

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA

FACULTAD DE MEDICINA



**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

Tesis presentada por el Bachiller:

Jonathan Misael Berrio Quintanilla

Para optar Título Profesional de:

Médico Cirujano

Asesor:

MD. Juan Marcos Pacheco Salazar

Médico cirujano

Especialidad: Psiquiatría

AREQUIPA – PERÚ

2020

DEDICATORIA

Todo este esfuerzo está dedicado a mis padres Gladys y Wilber, en especial a mi madre, por su compañía, consejos y apoyo en mis decisiones; a mis hermanos Kevin y Yamile, que vieron mi crecimiento de cerca y a Eillem, mi futura esposa, que estuvo en todo momento a mi lado en esta larga, sacrificada pero bonita carrera que es la medicina.

AGRADECIMIENTOS: A Dios por ser mi guía. A mis padres, por su esfuerzo y dedicación. A mis hermanos porque sé que siempre puedo contar con ellos. A mi Asesor, por el tiempo, dedicación y paciencia en la elaboración de este documento.

ÍNDICE

Resumen.....	1
Abstract.....	2
Introducción.....	3
Capítulo I.....	8
Capitulo II.....	15
Capítulo III.....	19
Capítulo IV.....	26
Capítulo V.....	30
Referencias Bibliográficas.....	32
Anexos.....	38

RESUMEN

Con la globalización y el auge de nuevas tecnologías del siglo XXI, los videojuegos están al alcance de todos y el mal uso de estos como actividad recreativa acarrea, el ahora desorden mental, adicción a videojuegos. Existen muchos factores de riesgo entre los adolescentes estudiantes, siendo la disfunción familiar uno de los más importantes. **Objetivo:** Determinar la relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020. **Método:** Se realizó un estudio Observacional, prospectivo, transversal en estudiantes de la academia Alexander Fleming que postulan en el Proceso de Admisión Ordinario UNSA del área de biomédicas que cumplieron con los criterios de inclusión. La técnica de estudio fue mediante una encuesta donde los instrumentos para medir las variables fueron: Escala de Adicción de Lemmens y escala Apgar de disfunción familiar. Se utilizó las pruebas de Chi cuadrado, correlación de Tau B de Kendall y la regresión con un nivel de significancia del 5%. **Resultados:** El 71.1% de los estudiantes presentan adicción a los videojuegos, mientras que el 28.9% de los estudiantes no son adictos a los videojuegos. El 48.3% presentan disfunción familiar, donde del 26,4% de estudiantes presentan disfunción leve, el 13.9% tienen disfunción moderada, mientras que solo el 8.0% de los estudiantes presentan disfunción familiar severa. El 43.8% de estudiantes presentan adicción a videojuegos y disfunción familiar. Los tres grados de disfunción familiar (leve, moderada y severa) y la variables horas de juego, clan y razón influyeron de manera significativa en la Adicción a los juegos **Conclusión:** La disfunción familiar y la adicción a los videojuegos presenta relación estadística significativa ($P < 0.05$).

Palabras Clave: Disfunción familiar, adicción, videojuegos, estudiantes.

ABSTRACT

With globalization and the rise of new technologies of the 21st century, video games are available to everyone and the misuse of these as a recreational activity leads to the now mental disorder, addiction to video games. There are many risk factors among adolescent students, with family dysfunction being one of the most important. Objective: To determine the relationship between family dysfunction and video game addiction in students of the Alexander Fleming 2020 pre-university academy. Method: An observational, prospective, cross-sectional study was carried out in students of the Alexander Fleming academy who applied for the UNSA Ordinary Admission Process of the biomedical area that met the inclusion criteria. The study technique was through a survey where the instruments to measure the variables were: Lemmens Addiction Scale and Apgar scale of family dysfunction. Chi square tests, Kendall's Tau B correlation and regression with a significance level of 5% were used. Results: 71.1% of the students have addiction to video games, while 28.9% of the students are not addicted to video games. 48.3% have family dysfunction, where 26.4% of students have mild dysfunction, 13.9% have moderate dysfunction, while only 8.0% of students have severe family dysfunction. 43.8% of students have video game addiction and family dysfunction. The three degrees of family dysfunction (mild, moderate, and severe) and the variable hours of play, clan, and reason significantly influenced Game Addiction. Conclusion: Family dysfunction and video game addiction have a significant statistical relationship ($P < 0.05$).

Keywords: Family dysfunction, addiction, video games, students.

INTRODUCCION

1.- JUSTIFICACION

El trastorno de juego por internet no aparecía en el antiguo y, para ese entonces, principal manual diagnóstico de trastornos mentales DSM 4; ni tampoco aparece en el vigente CIE 10, lo cual es explicable por el hecho de que la mayoría de las herramientas y muchas de las funciones de estas tecnologías no existían en el momento en el que se elaboraron. Sin embargo, en el breve periodo de tiempo en el que los nuevos avances tecnológicos están entre nosotros, no solamente se han convertido en una parte fundamental y característica de las sociedades avanzadas, sino que también son causa de problemas, especialmente cuando la pauta de uso es inapropiada. Por ello que en el 2013, la Asociación Psiquiátrica Americana publicó el Manual de Diagnóstico Psiquiátrico (DSM-5) con diversos cambios que buscaba romper las limitaciones diagnosticas de su antecesor manual, entre las cuales, la inclusión de trastornos a juegos por internet al apartado de Afecciones que necesitan más estudio (1,2) . Por su parte, la OMS da importancia a esta enfermedad, agregándola en el CIE 11, el cual entrara en vigor en el 2022, donde se agregan nuevas categorías diagnosticas como trastorno por uso de videojuegos (3) .

Frente a esta perspectiva no es raro imaginarse que la adicción a videojuegos sea una problemática creciente en adolescente y jóvenes de nuestra sociedad y que la participación iterativa y persistente durante largas horas en videojuegos, que normalmente son grupales, conlleve a una adicción de población creciente. La alta exposición se ha relacionado con una variedad de trastornos, pero se desconoce la relación entre el uso problemático de videojuegos y el bienestar emocional; convirtiéndola en una enfermedad blanco para estudios. (4) .

Esta problemática creciente se ve plasmada en reportes noticiarios. Correo, 2017, se indica que Estados Unidos es el país con la mayor incidencia de jóvenes adictos a los videojuegos, en donde incluso, se cuenta con el centro médico reSTART, en la ciudad de Washington, dedicado al tratamiento de jóvenes y niños con este trastorno (5). En el diario Perú 21 indica que Perú en el 2016, cada mes

se reportaba 6 nuevos pacientes adolescentes en cuanto a adicción a videojuegos, mayor a anteriores años (6).

Por otra parte, dicha adicción conlleva diversos problemas de salud (como lo son la migraña, dolor lumbar, sobrepeso, descanso insuficiente), aspectos psicológicos (como depresión, riesgo de trastorno mental), problemas familiares y discriminación; siendo el apartado de disfunción familiar uno de los más importantes (7) .

La familia tiene un rol fundamental y eje en la sociedad, ya que allí, los valores, la ética y la moral se forjan en el individuo. Un grave problema es la disfunción familiar, la cual se ha relacionado con una pobre vigilancia y control de los menores. Este hecho lleva a que con mayor facilidad exista un exceso uso de tecnologías, haciendo mal uso del ocio y actividades recreacionales, generando mayor riesgo a llevar a una adicción a videojuegos (8) .

El sistema familiar cumple una función fundamental para explicar la aparición de conductas desadaptativas en los hijos, sin desestimar la importancia de la presión grupal. La influencia de la familia es la variable que con más insistencia se plantea en los trabajos referidos a los factores de riesgo en las conductas adictivas (8) .

En este contexto, el presente estudio tiene por finalidad hallar la frecuencia de adicción a videojuegos y la relación que tiene con la disfunción familiar en adolescentes de una emblemática academia de nuestro entorno y servir de referencia para futuros estudios de dicha creciente problemática.

2.- ANTECEDENTES

En un estudio realizado en España, EDADES 2017, se demostró que del total de adictos a diversos tipos de juegos, entre 15 y 64 años, la adicción a videojuegos se encontraba en 3er lugar, seguidos de apuestas deportivas y juegos de cartas con dinero (9) .

Según Moran, J (2004), en Sudamérica, el Perú ocupaba el cuarto lugar más alto en concurrencia de usuarios a cabinas de Internet (2,500,000 usuarios), del total

de personas que hacían uso del Internet 65% tenía edades comprendidas entre 12 y 24 años, el 75% de servicio de internet era ofrecido por cabinas públicas (10) .

En un estudio realizado por Cedron et al (2004), se estimó la frecuencia adicción en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en un distrito de Chiclayo, se encontró que de 760 estudiantes, el 52,37% presentaron un nivel medio de la adicción a internet (11) .

En un estudio de Andrade et. al (2019), se demostró que en 231 estudiantes se encontró adicción a videojuegos en un 31,1% y que la mayor parte fue varones, y se encontraron factores de riesgo como: jugar todos los días, jugar más de 3 horas diarias, inicio de videojuegos menor de 9 años, sexo masculino, ansiedad y depresión y consumo y adicción a las drogas (12) .

Burga et. Al (2015), investigó la relación adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas en adolescentes varones. La adicción al internet presenta un nivel bajo con mayor predominancia (36.6%), en cambio las adicciones a las redes sociales, celular y videojuegos presenta con mayor predominancia el nivel medio con porcentajes que oscilan entre el 48.7% y el 49.6% (13) .

Cruzado et al (2016), estudió el perfil clínico y epidemiológico de pacientes en un instituto de salud mental. Se encontró que el 43,3% presento adicción a videojuegos en entre ellos, se notificó un 80% de historia de disfunción familiar, dando la recomendación de seguimiento prospectivo y la necesidad de apoyo psicológico a dichos adolescentes (14) .

Respecto a la relación entre el funcionamiento familiar y la ludopatía en adolescentes, en el estudio de Layme et al (2018), se puede observar que 59.1% provienen de familias disfuncionales, de los cuales el 31.4% presenta ludopatía alta, 22.7% presenta ludopatía moderada, 5.0% presentan ludopatía baja (15).

Huanca (2010) estudió la influencia de juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno, revelo que el 52,5% manifiesta que su participación en los juegos de red se debe a factores y decisiones personales de

los adolescentes, influyendo el factor intrafamiliar, siendo los motivos: falta de calor fraternal, mala relación entre padres e hijos y la ausencia de los padres, este factor está relacionado en un 20,3% (16) .

Astorday et al, (2014) estudió la relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes en una institución educativa de la república de Bolivia, quien encontró que el 57% de los adictos a videojuegos, tienen un nivel medio de ludopatía. Y del total de ludópatas presentaron disfunción familiar un 51% (17) .

Hermoza (2018), estudió la disfunción familiar asociado a trastornos por juegos de internet en adolescentes que se atendieron en el consultorio de salud escolar y adolescente del hospital de Jerusalén Trujillo y se encontró que la frecuencia de adicción alcanzó el 32.1%. La proporción de disfunción familiar en adolescentes con dicha adicción fue 79.3% (18) .

Cipriano C (2018), estudió la adicción a internet y funcionalidad familiar en universitarios de Lima Norte, donde se encontró que la edad media de adicción a videojuegos fue de 19,8 años. En cuanto a funcionalidad familiar (adaptabilidad) el 40.7% pertenecía a la adaptabilidad estructurada (19) .

Diaz (2016), estudio la asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas en la universidad nacional San Agustín, Arequipa; teniendo los siguientes resultados: Del total de los encuestados, se obtuvo un 42,24% de adicción a videojuegos y el 57,76% no presentaron adicción. Por otro lado el 24,22% de los participantes presentó un funcionamiento familiar normal, el 36.65% disfunción leve, el 22.98% disfunción moderada; y el 16.15% presentó disfunción severa Concluyendo en que existe asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea. La frecuencia de adicción a los juegos en línea es mayor en los adolescentes que presentan disfunción familiar severa y moderada; y es mucho menor en los que presentan disfunción leve y los de funcionamiento familiar normal (20) .

3.- Formulación del problema, hipótesis y objetivos:

3.1 Problema

¿Existe relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020?

3.2 Hipótesis

Existe una relación significativa entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020.

3.3 Objetivos

3.3.1 Objetivo general:

- Determinar la relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020.

3.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020.
- Determinar la prevalencia de disfunción familiar en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020.
- Determinar la prevalencia de adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming 2020.

CAPITULO I

VIDEOJUEGOS

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española, este medio de entretenimiento trata sobre un juego electrónico que se visualiza en una pantalla; también, el diccionario afirma que es un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora (21) .

Desde el punto de vista conceptual, los videojuegos han recibido cambios propiciados por la integración de la Internet. De este modo, a diferencia de lo que ocurría hace apenas una década, hoy podemos clasificar los videojuegos en función de la tecnología utilizada en:

1. Offline o tradicionales: aquellos en los que se juega con un ordenador o una videoconsola, que puede estar conectada a la televisión, pero sin acceso a Internet. Normalmente se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas que se hallan en una red local de computadoras.
2. Online o en Red: Aquellos en los que se juega mediante una conexión a la red de Internet, bien mediante un PC o bien mediante una videoconsola que permita dicho acceso. Aunque algunos se pueden jugar en solitario, su atractivo principal reside en la posibilidad de compartir escenario con un gran número de personas gracias a una conexión a Internet.

Estos últimos han provocado la aparición de toda un serie de términos y siglas, entre las que destacan los MMOGs (Massive Multiplayer Online Games o Videojuegos en Red Multijugador), y los MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, o Videojuegos de Rol Online). Ambos términos se refieren a esa nueva categoría de juegos en red en los que participan decenas, cientos o miles de jugadores de forma simultánea y, en el caso de los MMORPGs, adquiriendo la personalidad de un personaje de ficción cuyas aventuras se desarrollan en un mundo virtual online (22) .

Las características de dichos videojuegos son:

Asunción de un papel: la persona que juega se convierte en “jugador”. Sus metas y procedimientos han cambiado. También sus capacidades y apariencia.

Curva de aprendizaje: adaptación a un entorno distinto (en este caso virtual) y perfeccionamiento paulatino de los procedimientos para lograr las metas planteadas dentro del juego

Sinergia de colaboración entre jugadores (en los juegos multijugador): el objetivo general del juego es más susceptible de ser cumplido al haber más de un jugador al mismo tiempo cooperando de algún modo.

Evolución del personaje: Mejora ficticia (no atribuible a la persona que juega) de habilidades y capacidades del personaje

Diversificación del personaje: a través de elementos que modifican de forma relativamente permanente al personaje. El más común en videojuegos de rol es poner tu nombre al protagonista. Pero la diversificación en algunos casos puede alcanzar un espectro mucho más amplio.

Utilización de elementos tales como objetos o dinero, y de acciones como diálogos con diversas posibilidades de respuesta, integrados dentro de la experiencia de juego entre el personaje jugador y otros personajes controlados por personas (otros jugadores) o controlados por ordenador.

Esquemas de acción basados en situaciones probabilísticas: las acciones del jugador en ocasiones poseen un carácter falible con un rango de probabilidades calculadas por ordenador (23,24,25)

POTENCIAL ADICTIVO

Se han encontrado correlatos neuropsicológicos afirman que a través de los estudios de imagen por resonancia magnética funcional, las investigaciones biológicas han mostrado que los adictos a los videojuegos muestran procesos neuronales similares e incrementos en la actividad cerebral en las áreas asociadas a las adicciones a sustancias y otras adicciones conductuales. Teniendo en

cuenta dicho enfoque, la etiología de la adicción a videojuegos es similar a la del juego patológico (activación significativa en el lóbulo occipital izquierdo, giro parahipocampal, corteza dorsolateral prefrontal, núcleo accumbens, corteza orbitofrontal derecha, la corteza cingulada anterior bilateral, la corteza frontal medial y el núcleo caudado) y tienen una mayor prevalencia de dos polimorfismos específicos en el sistema dopaminérgico, lo que sugiere que entre algunos jugadores podría haber una predisposición genética.

Ahora bien, mientras que el jugador de tragamonedas recibe una respuesta a su acción (ganancia o pérdida) cada cinco segundos, el jugador de MMORPG experimenta esta actividad dopaminérgica al hacer clic o teclear, acciones frecuentes, y recibe respuestas casi inmediatas (26) .

En cuanto al reforzamiento de jugadores de MMORPG, existen diversas formas de capturar a los jugadores; por un lado satisfacción al conseguir armas, ganar batallas, enfrentamientos, demostrar habilidades, etc.; por otro lado el ganar la victoria lo hace ser una persona digna de elogio y le da poder de mostrarse poderoso elegante o seductor.

Otro factor que se debe tener en cuenta es la disponibilidad y accesibilidad. En el caso otros tipos de juegos adictivos, en los que se puede interrumpir la disponibilidad porque se cierre el bar o el casino o porque se deba interrumpir la partida para conseguir monedas. En los MMORPG, en cambio, no hay control externo de estímulos. Los MMORPG están disponibles las 24 horas del día, 7 días a la semana. Ningún juego social es tan accesible (26) .

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS

El DSM-5, en el capítulo de afecciones que necesitan más estudio, contempla hasta nueve síntomas posibles de los que es necesario cumplir al menos cinco por un periodo continuado de 12 meses. El DSM-5 ha preferido contemplar este trastorno en el ámbito de las adicciones y no dentro del espectro impulsivo – compulsivo como algunos autores habían sugerido.

1. Preocupación por el juego en Internet. (El individuo piensa sobre la actividad en juegos previos o anticipa el próximo juego; jugar en Internet se convierte en la actividad predominante de la vida cotidiana).
2. Síntomas de abstinencia cuando se impide el juego en Internet. (Estos síntomas son descritos típicamente como irritabilidad, ansiedad, o tristeza, pero no hay síntomas físicos o abstinencia farmacológica).
3. Tolerancia, la necesidad de incrementar la cantidad de tiempo invertida en el juego en Internet.
4. Intentos fallidos de controlar la participación en juegos en Internet.
5. Pérdida de interés en pasatiempos y entretenimientos previos como resultado de, y con la excepción de, los juegos en Internet.
6. Uso continuo y excesivo de los juegos en Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales.
7. Haber engañado a miembros de la familia, terapeutas, u otros en relación a la cantidad de tiempo invertido jugando en Internet.
8. Uso de los juegos en Internet para escapar o aliviar estados de ánimo negativos (tales como sentimientos de desamparo, culpa, ansiedad). 16
9. Haber puesto en peligro o perdido relaciones significativas, empleos, u oportunidades educacionales o laborales debido a la participación en juegos en Internet (27) .

Nota: Sólo los juegos que no son de apuestas están incluidos en este trastorno. El uso de Internet para actividades requeridas en un negocio o profesión no está incluido; el desorden tampoco pretende incluir otros usos recreacionales o sociales de Internet. De forma similar, los sitios sexuales de Internet están excluidos (27) .

TRATAMIENTO DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

En los últimos años ha aumentado el interés y el cuerpo de investigación dedicado a la intervención psicológica en la adicción a videojuegos. En un reciente trabajo, King, Delfabbro, y Griffiths (2009) proponen el uso de autorregistros y el aumento de la conciencia de las consecuencias negativas del uso excesivo del juego, la psicoeducación o la modificación de los pensamientos irracionales como técnicas

para el tratamiento de la dependencia de videojuegos, y concluyen que la terapia cognitivo-conductual es una modalidad apropiada para el abordaje de este trastorno (28) .

Por su parte Young (2009) resalta la importancia de trabajar con la familia del adicto –incluyendo la orientación y psicoeducación de los miembros de la familia, estrategias para hacer frente a la pérdida de confianza, etc.-, especialmente si se trata de un niño o adolescente (29) .

Lemmens, Valkenburg y Peter (2011), encuentran que la incompetencia social, la soledad y la baja autoestima son factores que aumentan la probabilidad de desarrollar la adicción a videojuegos y que, por tanto, la prevención y tratamiento podrían centrarse en actividades que estimulen el desarrollo del bienestar social, la mejora de la autoestima y las relaciones sociales (30) .

Van Rooij (2011) propone la combinación de la terapia cognitivo-comportamental con el uso de la entrevista motivacional y subraya la importancia de trabajar la motivación para el cambio, el establecimiento de un objetivo terapéutico, el aumento del autocontrol, la prevención de recaídas y el entrenamiento en habilidades de afrontamiento (31) .

DISFUNCION FAMILIAR

La familia y la función familiar desempeñan un rol muy importante en la comprensión, diagnóstico y manejo de adolescentes y adultos, con y sin criterios para trastorno mental. Existen varias definiciones para funcionamiento familiar; sin embargo, una definición sencilla y operativa es aquella que lo toma como el conjunto de procesos en la crianza o interacción de un grupo de personas, que forman una familia, que se orientan al crecimiento físico y emocional de los miembros (31, 32).

La familia disfuncional es aquella que no logra cumplir con las funciones y los roles establecidos por la sociedad. Según Hunt (2007) citado por Pérez y Reinoza (2011) define a la disfuncionalidad de dos maneras: primero, una familia disfuncional se caracteriza por un conjunto de conductas inadecuadas e inmaduras de uno de los padres, que interfiere en el crecimiento individual y la

capacidad de establecer relaciones equilibradas entre los miembros del grupo familiar. Y segundo, este tipo de familia está conformada por personas que presentan una inestabilidad a nivel emocional, psicológico y espiritual.

Cabe señalar que la disfuncionalidad familiar no necesariamente se caracteriza porque los padres están en un proceso de separación, si bien en algunos casos si se presenta, a menudo la pareja es codependiente formando un vínculo matrimonial fuerte, pero sin estabilidad, lo cual genera conflictos, mala conducta y abuso por parte de los miembros (Báez, 2013). Se comprende que los integrantes que crecen en esta familia a veces interpretan las acciones y comportamientos de los padres como una situación normal (33, 34) .

DISFUNCION FAMILIAR Y ADICCION A VIDEOJUEGOS

Se podría decir que dentro de la gama de posibles factores influyentes en la adicción a videojuegos, los familiares se establecen como una de las causas que mejor explicarían el origen y mantenimiento de las conductas adictivas de juego.

Un estudio de Becoña, en la ludopatía establece que una persona empieza a jugar por la necesidad de tener que escapar de los problemas que las abrumen. En ellos se incluyen trastornos de la infancia, (antecedentes de padres ludópatas o historiales de padres con problemas de alcohol), relaciones difíciles (pareja o familiar alcohólico, drogodependiente o enfermo mental), soledad, y aburrimiento. En este contexto el juego adquiere la categoría de hipnótico o anestésico que les ayude a olvidar sus problemas debido a la tensión y a la activación que incrementa su humor (35) .

Por su parte, Garrido, Jaén y Domínguez (2004) vinculan las conductas adictivas de juego con las influencias familiares a dos niveles: uno de orden etiológico y precipitante vinculado a la familia de origen (fomento de un marco de relaciones donde el juego es contemplado como conducta adecuada) y otro que sitúa el problema en el marco de la propia familia donde los problemas de comunicación y los estilos disfuncionales serían las principales causas generadoras de la adicción (36) .

De igual modo, Prieto Ursúa (2000) arguye que, tanto la inadecuación de la disciplina, como la ausencia del padre (ambas por carecer de modelos adecuados)

van a suponer un obstáculo a la hora de adquirir estrategias de autocontrol de naturaleza adaptativa. El despilfarro o la falta de planificación y ahorro económico, así como la prevalencia dentro de la familia de valores materiales, contribuyen a fomentar el descontrol en el manejo del dinero del jugador, la idea irracional de que existen formas de ganar dinero fácil y sin esfuerzo y que la valía de uno reside únicamente en lo material (37) .

En esta misma línea también se argumenta (Arcaya et al. 2012) que la ruptura familiar y los problemas familiares en general, incrementan la necesidad que muchas veces tienen los sujetos por evadirse o escaparse de problemas que les afectan porque no saben o no tienen los recursos adecuados para afrontarlos del modo más correcto (38) .

CAPITULO II

METODOS

1.- Ámbito y período de estudio

El estudio se realizó en la academia preuniversitaria Alexander Fleming, ubicada en: Santa Catalina 508, Arequipa. Febrero 2020

2.- Población de estudio

Estudiantes que pertenecen a los 3 primeros grupos, a los 3 grupos intermedios del número total de grupos y 3 últimos grupos que postulan en el Proceso de Admisión Ordinario UNSA del área de biomédicas de la academia preuniversitaria Alexander Fleming.

De un total de 249 fichas recolectadas, se excluyeron 48 fichas, por no cumplir los criterios de elegibilidad ya sea por el llenado incompleto del mismo o por negarse a participar en el estudio. Siendo válidas para el estudio un total de 201 fichas que cumplieron los criterios de selección.

Criterios de inclusión:

- Estudiantes de ambos sexos, de todas las edades y de todos los estados civiles.
- Estudiantes que hayan jugado algún juego en línea en los últimos 12 meses.

Criterios de exclusión:

- Estudiantes que no asistieron el día que se realice la recolección de datos.
- Estudiantes que tengan alguna afección médica, discapacidad grave o trastorno neuropsiquiátrico.
- Estudiantes que se encuentren bajo los efectos de bebidas alcohólicas o sustancias desconocidas.
- Llenado incorrecto o incompleto de las fichas.

3.- Técnicas y procedimientos

3.1.- Tipo de estudio

Según Altman es un estudio observacional, prospectivo y transversal.

3.2.- Técnicas de estudio

Se realizó mediante técnica de encuesta, aplicando dos escalas de evaluación:

Escala APGAR familiar, fue diseñada en 1978 por el doctor Gabriel Smilkstein (Universidad de Washington), quien basándose en su experiencia como Médico de Familia propuso la aplicación de este test como un instrumento para los equipos de Atención Primaria, en su aproximación al análisis de la función familiar. Este instrumento muestra cómo perciben los miembros de la familia el nivel de funcionamiento de la unidad familiar de forma global. El APGAR familiar evalúa cinco funciones básicas de la familia considerada las más importantes por el autor: *Adaptación*; como la capacidad de utilizar recursos intra y extra familiares para resolver problemas en situaciones de estrés familiar o periodos de crisis, *Participación*; que es la implicación de los miembros familiares en la toma de decisiones y en las responsabilidades relacionadas con el mantenimiento familiar, *Gradiente de recurso personal*; es el desarrollo de la maduración física, emocional y auto realización que alcanzan los componentes de una familia gracias a su apoyo y asesoramiento mutuo, *Afecto*; la relación de cariño amor que existe entre los miembros de la familia, y *Recursos*; es el compromiso de dedicar tiempo a atender las necesidades físicas y emocionales de otros miembros de la familia, generalmente implica compartir unos ingresos y espacios.

Cada una de las respuestas del cuestionario tiene un puntaje que va entre los 0 y 4 puntos, donde 0=Nunca, 1=Casi nunca, 2=Algunas veces, 3=Casi siempre, 4=Siempre. El puntaje total obtenido, se interpreta como sigue: Normal: 17-20 puntos, disfunción leve: 16-13 puntos, disfunción moderada: 12-10 puntos, disfunción severa: menor o igual a 9 (36) .

Y, la **Escala de adicción a videojuegos para adolescentes de Lemmens**, desarrollada en el 2009 por Lemmens, adaptando 7 criterios diagnósticos para el juego de apuestas al uso de videojuegos. *Saliencia* se refiere al hecho de que el

videojuego adquiriera una importancia preponderante en la vida de la persona y domine sus pensamientos, sentimientos y conducta. *Tolerancia*, incremento de la frecuencia y el tiempo de juego. *Emoción*, estado de ánimo eufórico o relajante que se obtiene como consecuencia de la conducta de juego. *Abstinencia*, emociones desagradables o efectos físicos al reducir súbitamente el juego. *Recaídas*, tendencia a volver a jugar tras un periodo de abandono o reducción. *Conflictividad*, deterioro de las relaciones interpersonales como resultado del exceso de juego, incluyendo negligencia y mentira. *Problemas*, perjuicio de la actividad social, académica o laboral, así como trastornos psicológicos relacionados con la pérdida de control de la conducta de juego (37).

Los ítems de la Escala de Adicción a Videojuegos fueron calificados desde 1 punto (Nunca) a 5 puntos (Siempre) en una escala tipo Likert. Como se sugiere por los autores de la escala, un ítem es considerado positivo si obtiene una puntuación de 3 o más. El punto de corte para la adicción fue obtener un mínimo de 3 puntos en al menos 4 de los 7 ítems (38).

La aplicación del cuestionario acompañado de la ficha de recolección de datos se realizó durante las clases teóricas de los alumnos de los grupos seleccionados de la academia preuniversitaria, en forma supervisada, el cual duró en promedio 15 minutos.

3.3.- Recolección y registro de datos

Se solicitó autorización a la Dirección de la academia preuniversitaria Fleming para la realización del estudio y para la recolección de datos en sus estudiantes, se explicó a los alumnos la finalidad del presente trabajo y se les pidió firmar un consentimiento informado. Los datos fueron obtenidos mediante la “ficha de recolección de datos” (ver Anexo 1), elaborada por el autor y tutor del presente estudio según bibliografía, se aplicó la Escala de Lemmens para evaluar la adicción a videojuegos en el adolescente y la escala de Apgar familiar para evaluar la disfunción familiar. Se procedió a calificar las fichas correctamente llenadas y que cumplieran con los criterios de inclusión y exclusión, luego de ello todos estos datos fueron recolectados y vaciados en una base de datos de Excel

2013, para posteriormente ser analizados por el programa estadístico SPSS versión 23.

Esta ficha fue sometida en primera instancia a una prueba piloto que permitió calibrarla y controlar el sesgo del instrumento, fundamentalmente en cuanto a la duración y al lenguaje empleado en la misma. Para lo cual se aplicó dicha ficha a 26 estudiantes de otra academia, obteniendo un tiempo de ejecución entre 10 a 15 minutos, en la cual se obtuvo 23 fichas correctamente llenadas. Se obtuvo 9 estudiantes con adicción a videojuegos y 5 con disfunción familiar. No fue necesario cambiar el lenguaje empleado en la ficha, el cual fue comprendido en su totalidad por los encuestados.

3.4 Procesamiento de datos y análisis estadístico:

Una vez obtenidos los datos se generaron tablas univariadas con frecuencias absolutas y relativas y tablas de contingencia o de doble entrada para determinar la relación entre las variables. Los datos fueron procesados en el paquete estadístico SPSS versión 23.

3.5 Aspectos éticos:

Para la ejecución de la investigación se contó con la autorización de la Dirección de la Academia Preuniversitaria Alexander Fleming, quienes brindaron los permisos respectivos. Así mismo se informó a los alumnos acerca de la finalidad de esta investigación, dando a conocer que cada encuesta es de carácter anónimo. Finalmente, los alumnos firmaron un consentimiento informado, como aceptación de su participación en la presente investigación.

CAPITULO III

RESULTADOS

“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING, 2020”

TABLA Nº. 1
CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE
UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING, 2020

Edad	Genero				TOTAL	
	Masculino		Femenino		Nº.	%
	Nº.	%	Nº.	%		
≤17 años	93	46,3	35	17,4	128	63,7
18-20 años	38	18,9	28	14,0	66	32,8
21-23 años	6	2,9	1	0,5	7	3,5
TOTAL	137	68,1	64	31,9	201	100

**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

**TABLA Nº. 2
CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE
UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING, 2020**

Variables	Nº.	%
1. Actividad		
Si	106	52,7
No	95	47,3
2. Frecuencia		
1 día por semana	79	39,3
2 a 3 días por semana	65	32,3
4 a 5 días por semana	12	6,0
Casi a diario	45	22,4
3. Horas		
De 1 a 2 horas al día	69	34,3
De 2 a 4 horas al día	71	35,3
De 4 a 6 horas al día	42	20,9
De 6 a 8 horas al día	14	7,0
De 8 horas a más	5	2,5
4. Lugar		
En casa	171	85,1
En mi centro de estudios	3	1,5
En cabinas de internet	27	13,4
TOTAL	201	100

**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

**TABLA Nº. 3
CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE
UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING, 2020**

Variables	Nº.	%
1. Juego		
Dota	87	43,3
Counter Strike / Half Life	40	19,9
Starcraft/ Warcraft	24	11,9
World of warcraft	13	6,5
Otro	37	18,4
2. Clan		
No	151	75,1
Si	50	24,9
3. Con quien		
Con mis amigos, en equipos	115	57,2
Con personas nuevas cada vez	20	10,0
Con gente de otro lugar (vía online)	66	32,8
4. Razón		
Solo por entretenimiento y diversión	168	83,6
Me hace sentir poderoso, me eleva la autoestima	6	3,0
Porque mis amigos también juegan, sentirme acompañado	5	2,5
Para sentirme contento y tranquilo, aliviar el estrés	8	4,0
Lo tomo como un reto, me gusta la competitividad	12	6,0
Otra razón	2	1,0
TOTAL	201	100

**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

**TABLA N°. 4
PREVALENCIA DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE
ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING 2020**

Adicción	Nº.	%
No adicto	58	28,9
Adicto	143	71,1
TOTAL	201	100

**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

**TABLA N°. 5
PREVALENCIA DE DISFUNCIÓN FAMILIAR EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA
PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING 2020**

Disfunción familiar	N°.	%
Disfunción severa	16	8,0
Disfunción moderada	28	13,9
Disfunción leve	53	26,4
Normal	104	51,7
TOTAL	201	100

**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

**TABLA Nº. 6
RELACIÓN ENTRE FUNCIONALIDAD FAMILIAR Y ADICCIÓN A
VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA
ALEXANDER FLEMING 2020**

Funcionalidad familiar	Adicción				TOTAL	
	No Adicto		Adicto		Nº.	%
	Nº.	%	Nº.	%		
Normal	49	24,4	55	27,4	104	51,7
Disfunción	9	4,5	88	43,8	97	48,3
TOTAL	58	28,9	143	71,1	201	100

$X^2=37,88$

P= 0.00

**“RELACIÓN ENTRE DISFUNCIÓN FAMILIAR Y ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS
EN ESTUDIANTES DE ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER
FLEMING, 2020”**

**TABLA Nº. 7
ANÁLISIS MULTIVARIADO: REGRESIÓN LOGÍSTICA BINARIA**

Variables	B	Error estándar	Wald	Gl	P-valor	Exp(B)	95% C.I. para EXP(B)	
							Inferior	Superior
Género	,363	,439	,682	1	,409	1,438	,608	3,402
Edad	,585	1,155	,257	1	,612	1,796	,187	17,265
Actividad	,097	,390	,062	1	,804	,908	,422	1,951
Frecuencia	,053	,650	,007	1	,934	,948	,265	3,389
Horas	21,073	16581,985	,000	1	,999	,000	,000	.
Lugar	,393	,627	,394	1	,530	1,482	,434	5,062
Juegos preferidos	,392	,554	,502	1	,479	1,481	,500	4,384
Clan	1,251	,582	4,618	1	,032	,286	,091	,896
Con quien	,111	,418	,071	1	,790	,895	,394	2,029
Razón constante	21,936 42,420	28420,329 32903,954	,000 ,000	1 1	,999 ,999	,000 21700	,000	.

CAPITULO IV

DISCUSION Y COMENTARIOS

El presente trabajo de Investigación se realizó en las instalaciones de en la academia preuniversitaria Alexander Fleming, con intenciones de conocer una problemática creciente de los estudiantes pre universitarios, la cual es la adicción a videojuegos y disfunción familiar y tomar conciencia que trae efectos negativos a nivel personal y social.

Los resultados generales nos dan a conocer la **tabla Nro. 1** que la mayor proporción de estudiantes se encuentra en el rango de edad de menores de 17 años, teniendo un 63,7. Griffiths (2005) revela que investigaciones recientes sobre juegos a través de Internet indican que la minoría son personas adultas, teniendo los jóvenes mayor potencial adictivo a videojuegos (39) . Teniendo en cuenta el apartado de sexo, existe una mayoría de estudiantes varones ocupando el 68,1%, frente al de mujeres 31,9%; esto se debe a que la mayoría de mujeres fueron excluidas del estudio por no haber jugado un videojuego en el lapso de 1 año, criterio de inclusión antes descrito.

En cuanto a las características de los estudiantes que hacen uso de videojuegos, la **tabla Nro. 2 y 3** muestra que el 52.7% de los estudiantes de la academia pre universitaria Alexander Fleming realizan alguna actividad extraacadémica como deporte, música, arte, baile, etc. Andujar (2013) indica que el fomento de actividades sanas como deporte, hobbies, inclusión en grupos excursionistas, solidarios; son factores protectores en contra de la adicción a videojuegos (40) . El 39.3% juegan en promedio un día por semana, el 35.3% juegan de 2 a 4 horas al día, mientras que el 85.1% de los estudiantes juegan más a menudo en sus casas. El 43.3% de los estudiantes juegan dota, el 2.9% pertenecen a algún clan, el 57.2% juegan habitualmente con sus amigos en equipos, mientras que el 83.6% de los estudiantes juegan solo por entretenimiento y diversión. Estos hallazgos van de la mano con el trabajo de Andrade et. al (2019) que estudio 76 instituciones educativas concluyó que se encontraron factores de riesgo para la

adicción a videojuegos en estudiantes como: jugar todos los días, jugar más de 3 horas diarias, inicio de videojuegos menor de 9 años, sexo masculino, ansiedad y depresión y consumo y adicción a las drogas (12) . Por su parte, Garcia (2009) en su tesis doctoral dice que la pertenencia a una raza o clan es típico en la temática de los juegos de rol o RPG (Role Playing Games) donde las interacciones con el entorno es a través de personajes o avatares, siendo el caso de: “Dota 2” “Warcraft”, “Starcraft”, “Counter Strike”, coincidiendo también con los videojuegos predominantes en este estudio (41) .

Respondiendo a los objetivos específicos, en la **tabla Nro. 4**, se demuestra que el 71.1% de los estudiantes de la academia pre universitaria Alexander Fleming presentan adicción a los videojuegos, mientras que el 28.9% de los estudiantes no son adictos a los videojuegos. Estos resultados coinciden parcialmente con Cedron et al (2004), quienes estimaron la frecuencia adicción en estudiantes de 4to y 5to de secundaria en un distrito de Chiclayo y se encontró que de 760 estudiantes, el 52,37% presentaron un nivel medio de la adicción a internet (11). Los resultados obtenidos en la presente investigación no coinciden con Andrade et. al (2019), quien demostró que en 231 estudiantes se encontró adicción a videojuegos en un 31,1% (12). Por otro lado Burga et. Al (2015), investigó la relación adicción a las nuevas tecnologías y factores de riesgo de conductas problemáticas en adolescentes varones y llegó a la conclusión que las adicciones a las redes sociales, celular y videojuegos se presenta con mayor predominancia el nivel medio con porcentajes que oscilan entre el 48.7% y el 49.6% (13).

Así mismo, en la **tabla Nro. 5**, el 48,3% de los estudiantes pre universitarios presentan disfunción familiar, siendo el 26,4% disfunción leve, el 13,9% tienen disfunción moderada, mientras que solo el 8,0% de los estudiantes presentan disfunción familiar severa. Estos resultados coinciden parcialmente con Díaz (2016) en su investigación “Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas, Universidad Nacional de San Agustín 2016” quien concluyó que de acuerdo con la Escala APGAR Familiar se logró establecer que el 24.22%

presento un funcionamiento familiar normal, el 36.65% una disfunción leve, el 22.98% como disfunción moderada; y el 16.15% fue calificado como disfunción severa.

Para determinar la relación entre las variables se aplicó la prueba de Chi cuadrado y se encontró que la disfunción familiar y la adicción a los videojuegos presenta relación estadística significativa ($P < 0.05$), lo cual se presenta en la **tabla Nro. 6**. El 43,8 % de los estudiantes de la academia pre universitaria Alexander Fleming que presentan adicción a los videojuegos, presenta algún grado de disfunción familiar. Mientras que el 49% del total de estudiantes que no presenta adicción a videojuegos, presenta una funcionalidad familiar normal. Cruzado et al (2016), estudió el perfil clínico y epidemiológico de pacientes en un instituto de salud mental, encontró resultados similares, ya que el 43,3% presento adicción a videojuegos y dentro de ellos, se notificó un 80% de historia de disfunción familiar (14). Layme et al (2018), a su vez notifica que del total de adictos a los videojuegos, el 59.1% provienen de familias disfuncionales, de los cuales el 31.4% presenta disfunción severa, 22.7% disfunción moderada, 5.0% presentan disfunción leve (15). Astorday et al, (2014) estudió la relación entre funcionamiento familiar y nivel de adicción a videojuegos en adolescentes en una institución educativa de la república de Bolivia, quien encontró que el 57% de los adictos a videojuegos, tienen un nivel medio de ludopatía, y del total de ludópatas presentaron algún grado de disfunción familiar en un 51% (17). Díaz (2016) encontró que existe asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en los adolescentes de nuestra población de estudio. La frecuencia de adicción a los juegos en línea es mayor en los adolescentes que presentan disfunción familiar severa y moderada; y es mucho menor en los que presentan disfunción leve y los de funcionamiento familiar normal. Por su parte, en el estudio de Adriano, Mamani y Vilca (2015) en su estudio “Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Norte” encontró que el 44% de los adolescentes presenta un funcionamiento familiar de rango medio y solo un 21.7% tiene un funcionamiento extremo, difiriendo con nuestro estudio, ya que el 86% de los participantes

evidenció un uso normal de internet, el 13% se encuentran en riesgo de adicción y solamente cerca del 1% presenta uso adictivo de internet. Concluyendo en ese trabajo que el funcionamiento familiar no se relaciona significativamente con la adicción a internet (19) .

La **Tabla Nro. 7** muestra el análisis multivariado (regresión logística binaria) de las variables independientes estudiadas. Con un R cuadrado de Nagelkerke de 0.36 y una Precisión de 76.3% nos informó que los tres grados de disfunción familiar (leve, moderada y severa) y la variables horas de juego, clan y razón o motivo por la que juega, influyeron de manera significativa en la Adicción a los juegos en línea en nuestro estudio ($p < 0.05$).

CAPITULO V

CONCLUSIONES

1. La disfunción familiar y la adicción a los videojuegos presenta relación estadística significativa ($P < 0.05$). De esta manera se acepta la hipótesis alterna. Con un 43.8% de estudiantes que presentan adicción a videojuegos y disfunción familiar
2. El 48,3% de estudiantes de la academia pre universitaria Alexander Fleming presentan disfunción familiar, siendo el 26.4% de estudiantes presentan disfunción leve, el 13.9% tienen disfunción moderada, mientras que solo el 8.0% de los estudiantes presentan disfunción familiar severa.
3. El 71.1% de estudiantes de la academia pre universitaria Alexander Fleming presentan adicción a los videojuegos, mientras que el 28.9% de los estudiantes no son adictos a los videojuegos.

RECOMENDACIONES

1. Realizar más estudios en instituciones educativas, tanto colegios y academias pre universitaria acerca de adicción a videojuegos con el fin de proveer mejores sistemas de identificación y prevención.
2. Realizar estudios de mayor tamaño que nos ayuden a corroborar las asociaciones encontradas.
3. Realizar charlas informativos dirigidas a los distintos centros educativos, que incluya a directores, docentes, alumnos y padres de familia para informar de la problemática encontrada y llamar a la toma de conciencia.
4. Implementar programas en los distintos centros preuniversitarios que nos permitan hacerles un seguimiento a los estudiantes que presentan adicción a los videojuegos.
5. A la gerencia regional de educación, iniciar proyectos para que las academias preuniversitarias cuenten con personal de apoyo psicológico al igual que tienen los colegios.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS Y ANEXOS

1. Choliz M, Clara M. Tratamiento cognitivo-conductual en un caso de adicción a Internet y videojuegos. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 2013, 13, 1, p 125-141. Disponible en: <http://scielo.isciii.es> (Fecha de acceso: 03 de Enero de 2020)
2. Horacio A. Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*. 2013; 76(4) :210-217. Disponible en: <https://www.researchgate.net> (Fecha de acceso: 03 de Enero de 2020)
3. Fernandez M, Jaramillo L. DSM-5: ¿Cambios significativos?. *Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq.* 2015; 35(125)p : 111-121. Disponible en: <http://scielo.isciii.es> (Fecha de acceso: 05 de Enero de 2020)
4. Luz Verde a la CIE 11. Sociedad Española de Psiquiatría. Mayo 2019. Disponible en: <http://www.sepsiq.org/informacion/noticia/luz-verde-a-la-cie-11/587> (Fecha de acceso: 04 de Enero de 2020)
5. “Arequipa: Aumenta adicción a la tecnología en adolescentes”. *Diario Peru 21*. Lima Perú. Abril 2016. Disponible en: <https://peru21.pe> (Fecha de acceso: 7 de Enero del 2020)
6. “OMS declara adicción a los videojuegos como una enfermedad mental”. *Diario Correo*. Lima, Peru. Diciembre 2017. Disponible en <https://diariocorreo.pe/> (Fecha de acceso 6 de Enero del 2020)
7. Fernández T, Alguacil J, Almaraz A, Cancela J, Delgado M, García M, Jiménez E, Llorca J, Molina A, Ortíz R, Félix L, Martín V. Uso problemático de internet en estudiantes universitarios: factores asociados y diferencias de género. *Adicciones* 2015. Vol. 27, nº 4. 265 – 272. Disponible en: <https://www.redalyc.org/> (Fecha de acceso 6 de Enero del 2020)

8. Matalí J, García S, Martín M, Pardo M. Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes: guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Primera edición. Barcelona, España: Faros Sant Joan de Déu; 2015: 113-121. Disponible en: www.colegiobernadette.com (fecha de acceso: 03 Dic del 2020).
9. Brime B, Llorens N, Molina M, Sánchez E, Sendino R. Informe sobre adicciones comportamentales. Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES.; 2017.p 30 – 42. Disponible en: <http://www.pnsd.mscbs.gob.es> (fecha de acceso: 09 de enero del 2019).
10. Marengo L, Herrera L, Coutinho T, Rotela G, Strahler T. Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. vol. 7, núm. 3, 2015, p. 1-12. Disponible: <http://pepsic.bvsalud.org> (fecha de acceso: 28 de enero del 2019).
11. Moran J. El servicio de internet en la biblioteca del instituto cultural peruano – norteamericano de San Miguel, Lima 2004. Título Médico – Cirujano. Lima, Perú: Universidad Mayor de San Marcos, 2004. pp. 15 – 21. Disponible en: <http://sisbib.unmsm.edu.pe> (fecha de acceso: 28 de enero del 2019).
12. Andrade A, Moscoso J. Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular “La Asunción”. Cuenca, 2018. Título Médico – Cirujano. Cuenca, Ecuador: Universidad de Cuenca , 2018. pp 23- 25 . Disponible: <http://dspace.ucuenca.edu.ec> (fecha de acceso: 29 de enero del 2019).
13. Cedron J, Rafael B. Adicción al uso del internet en estudiantes de 4º y 5º de secundaria en el distrito de Chiclayo, Perú, 2015. Título Médico – Cirujano. Chiclayo , Peru. Universidad católica santo Toribio de Mogrovejo, 2015. pp 18 – 21. Disponible en: <http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe> (fecha de acceso: 29 de enero del 2019).
14. Cruzado L, Matos L, Kendall R. Adicción a internet: Perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud

- mental. Rev Med Hered 17 (4), 2006. Pp 197 – 199. Disponible en: <http://www.scielo.org.pe/> (fecha de acceso: 11 de enero del 2019).
15. Zumba D. Disfuncionalidad familiar como factor determinante de las habilidades sociales en adolescentes de la fundación proyecto Don Bosco. Titulo de Psicología Clínica. Ambato, Ecuador. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, 2017. Pp 25 – 29. Disponible en: <http://repositorio.pucesa.edu.ec> (fecha de acceso: 10 de enero del 2019).
16. Huanca F. Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010. Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo 2011; 2(2): 37-44. Disponible en: www.dialnet.unirioja.es (fecha de acceso: 02 de enero del 2019).
17. Astoray E. Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia” Villa El Salvador – 2012. Titulo Medico – Cirujano. Lima, Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2014. Pp 67 – 73. Disponible en: <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/> (fecha de acceso: 10 de febrero del 2019).
18. Hermoza I. Disfunción familiar asociado a trastorno por juegos en internet en adolescentes Trujillo, 2018. Titulo de medico cirujano. Universidad privada Antenor Orrego. 2018, pp 23- 30. Disponible en: <http://repositorio.upao.edu.pe> (fecha de acceso: 10 febrero del 2020).
19. Adriano C, Mamani L, Vilca W. Funcionamiento Familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Norte. Revista Científica de Ciencias de la Salud 2015; 8(2): 9-17. Disponible en: www.revistascientificas.upeu.edu.pe (fecha de acceso: 15 febrero del 2020).
20. Diaz K. Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes de ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas, Universidad Nacional de San Agustín 2016. Titulo Medico – Cirujano. Arequipa, Peru. Universidad Nacional de San Agustín, 2016, pp

- 27 – 36. Disponible en: <http://bibliotecas.unsa.edu.pe/> (fecha de acceso: 05 enero del 2019).
21. “Que es un videojuego?” Asociacion de academia de la lengua española RAE. Disponible en: <https://dle.rae.es/videojuego> (fecha de acceso: 05 enero del 2019).
22. Gonzales A. La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. Zer (2010), pp.117-132. Disponible en: <https://www.researchgate.net> (Fecha de acceso: 05 de Enero del 2020)
23. Piuzzi G. Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades. Septiembre 2010. Disponible: <http://webs.ucm.es/> (fecha de acceso: 07 enero del 2019).
24. Ruth S. Espinosa C. Juegos de rol multijugador masivos: la importancia de los personajes en el aprendizaje colaborativo. Universidad Central de Cataluña, España. 2014. Disponible en: <https://www.academia.edu/> (fecha de acceso: 07 enero del 2019).
25. Carbonell X, Talam A, Beranuy M, Oberst U, Graner C. Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. Aloma 2009 (25) 201 – 210. Disponible en: <https://www.researchgate.net> (Fecha de acceso: 7 de Enero del 2020)
26. King, D., Delfabbro, P., y Griffiths, M. D. (2009). The psychological study of video game players: Methodological challenges and practical advice. International Journal of Mental Health and Addiction, 7, 555-562. Disponible en: <https://www.researchgate.net> (Fecha de acceso: 13 de Enero del 2020)
27. Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. American Journal of Family Therapy, 37, 355-372. Disponible en: <https://www.tandfonline.com> (Fecha de acceso: 19 de Enero del 2020)
28. Carbonell X, La adicción a los videojuegos en el DSM-5, adicciones . 2014. Vol. 26, nº 2 · Pag 91 – 93. Disponible en: <http://recerca.blanquerna.edu/> (Fecha de acceso: 13 de Enero del 2020)

29. Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., y Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144-152 Disponible en: <https://www.pattivalkenburg.nl> (Fecha de acceso: 12 de Enero del 2020)
30. Van Rooij, A. J. (2011). Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon (Tesis Doctoral). Erasmus University Rotterdam, The Netherlands. Disponible en: <http://repub.eur.nl/res/pub/23381/>. (fecha de acceso: 02 enero del 2020).
31. Londoño N, Juárez F, Palacio J, et al. Factores de riesgo psicosociales y ambientales asociados a trastornos mentales. *Suma Psicol.* 2010;17:59-68. <http://www.scielo.org> (15 de Enero del 2019)
32. Smilkstein G. The Family APGAR: A proposal for a family function test and its use by physician. *J Fam Pract.* 1978;6:1231-9.
33. Suarez M, Alcalá M. Apgar Familiar: Una Herramienta para Detectar Disfunción Familiar. *Rev Med La Paz.* 2014; 20(1): p. 53-57. <http://www.scielo.org> (12 de Enero del 2019)
34. Becoña, Iglesias, E. Características de la mujer jugadora patológica: *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 2000; 2 (1), 21-34. <http://revistas.uned.es> (fecha de acceso: 12 enero del 2019).
35. Garrido, M, Jaén, P y Domínguez, A.. Relación entre el juego patológico y la composición familiar, en población joven Barcelona. Paidós, 2004. Disponible en : <https://psiquiatria.com/congresos/psicologia/> (fecha de acceso: 15 enero del 2019).
36. Corozo, V. La educación para la ciudadanía como medio preventivo de conductas dictivas, el caso de la ludopatía. 2003; 18 (1) P: 173 – 175. Disponible en: <https://digibug.ugr.es> (fecha de acceso: 6 de enero del 2019)
37. Arcaya, M., Martina, M., Gutiérrez, C. y Romero, Y. (2012). Práctica de juegos de azar y su relación con la integración familiar en la población

- peruana. Revista Peruana de Epidemiología, 16 (1), 1-7. Disponible en: <http://datos.sisbib.unmsm.edu.pe> (Fecha de acceso: 9 de Enero del 2020)
38. Lemmens J, Valkenburg P, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* 2009; 12(1): 77-95. Disponible en: www.tandfonline.com (fecha de acceso: 20 de Diciembre del 2019).
39. Griffiths M. Adicción a los videojuegos: Una revisión de la literatura. *Psicología Conductual*, Vol. 13, Nº 3, 2005, p. 445-462. Disponible en: <https://www.researchgate.net> (Fecha de acceso: 19 de enero del 2020)
40. Andujar I. Programa de prevención orientado a evitar el juego patológico en adolescentes. Trabajo de fin de grado Enfermería. Catalunya, España. Universidad Internacional de Catalunya, 2013. P 9 – 13. Disponible en: <https://www.recercat.cat> (Fecha de acceso: 11 de febrero del 2020)
41. Garcia B. Videojuegos: Medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Universidad autónoma de Madrid. Tesis doctoral, Madrid – España, 2009. Pp 129. Disponible en: <https://repositorio.uam.es> fecha de acceso: 16 de febrero del 2020)

ANEXO 1

FICHA DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimado estudiante, el presente cuestionario ha sido creado para recolectar datos importantes para nuestra investigación, toda respuesta que obtengamos de esta ficha será posteriormente codificada en una hoja de cálculo (EXCEL) y posteriormente desechada, garantizándote anonimato en el llenado. Rogamos el llenado completo y la mayor veracidad en sus respuestas.

RESPONDER O MARCAR CON UNA "X" SEGÚN CORRESPONDA

1. GÉNERO: MASCULINO _____ FEMENINO _____
2. ¿QUÉ EDAD TIENES?: _____ (AÑOS CUMPLIDOS)
3. ¿REALIZAS ALGUNA ACTIVIDAD EXTRAACADÉMICA? (deporte, música, arte, baile, etc.) _____
4. EN PROMEDIO, ¿CON QUÉ FRECUENCIA JUEGAS EN UNA SEMANA?
 - 1 día por semana _____
 - 2 a 3 días por semana _____
 - 4 a 5 días por semana _____
 - Casi a diario _____
5. ¿CUANTÁS HORAS AL DÍA JUEGAS APROXIMADAMENTE?

Menos de una hora al día _____

 - De 1 a 2 horas al día _____
 - De 2 a 4 horas al día _____
 - De 4 a 6 horas al día _____
 - De 6 a 8 horas al día _____
 - De 8 horas a más _____
6. ¿EN DÓNDE JUEGAS MÁS A MENUDO?:

EN CASA _____ EN CABINAS DE INTERNET _____

A LA SALIDA DE MI CENTRO DE ESTUDIOS (ACADEMIA) _____

A LA SALIDA DE MI CENTRO DE TRABAJO _____

7. ¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES JUEGOS **ES O SON TUS PREFERIDOS** AL MOMENTO DE JUGAR?

DOTA _____ COUNTER STRIKE/ HALF LIFE _____
STARCRAFT/ WARCRAFT _____ WORLD OF WARCRAFT _____

7. ¿PERTENECES A UNA ORGANIZACIÓN (CLAN) DENTRO DE LOS JUEGOS? SI _____ NO _____

8. ¿CON QUIÉNES JUEGAS HABITUALMENTE?

- CON MIS AMIGOS, EN EQUIPOS _____
- CON PERSONAS NUEVAS CADA VEZ _____
- CON GENTE DE OTRO LUGAR (VÍA ONLINE) _____

9. ¿CUÁL ES LA PRINCIPAL RAZÓN O MOTIVO POR EL QUE JUEGAS?

- SOLO POR ENTRETENIMIENTO Y DIVERSIÓN _____
- “ME HACE SENTIR PODEROSO, ME ELEVA LA AUTOESTIMA” _____
- PORQUE MIS AMIGOS TAMBIÉN JUEGAN Y ESO HACE SENTIRME ACOMPAÑADO _____
- PARA SENTIRME CONTENTO Y TRANQUILO, ALIVIAR EL ESTRÉS _____
- LO TOMO COMO UN RETO, ME GUSTA LA COMPETITIVIDAD _____
- OTRA RAZÓN _____

10. ¿SUFRE UD. DE ALGUNA ENFERMEDAD? SI___ NO_____

11. ¿UD. HA SIDO DIAGNOSTICADO DE ESQUIZOFRENIA? SI___ NO_____

12. ¿HA SUFRIDO UD. ALGÚN EPISODIO MANIACO? SI___ , NO _____

13. ¿TIENE UD. EL DIAGNOSTICO DE ALGUNA OTRA ENFERMEDAD MENTAL? SI___ NO _____

SI FUERA SI ¿CUAL?_____

10. ¿HA CONSUMIDO ALCOHOL Y/O DROGAS (COCAÍNA, MARIHUANA) EN LOS DOS ÚLTIMOS DÍAS? SI___ NO _____

11. ¿RECIBE UD. ALGÚN TRATAMIENTO FARMACOLÓGICO?

SI___ NO_____ SI FUERA SI ¿POR QUÉ? _____

ANEXO 2

ESCALA DE ADICCION A VIDEOJUEGOS LEMMENS

	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIMPRES	SIEMPRE
¿Has pensado que podrías jugar durante todo el día?					
¿Pasas cada vez más horas en los juegos?					
¿Jugaste para poder olvidarte de la vida real?					
¿Han intentado otras personas que juegues menos, pero no lo han logrado?					
¿Te has sentido mal cuando no podías jugar?					
¿Has tenido conflictos con otros (familia, amigos, etc) por causa del tiempo que pasas jugando?					
¿Has descuidado otras actividades importantes (el estudio, trabajo, los deportes, etc) por jugar videojuegos					

ANEXO 3

ESCALA DE APGAR FAMILIAR

	NUNCA	CASI NUNCA	ALGUNAS VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
Estoy satisfecho con la ayuda que recibo de mi familia cuando algo me preocupa					
Estoy satisfecho con la forma en que mi familia discute asuntos de interés común y comparte la solución del problema conmigo					
Mi familia acepta mis deseos para promover nuevas actividades o hacer cambios en mi estilo de vida					
Estoy satisfecho con la forma en que mi familia expresa afecto y responde a mis sentimientos de amor y tristeza					
Estoy satisfecho con la cantidad de tiempo que mi familia y yo compartimos					

ANEXO 4

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Acepto participar voluntariamente en esta investigación. He sido informado de que la meta de este estudio es encontrar si existe RELACION ENTRE FUNCIONAMIENTO FAMILIAR Y ADICCIÓN A LOS JUEGOS EN LÍNEA ESTUDIANTES DE LA ACADEMIA PRE UNIVERSITARIA ALEXANDER FLEMING

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los establecidos en este estudio, sin mi consentimiento. Así también puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y puedo contactar al Bach. Jonathan M. Berrio Quintanilla, encargado del trabajo de investigación al e-mail jonathanberrio.q@gmail.com

Entiendo que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, podría contactar al investigador en el e-mail antes proporcionado

FIRMA DEL PARTICIPANTE

FECHA: