CUADRO N°4

NIVEL DE LUDOPATIA GENERAL SEGÚN EL CURSO

Nivel de Ludopatía	Resultado		Resultado Según el curso			
	General		4to de secundaria		5to de secundaria	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Bajo	76	40,9	35	37,0	41	45,0
Moderado	72	38,7	39	41,0	33	36,3
Alto	38	20,4	21	22,0	17	18,7
Total	186	100,0	95	100,0	91	100,0

De acuerdo a la información presentada se puede ver que el nivel de ludopatía en relación al curso muestra una relación, se encontró que el 41,0% de los adolescentes que se encuentran en cuarto de secundaria a la vez tienden a presentar un nivel moderado de ludopatía, es decir ya tienen un mayor impulso por jugar. Por su parte, el 45,0% de los adolescentes que están en 5to de secundaria a la vez presentan un nivel bajo de ludopatía, es decir, juegan menos que los demás adolescentes.

De esta manera, haciendo un análisis general del cuadro se observa que los adolescente de un curso menor, tienden a presentar mayores niveles de ludopatía que los adolescentes que se encuentran en 5to de secundaria o sea un grado más. A pesar de que no es mucha la diferencia en edad y tiempo, esto puede deberse a que son adolescentes que se encuentran en una etapa anterior, además muchos de ellos tienen una edad menor, se encuentran en una etapa más crítica de ser adolescente, todavía siguen buscando enmarcar su identidad y en general, se encuentran

en un escalón menor que los de 5to de secundaria, respecto a su maduración. Todo esto puede estar haciendo que no puedan tomar correctas decisiones y terminen jugando más, hasta algunos de una manera que es poco saludable para ellos, para su familia y su relacionamiento social en general.

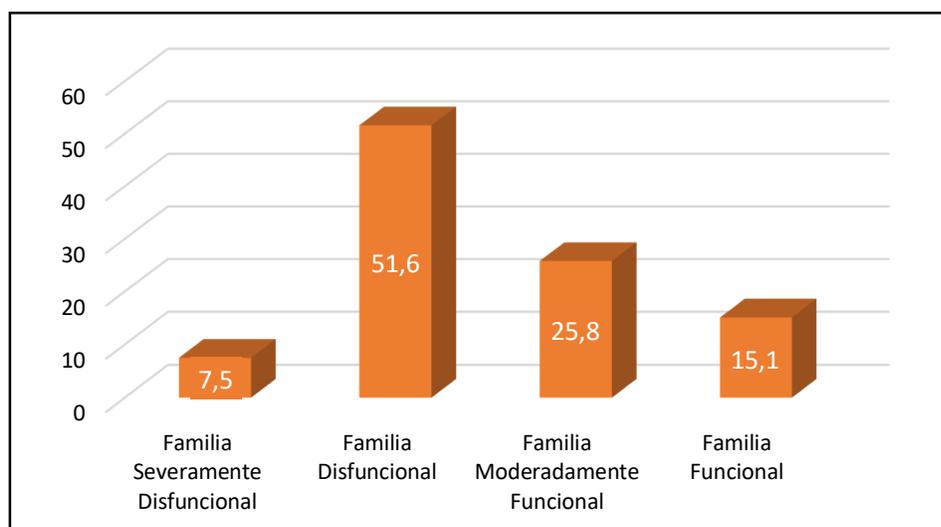
5.3. OBJETIVO N°2

Considerando al segundo objetivo *“Caracterizar el funcionamiento familiar que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes”*, se pudo encontrar los siguientes resultados:

**CUADRO N°5
FUNCIONAMIENTO FAMILIAR GENERAL Y SEXO**

Funcionalidad Familiar	Resultado General		Resultado Según El Sexo			
			Masculino		Femenino	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Familia Severamente Disfuncional	14	7,5	10	9,0	4	5,4
Familia Disfuncional	96	51,6	77	68,7	19	26,0
Familia Moderadamente Funcional	48	25,8	13	11,6	35	47,0
Familia Funcional	28	15,1	12	10,7	16	21,6
Total	186	100,0	112	100,0	74	100,0

**GRÁFICO N°2
FUNCIONAMIENTO FAMILIAR GENERAL**



En el presente cuadro se pueden notar los datos referidos al funcionamiento familiar, el cual es entendido como *“una dinámica relacional sistemática que se da a través de: cohesión, armonía, roles, comunicación, permeabilidad, afectividad y adaptabilidad”* (Ortega T., De la Cuesta D., & Días C., 1999).

Según los datos más elevados, se puede ver que el 51,6% de los adolescentes, es decir, por encima de la mitad, son personas que tienen una familia disfuncional, este resultado refiere que son adolescentes que no cuentan con una familia que sea positiva y favorable para su desarrollo psicosocial. Una familia disfuncional se la puede entender como un grupo familiar en el que no hay una buena cohesión, no hay roles claros y definidos, además los integrantes de la familia no se muestran afectivos los unos con los otros. Este es un resultado poco favorable, ya que al ser adolescentes, son personas que necesitan de un mayor soporte familiar y que esta se convierta en un factor protector ante dificultades amenazantes que son características de la edad, como en algunos casos lo puede ser la ludopatía.

El hecho de que los adolescentes cuenten con una familia disfuncional refiere un resultado contraproducente. De acuerdo a Menéndez N. (2023) si una persona crece dentro de un escenario familiar disfuncional, esta experiencia deja una huella psicológica difícil de borrar. Cuando quienes deberían ser un lugar seguro constituyen una amenaza, para la personalidad y los esquemas acerca del mundo y de nosotros mismos se ven condicionados. Esta autora también refiere que las familias disfuncionales son, esencialmente, familias que fracasan a la hora de establecer dinámicas adecuadas que satisfagan las necesidades emocionales de sus miembros. Para comprender el enorme impacto que estas familias tienen en los hijos, se debe partir de la idea de que una familia no es un conglomerado de personas. Más bien, se trata de un sistema dinámico, dentro del cual los miembros forman vínculos en diferentes direcciones.

Considerando los siguientes datos, ya se puede ver que los adolescentes en un 25,8% presentan una familia moderadamente funcional, es decir, ya es un funcionamiento que tiene algunos aspectos positivos y en el que el adolescente puede sentirse un poco más protegido.

Ahora bien, tomando en cuenta el funcionamiento familiar en relación al sexo se observa que el 68,7% de los adolescentes del sexo masculino presentan una familia disfuncional, contrario al 47,0% de las adolescentes del sexo femenino quienes tienden a presentar una familia moderadamente funcional, la cual es un funcionamiento familiar que es más favorable. De esta

manera, se puede decir que los adolescentes varones tienden a presentar un funcionamiento familiar disfuncional a diferencia de las mujeres quienes tienden a tener un mejor funcionamiento, esto puede deberse a que los varones suelen presentar mayores niveles de ludopatía y por lo general son personas que juegan más que las mujeres, todo esto puede estar haciendo que su funcionamiento familiar tienda a ser más desfavorable que el de las mujeres.

CUADRO N°6

FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y CURSO

Funcionalidad Familiar	Resultado General		Resultado Según el curso			
			4to de secundaria		5to de secundaria	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Familia Severamente Disfuncional	14	7,5	8	8,4	6	6,0
Familia Disfuncional	96	51,6	67	70,5	29	32,0
Familia Moderadamente Funcional	48	25,8	11	11,6	37	41,0
Familia Funcional	28	15,1	9	9,5	19	21,0
Total	186	100,0	95	100,0	91	100,0

En el presente cuadro se muestran los resultados del funcionamiento familiar en relación al curso que están llevando los estudiantes.

De acuerdo a los datos más significativos se puede ver que el 70,5% de adolescentes que están en cuarto de secundaria a la vez presentan una familia disfuncional, por su parte el 41,0% y el 21,0% de los adolescentes que están en quinto de secundaria presentan una familia moderadamente funcional y funcional respectivamente. Esto muestra que los estudiantes que están en un grado mayor tienen un mejor funcionamiento familiar, esto puede deberse a que son personas que tienen un poco más de edad y experiencia, esto les puede ayudar a comprender de mejor manera las dinámicas relacionales que se dan dentro de sus familias y por ende, ellos mismos pueden tratar de mejorar o coadyuvar a que el funcionamiento familiar mejore y sea más funcional.

Por su lado, los adolescentes de cuarto de secundaria por su edad, pueden estar aun en esa etapa de concentrarse en ellos mismos y en su identidad, haciendo que puedan ver a su familia como un entorno amenazador y que no es funcional. De todas maneras, también puede influir el hecho de que los alumnos de quinto, ya llevan un año más de aprendizajes y experiencia en

comparación de sus demás compañeros, en ese año pudieron haber recibido capacitaciones, conocimientos y haber aprendido modos de sobrellevar un funcionamiento familiar.

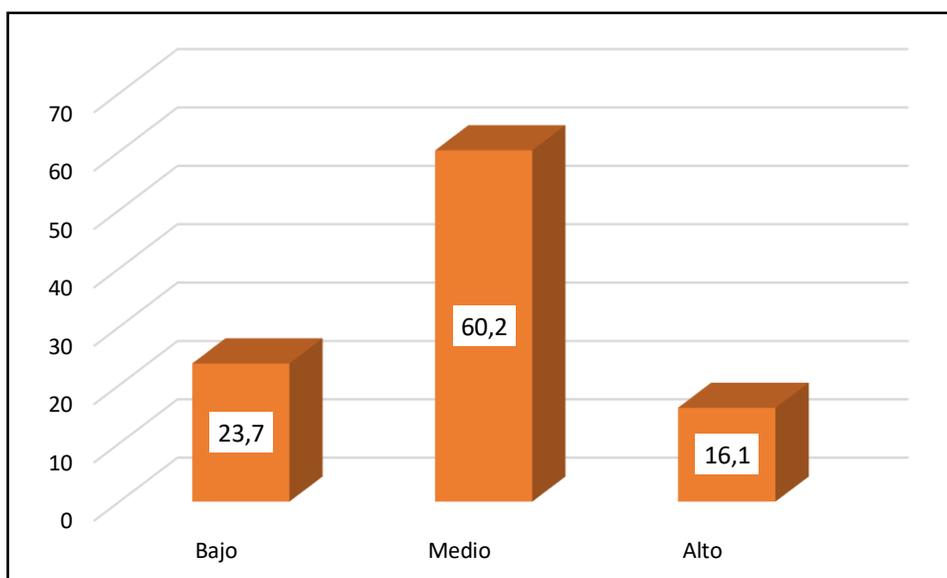
5.4. OBJETIVO N° 3

Tomando en cuenta el objetivo específico *“Identificar el nivel de habilidades sociales que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes”*, se presentan los siguientes datos:

CUADRO N°7
HABILIDADES SOCIALES GENERAL Y SEXO

Nivel Habilidades Sociales	Resultado General		Resultado Según El Sexo			
			Masculino		Femenino	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Bajo	44	23,7	24	21,4	20	27,0
Medio	112	60,2	68	60,7	44	59,5
Alto	30	16,1	20	17,9	10	13,5
Total	186	100,0	112	100,0	74	100,0

GRÁFICO N°3
HABILIDADES SOCIALES GENERAL



En el presente cuadro se observan los datos encontrados referidos a las habilidades sociales, mismas que son definidas como *“el conjunto de respuestas verbales y no verbales, parcialmente independientes y situacionalmente específicas, a través de las cuales un individuo expresa en un contexto interpersonal sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos sin ansiedad excesiva y de manera no aversiva”* (Gísmero E., 2002, p.9).

Una vez dada la definición de la autora del instrumento, hay que mencionar que de acuerdo a los datos más significativos se pudo encontrar que el 60,2% de los adolescente presentan un nivel medio de habilidades sociales, esto quiere decir que son personas que en la mayoría de los casos pueden expresar sin problemas sus necesidades, preferencias o requerimientos ante cualquier situación social, no obstante pueden haber algunas oportunidades en las que no ocurre esto, por ejemplo pueden ser hábiles socialmente con sus amigos, pero no con desconocidos. Pueden también expresar sus incomodidades ante los demás, pero solo por celular y no en persona.

Asimismo, considerando el siguiente dato significativo se observa que el 23,7% de los adolescentes presenta un nivel bajo de habilidades denotando que tienen dificultades para relacionarse con los demás, presentan problemas para decir que no, dar las gracias, iniciar una conversación o hacer un cumplido. Este es un dato poco favorable ya que son adolescentes que les puede dificultar aún más en un futuro ya sea en lo académico como en lo social en general.

Las habilidades sociales son muy importante para el adolescente, sobre ello Betina A., & Contini N. (2011) refieren que las habilidades sociales son relevantes, no sólo por su dimensión relacional, sino por su influencia en otras áreas de la vida del sujeto, en los adolescentes, los déficits de habilidades sociales pueden incidir negativamente en la consolidación de la identidad como en la cristalización de trastornos psicopatológicos, estas autoras indican también que en la adolescencia, el papel de las habilidades sociales es fundamental para el acercamiento a pares, la conformación de la pareja y la participación en diversos grupos. A su vez, las competencias sociales influyen en la percepción que el adolescente tiene de sí, de los otros y de la realidad.

Para terminar, respecto a la relación el sexo, se puede ver que el 60,7% de los adolescentes varones y el 59,5% de las mujeres, a la vez tienden a presentar niveles medios de habilidades sociales, de esta forma no se observa una relación entre las habilidades y el sexo. Esto puede deberse a que tanto hombres como mujeres, son buenos en algunos aspectos sociales, como así

también en otros no lo son tanto. Las mujeres pueden ser más hábiles socialmente en aspectos como el emocional, evitación de conflictos y los varones pueden destacar en habilidades sociales como iniciar la conversación con un desconocido o la defensa de sus propios derechos o opiniones.

CUADRO N°8
HABILIDADES SOCIALES Y CURSO

Nivel Habilidades Sociales	Resultado General		Resultado Según curso			
			4to de secundaria		5to de secundaria	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Bajo	44	23,7	36	38,0	8	8,8
Medio	112	60,2	31	32,6	81	89,0
Alto	30	16,1	28	29,4	2	2,2
Total	186	100,0	95	100,0	91	100,0

En el presente cuadro se muestran los resultados de las habilidades sociales pero haciendo énfasis en la relación con el curso en el que están los adolescentes, todos estos datos se muestran a continuación:

Considerando los datos más significativos se puede ver que el 38,0% de los adolescentes que están en cuarto de secundaria a la vez tienden a presentar un nivel bajo de habilidades sociales, es decir, tienen mayores dificultades para relacionarse con las demás personas de su entorno. Por su parte, los estudiantes que están en quinto de secundaria en un 89,0% presentan un nivel medio de habilidades sociales, mostrando un mejor nivel de habilidades que sus compañeros de un grado menos. Estas diferencias pueden entenderse en el hecho de que los estudiantes que están en un curso superior por lo general son estudiantes que están mayor tiempo dentro del centro educativo, por ende hay la posibilidad de que hayan recibido más conocimiento, enseñanza o entrenamiento respecto a las habilidades sociales. Las habilidades pudieron haber sido aprendidas, según Rovira S. (2017) son conductas aprendidas a lo largo de la vida de la persona, por lo que es posible entrenarlas mediante experiencias de aprendizaje apropiadas, la base o rasgo particular de este entrenamiento consiste en la observación de un tercero que realiza

la conducta objetivo de forma adecuada, para posteriormente repetir, corregir posibles errores e ir poco a poco perfeccionándose. Esta autora además indica que la dinámica consiste en repetir y practicar la conducta o comportamiento ambicionado en el mayor número de situaciones, de la forma más variada y más real posible.

CUADRO N°9
DIMENSIONES DE LAS HABILIDADES SOCIALES

Nivel	Autoexpresión en situaciones sociales		Defensa de los propios derechos como consumidor		Expresión de enfado o disconformidad		Decir no y cortar interacciones		Hacer peticiones		Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto	
	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Bajo	50	27,0	46	24,7	52	28,0	68	36,5	32	17,2	49	26,4
Medio	109	58,5	115	62,0	108	58,0	102	54,8	99	53,3	103	55,4
Alto	27	14,5	25	13,3	26	14,0	16	8,7	55	29,5	34	18,2
Total	186	100,0	186	100,0	186	100,0	186	100,0	186	100,0	186	100,0

En el presente cuadro se puede ver los datos referidos a las dimensiones de las habilidades sociales, empezando por la *Autoexpresión en situaciones sociales*, se pudo encontrar que el 58,5% de los adolescentes presenta un nivel medio, esto significa que son personas que pueden expresarse en ciertos lugares y frente a personas. Gísmero E. (2002) refiere que esta dimensión refleja la capacidad de expresarse uno mismo de forma espontánea y sin ansiedad, en distintos tipos de situaciones sociales, como entrevistas laborales, tiendas, entre otras. En cuanto a la *Defensa de los propios derechos como consumidor*, se observa que el 62,0% de los adolescentes presenta un nivel medio, esto refiere que son personas que ante cualquier situación en la que deban defender sus derechos en la mayoría de las ocasiones lo hacen. En cuanto a la *Expresión de enfado o disconformidad*, *Decir no y cortar interacciones*, *Hacer peticiones* e *Iniciar interacciones positivas con el sexo opuesto*, en todas las dimensiones de encontraron niveles medios de habilidades. Esto significa que no tienen dificultades para poder hacer ciertas acciones como expresar su enfado, saber decir que no, entre otros. Hay que mencionar que al tratarse de un nivel medio, también nos refiere que en algunos casos pueden tener ciertas complicaciones.

5.5. OBJETIVO N° 4

De acuerdo al cuarto objetivo específico “*Analizar la relación entre el nivel de ludopatía con el funcionamiento familiar y las habilidades sociales que presentan los adolescentes*”, se pudieron encontrar los siguientes resultados:

CUADRO N°10

RELACIÓN ENTRE LA LUDOPATÍA Y EL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR

Ludopatía	Nivel de Funcionamiento Familiar				Total
	Familia severamente disfuncional	Familia disfuncional	Familia moderadamente funcional	Familia funcional	
Bajo	0	0	48	28	76
	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	40,9%
Moderado	0	72	0	0	72
	0,0%	75,0%	0,0%	0,0%	38,7%
Alto	14	24	0	0	38
	100,0%	25,0%	0,0%	0,0%	20,4%
Total	14	96	48	28	186
	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

CUADRO N°11

CORRELACIÓN ESTADÍSTICA LUDOPATÍA Y FUNCIONAMIENTO FAMILIAR

		Ludopatía	Funcionamiento familiar
Ludopatía	Correlación de Pearson	1	-,846**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	93	186
Funcionamiento familiar	Correlación de Pearson	-,846**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	186	186
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

De acuerdo al cuadro presentado, se puede ver los resultados de la primera correlación. En primer lugar haciendo referencia al cuadro de doble entrada, se observa que el 100% de los adolescentes que tienen un funcionamiento moderadamente funcional y funcional respectivamente a la vez presentan un nivel bajo de ludopatía. Por otra parte, el 75,0% de los

que tienen una familia disfuncional a la vez presentan un nivel medio de ludopatía, sumado al 100% de los adolescentes que tienen una familia severamente disfuncional que a la vez tienen un nivel alto de ludopatía. De manera general, se puede ver que los adolescentes que tienen niveles más altos de ludopatía a la vez tienden a presentar una familia más disfuncional.

Asimismo, esta relación entre ambas variables se la puede evidenciar en la correlación de Pearson, ya que se obtuvo un índice de (-,846) lo cual significa que hay una **correlación negativa muy fuerte**, es decir, a mayor nivel de ludopatía menor es el nivel de funcionamiento familiar, en otras palabras el funcionamiento familiar tenderá a ser más disfuncional. Esto puede deberse a los efectos negativos que tiene la ludopatía en el relacionamiento de las personas y la familia también puede sufrir esos efectos. Esta idea se refuerza con lo que afirma Astoray E. (2014) quien refiere que en muchos casos la ludopatía se complica al aparecer problemas familiares, bajo rendimiento académico, incumplimiento de los compromisos educativos y, como resultado de estos actos, posiblemente falla o abandono de la formación profesional, dificultades en la relación con los amigos, inasistencia laboral que contribuye a la aparición de dificultades en la vida familiar, desgastando los vínculos afectivos y llevando al fracaso familiar.

Además hay que mencionar que el adolescente que presenta un nivel alto de ludopatía va empezar a mostrar conductas y actitudes que pueden afectar el funcionamiento familiar. De acuerdo a esto Palacios (2006) refiere que aparecen conductas la obsesión por jugar y obtener dinero para seguir practicando su juego, para sentir el placer que desea; la intranquilidad que le produce el no poder jugar, acompañada de irritabilidad, la pérdida continua de dinero y los intentos fallidos por recuperarlo jugando; este autor indica que pueden sacrificar actividades familiares, sociales, laborales o recreativas para poder jugar; pueden sentir malestar al no poder jugar, tratar de esconder las dificultades mintiendo y comenzar a presentar problemas en su vida cotidiana, tanto en el trabajo como en la familia.

De igual manera, es importante mencionar que viéndolo de otra perspectiva, también se puede indicar que ambas variables se influyen ya que el adolescente que ya tiene un funcionamiento familiar disfuncional, tiene mayores probabilidades de presentar algún nivel preocupante de ludopatía, puesto que no existe un soporte familiar y afectivo adecuado. Autores como Domínguez (2009) refieren que hay factores de riesgo que favorecen que se genere esta adicción, entre ellos están los familiares como las normas familiares inapropiadas, la gran

permissividad, la práctica del juego en la adolescencia, la disfuncionalidad familiar del hogar, además de la escasa proyección y apoyo.

Para terminar, hay que referir que la familia debería de ser un elemento protector ante esta problemática, la familia debería de ser una fuente de satisfacción, protección, aporte y sensaciones positivas, no obstante al tener una familia disfuncional, el adolescente puede buscar todo esto en los juegos aumentando la probabilidad de una dependencia a los mismos.

CUADRO N°12

RELACIÓN ENTRE LA LUDOPATÍA Y LAS HABILIDADES SOCIALES

Ludopatía	Nivel de Habilidades Sociales			Total
	Bajo	Medio	Alto	
Bajo	6	44	26	76
	13,6%	39,3%	86,7%	40,9%
Moderado	0	68	4	72
	0,0%	60,7%	13,3%	38,7%
Alto	38	0	0	38
	86,4%	0,0%	0,0%	20,4%
Total	44	112	30	186
	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

CUADRO N°13

CORRELACIÓN ESTADÍSTICA LUDOPATÍA Y HABILIDADES SOCIALES

		Ludopatía	Habilidades Sociales
Ludopatía	Correlación de Pearson	1	-,691**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	93	186
Habilidades Sociales	Correlación de Pearson	-,691**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	186	186
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).			

De acuerdo a los datos presentados en el cuadro de doble entrada, se puede ver que el 86,7% de los adolescentes que tienen un nivel alto de habilidades sociales a la vez presentan un nivel bajo de ludopatía. También se observa que el 60,7% de los que tienen un nivel medio de habilidades sociales a la vez presentan un nivel medio de ludopatía, por su parte el 86,4% de los que tienen

un nivel bajo de habilidades sociales a la vez tienden a presentar un nivel alto de ludopatía, lo cual es un dato poco favorable. De manera general se puede ver una relación entre ambas variables, ya que se puede observar que los adolescentes con altos niveles de ludopatía muestran niveles de habilidades sociales bajos.

Esta relación la corrobora también la correlación de Pearson, ya que mediante este procedimiento estadístico se pudo encontrar un índice de correlación de (-,691), lo cual quiere decir que entre la ludopatía y las habilidades sociales hay una **correlación negativa considerable**, esto significa que a mayor nivel de ludopatía, menor es el nivel de habilidades sociales que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes. Esto puede deberse a que la ludopatía con sus consecuencias llega a afectar el relacionamiento social de la persona, un adolescente que es dependiente de los juegos va tender a pasar más horas frente a una máquina o una pantalla, va tener cada vez menos relacionamiento social real con las demás personas y por ende se puede ir volviendo más retraído y menos eficaz a la hora de hablar con las demás personas de su entorno real como compañeros de clases, profesores y sus respectivas familias. Siguiendo esta idea, López D. (2022) refiere que las relaciones sociales también se suelen ver resentidas. El jugador adicto se aleja gradualmente de sus amigos habituales para centrarse en aquellos con los que juega en línea y posiblemente no haya visto nunca en persona. Además indica que en la mayoría de los casos, las relaciones afectivas suelen romperse tarde o temprano por la poca atención y el escaso tiempo que el adicto invierte en ellas.

De esta manera se va viendo que la ludopatía en el adolescente puede llegar a ser un detonante de mucho problemas más, el adolescente al jugar cada vez más, se irá alejando de las relaciones reales de su entorno y eso puede afectar las habilidades que tenga para poder relacionarse con las demás personas.

5.6. ANÁLISIS DE HIPOTESIS

H1: El nivel de ludopatía de los adolescentes del municipio de Villa Montes es moderado

- Los adolescentes del municipio de Villa Montes presentan un nivel bajo de ludopatía. De esta manera la hipótesis planteada se RECHAZA.

H2: El funcionamiento familiar de los adolescentes del municipio de Villa Montes pertenece a una familia disfuncional.

- Considerando los resultados, los adolescentes del municipio de Villa Montes presentan una familia disfuncional. De esta manera la hipótesis planteada se CONFIRMA.

H3: Los adolescentes del municipio de Villa Montes presentan un nivel medio de habilidades sociales.

- De acuerdo a los resultados, se encontró que los adolescentes presentan un nivel medio de habilidades sociales. De esta forma, la hipótesis planteada en una etapa inicial se CONFIRMA.

H4: A mayor nivel de ludopatía, menor funcionalidad familiar. A mayor nivel de ludopatía, menor nivel de habilidades sociales en los adolescentes del municipio de Villa Montes

- Los resultados refieren que hay entre ludopatía y funcionamiento familiar, se encontró una correlación negativa muy fuerte, es decir, a mayor nivel de ludopatía menor es el nivel de funcionamiento familiar. Entre ludopatía y las habilidades sociales existe una correlación negativa considerable, es decir, a mayor nivel de ludopatía, menor es el nivel de habilidades sociales. Ambas correlaciones son significativas, por ende la hipótesis planteada se CONFIRMA.

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

De acuerdo a la información y resultados obtenidos en todo el proceso que llevó el tema de investigación, se presentan las siguientes conclusiones:

- Considerando el nivel de **ludopatía**, se encontró que el 40,9% de los adolescentes presenta un nivel bajo de ludopatía, esto quiere decir, que son personas que no tienen dificultad para controlar sus impulsos respecto a jugar, además son personas que conocen sus consecuencias y saben detenerse a tiempo. Este es un resultado favorable ya que indica que muchos de los estudiantes no presentan este tipo de dificultades respecto al juego. Esto puede deberse a que recibieron buenas enseñanzas respecto a los juegos y sus efectos negativos, puede deberse a factores protectores como la familia o factores individuales como la personalidad del adolescente. Además se encontró que los varones tienden a presentar niveles más elevados que las adolescentes del sexo femenino y que los adolescentes de cuarto de secundaria, tienden a presentar mayores niveles de ludopatía que los adolescentes que se encuentran en quinto.
- Respecto al **funcionamiento familiar**, se encontró que el 51,6% de los adolescentes tienen una familia disfuncional, esto significa que son adolescentes que no cuentan con una familia que sea positiva y favorable para su desarrollo psicosocial. Una familia disfuncional se la puede entender como un grupo familiar en el que no hay una buena cohesión, no hay roles claros y definidos. Asimismo, los adolescentes varones tienden a presentar un funcionamiento familiar disfuncional a diferencia de las mujeres quienes tienden a tener un mejor funcionamiento. En cuanto al curso, los adolescentes que están en cuarto de secundaria a la vez presentan una familia disfuncional, a diferencia de los adolescentes de quinto de secundaria quienes presentan una familia moderadamente funcional y funcional respectivamente.
- De acuerdo a las **habilidades sociales**, el 60,2% de los adolescentes presentan un nivel medio de habilidades sociales, esto quiere decir que son personas que en la mayoría de los casos pueden expresar sin problemas sus necesidades o preferencias ante cualquier situación social, no obstante pueden haber algunas oportunidades en

las que no ocurre esto. Los varones y mujeres a la vez tienden a presentar niveles medios de habilidades sociales. Considerando al curso, se encontró que los adolescentes que están en cuarto de secundaria a la vez tienden a presentar un nivel bajo de habilidades sociales, a diferencia de los que están en quinto de secundaria quienes presentan un nivel medio de habilidades sociales, mostrando un mejor nivel de habilidades que sus compañeros de un grado menos.

- Respecto a las correlaciones, entre **ludopatía y funcionamiento familiar**, se encontró una correlación negativa muy fuerte, es decir, a mayor nivel de ludopatía menor es el nivel de funcionamiento familiar, en otras palabras el funcionamiento familiar tenderá a ser más disfuncional. Entre la **ludopatía y las habilidades sociales** existe una correlación negativa considerable, es decir, a mayor nivel de ludopatía, menor es el nivel de habilidades sociales que presentan los adolescentes del municipio de Villa Montes.

6.2. Recomendaciones

En base al análisis de los datos recogidos, se han elaborado las siguientes recomendaciones:

A las autoridades departamentales y municipales:

- La ludopatía es un problema que afecta cada vez a la población adolescente, por lo tanto se le recomienda a las autoridades de los diferentes niveles que puedan impulsar la implementación de programas sociales que vayan destinados a trabajar con estas poblaciones en las distintas unidades educativas, enfocándose en la prevención y abordaje.
- Se recomienda la apertura de gabinetes psicológicos en las unidades educativas, debido a que profesionales del área pueden ayudar de una manera eficaz en la detección de esta problemática en la población estudiantil, además de que pueden tratar otras dificultades.

A las autoridades de la educación:

- Incrementar las políticas de promoción del desarrollo integral de cada uno de los estudiantes, desarrollando actividades que interactúen con sus familias buscando

involucrar en forma activa a los miembros de la familia, mediante la socialización y funcionalidad familiar.

- Promover actividades deportivas, culturales que permitan la cercanía entre alumnos, maestros y progenitores, promoviendo el fortalecimiento de vínculos entre los participantes y proponiendo el uso de la comunicación en la vida cotidiana. Así mismo, capacitar a los docentes, tutores de aula, relacionados a la adicción a los juegos y control de impulsividad.

A los padres de familia y educadores:

- Realizar talleres con los adolescentes y padres de familia, considerando la participación de un psicólogo y tutores para mejorar la comunicación y la participación entre padres e hijos.
- Fortalecer dentro del aula los lazos sociales entre estudiantes, ayudando de esta manera a que en el grupo se eleve la cohesión y apoyo entre pares. Esto puede ayudar como un factor de protección ante la ludopatía y otras afecciones.
- A los padres de familia, se les recomienda mantenerse al tanto de las actividades y uso que le dan sus hijos a los juegos en línea. La familia debe ser la primera barrera de protección frente a cualquier dificultad o conducta negativa que tengan los hijos.

A futuros investigadores del tema:

- Se recomienda analizar variables relacionadas con la edad, en la presente investigación solo se estudió a adolescentes sin embargo no se encontró investigaciones relacionadas con la edad en que se desarrolla la ludopatía.
- La variable central de esta investigación fue la ludopatía, se aconseja profundizar el tema en la región ya que existen pocos estudios sobre el tema. Así mismo se sugiere estudiar el juego tecnológico ya que la mayoría de los participantes de este estudio hicieron referencia que sus comportamientos ludópatas los ejercen a través del celular y la computadora.