

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, RELACIONES INDUSTRIALES Y
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA



**CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y SU RELACIÓN CON LA ADICCIÓN A
VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE TERCERO DE SECUNDARIA DEL
DISTRITO DE JOSÉ LUIS BUSTAMANTE Y RIVERO**

Tesis presentada por los bachilleres:

BARRIOS CONCHA KAREN

PEREZ CONZA DAVID TONY

Para optar el título profesional de Psicólogos.

AREQUIPA – PERÚ

2018

PRESENTACIÓN

Señor Rector de la Universidad Nacional de San Agustín

Señor Decano de la Facultad de Psicología, Relaciones Industriales y Ciencias de la Comunicación

Señor Director de la Escuela Profesional de Psicología

Señor Presidente del Jurado Dictaminador

Señores Catedráticos Miembros del Jurado Dictaminador

Tenemos el honor de dirigirnos a ustedes con el propósito de presentar a vuestra consideración el trabajo de investigación que lleva como título **“Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero”**, con el cual pretendemos obtener el título profesional de psicólogos.

Cumpliendo con los requisitos del reglamento vigente, esperamos que vuestra apreciación evalúe el esfuerzo realizado y que la presente investigación sirva de aporte al conocimiento psicológico y sea un incentivo para que se realicen futuras investigaciones.

Arequipa, Octubre del 2018

Bachilleres:

Barrios Concha Karen

Perez Conza David Tony

DEDICATORIA

A mis padres por su gran apoyo durante todos estos años, por cada palabra de aliento día a día motivándome a crecer en todos los aspectos de mi vida. A mi esposo por su comprensión y confianza. A mi hijo que es mi mayor motivo para seguir adelante.

K.B.C

A mis familiares. A mi madre, quien tras las adversidades siempre supo cómo guiarme para convertirme en una persona de bien. A mi hermana Vilma, por brindarme su confianza y apoyo siempre que más lo necesite. A quien fue mi hermano mayor y fue como un padre, Raúl, quien, mediante su cariño, educación y su constante apoyo durante toda su vida, entre risas y tristezas, permitió cumplir uno de mis anhelos y los suyos también y estando ahora en el cielo sigue siendo mi guía y protector en cada paso que doy.

D.T.P.C

AGRADECIMIENTOS

A los directores, docentes y estudiantes de las diferentes Instituciones Educativas por brindarnos su apoyo y tiempo para la realización de esta investigación.

A los catedráticos de nuestra Escuela Profesional de Psicología por sus enseñanzas y recomendaciones.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar si existe relación entre el clima social familiar y adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero, Arequipa 2018. La muestra estuvo comprendida por 164 estudiantes varones, siendo 62 estudiantes los que presentaron indicadores de adicción a videojuegos. Para ello se ha utilizado los siguientes instrumentos: “Escala del Clima Social en la Familia (FES)” de R.H. Mooes y E.J. Trickett, y el “Cuestionario de adicción a videojuegos” creado por el Dr. Alejandro Vela Quico, siendo adaptado el año 2016 por las bachilleres Arana Medina Kelly y Butrón Rivas Jessica Verónica.

En los resultados obtenidos no encontramos una correlación estadísticamente significativa entre las dimensiones del clima social familiar de relación ($r = .050$; $p = .702$), desarrollo ($r = -.221$; $p = .085$) y estabilidad ($r = -.234$; $p = .068$) con la adicción a los videojuegos. También se encontró que un 37,8% de los estudiantes presentan indicadores de adicción a los videojuegos, en cuanto a la frecuencia de uso un 39% de ellos hacen uso de los videojuegos de una a dos horas diarias, el 52% conoce y ha jugado de doce a más videojuegos, el 47% juega en cabinas de internet y al 58 % le genera siempre mayor satisfacción dominar el videojuego.

PALABRAS CLAVES: Clima Social Familiar, Adicción a los Videojuegos.

ABSTRACT

The objective of this research work is to determine if there is a relationship between the family social climate and addiction to video games in adolescents from the third year of high school in the district of José Luis Bustamante and Rivero, Arequipa 2018. The sample was comprised of 164 male students, with 62 students presenting indicators of addiction to video games. For this, the following instruments have been used: "Scale of the Social Climate in the Family (FES)" of R.H. Mooes and E.J. Trickett, and the "Video Game Addiction Questionnaire" created by Dr. Alejandro Vela Quico, and medical student collaborators of the last semester of the National University of San Agustín, being adapted in 2016 by the graduates Arana Medina Kelly and Butrón Rivas Jessica Verónica.

In the results obtained, we did not find a statistically significant correlation between the dimensions of the family social climate of relationship ($r = .050$; $p = .702$), development ($r = -.221$; $p = .085$) and stability ($r = -.234$; $p = .068$) with addiction to video games. It was also found that 37,8% of the students have indicators of addiction to video games, in terms of frequency of use a 39% of them use video games to one at two hours every day, the 47% play in internet booths and at 58 % always generates greater satisfaction when dominating the game.

KEYWORDS: Family Social Climate, Addiction to videogames.

LISTA DE TABLAS

Tabla N°1: Nivel de la dimensión relación del clima social familiar	42
Tabla N°2: Nivel de la dimensión desarrollo del clima social familiar	44
Tabla N°3: Nivel de la dimensión de estabilidad del clima social familiar	46
Tabla N°4: Adicción a los videojuegos	48
Tabla N°5: Nivel de la dimensión relación del clima social familiar en estudiantes con adicción	50
Tabla N°6: Nivel de la dimensión desarrollo del clima social familiar en estudiantes con adicción	52
Tabla N°7: Nivel de la dimensión de estabilidad del clima social familiar en estudiantes con adicción	54
Tabla N°8: Tabla de contingencia según la frecuencia de uso de videojuegos	56
Tabla N°9: Tabla de correlaciones no paramétricas	58

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
LISTA DE TABLAS	vii
ÍNDICE	viii
INTRODUCCIÓN	x

CAPITULO I

PROBLEMA DE ESTUDIO

1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
2.- OBJETIVOS	2
3.- HIPÓTESIS	3
4.-LIMITACIONES DE ESTUDIO	3
5.- DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	4
6.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES	4

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1.-EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR.....	7
1.1. LA FAMILIA	7
1.2. TIPOS DE FAMILIA	8
1.3. FUNCIONES DE LA FAMILIA.....	10
1.4. EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR.....	11
1.5. DIMENSIONES Y ÁREAS DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR.....	12
1.6. CARACTERÍSTICAS DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR	14
1.7. FAMILIAS EXPUESTAS A RIESGOS	15
2.-ADICCIÓN.....	19
2.1. CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS.....	20

2.2. VIDEOJUEGOS: UN FENÓMENO SOCIAL	21
2.3. TIPOS DE VIDEOJUEGOS.....	22
2.4. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CARACTERISTICAS.....	24
2.5. USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ADOLESCENCIA.....	25
2.6. TIPOS DE ADICCIONES.....	27
2.7. CAUSAS DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	28
2.8. EVALUACIÓN: SÍNTOMAS Y CONSECUENCIAS.....	29
2.9. FACTORES DE RIESGO VINCULADOS AL CONTEXTO FAMILIAR Y LOS VIDEOJUEGOS	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

1.-TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	35
2.-SUJETOS.....	36
3.-INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS.....	37
A. ESCALA DE CLIMA SOCIAL FAMILIAR	37
B. CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS	38
4.- PROCEDIMIENTOS	40

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

RESULTADOS.....	41
-----------------	----

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN	59
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	64
BIBLIOGRAFÍA	65
ANEXOS	73
INSTRUMENTOS UTILIZADOS	74
CASO 1	78
CASO 2	115

INTRODUCCIÓN

Diferentes estudios han demostrado el papel tan importante que el clima familiar y las prácticas educativos familiares juegan en el ajuste de los adolescentes. Cuando el clima no es adecuado debido a la existencia de conflictos, falta de cohesión o apoyo entre sus miembros se favorece que sobre los hijos tenga más fuerza la incidencia de factores ambientales estresantes produciendo problemas tanto internos como externos (Conger, Elder, Lorenz, Simons y Whitbeck, 1992; Ostranger, Weinfurt y Nay, 1998). En este sentido, podemos afirmar que el clima que se vive dentro de una familia influye en el desarrollo y la adaptación personal y social de los adolescentes, este clima hace referencia a las características de la familia respecto del nivel de cohesión entre sus miembros, los modelos de comunicación y expresividad puestos en práctica, el nivel de conflicto, la planificación, organización de las actividades familiares y la distribución de los tiempos de trabajo y ocio.

La adicción a los videojuegos y su deliberado uso ocasionan desordenes en la vida diaria. Lavilla F. afirma: “el empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes, al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica y a continuación la frecuencia aumenta, hasta hacerse prácticamente diaria”. Lavilla considera que lo anterior tiene una causa en la ausencia y el poco tiempo que los padres pasan con los hijos. En su estudio realizado, se estima que menos de un 8% de los padres juegan con sus hijos por más de dos horas.

En los estudios realizados por Vallejos y Capa en el 2010, con muestras de 4954 adolescentes que cursaban del 1° al 5° año de Secundaria de 5 colegios estatales de Lima Metropolitana, arrojaron que el 85% reporta utilizar los videojuegos, con un mayor porcentaje de hombres en comparación de género, llegando a la conclusión de que el punto fundamental es la supervisión parental, “ya que aquellos menores cuyos padres no controlaban la cantidad de horas al día que

sus hijos dedicaban al juego tienen más riesgo de desarrollar adicción, los espacios y lugares donde los niños y jóvenes hoy conviven con sus amigos y allegados, es primordial para mejorar los canales de comunicación entre padres de familia y sus hijos”.

Por otro lado, Griffiths (2005) en su artículo de investigación acerca de la adicción a los videojuegos, menciona que muchos de los videojuegos están enfocados en personajes masculinos y que también son diseñados por hombres, con el fin de que otros hombres los usen. Aunque mayoría de los videojuegos se centra en los niños y adolescentes ello no excluye a los adultos de dicha problemática ya que Griffiths también realizó investigaciones en las que se demuestra que los adultos también hacen uso de los videojuegos de manera excesiva.

Y cabe señalar también que en los últimos años se ha observado un desarrollo incrementado de nuevas tecnologías que va generando cambios en nuestro entorno personal, familiar y social, tal es el caso que el uso excesivo de los videojuegos forman parte hoy del listado de nuevos desórdenes mentales de la Organización Mundial de la Salud, en una categoría que está al mismo nivel que la acción de apostar en exceso. La OMS incluyó al "trastorno de los juegos" (en inglés, Gaming Disorder) dentro la versión más reciente de su Clasificación Internacional de Enfermedades, (CIE-11).

Aunque algunos psicólogos no coinciden con su inclusión, otorgar dicha clasificación a la adicción a los videojuegos implica responsabilidades institucionales para la prevención.

El 'trastorno de los juegos' está ubicado dentro del grupo de trastornos debido a los comportamientos adictivos. Con ello, no significa que quienes poseen una consola y juegan en ella pasan a tener problemas mentales, sino que el abuso de los videojuegos podrá ser reconocido y tratado por la comunidad médica como una enfermedad.

Según el CIE 11, los 'Trastornos mentales, conductuales o del neurodesarrollo', categoría principal de la clasificación, "se caracterizan por la repetida incapacidad para resistir un

impulso o urgencia de realizar un acto que sea gratificante para la persona". Ese tipo de comportamientos, o sustancias, pueden llevar a un deterioro significativo en aspectos personales y familiares, y tener impacto en dimensiones sociales, educativas u ocupacionales de las personas.

La presente investigación aborda un tema social y educativo, ya que ambos son agentes importantes en el desarrollo del adolescente y por tanto trabajan de forma paralela. Por ello se considera que la investigación tiene como principales beneficiarios no sólo a psicólogos, sino a los agentes que forman parte importante de la educación como son los docentes, padres de familia y sobre todo al adolescente.

Los psicólogos serán los principales beneficiarios ya que, a través de esta investigación, corroborarían sus presunciones derivadas de las observaciones diarias que el proceso social del adolescente guarda en relación directa con el desenvolvimiento familiar. Esto ayudaría a elaborar herramientas adecuadas de orientación para los alumnos y padres de familia.

Así mismo, este estudio será de mucha utilidad para los docentes, ya que les proporcionarían conocimientos sobre los niveles de desarrollo social del niño que permitirían un mejor entendimiento de determinadas características en edad escolar.

Por lo nombrado, esta investigación está estructurada en cinco capítulos, en el que se desarrollarán puntualmente los temas de interés, que se detallan a continuación:

En el Capítulo I se describe el planteamiento del problema de investigación, el objetivo general y los específicos, seguido de las hipótesis, limitaciones de la investigación, definición de términos y la operacionalización de las variables e indicadores.

En el Capítulo II se esquematiza el marco teórico, en donde se argumentan las bases teóricas que darán sustento al tema de investigación, partiendo de los conceptos principales del clima

social familiar y la adicción a los videojuegos.

En el Capítulo III se presenta la metodología de la investigación, determinando el tipo y diseño de la investigación, delimitación de la población y muestra; criterios de exclusión e inclusión de la población, descripción de los instrumentos y técnicas utilizados, seguidamente de los procedimientos de la recolección de datos necesarios para este estudio.

En el Capítulo IV se presentan los resultados estadísticos e interpretación de los datos obtenidos y discusión de la investigación.

Para concluir en el Capítulo V se presentan las conclusiones, discusión, recomendaciones y las referencias bibliográficas correspondientes al estudio realizado.

CAPITULO I

PROBLEMA DE ESTUDIO

1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Perú hay un incremento del número de niños y adolescentes que hacen uso compulsivo de los videojuegos que generalmente proceden de hogares poco funcionales, donde se presenta ausentismo de padres, por lo tanto, hay falta de supervisión de los hijos y dificultades en la comunicación entre ellos (Bromley, 2014). En tal sentido, el clima social familiar juega un rol de suma importancia en el adolescente.

Echeburúa, De Corral, Paz (2010) plantean que las personas de diferentes grupos etarios (niños, adolescentes, adultos) y de diferentes estratos sociales gastan una importante cantidad de tiempo frente a las pantallas de los dispositivos electrónicos. Si no se usa con criterio o con el debido control y límites de tiempo, puede generar un uso excesivo problemas en diferentes

ámbitos de la vida de cada uno: el desempeño personal, interacción familiar y social.

En la actualidad se muestran cifras elevadas en cuanto a la situación conflictiva entre los miembros de la familia, así como el aumento de la frecuencia de las adicciones a la tecnología y videojuegos en la mayoría de casos esto es generado por la falta de comunicación y la escasa expresividad entre ellos, la familia puede volverse nociva cuando no cumple con su rol, cuando las diferentes relaciones entre los individuos que la componen son inadecuadas, cuando no se brinda afecto o éste se brinda mal; la falta de cultura y/o la pobreza no permiten que el adolescente se adapte, surgiendo problemas psicológicos como: el alcoholismo, la inadaptación social y diferentes adicciones. Por lo tanto, la detección temprana de estos problemas permitirá plantear estrategias de intervención oportuna, ya que la familia viene a ser el núcleo de toda sociedad y fuente primaria del desarrollo del adolescente. Así como se sustenta en la teoría de Moos (1984), quien considera al ambiente como un determinante decisivo para el bienestar del individuo.

Es por todo esto que se debe de desarrollar políticas de prevención y atención a este problema y por consecuente esto ha generado el interés de realizar esta investigación.

Por todo ello la presente investigación tiene como propósito determinar la relación entre el clima social familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Este será de gran importancia para la psicología social ya que mostraremos la implicancia directa que existe entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos.

2.- OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la relación entre el clima social familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes

de tercero de secundaria en Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero.

Objetivos Específicos

- a) Identificar el nivel de clima social familiar en adolescentes de tercero de secundaria en las Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero
- b) Identificar a los adolescentes con adicción y sin adicción a los videojuegos.
- c) Establecer la relación entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en las Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero

3.- HIPÓTESIS

H₁: Existe relación significativa entre el clima social familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero.

H₀: No existe relación significativa entre el clima social familiar y la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria en Instituciones Educativas Públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero.

4.-LIMITACIONES DE ESTUDIO

Las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de dicha investigación fue la falta de predisposición de los docentes o tutores de algunas Instituciones Educativas para el desarrollo de los cuestionarios por los estudiantes.

Así también la escasa información e investigaciones acerca de la relación entre el clima social familiar y adicción a videojuegos en nuestro medio.

En cuanto al instrumento, consideramos importante mencionar que en nuestro país no existe

gran variedad de instrumentos que evalúen adicción a videojuegos. Por lo que se tuvo que considerar el cuestionario realizado en la tesis de “Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín – Área Ingenierías” del año 2016, en el cual adaptaron y precisaron el cuestionario del Dr. Alejandro Vela Quico.

5.- DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

- a. Clima Social Familiar:** Es la suma de las aportaciones personales de cada miembro de la familiar, traducida en algo que proporciona emoción. A su vez el clima se mejora en la medida en que se establecen relaciones entre dos personas, se define tres dimensiones fundamentales y cada una está constituida por elementos que las componen: relación, desarrollo y estabilidad (Gonzales y Pereda, 2006, p.24)
- b. Adicción a los videojuegos:** La OMS ha definido a la adicción a los videojuegos como una enfermedad mental denominada “Trastorno de Juego” y se caracteriza por "un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente”. En el borrador de la próxima actualización de la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11) de la OMS, que saldrá en este 2018, el desorden de juego ahora se incluye como una aflicción (Martinez,2017).

6.- OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

Identificación de Variables

- Variable principal: Clima social familiar
- Variable secundaria: Adicción a videojuegos

Variable	Dimensiones	Subescalas	Índices
Clima Social Familiar	a) Relaciones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cohesión ▪ Expresividad ▪ Conflicto 	Muy buena Buena Tendencia a buena Media Tendencia a mala Mala Muy mala
	b) Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autonomía ▪ Actuación ▪ Intelectual- Cultural ▪ Moralidad- Religiosidad 	Muy buena Buena Tendencia a buena Media Tendencia a mala Mala Muy mala
	c) Estabilidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organización ▪ Control 	Muy buena Buena Tendencia a buena Media

			Tendencia a mala Mala Muy mala
Adicción a los videojuegos	a) Compulsión b) Síntomas de Abstinencia c) Antigüedad d) Problemas e) Prioridad f) Nivel de Juego g) Frecuencia		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adicto ▪ No Adicto

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR

1.1 LA FAMILIA

Etimología

Según R. H Moos (1984), la etimología de la palabra familia deriva de la palabra famas (hambre) ya que es el seno de la sociedad que satisface la primera necesidad de la vida.

Definición de Familia

Minuchin (2009) considera que la familia es el contexto natural para crecer y recibir auxilio. Así mismo la familia es un grupo natural que en el curso del tiempo ha elaborado pautas de interacción. Estas constituyen la estructura familiar, que a su vez rige el funcionamiento de los

miembros de la familia, define su gama de conductas y facilita su interacción recíproca. Según Huerta, G. (2005), la familia es un grupo social primario de individuos unidos por lazos consanguíneos, de afinidad o de matrimonio, que interactúan y conviven permanentemente manteniendo en forma común y unitaria relaciones personales directas. Poseen formas de organización y acciones tanto económicas como afectivas con el compromiso de satisfacer necesidades mutuas y de crianza, y comparten factores biológicos, psicológicos, sociales y culturales que puedan afectar su salud individual y colectiva.

Benites (1997) define a la familia como la estructura básica de la sociedad, cuyas funciones no han podido ser sustituidas por otras organizaciones creadas expresamente para asumir sus funciones. Considera que la función más importante, es aquella de servir como agente socializador que permite proveer condiciones y experiencias vitales que facilitan el óptimo desarrollo bio-psico-social de los hijos.

1.2 TIPOS DE FAMILIA

Para determinar la tipología de la familia se debe considerar los factores que intervienen dentro de ella. Según Egiavil, J. (2006) considera la tipología de la familia según su estructura y según su dinámica.

a) Según su estructura

-Familia Nuclear: Formado por padre, madre e hijos; también se conoce como «círculo familiar» y la sociedad considera como la ideal.

-Familia Extensa: Que comparten un espacio físico y un matrimonio común, es el modelo que es formado por una familia nuclear, más otro pariente, incluye a los abuelos, tíos, primos y otros parientes, sean consanguíneos o afines; donde conviven tres o más generaciones.

-Familia Troncal o Múltiple: Formado por varias generaciones conviven bajo el mismo techo (padres, hijos, abuelos).

-Familia Monoparental: En la que el hijo o hijos viven sólo con uno de los padres

-Familia monoparental extendida: Hay un progenitor, hijos o hijas y personas de la familia. Familia mono parental compleja: Hay un progenitor y a su cargo hijos o hijas que comparten vida con personas ajenas a la familia.

-Familia Reconstituida: Formado por padre o madre con algún hijo, forman una nueva familia con otra pareja o cónyuge. Es el tercer tipo de familia más frecuente en Europa.

-Familia Agregada: Viven en un régimen de cohabitación que no están certificadas legalmente, se suele denominar pareja de hecho.

-Familia Polígama: Un miembro de la pareja posee, diferentes parejas al mismo tiempo que su pareja. Hogares Unipersonales: Formado por una sola persona, por diversos motivos.

-Familias emigrantes: Compuestas por miembros que proceden de otros contextos sociales, generalmente, del campo hacia la ciudad.

-Familias apartadas: Aquellas en las que existe aislamiento y distancia emocional entre sus miembros.

-Familias enredadas: Son familias de padres predominantemente autoritarios.

b) Familias según su dinámica

-Familia Autoritaria: Se caracteriza, debido a que el padre es la máxima autoridad, que vela por el sustento económico de la familia e impone sus costumbres tradicionales. Somete a la madre e hijos mediante amenazas de castigo físico.

-Familia Democrática: Se caracteriza por la presencia de la toma de decisiones compartidas entre padre y madre, por ende, toda la actividad es planificada y bien organizada debida a que se respeta las decisiones de los integrantes del sistema familiar.

-Familia Complaciente: Ambos son autoritarios y democráticos, por ende, actúan de acuerdo con sus propios intereses y de acuerdo a su estado de ánimo. Por lo tanto, es posible evidenciar la falta de comunicación de los miembros que la componen.

1.3 FUNCIONES DE LA FAMILIA.

La familia es el primer lugar donde los niños aprenden a satisfacer sus primeras necesidades, lo cual en el futuro le servirá de soporte para integrarse a la sociedad que le rodea, una de las funciones más importantes de la familia es entonces, satisfacer las necesidades de sus miembros. Macavilca, J. (2014) afirma que además de esta función, la familia cumple otras funciones, entre las que podemos destacar:

-La función biológica: Se cumple cuando una familia da alimento, calor y subsistencia.

-La función económica: Se cumple cuando una familia entrega la posibilidad de tener vestuario, educación y salud.

-La función educativa: Se cumple con la transmisión de hábitos y conductas que permiten que la persona se eduque en las normas básicas de convivencia y así pueda, posteriormente, ingresar a la sociedad.

-La función psicológica: Es la ayuda a las personas a desarrollar sus afectos, su propia imagen y su manera de ser.

-La función afectiva: Hace que las personas se sientan queridas apreciadas, apoyadas, protegidas y seguras.

-La función social: Prepara a las personas para relacionarse, convivir enfrentar

situaciones distintas, ayudarse unos con otros, competir negociar y aprender a relacionarse con el poder.

1.4 EL CLIMA SOCIAL FAMILIAR

Zavala (2001), define el clima social familiar como el estado de bienestar resultante de las relaciones que se dan entre los miembros de esta. Dicho estado refleja el grado de comunicación, cohesión, interacción, siendo esta conflictiva o no, es además vista como el nivel de organización con que cuenta la familia y el control que ejercen unos sobre otros.

Guerra (1993) y Kemper (2000) (p.p.59) definen al clima social familiar; haciendo referencia a las características psicosociales e institucionales de un determinado grupo asentado sobre un ambiente, lo que establece un paralelismo entre la personalidad del individuo y el ambiente. Definen al clima social familiar por las relaciones interpersonales que se establecen entre los integrantes de la familia, lo que involucra aspectos de desarrollo, de comunicación, interacción y crecimiento personal, lo cual puede ser fomentado por la vida en común. También consideran la estructura y organización de la familia, así como el grado de control que regularmente ejercen unos miembros sobre los otros. El clima social que es un concepto y cuya operacionalización resulta difícil de universalizar, pretende describir las características psicosociales e institucionales de un determinado grupo asentado sobre un ambiente. En el clima social familiar, son tres las dimensiones o atributos afectivos. En el clima familiar se dan interrelaciones entre los miembros de la familia donde intervienen aspectos de comunicación, interacción, etc. El desarrollo personal puede ser fomentado por la vida en común, así como la organización y el grado de control que se ejercen unos miembros sobre otros.

El clima familiar favorable está definido por conductas de apoyo, afectividad, y razonamiento. Ellos fomentan la autonomía personal frente al clima familiar; la solidaridad, el acercamiento, los vínculos de afecto y el cariño son atributos claves de las relaciones familiares que las

distinguen de otros marcos más superficiales. El adverso está definidas por conductas aversivas y autoritarias, y fomentador de trastornos de personalidad. Por otro lado, la evitación, el abandono y la separación son la antítesis de la cohesión familiar y supone una gran amenaza para el mantenimiento de las relaciones familiares.

Lo más importante del clima social familiar es que influye en el estado de ánimo colectivo y, en buena medida, en el estado de ánimo individual. Un clima familiar favorable y afectivo proporcionará a sus miembros lazos de seguridad y afecto indispensables para un buen funcionamiento y desarrollo psicológico a estas edades (adolescencia). Igualmente se establece una relación positiva entre el nivel de autoestima del adolescente y el nivel de armonía familiar, y una relación negativa entre esta y el nivel de ansiedad adolescente.

1.5 DIMENSIONES Y ÁREAS DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR.

Kemper (2000) sostiene que el clima social que es un concepto y cuya operacionalización resulta difícil de universalizar, pretende describir las características psicológicas e institucionales de un determinado grupo humano situado sobre un ambiente. Citando a Moos, R. (1974), manifiesta que para estudiar o evaluar el clima social familiar, son tres las dimensiones o atributos afectivos que hay que tener en cuenta.

Según R. H Moos, B.S. Moos y E.J Trickett, son tres las dimensiones o atributos afectivos que hay que tener en cuenta para evaluarlo: una dimensión de Relaciones, una dimensión de Desarrollo y una dimensión de Estabilidad, las cuales se dividen a su vez en áreas:

a. Dimensión Relación Familiar

Es el agrado de comunicación y libre expresión dentro de la familia; así como también el grado de interacción conflictiva que la caracteriza.

Esta dimensión comprende tres áreas:

- **Cohesión:** Mide el grado en que los miembros del grupo familiar están compenetrados y se apoyan entre sí. Además el Ministerio de Educación (1998) citado por de la Torre y Calderón (2006), lo considera como el sentimiento de pertenencia y referencia; en donde la familia es un grupo social en el cual sus miembros se identifican con ella y desarrollan un sentido de pertenencia a “nosotros” y hallan un marco referencial (valores, normas, costumbres, tradiciones, etc.) para actuar en la vida social. Así, cada uno de los miembros de la familia se halla dentro de una red de relaciones afectivas con sus parientes o familiares con quienes se debe asistencia recíproca y en quienes se apoyan en toda la vida.

- **Expresividad:** Explora el grado en el que les permite y anima a los miembros de la familia a actuar libremente y a expresar directamente sus sentimientos. El Ministerio de Educación (1998) citado por de la Torre y Calderón (2006), lo refiere como el dar amor, trato cálido, estímulo a cada uno de los miembros de la familia, independientemente de sus condiciones de varón o mujer, o bien de ser niño, joven, adulto o anciano.

- **Conflicto** Es el grado en el que expresan libre y abiertamente la cólera, agresividad y conflicto entre los miembros de la familia.

b. Dimensión Desarrollo Familiar

Esta escala evalúa la importancia que tiene dentro de la familia ciertos procesos de desarrollo personal, que pueden ser fomentados o no, por la vida en común. Esta dimensión comprende las áreas:

Autonomía: Es el grado en que los miembros de la familia están seguros de sí mismos, son independientes y toman sus propias decisiones.

Actuación: Es el grado en que las actividades (tal como en el colegio o en el trabajo),

se enmarcan en una estructura orientada a la acción.

Intelectual-Cultural: Es el grado de interés en las actividades de tipo político-intelectuales, sociales y culturales.

c. Dimensión Estabilidad Familiar

Es la estructura y organización de la familia, también es el grado de control que normalmente ejercen unos miembros de la familia sobre otros. Esta dimensión comprende las siguientes áreas:

Organización: Es la importancia que se le da en el hogar a una clara organización y estructura al planificar las actividades y responsabilidades de la familia. Es así que el Ministerio de Educación (1998) citado por de la Torre y Calderón (2006), dice “...todas las sociedades por más tradicionales o modernas que sean, crean sistemas de parentesco, que son formas de organización familiar que definen nuestras relaciones, derechos, obligaciones y sentimientos entre los miembros del grupo familiar...”

Control: El control es la dirección en la que la vida familiar se atiende a reglas y procedimientos establecidos.

1.6 CARACTERÍSTICAS DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR

Gilly (1989), describe que para la existencia de un buen clima social familiar los padres deben estar siempre en comunicación con los demás miembros de la familia, deben mostrar tranquilidad y estabilidad en su comportamiento hacia al niño, y los hijos deben respetar y obedecer a los padres; la madre debe tener una autoridad bien establecida y no mostrarse ansiosa; no proteger a los hijos de manera excesiva y mal adaptada, no permitir que las crisis agudas no recaigan en la familia.

Si bien es cierto la comunicación es fundamental para establecer un clima familiar adecuado,

pues sin ella hablaríamos de una relación parcializada entre padres e hijos. También es importante en la familia el establecimiento de los roles debido que los padres cumplen una función protectora y los hijos tienen como responsabilidad obedecer las normas y reglas del hogar, sin embargo no debemos extralimitarnos en reglas sino se convertiría en una familia autoritaria y rígida si les brindamos amor podrán desenvolverse de manera integral e independiente, reafirmarán la seguridad de sí mismo, aprenderán a quererse y valorarse por lo que ellos son ya que al recibir amor aprenderán también a dar amor.

1.7 FAMILIAS EXPUESTAS A RIESGOS

Una pregunta importante cabe hacerse ante este concepto ¿Por qué algunas familias en circunstancias difíciles son capaces de salir adelante, mientras que otras en la misma situación simplemente se deshacen? ¿Qué es lo que hace que unas familias sean más fuertes que otras? Actualmente existen millares de familias acechadas por un sinnúmero de dificultades que ponen en peligro su capacidad de funcionamiento e incluso de supervivencia; se ven sometidas de hecho a una presión sostenida e intensa como la enfermedad, la guerra, el hambre, la violencia, problemas del medio ambiente y otros; presiones que causan graves estragos a la familia tanto de países desarrollados como de los no desarrollados. Es así que las Naciones Unidas (1994) ha propuesto el concepto de familias expuestas a riesgos, como aquellas familias incapaces de cumplir las funciones básicas de producción, reproducción y socialización. Estas familias no satisfacen las necesidades básicas de sus miembros en aspectos tales como la salud, la nutrición, la vivienda, la atención física y emocional y el desarrollo personal. Algunos factores de riesgo tienen su origen en la propia familia. Entre ellos figuran la violencia doméstica, la adicción a las drogas y al alcohol, el maltrato y el abandono de los niños y el abuso sexual, etc.

Como podemos observar, hay una relación directa, entre el comportamiento del adolescente y

su familia; sin embargo, la relación de los jóvenes actuales con la generación anterior y en particular con su familia es cada vez más frágil. La adaptación de los jóvenes a la sociedad ha dejado de ser una simple transmisión de actitudes y valores aceptados.

La vida de toda persona está determinada por normas y valores culturales y por la interacción social. En el centro de este proceso se encuentra la familia, la cual recibirá la carga afectiva que producirá el joven al tratar de adaptarse a los determinantes sociales. Por otro lado, se observa que las grandes transformaciones que tienen lugar tanto dentro como al entorno de la familia, combinadas con la madurez social de los jóvenes, su capacidad de generarse ingresos y la aparición de una cultura de la juventud, han disminuido la capacidad de la familia para influir en el proceso de adaptación social; es así, que las escuelas, los grupos de compañeros y la televisión compiten con la familia en la función de adaptar al joven a la sociedad. (Huerta, 1999)

Existe una serie de problemas sociales cuya incidencia es muy notoria en los adolescentes y que afecta la integridad del grupo familiar:

- En sexualidad: el SIDA y los embarazos adolescentes.
- En educación y trabajo: abandono escolar y desempleo.
- En familia: "chicos de la calle" y violencia en el hogar.
- En grupo de pares: pandillas, violencia y drogadicción.

Habitualmente; se piensa en estos como "conductas problemas" que afectan el proyecto vital de los jóvenes y que tiende a ser acumulativo. Este daño está constituido por dificultades graves que impiden que un individuo desarrolle sus potencialidades como persona en distintos ámbitos de la vida en sociedad (trabajo, familia, ciudadanía). Estas dificultades afectan tanto el presente como el futuro personal del joven, restringiendo sus capacidades y su horizonte de

oportunidades. El daño es primeramente un proceso de deterioro personal que tiene origen social y que se deriva de la permanencia del individuo en un entorno conflictivo o "carenciado". Al respecto cabe formular una salvedad muy importante; el riesgo juvenil existe en todas las clases sociales, sin embargo, la pobreza aumenta la vulnerabilidad, al existir menos recursos y menor protección frente a las situaciones de riesgo. Ante ésta circunstancia, el ambiente familiar puede actuar en dos dimensiones, según sea el caso, cuando hay valores o privilegios que transmitir, o bien, cuando lo que se transmite es la carencia y la vulnerabilidad.

-El Ambiente Familiar Nocivo: La familia puede volverse nociva cuando sin saberlo, involuntariamente, sin darse cuenta de que así puede convertirse en un medio patógeno, no cumple con su rol, cuando las relaciones entre los individuos que la componen son inadecuadas; cuando no se brinda afecto, o se le brinda mal, cuando la falta de cultura y de inteligencia, o la pobreza, no permiten que el niño y posterior adolescente se adapte; cuando los problemas psicológicos, el alcoholismo, la inadaptación social del padre, de la madre o de los hermanos son para el niño fuente de profundas perturbaciones (Dot, 1988, cómo se cita en Zavala, 2001).

Si la familia se ha formado disarmónicamente, con frecuencia se resquebraja y aparentemente se desintegra. Cada uno o algunos de sus miembros creen en tal situación, que ya no hay nexo e interés común familiar, y entonces la dinámica se vuelve tóxica y venenosa, volcando todo el resentimiento por los agravios recibidos, por el cariño no satisfecho o las atenciones no correspondidas. En el sentir de cada uno de los miembros gravita fuertemente el celo, por la dedicación de los demás a adaptarse a la nueva dinámica familiar o a otras relaciones.

En éste estado, las posibilidades de concentrarse en los estudios o de pensar en desarrollo o proyección de futuro para el joven o alguno de los miembros, son mínimas, ya que la energía vital se encuentra concentrada en un permanente estado de defensa, lo que imposibilita al individuo y lo sume en la apatía y la inacción. Algunas situaciones familiares son claramente

desfavorables y riesgosas para la socialización de los niños y adolescentes; la violencia doméstica, la falta de recursos materiales para asegurar el sustento cotidiano, la ausencia de lazos estables y solidarios con los otros, el aislamiento social, el autoritarismo patriarcal tradicional, la ausencia de la ley.

-La Dinámica Familiar. Generalmente se conoce que los niños se desarrollan bien cuando se crían en el seno de una familia sana o saludable. Una familia va a ser saludable en la medida en que funcione como un sistema abierto, con reglas y roles apropiados a cada situación, donde sus integrantes se comuniquen, tolerando las diferencias individuales, lo que favorece la cohesión y promueve el crecimiento de sus miembros. (Olson, 1983; en Huerta, 1999: 47).

Con respecto a esto tenemos que: entre los muchos factores ambientales que existen básicamente, citaremos a tres que emanan de la intrincada dinámica familiar. En primer término nos referimos a las relaciones interpersonales favorables entre los miembros de la familia, que impulsarán al niño a desarrollar sus tendencias psicológicas al exterior y a orientarse hacia las demás personas. En segundo lugar, los estados emocionales de la familia son fundamentales a la hora de comprender el desarrollo psíquico del niño y el equilibrio de su personalidad. Como es sabido, el rechazo o la separación de los padres conducen indefectiblemente a importantes trastornos de la personalidad del individuo, a traumatismos psíquicos que han de dejar en su personalidad una huella perenne e imperecedera; por el contrario, la satisfacción emocional contribuye al equilibrio de la personalidad del niño y al mismo tiempo fomenta su desarrollo psicofísico. En tercer término, los métodos de crianza de los hijos, la pedagogía de los padres, etc. Son instrumentos que inciden directamente en el psiquismo del hijo (Guerra, 1993)

La familia entonces tiene como eje la socialización de las nuevas generaciones. En este plano, es el agente transmisor de oportunidades y expectativas de vida. La transmisión de normas, valores e identidades comienza y toma forma en el ámbito de las relaciones familiares, con sus

tensiones, mensajes contradictorios y controles. La familia es también el ámbito del cuidado y el afecto. Las experiencias vividas en el ámbito familiar se combinan con las de otras instituciones y relaciones sociales - desde la escuela hasta la calle, desde los amigos hasta la autoridad policial - en el proceso de formación del sujeto, de manera complementaria o contradictoria. Además de las diferencias que derivan de la clase social y el nivel económico, las familias tienen capacidades diferenciadas de proveer una socialización que permita al sujeto una vida plena y con ello, una preparación para la democracia intrafamiliar y social. (ONU, 1994).

2. ADICCIÓN

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), citado por el Instituto sobre el Alcoholismo y Farmacodependencia (IAFA,2018), la adicción es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación.

Se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas, en los que se involucran factores biológicos, genéticos, psicológicos y sociales. Es una enfermedad progresiva y fatal, caracterizada por episodios continuos de descontrol, distorsiones del pensamiento y negación ante la enfermedad.

Por otro lado Mañe, Plana, Riego y Trallero (2010), se refieren a la adicción como una enfermedad primaria, porque no es un síntoma de otro proceso patológico, con factores genéticos, psicosociales y ambientales que influyen su desarrollo y manifestaciones. También la definen como una dependencia hacia una sustancia, actividad o relación que arrastra a la persona adicta lejos de todo lo demás que le rodea; viéndose representada por los deseos que consumen los pensamientos y comportamientos de las personas, y actúan en aquellas actividades diseñadas para conseguir el objeto o actividad deseada (comportamientos adictivos). Teniendo graves consecuencias en la vida real, deteriora, afecta negativamente,

destruye relaciones, salud (física y mental), y la capacidad de funcionar de manera afectiva, Mañe (2010).

Echeburúa y Corral (1994), refiere que la adicción es una discapacidad involuntaria, la cual representa la suma de fenómenos caracterizado por uso compulsivo en los individuos que los hace dependientes de una sustancia o situación.

Explican los autores, que la adicción es progresiva y puede ser fatal cuando persiste a lo largo del tiempo, donde se presentan cambios físicos, emocionales y sociales frecuentemente acumulativos y progresan mientras el uso continúa. La idea de la adicción supone un descontrol, implicando la inhabilidad para limitar el uso, la duración del episodio de uso, la intensidad del uso y las consecuencias conductuales del uso.

2.1 CONCEPTO DE VIDEOJUEGOS

La aparición de los videojuegos como forma de entretenimiento de adolescentes e inclusive de estudiantes de nivel superior, ha suscitado una gran polémica y preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tener sobre su desarrollo y la conducta de aquellos que los utilizan con regularidad. Uno de los efectos negativos que han sido asociados con más frecuencia al uso y abuso de videojuegos ha sido su potencial para desarrollar adicción.

A continuación, nombraremos algunos autores los cuales desarrollan un concepto de los llamados videojuegos:

Frasca (2001), menciona que videojuego “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red”.

Juul (2005), refiere que cuando nos referimos al término videojuego hablamos de “un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o

una consola de juegos”.

Zyda (2005), propone como concepto de videojuego a “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento.”

Aarseth (2007), resalta que los videojuegos “consisten en contenidos artísticos no efímeros (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades, la obra de arte se hace visible y textualizable para el observador estético”.

Como puede observarse existe una amplia lista de puntos clave que los distintos autores nos brindan, llevando a considerar el término “videojuego” como un juego usado por una computadora y plataformas electrónicas en la que participan uno o varios jugadores.

2.2 VIDEOJUEGOS: UN FENÓMENO SOCIAL

Según la revista Forbes, en su portada Forbes Life, publicada por Parcerisa (2017) menciona que “La industria de los videojuegos en una de las que más millones de dólares genera año con año. Algunos de los juegos se han convertido en verdaderos clásicos imperdibles, con lo que han llegado a vender más de 400 millones de copias. Conforme pasa el tiempo la industria no se desacelera, al contrario, al introducir nuevas consolas y tecnologías, como la realidad virtual, ésta crece”.

De tal manera que ésta, se ira convirtiendo en un negocio cada vez más rentable al pasar los años, ya que la tecnología va evolucionando a pasos agigantados.

Y ello se ha convertido en todo un fenómeno social, así lo refiere García (2009) “El mundo del videojuego se caracteriza por una diversificación en todos sus elementos: contenidos, dificultad, grado de realismo, habilidades necesarias, estrategias a utilizar, público objetivo, soportes, etc. que han acabado por definir al videojuego como un fenómeno de masas. Y como

toda actividad lúdica, la diversión es el factor que determina la utilización de este medio de ocio, pero más allá de esta obviedad, merece la pena prestar atención a otras perspectivas con la que los adultos miran a los videojuegos. Así por ejemplo podemos comprobar como el 81% de padres con hijos menores de 16 años utilizan este medio para jugar con sus hijos y consideran a los videojuegos como una forma más divertida de pasar el tiempo, comparándolos con el cine y la televisión, porque estimula más la imaginación o porque es una buena forma de mantener la agilidad mental y de hacer pensar”.

Hay quienes ponen atención en aspectos como la adicción y otros efectos psicológicos perjudiciales para los video jugadores y otros sus contribuciones para el desarrollo de determinadas habilidades.

Así mismo se analiza el uso de los videojuegos con fines educativos, mientras los otros consideraran a los videojuegos como máximo exponente de la cultura machista imperante en nuestra sociedad, o por el condicionamiento que producen las acciones de violencia simulada en gran parte de los videojuegos para promover la violencia real y como estos dominan nuestra sociedad , tomando aspectos de su uso qué influirían en los niños y adolescentes como la agresividad, el aislamiento y la adicción.

Finalmente habría que resaltar que su uso es inevitable pero al ser usado equilibradamente podrían tener consecuencias muy positivas en los aspectos socioemocionales de los menores.

2.3 TIPOS DE VIDEOJUEGOS

Un problema básico es el dar una tipificación precisa, debido a su enorme versatilidad, su constante desarrollo, su gran variedad temática y la mezcla exuberante de propuestas y géneros que supone. A pesar de haber encontrado dificultades para clasificar algunos videojuegos en una categoría exclusiva, para la presente investigación optamos por utilizar una clasificación general utilizada en muchos medios de comunicación con algunos aportes beneficiosos y de

desventaja.

- **Videojuegos de plataforma**

Son los que se pasa de un nivel a otro, en pantallas sucesivas al conseguir superar los obstáculos. Promueven la rapidez de pensamiento, ya que la acción es trepidante; pero, precisamente por ello, provoca una gran fatiga que impide la concentración en actividades posteriores.

- **Simuladores**

Conducción de vehículos a motor. Ayudan a coordinar la visión con el movimiento y a planificar estrategias para superar los obstáculos de las pistas. En contra está el hecho de que las partidas suelen ser largas, por lo que quitan tiempo para otras actividades.

- **Juegos de práctica y/o estrategia deportiva**

Recrean la organización de un deporte o su práctica en el campo, habiéndose convertido en los videojuegos más usados. Tiene la ventaja de que, incluso jugándose en solitario, promueven el espíritu de equipo y la mejora de estrategias de juego deportivo que luego podrán ponerse en práctica en la realidad.

- **Videojuegos de estrategia no deportiva**

Son los que organizan la planificación y ejecución de ciudades, combates, realización de profesiones, etc. Y potencian la constancia por parte del jugador y la flexibilidad de pensamiento para resolver situaciones. Su principal problema radica en que pueden llevar al aislamiento al crear una realidad paralela.

- **Juegos de disparo o lucha**

Combates a ritmo vertiginoso con artes marciales o armas de fuego que son quizá los que peor

fama le han dado a los videojuegos y aquí sí hay estudios: no es que vuelvan a los niños agresivos (aunque en todos los casos promueven la hostilidad) pero sí es verdad que potencian la violencia en niños con tendencia a ella.

- **Juegos de rol**

El jugador adopta la identidad de un personaje y vive sus aventuras normalmente en mundos hostiles e involucran a varios jugadores, lo que crea cohesión grupal.

2.4 ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CARACTERISTICAS

El desarrollo tecnológico da lugar a nuevas conductas y, por tanto, también a nuevos desórdenes de conductas sobre los que hay que estar atentos. Después de trastornos relacionados con el uso compulsivo del móvil o de internet, ahora llega el “gaming disorder”. Y es que la Organización Mundial de la Salud (OMS) ha puesto el foco sobre el uso enfermizo de los video juegos, así fue mencionado por el portal de noticias español CNN el pasado 18 de junio (2018), en donde se manifiesta que “la Organización Mundial de la Salud anunció el "trastorno de los juegos" como una nueva condición de salud mental que se incluirá en la 11ª edición de su Clasificación Internacional de Enfermedades.”

"No estoy creando un precedente", dijo el Dr. Vladimir Poznyak, miembro del Departamento de Salud Mental y Abuso de Sustancias de la OMS, que propuso el nuevo diagnóstico al organismo de toma de decisiones de la OMS, la Asamblea Mundial de la Salud. En cambio, dijo, la OMS ha seguido "las tendencias, los desarrollos, que han tenido lugar en las poblaciones y en el campo profesional". Sin embargo, no todos los psicólogos están de acuerdo en que el trastorno de juego es digno de incluirse en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CNN,2018).

Poznyak dijo también que hay tres características principales de diagnóstico o características

del desorden de juego.

- Primero; que el comportamiento del juego tiene prioridad sobre otras actividades en la medida en que otras actividades se llevan a la periferia.
- Segundo; la característica es "el control alterado de estos comportamientos", dijo Poznyak. "Incluso cuando ocurren las consecuencias negativas, este comportamiento continúa o se intensifica". Por lo tanto, un diagnóstico de desorden de juego significa que ha surgido un patrón de comportamiento "persistente o recurrente" de "gravedad suficiente".
- Tercero; es que la condición conduce a una angustia y un deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo u ocupacional, el impacto es real y puede incluir "patrones de sueño alterados, como problemas de dieta, como una deficiencia en la actividad física".

Si bien la historia de los videojuegos empieza hacia finales de los años 40 del siglo pasado, solo recientemente este sector se ha convertido en un fenómeno global. Hay muchos ejemplos, en el cine o la economía, que nos confirman la profunda presencia de esta actividad en nuestras vidas, tanto que está barajando la posibilidad de incluir los videojuegos en el contexto olímpico.

En general, las principales características son "muy similares" a las características de diagnóstico de los trastornos por uso de sustancias y el trastorno del juego, el trastorno del juego "es otra categoría de condiciones clínicas que no están asociadas con el uso de sustancias psicoactivas, pero que al mismo tiempo se consideran tan adictivas como las adicciones, "menciona Poznyak (CNN,2018).

2.5 USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA ADOLESCENCIA

La adolescencia es una etapa crucial que afecta no solo a quien la adolece sino que también a todo su entorno familiar, es por ello se le considera una etapa vulnerable

Cabe mencionar que los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción, respecto a los videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía.

Precisamente, mediante una nota de prensa en el 2014 las autoridades del Instituto Nacional de Salud Mental exhortaron a los padres “tener mayor vigilancia con sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción. A fin de cuidar la salud mental de sus hijos es importante prevenir la adicción a los videojuegos, los padres deben supervisar el uso de la computadora evitando el exceso en los juegos multimedia, mantener una comunicación adecuada, horizontal, constante y promover las actividades físicas y recreativas”. así lo recomendó la psiquiatra Victoria Ángeles Carlos, directora de la Dirección de Adicciones del Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado – Hideyo Noguchi”.

La especialista explicó además que los adictos al videojuego o ciberadictos pasan horas en sus computadoras, lo que lo lleva a estados de fatiga, incomodidad y falla en su devenir cotidiano manteniéndose en tensión constante que lo puede llevar a cuadros depresivos y/o de ansiedad, trastornos de conducta (mentir, coger dinero,) disminuir sus actividades académicas, faltar a clases llegando en ocasiones a perder los estudios.

Y en ocasiones cuando hay otra patología psiquiátrica asociada (cuadro psicótico, trastorno de personalidad antisocial etc.), puede confundir la realidad con la fantasía del juego, y presentar síntomas de agresividad que en situaciones extremas puede tener desenlaces fatales, no siendo esto una generalidad en los adictos a videojuegos.

Asimismo, señaló, que en mayor porcentaje son adolescentes y adultos jóvenes los que padecen la adicción a los videojuegos, pudiendo aparecer desde los 9 años, aunque la edad promedio es

a los 12 años.

2.6 TIPOS DE ADICCIONES

El Instituto de Salud Libertad S.A.C., es una institución privada orientada al tratamiento especializado de trastornos emocionales y conductuales a nivel psicológico y psiquiátrico en Perú, son sostienen en su portal web que existen dos tipos de adicciones; la química y la conductual.

- **Adicciones Químicas:** La Adicción consiste en la necesidad, ya sea física o psicológica, de continuar consumiendo una determinada sustancia.
- **Adicciones Conductuales:** Se da cuando una persona pierde el control sobre una actividad y la capacidad de decidir entre hacerlo o no hacerlo, se ha convertido en un adicto.

Los principales signos para identificar una conducta adictiva son:

- Necesidad irresistible e intenso deseo de realizar una determinada actividad.
- Incapacidad para autocontrolarse.
- Consecuencias negativas identificadas por uno mismo o advertidas por personas cercanas, a pesar de las cuales el adicto no detiene la actividad.
- Negación del problema. La persona adicta no advierte la gravedad de los efectos negativos, niega que exista un problema y se enfada, o se pone a la defensiva, si alguien le sugiere que “eso” está fuera de su control.

Otros signos son:

- Progresiva focalización de las relaciones, actividades e intereses en torno al origen de la adicción.

- Progresivo alejamiento y abandono de los intereses y relaciones ajenas a la conducta adictiva.
- Irritabilidad y malestar frente a los impedimentos para actuar según el patrón adictivo.
- Cambios de conducta.
- Agresividad y cambios de humor aleatorios no explicados por otras causas que las de la propia conducta adictiva.
- Imposibilidad o grandes dificultades para dejar de actuar según el patrón adictivo.

Es por tanto que la adicción a los videojuegos ha ido surgida poco a poco, debido a los avances tecnológicos y esta dependencia cada vez aparece en edades más tempranas provocando así el aislamiento para muchas de las personas que la padecen. Las nuevas tecnologías han creado otras nuevas adicciones como la dependencia al teléfono, a las redes sociales o a Internet en general, que encajarían perfectamente dentro de las adicciones conductuales, según la clasificación del Instituto de Salud Libertad.

2.7 CAUSAS DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Las causas de que exista una adicción a los videojuegos son muy diversas, pero entre las más comunes y generales nos podemos mencionar:

- Personalidad dependiente: Lo que permite una influencia mayor debido a su personalidad, por lo que crean mayores tendencias a las adicciones.
- Problemas familiares: Debido a problemas dentro del núcleo familiar, los jóvenes se refugian en los videojuegos para evadir los problemas de su alrededor.
- Problemas escolares/sociales: Otra causa es la integración con los demás, ya que, si el niño o adolescente se ve rechazado por los demás, al igual que antes se refugia en los videojuegos como válvula de escape.

Es importante destacar que los videojuegos en sí mismos no suponen una amenaza, puesto que todo dependerá del uso y control que se ejerza sobre ellos. Por eso, las adicciones no se centran en el propio videojuego, sino en la forma descontrolada y abusiva en la que se puede presentar. A parte, el contenido que puedan tener estos videojuegos también es importante, ya que en muchas ocasiones se trata de contenido violento, que les influye mucho en su propia conducta y que con el tiempo tiene muchas interferencias en las relaciones familiares.

2.8 EVALUACIÓN: SÍNTOMAS Y CONSECUENCIAS

Corea del Sur es quizá el líder mundial en términos de identificar y tratar la adicción a los videojuegos y a internet. Además de implementar en todo el país la infraestructura de banda ancha más rápida del mundo, el gobierno de Corea del Sur también gasta millones cada año para identificar y curar a los adictos. Uno de los líderes en ese campo es el doctor Han Doug-hyun, del Hospital Universitario Chung-Ang en Seúl, Corea del Sur. El laboratorio de investigación de Han trata a personas que son adictas a videojuegos usando técnicas similares a las usadas para tratar alcohólicos, como la consejería y la terapia de realidad virtual (CNN,2012).

Al tratarse de un trastorno con claras consecuencias sociales, más que el número de horas conectado a la red o juegos de plataforma, lo determinante es el grado de alteración en la vida cotidiana como consecuencias fisiológicas, psicosociales, laborales y psicológicos, que se muestran a continuación.

Consecuencias fisiológicas

Son bastante frecuentes el saltarse comidas y la reducción del número de horas de sueño diario por seguir conectado o “enganchado” a la actividad. Como consecuencia del uso prolongado, podemos encontrar sedentarismo, cansancio excesivo, sueño, desnutrición, cefaleas, fatiga ocular, problemas musculares, agotamiento mental, dolores de espalda, alteraciones en el

sistema inmune, etc.

- Privación de sueño (<5 horas) para estar conectado a la red, a la que se dedica tiempos de conexión anormalmente altos.
- Saltarse comidas o reducción de la ingesta alimentaria, así como desnutrición como consecuencia del uso prolongado
- Alteraciones físicas, como el cansancio excesivo, así como cefaleas, dolores musculares o de espalda.

Consecuencias psicosociales

En el hogar se pueden producir discusiones debido a la resistencia a reducir el uso desproporcionado del objeto de la adicción y a su disminución en la cooperación y convivencia en el hogar.

- Grave deterioro de las relaciones sociales o familiares a causa de su consumo excesivo o de la incapacidad para controlar la conducta.
- Aislamiento social, derivado de un notable descenso en el contacto social
- Descuidar otras actividades importantes como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio o la propia salud.

Consecuencias laborales o académicas

Empeoramiento del rendimiento laboral o académico como consecuencia del declive en la dedicación a estas actividades o la excesiva atención sobre la conducta adictiva.

- Deterioro del rendimiento académico o profesional a causa de su consumo excesivo o de la incapacidad para controlar la conducta.
- Mentir sobre el tiempo que se está conectado o jugando, o incluso ocultarlo, al recibir quejas

o llamadas de atención por parte de personas del entorno

- Perder la noción del tiempo durante el uso, tanto en videojuegos, conversaciones por chat o uso del ordenador

Consecuencias psicológicas

Uno de los aspectos más relevantes a la hora de comenzar el tratamiento de la adicción a las nuevas tecnologías es prestar atención a las consecuencias de índole psicológico.

- Incapacidad de dejar de realizar la conducta, a pesar de ser consciente de que ello le está perjudicando gravemente a su salud o a su bienestar.
- Estados de irritabilidad, bajo estado de ánimo o sentimientos de vacío cuando se priva el uso de estas plataformas.
- Alteraciones de carácter emocional asociados a ansiedad, cuando el acceso está restringido por cualquier razón. Sin embargo, cuando está manteniendo su comportamiento tiene un sentimiento placentero, parecido al de cualquier adicción química.
- Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella y sentirse irritado excesivamente cuando la conexión es lenta o no funciona
- Euforia excesiva, conectarse al ordenador al llegar a casa, o al levantarse y ser lo último que se hace antes de acostarse.

2.9 FACTORES DE RIESGO VINCULADOS AL CONTEXTO FAMILIAR Y LOS VIDEOJUEGOS

Según Casado (2004) El estilo de vida de los padres y las madres influyen poderosamente en los valores, actitudes y comportamientos de sus hijos/as.

No hay que olvidar que los videojuegos, en muchas ocasiones son adoptados por los niños/as

y adolescentes para llenar un vacío. Si en casa hay conflictos entre la pareja, los niños/as se sienten inseguros de sí mismos y del entorno que les rodea, al no poder controlar la situación. Pueden ver a los padres y las madres como elementos distantes y ajenos a ellos.

Otro aspecto importante a considerar sería el educacional por parte de las madres y los padres respecto a sus hijos, donde es esencial la existencia de patrones adecuados de disciplina, normas y la supervisión de éstas para el buen desarrollo de la personalidad y autoestima en el futuro del niño/a. De ello va a depender la ubicación del niño o la niña en la sociedad, la cohesión a las normas sociales y la resolución de los conflictos en su vida cotidiana.

Un estilo educativo represivo o coercitivo en la familia, basado en la autoridad incuestionable de los padres y las madres, se convierte en un factor de riesgo en las/los jóvenes para que huyan y se dejen seducir por los videojuegos, iniciando el camino a la adicción.

El no razonar las normas a los hijos; el que se produzcan más castigos que refuerzos o alabanzas por miedo a que se conviertan en débiles; prestar poco apoyo y no mostrarse afectuosos con los hijos, todo ello indica una comunicación unidireccional, es decir de las madres y los padres a los hijos y no a la inversa.

Si se critica a la persona ("eres inútil") y no a las acciones de la persona, genera en el niño/a una baja autoestima y sentimientos de indefensión.

Esta forma de proceder puede generar en los hijos sentimientos de culpabilidad ante la imposibilidad de no cumplir los deseos de sus padres o madres. Sienten que no son lo suficientemente "buenos", que no "dan la talla", en las tareas o actividades propuestas por los padres o madres.

Se favorecen así sentimientos de agresividad, de odio, al no sentir los hijos la suficiente autonomía personal.

Potencian conductas engañosas en los hijos para poder pasar el control de los padres o madres.

Se ven obligados a mentir para evitar conflictos con los padres.

Pueden provocar el desafío a las reglas por parte de los/as más jóvenes o el alejamiento del grupo familiar.

Por otro lado, tampoco sería adecuado un modelo de familia protectora, pues se intentaría controlar la vida de los hijos/as a través del afecto.

No es que no se preocupen por ellos/as ni les apoyen, pero les permiten cualquier cosa con tal de controlarles. Esto va a dar lugar a una dificultad futura en la autonomía personal del hijo/a.

Se les protege a los hijos/as de sus propios actos. Aquí los límites son muy difusos y el niño/a no sabe cuáles son exactamente. No es raro encontrarnos a niños/as que aprenden a satisfacer sus necesidades mediante el chantaje emocional a los mayores.

Entonces, ¿cuál sería el modelo más favorecedor o deseable en el ámbito familiar?. Distinguiríamos un modelo fortalecedor, donde se van a razonar las normas y el control va a ser firme pero no rígido, con unos límites marcados pero flexibles y en el que toda la familia tiene derechos y deberes.

Un modelo orientado en la educación de valores en el niño, motivando, reforzando, alabando y alentando todo acto positivo con el fin de despertar en el niño el deseo de repetirlo. Que las acciones deseadas resulten gratificantes. Facilitando la imitación de modelos positivos.

El niño carente de pautas de conducta claras suele ser un niño 'desorientado', disperso en su atención, solicitado por muchas cosas, pero sin real interés por ninguna. Desorganizado, sin orden en sus ideas y en sus acciones, se siente incapaz de decidir moralmente. Falto de una escala de valores, es incapaz de escoger entre las diversas opciones que se le presentan: bueno-malo, verdadero-falso, justo-injusto... Como no sabe distinguir entre lo esencial y lo accidental,

se embarulla dejando que se acumulen las tareas que debe hacer y no sabe por dónde empezar, ya que le resulta difícil establecer un orden de prioridades.

Otro de los puntos fuertes en la familia sería el buen clima afectivo. El/la niño/a necesita sentirse querido y protegido por los adultos que cuidan de él/ella. Cuando en esta relación se ponen de manifiesto actitudes de rechazo, descuido, negligencia, pobreza del medio, tanto en cuanto a estimulación como a posibilidades de actividades, el desarrollo físico y psíquico del niño o de la niña se ve afectado. Las continuas discusiones entre los progenitores dan lugar a que el niño o la niña escape de las situaciones que le producen dolor y se sienta culpable.

Por último, desde un punto de vista social y psicológico, la adicción al juego constituye una de las plagas más antiguas de la humanidad por su poder destructivo. A través de él la persona proyecta sus esperanzas de cambiar el futuro a su favor, o al menos experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso personal. Es una forma de estar satisfecho con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

1.- TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación es de tipo cuantitativo debido a que busca validar la hipótesis empleando procedimientos de inferencia estadística para analizar los datos recolectados y generalizar sus conclusiones.

Es de tipo *transversal, descriptiva-correlacional*. Es transversal, porque se recolectan datos en un tiempo único, además es descriptiva porque indagaremos la incidencia y los valores en dos variables dentro de una muestra, para describir lo que se investiga y será correlacional, porque nos permite conocer la relación o grado de relación que existe entre dos variables en un contexto particular. Hernández, Fernández y Baptista (2014).

2.- SUJETO

A. Población

La población estuvo conformada por los estudiantes que cursan del tercer año de nivel secundario de 5 Instituciones Educativas públicas del distrito municipal de José Luis Bustamante y Rivero, las edades estuvieron comprendidas en un rango de 13 a 17 años.

B. Muestra

Para la selección de la muestra se utilizó un muestreo de tipo no probabilístico; porque las muestras se recogen en un proceso, que no brinda a todos los estudiantes de la población iguales oportunidades de ser seleccionados; además es de carácter intencionado, porque los elementos son escogidos en base a criterios o juicios de inclusión y exclusión preestablecidos por nosotros, Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Tomando en cuenta los criterios de inclusión y exclusión se invalidaron 6 pruebas, teniendo como resultado una muestra conformada de 164 estudiantes de género masculino.

Criterios de Inclusión

- Estudiantes varones de las instituciones públicas del distrito municipal de José Luis Bustamante y Rivero
- Estudiantes que hagan uso de los videojuegos.
- Estudiantes que acepten participar voluntariamente de la investigación.

Criterios de exclusión

- Estudiantes mujeres de las instituciones públicas del distrito municipal de José Luis Bustamante y Rivero
- Estudiantes que no hagan uso de los videojuegos.

3.- INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS

Las técnicas a utilizar serán la encuesta. La encuesta utilizada para obtener datos sobre el clima social familiar y adicciones a videojuegos.

A. ESCALA DE CLIMA SOCIAL FAMILIAR (FES)

Autores: R.H. Mooes y E.J. Trickett

Adaptación: Dr. Cesar Ruiz Alva Y Eva Guerra Turín (1993)

Administración: Individual y Colectiva

Duración: 20 minutos aproximadamente (variable)

Significación: Evalúa las características socioambientales y las relaciones personales en la familia. El instrumento mide tres dimensiones cohesión (ejemplo “En mi familia hay un fuerte sentimiento de unión”), expresividad (ejemplo “En casa hablamos abiertamente de lo que nos parece o queremos”) y conflicto (ejemplo “Los miembros de la familia estamos enfrentados unos con otros”).

Aplicación: Los ítems son respondidas a través de la técnica de elección forzada (verdadero o falso), marcando para tal efecto con un aspa sobre la opción que el sujeto crea conveniente.

Calificación: Se coloca la parrilla sobre la hoja de respuestas, se cuenta de manera lineal las V (verdadero) y F (Falso) que coinciden con la parrilla. Se coloca la Sub Escala que evalúa, y se anota el puntaje bajo la columna del P.D. (puntaje directo). Recordando que cada coincidencia equivale a un punto. En cada fila no puede haber más de 9.

Confiabilidad: El método de Consistencia interna, los coeficientes de fiabilidad van de 0.88 w 0.91 con una media de 0.89 para el examen individual siendo aéreas de Cohesión, Intelectual cultural, Expresión y Autonomía las más altas. (La muestra usada para este estudio de

confiabilidad fue de 139 jóvenes promedio de edad 17 años)

Validez: Se probó la validez de la prueba comprobándola con la prueba de Bell específicamente al área de ajuste en el hogar con adolescentes (los coeficientes fueron: en el área de cohesión 0.57, conflicto 0.60, organización 0.51).

También se prueba el FES con la escala TAMA I (Área familiar) y a nivel individual los coeficientes en cohesión son de 0.62, expresividad 0.58 y conflicto 0.59.

B. CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Nombre del instrumento : Cuestionario de adicción a videojuegos.

Administración : Adolescentes

Finalidad : Identificar casos de adicción a videojuegos.

Este instrumento o encuesta fue creado por el Dr. Alejandro Vela Quico, y colaboradores estudiantes de medicina del último semestre. Este instrumento se elaboró dentro de la asignatura de Metodología de la Investigación Científica de Facultad de Medicina de la Universidad Nacional de San Agustín. La aplicación se puede dar de manera individual y/o colectiva y tiene una duración de 10 min aproximadamente y básicamente evalúa la adicción a los Videojuegos. Cabe mencionar que consta de 9 ítems a los que se responde en una escala dicotómica de 2 opciones: 1. No, 2. Sí. Y con un puntaje total de 20 puntos y cuenta con siete dimensiones.

En el año 2016 las bachilleres Arana Medina, Kelly y Butrón Rivas, Jessica Verónica adaptaron la prueba para su investigación “Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional de San Agustín - área ingenierías”

FACTORES QUE EVALÚA:

- **Compulsión:** Necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocrítica para jugar.
- **Síntomas de Abstinencia:** Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego.
- **Antigüedad:** Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un estado consolidado en su vida.
- **Problemas:** Presenta problemas familiares, académicos y psicológicos, porque otros reconocerían que juega excesivamente
- **Prioridad:** Los videojuegos se vuelven una actividad de prioridad en su vida, de otras alternativas propias de la adolescencia.
- **Nivel de Juego:** Llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, implica dedicación y valoración que da a los videojuegos.
- **Frecuencia:** Si juega 4 o más veces a la semana, implicaría que juega no solo los fines de semana, sino que usa para ello el tiempo asignado a los deberes académicos y familiares, no siendo capaces de disminuir la cantidad de tiempo de permanencia en los videojuegos.

Validez

El instrumento aporta evidencias de validez por criterio de jueces especialistas en el área clínica, social y educativa. Además sobre la base de los resultados de la presente investigación, sugerimos desarrollar nuevas investigaciones con la prueba, con la finalidad de poder realizar diagnósticos clínicos y poder establecer una mayor generalidad de los resultados encontrados.

4.- PROCEDIMIENTOS

Se escogió una muestra de 164 estudiantes de tercero de secundaria, mediante el diseño de muestreo no probabilístico intencional, ya que las unidades de análisis se recogen utilizando métodos en los que no intervine el azar y se hace una selección de casos según un criterio específico que responde a ciertas características que se han preestablecido de acuerdo a los requerimientos de la investigación.

Se seleccionaron 5 instituciones educativas públicas del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. Posteriormente se recurrió a solicitar permiso a cada director de las diferentes II.EE, se procedió a coordinar los horarios y establecer un cronograma con los tutores y profesores de las diferentes secciones de las II.EE seleccionadas para la aplicación de los cuestionarios, se ingresó a las aulas para solicitar la participación de los estudiantes varones.

Los alumnos fueron llevados a otro ambiente brindado por la diferentes II.EE, en donde fueron distribuidos de tal manera que las respuestas de cada uno de ellos no sean distorsionadas por estímulos distractores, se inició la aplicación con el cuestionario de adicción a los videojuegos seguido por la escala de clima social familiar (FES), finalmente durante el recojo de los cuestionarios se verificó que todos los datos solicitados hayan sido llenados y cada respuesta este marcada.

Una vez recolectado los datos, se procedió a la calificación, análisis e interpretación de los datos obtenidos para elaborar la presente investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

En el presente capítulo se describe los resultados estadísticos de los datos obtenidos, en base a las variables estudiadas y de acuerdo con la muestra total. Así mismo analizamos las dimensiones del clima social familiar y adicción a los videojuegos. En base a esto se presentan tablas, con los resultados más resaltantes de la investigación.

Para evaluar la correlación entre las variables medidas, se utilizó el programa SPSS 25 y el coeficiente correlativo de Spearman.

TABLA N°1: NIVEL DE LA DIMENSIÓN RELACIÓN DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR

*Tabla cruzada Colegio*Relación*

		Relación							
		Muy mala	Mala	Tendenci a mala	Media	Tendenci a buena	Buena		
Colegio	Manuel Scorza	Frecuencia	6	3	1	16	0	1	27
		%	22.2%	11.1%	3.7%	59.3%	0.0%	3.7%	100.0%
	Everardo Zapata	Frecuencia	5	1	4	5	0	0	15
		%	33.3%	6.7%	26.7%	33.3%	0.0%	0.0%	100.0%
	Simón Bolívar	Frecuencia	4	5	6	12	1	0	28
		%	14.3%	17.9%	21.4%	42.9%	3.6%	0.0%	100.0%
	Inmaculada	Frecuencia	7	1	1	27	1	2	39
		%	17.9%	2.6%	2.6%	69.2%	2.6%	5.1%	100.0%
	Jorge Basadre	Frecuencia	10	3	6	34	2	0	55
		%	18.2%	5.5%	10.9%	61.8%	3.6%	0.0%	100.0%
Total		Frecuencia	32	13	18	94	4	3	164
		%	19.5%	7.9%	11.0%	57.3%	2.4%	1.8%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°1:

Observamos que, de los 164 estudiantes evaluados, el 57.3% presentan un nivel medio en la percepción de su relación familiar, el 19.5% refieren que su relación familiar es muy mala, el 11% su relación familiar presenta tendencia a mala, el 7.9% su relación familiar es mala, el 2.4% su relación familiar tiene tendencia buena y el 1.8% su relación familiar es buena.

Por lo tanto, en cuanto a la relación familiar, es decir, el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia, la mayoría de los adolescentes (57.3%) muestran una relación familiar media, el 38.4% presentan una relación familiar con tendencia mala a muy mala y el 4.2% su relación familiar es buena y con tendencia a buena.

Esto nos indica en términos generales, que el clima social familiar en su dimensión de relación, la mayoría de los adolescentes perciben características medias en relación al grado de unión y apoyo familiar, en la expresión libre de sentimientos y pensamientos entre los miembros de la familia, lo que determinaría un adecuado desenvolvimiento social dentro y fuera de su ámbito familiar. Mientras que otro gran porcentaje de estos adolescentes indica que existe poca unión entre los miembros de la familia, contribuyendo a formar personas con escasas habilidades sociales, también se evidencia que muchos de ellos son proclives a ocultar sus sentimientos y pensamientos que interfieren en la comunicación dentro y fuera de su familia.

TABLA N°2: NIVEL DE LA DIMENSIÓN DESARROLLO DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR

*Tabla cruzada Colegio*Desarrollo*

		Desarrollo							Total	
		Muy mala	Mala	Tendencia mala	Media	Tendencia buena	Buena	Muy buena		
Colegio	Manuel Scorza	Frecuencia	5	8	3	10	0	0	1	27
		%	18.5%	29.6%	11.1%	37.0%	0.0%	0.0%	3.7%	100.0%
	Everardo Zapata	Frecuencia	6	2	1	2	1	2	1	15
		%	40.0%	13.3%	6.7%	13.3%	6.7%	13.3%	6.7%	100.0%
	Simón Bolívar	Frecuencia	7	4	1	11	4	0	1	28
		%	25.0%	14.3%	3.6%	39.3%	14.3%	0.0%	3.6%	100.0%
	Inmaculada	Frecuencia	4	2	3	23	2	3	2	39
		%	10.3%	5.1%	7.7%	59.0%	5.1%	7.7%	5.1%	100.0%
	Jorge Basadre	Frecuencia	8	9	4	22	8	0	4	55
		%	14.5%	16.4%	7.3%	40.0%	14.5%	0.0%	7.3%	100.0%
Total		Frecuencia	30	25	12	68	15	5	9	164
		%	18.3%	15.2%	7.3%	41.5%	9.1%	3.0%	5.5%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°2:

Observamos que, de los 164 estudiantes evaluados, el 41.5% presentan un nivel medio en la percepción de su desarrollo familiar, el 18.3% refieren que su desarrollo familiar es muy mala y el 15.2% presentan un desarrollo familiar malo, el 9.1% su desarrollo familiar tiene tendencia buena, el 7.3% tendencia a mala y el 5.5% su desarrollo familiar es muy buena.

Por lo tanto, en cuanto al desarrollo familiar y sus procesos de desarrollo personal (autonomía, actuación y actividades intelectuales-culturales), la mayoría de los adolescentes (41.5%) presentan un desarrollo familiar medio, el 40.8% presentan un desarrollo familiar con tendencia malo a muy malo y el 17.6% su desarrollo familiar es de muy bueno a tendencia a bueno.

Lo que demuestra que la mayoría de los adolescentes perciben que su desarrollo y crecimiento personal no es del todo malo en sus familias, que pueden tomar sus propias decisiones con una actuación promedio en sus actividades intelectuales y sociales.

Otro gran porcentaje de los adolescentes no le dan énfasis a los valores de tipo ético que favorezcan en el proceso de desarrollo personal, independencia y seguridad en la toma de sus decisiones.

TABLA N°3: NIVEL DE LA DIMENSIÓN DE ESTABILIDAD DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR

*Tabla cruzada Colegio*Estabilidad*

		Estabilidad						Total	
		Muy mala	Mala	Tendencia a mala	Media	Tendencia a buena	Buena		
Colegio	Manuel Scorza	Frecuencia	2	3	6	15	1	0	27
		%	7.4%	11.1%	22.2%	55.6%	3.7%	0.0%	100.0%
	Everardo Zapata	Frecuencia	5	0	5	4	1	0	15
		%	33.3%	0.0%	33.3%	26.7%	6.7%	0.0%	100.0%
	Simón Bolívar	Frecuencia	3	2	4	18	1	0	28
		%	10.7%	7.1%	14.3%	64.3%	3.6%	0.0%	100.0%
	Inmaculada Concepción	Frecuencia	2	0	6	28	2	1	39
		%	5.1%	0.0%	15.4%	71.8%	5.1%	2.6%	100.0%
	Jorge Basadre	Frecuencia	7	2	2	44	0	0	55
		%	12.7%	3.6%	3.6%	80.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	Total	Frecuencia	19	7	23	109	5	1	164
		%	11.6%	4.3%	14.0%	66.5%	3.0%	0.6%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°3:

Observamos que, de los 164 estudiantes evaluados, el 66.5% presentan un nivel medio en su percepción de su estabilidad familiar, el 14.0% presentan una tendencia mala de su estabilidad familiar, el 11.6% refieren que su estabilidad familiar es muy mala, el 4.3% es mala, el 3% su estabilidad familiar tiene tendencia a buena y el 0.6% su estabilidad familiar es buena.

Por lo tanto, en cuanto a la estabilidad familiar, es decir, la estructura, organización y control de la familia, la mayoría de los adolescentes (66.5%) presentan una estabilidad familiar media, el 29.9% presentan una estabilidad familiar con tendencia mala a muy mala y el 3.6% su estabilidad familiar es buena y con tendencia a buena.

TABLA N°4: ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

Tabla cruzada Colegio*Adicción

			Adicción		Total
			No adicto	Adicto	
Colegio	Scorza	Frecuencia	14	13	27
		%	51.9%	48.1%	100.0%
	Zapata	Frecuencia	12	3	15
		%	80.0%	20.0%	100.0%
	Bolívar	Frecuencia	19	9	28
		%	67.9%	32.1%	100.0%
	Inmaculada	Frecuencia	30	9	39
		%	76.9%	23.1%	100.0%
	Basadre	Frecuencia	27	28	55
		%	49.1%	50.9%	100.0%
Total		Frecuencia	102	62	164
		%	62.2%	37.8%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°4:

Observamos que, de los 164 estudiantes evaluados de las 5 Instituciones Educativas, se encontró a 62 adolescentes (37.8%) que presentan indicadores de adicción a los videojuegos.

Siendo la I.E Jorge Basadre donde se encuentra que la mayoría de sus estudiantes presentan indicadores de adicción a los videojuegos en un 50.9% de los evaluados, seguido por la I.E Manuel Scorza con un 48.1%, la I.E Simón Bolívar presenta un 32.1%, la I.E Inmaculada Concepción un 23.1% y la I.E Everardo Zapata el 20% de sus estudiantes presentan indicadores de adicción a los videojuegos.

TABLA N°5: NIVEL DE LA DIMENSIÓN RELACIÓN DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR EN ESTUDIANTES CON ADICCIÓN

*Tabla cruzada Colegio*Relación*

		Relación							
		Muy mala	Mala	Tendencia mala	Media	Tendencia buena	Buena		
Colegio	Manuel Scorza	Frecuencia	4	2	0	6	1	0	13
	Everardo Zapata	Frecuencia	2	0	0	1	0	0	3
	Simón Bolívar	Frecuencia	2	1	3	3	0	0	9
	Inmaculada	Frecuencia	1	1	0	7	0	0	9
	Jorge Basadre	Frecuencia	6	2	4	15	1	0	28
Total		Frecuencia	15	6	7	32	2	0	62
		%	24.5%	7.9%	11.3%	51.6%	3.2%	0%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°5:

Observamos que de los 62 estudiantes evaluados que presentan indicadores de adicción, el 51.6% presentan un nivel medio en la percepción de su relación familiar, el 24.5% refieren que su relación familiar es muy mala, el 11.3% su relación familiar presenta tendencia a mala, el 7.9% su relación familiar es mala y el 3.2% su relación familiar tiene tendencia buena.

Por lo tanto, en cuanto a la relación familiar, es decir, el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia, la mayoría de los adolescentes (51.6%) muestran una relación familiar media, el 43.7% presentan una relación familiar con tendencia mala a muy mala y el 3.2% su relación familiar es buena y con tendencia a buena.

TABLA N°6: NIVEL DE LA DIMENSIÓN DESARROLLO DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR EN ESTUDIANTES CON ADICCIÓN

*Tabla cruzada Colegio*Desarrollo*

		Desarrollo							Total
		Muy mala	Mala	Tendencia mala	Media	Tendencia buena	Buena	Muy buena	
Colegio	Manuel Scorza	Frecuencia	3	5	1	4	0	0	13
	Everardo Zapata	Frecuencia	2	0	0	1	0	0	3
	Simón Bolívar	Frecuencia	2	1	1	5	0	0	9
		%							
	Inmaculada	Frecuencia	0	1	0	6	1	1	9
		%							
Total	Jorge Basadre	Frecuencia	7	6	1	9	4	0	28
		%							
Total		Frecuencia	14	13	3	25	5	1	62
		%	22.6%	21.0%	4.8%	40.3%	8.1%	1.6%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°6:

Observamos que de los 62 estudiantes evaluados que presentan indicadores de adicción, el 40.3% presentan un nivel medio en la percepción de su desarrollo familiar, el 22.6% refieren que su desarrollo familiar es muy mala y el 21% presentan un desarrollo familiar malo; el 8.1% su desarrollo familiar tiene tendencia buena, el 1.6 % tendencia a mala y el 1.6 % su desarrollo familiar es muy buena.

Por lo tanto, en cuanto al desarrollo familiar y sus procesos de desarrollo personal (autonomía, actuación y actividades intelectuales-culturales), la mayoría de los adolescentes (40.3%) presentan un desarrollo familiar medio, el 48.4% presentan un desarrollo familiar con tendencia malo a muy malo y el 11.3% su desarrollo familiar es de muy bueno a tendencia a bueno.

TABLA N°7: NIVEL DE LA DIMENSIÓN DE ESTABILIDAD DEL CLIMA SOCIAL FAMILIAR EN ESTUDIANTES CON ADICCIÓN

*Tabla cruzada Colegio*Estabilidad*

			Estabilidad					Total	
			Muy mala	Mala	Tendenci a mala	Media	Tendenci a buena	Buena	
Colegio	Manuel Scorza	Frecuencia	2	1	4	6	0	0	13
	Everardo Zapata	Frecuencia	2	0	0	1	0	0	3
	Simón Bolívar	Frecuencia	2	1	2	4	0	0	9
	Inmaculada Concepción	Frecuencia	0	0	2	7	0	0	9
	Jorge Basadre	Frecuencia	5	2	1	20	0	0	28
Total		Frecuencia	11	4	9	38	0	0	62
		%	17.7%	6.5%	14.5%	61.3%	0%	0%	100.0%

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°7:

Observamos que de los 62 estudiantes evaluados que presentan indicadores de adicción, el 61.3% presentan un nivel medio en su percepción de su estabilidad familiar, el 17.7% refieren que su estabilidad familiar es muy mala, el 14.5% presentan una tendencia mala y el 4.3% es mala su estabilidad familiar.

Por lo tanto, en cuanto a la estabilidad familiar, es decir, la estructura, organización y control de la familia, la mayoría de los adolescentes (61.3%) presentan una estabilidad familiar media y el 38.7% presentan una estabilidad familiar con tendencia mala a muy mala.

TABLA N°8: TABLA DE CONTINGENCIA SEGÚN LA FRECUENCIA DE USO DE VIDEOJUEGOS

Tabla de contingencia Adicción * Frecuencia de uso de los videojuegos

<u>¿CUÁNTO TIEMPO HACES USO DE LOS VIDEOJUEGOS?</u>	F	%
Entre una a dos horas diarias	24	39%
Entre tres a más horas diarias	20	32%
Una vez a la semana	7	11%
Dos o tres veces a la semana	11	18%
TOTAL	62	100%

¿DE TODOS LOS VIDEOJUEGOS QUE CONOCES, CUÁNTOS HAS JUGADO?

Menos de cinco	14	23%
Entre diez a doce	5	8%
Entre seis a ocho	11	18%
De doce a más	32	52%
TOTAL	62	100%

¿DONDE HACES USO CON MAS FRECUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS?

En cabinas de internet	29	47%
En mi casa	20	32%
A través de un Smartphone (celular)	12	19%
En locales de juego	1	2%
TOTAL	62	100%

¿UN MAYOR DOMINIO DEL VIDEOJUEGO DE TU AGRADO, TE GENERA MAYOR SATISFACCIÓN?

Siempre	36	58%
Algunas veces	17	27%
Casi siempre	8	13%
Nunca	1	2%
TOTAL	62	100%

Fuente: Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°8:

En la presente tabla encontramos que los 62 estudiantes en relación al tiempo que hacen uso semanal de los videojuegos, un 39% hacen uso de una a dos horas diarias, un 32% entre tres a más horas diarias y un 18% de ellos juega de dos a tres veces a la semana.

En cuanto a los videojuegos que conocen y han jugado los evaluados, la mayoría de ellos, es decir, el 52% conoce de doce a más videojuegos, un 23% menos de cinco videojuegos y el 18% conocen y han jugado entre seis a ocho videojuegos.

TABLA N°9: TABLA DE CORRELACIONES NO PARAMÉTRICAS

<i>Correlaciones^a</i>						
			Relación	Desarrollo	Estabilidad	Adicción
Rho de Spearman	Relación	Coefficiente de correlación	1,000	,217	,076	,050
		Sig. (bilateral)	.	,090	,559	,702
		N	62	62	62	62
Desarrollo		Coefficiente de correlación		1,000	,197	-,221
		Sig. (bilateral)		.	,125	,085
		N		62	62	62
Estabilidad		Coefficiente de correlación			1,000	-,234
		Sig. (bilateral)			.	,068
		N			62	62
Adicción		Coefficiente de correlación				1,000
		Sig. (bilateral)				.
		N				62

a. Adicción = Adicto

Fuente: SPSS - Elaboración Propia

Interpretación de la tabla N°9:

No hallamos una correlación estadísticamente significativa entre las dimensiones del clima social familiar de relación ($r = .050$; $p = .702$), desarrollo ($r = -.221$; $p = .085$) y estabilidad ($r = -.234$; $p = .068$) con la adicción a los videojuegos en la muestra de evaluados con adicción.

CAPITULO V

DISCUSIÓN

Los problemas que presentan los adolescentes son parte de una etapa que hay que dejar pasar sin que se ejerza demasiada violencia; criticar la personalidad del adolescente, es como realizar una operación quirúrgica, siempre va a doler y a veces puede ser de fatales consecuencias, es por ello que el presente estudio, expone la relación que existe entre el clima social familiar y la adicción a los videojuegos, planteando si existe o no una relación significativa entre ambas variables. Obteniendo como resultado; que no existe una correlación estadísticamente significativa entre las dimensiones del clima social familiar de relación, desarrollo y estabilidad con la adicción a los videojuegos. Sin embargo, es necesario indicar que de acuerdo a los resultados obtenidos de toda la muestra (164 estudiantes) nos revela que, en cuanto al clima social familiar, los adolescentes evaluados perciben una dimensión de relación regular (57,3%) y muy mala (19,5%), una dimensión de desarrollo regular (41,5%) y muy mala (18,3%), una dimensión de estabilidad regular (66,5%) y tendencia mala (14%). Así mismo el 37,8% de los adolescentes (62 estudiantes) presenta indicadores de adicción, quienes perciben una

dimensión de relación regular (51,6%) y muy mala (24,5%), una dimensión de desarrollo regular (40,3%) y muy mala (22,6%), una dimensión de estabilidad regular (61,3%) y tendencia mala (17,7%). El resultado que se obtuvo nos revela que un gran porcentaje de adolescentes se percibe un clima social familiar de regular a muy malo, ello conllevaría a desarrollar adicción a los videojuegos u otros problemas durante la etapa de la adolescencia.

En investigaciones previas acerca de clima social familiar, se pueden encontrar mucha evidencia acerca de cómo esta afecta ya sea de manera positiva o negativa en la vida de los adolescentes, demostrados en los estudios de Verdugo y Arguelles (2014) “influencia del clima familiar en el proceso de adaptación social del adolescente”, en donde se confirma el papel clave de la familia en el proceso de ajuste y adaptación de los adolescentes a las demandas diversas que su entorno les exige, protegiéndolos de influencias como los medios de comunicación, que promueven estilos de vida poco saludables integralmente, disfrazados de éxito y aceptación a ciertos grupos sociales, lo que conlleva riesgos en la adaptación del adolescente.

Así también lo demuestra la autora Castro (2015) con su tesis “Influencia del clima social familiar en el rendimiento académico de los alumnos de 3°,4° y 5° grado de nivel secundario de la I.E. divino maestro, Paragueda Otuzco, La Libertad ”, quien demuestra que los adolescentes de hogares cohesionados alcanzan mejor rendimiento académico, donde el 73 % percibieron tener un clima social familiar inadecuado y por ende la mala adaptación familiar influye negativamente en el rendimiento académico escolar.

También influye en el agresividad de los adolescentes ,como lo menciona Arangoitta (2017), en su tesis “Clima Social Familiar y Agresividad en adolescentes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Columbano 2017” que tuvo como objetivo general determinar la correlación entre las variables de Clima social familiar y

agresividad, en la cual se encontró que existe correlación significativa, moderada e inversa entre las variables Clima social familiar con el Cuestionario de Agresividad de Buss y Perry.

Podemos comparar estos resultados con la teoría de Moss y Trickett (1997) , quien refiere que la base primordial de las conductas y formación del ser humano es factor ambiental que permiten que puedan complementar sus interrelaciones de sus reformables organizaciones en el cual influye para su desarrollo y bienestar del ser humano, asimismo Moos (1974) considero que el Clima familiar se conforma por los estilos de interacción que adopta la familia, esto quiere decir cómo se relacionan la familia y sus miembros entre sí.

Tras una revisión sistemática de los artículos de investigación mencionados anteriormente, podemos encontrar un común denominador entre muchas de las investigaciones, y es que todas ellas concuerdan que las familias son factores fundamentales en la formación de cada adolescente, aunque son muy escasos los estudios que han abordado el análisis del contexto familiar como un elemento determinante de las conductas adictivas que traen consigo los videojuegos.

Por otra parte, la presente investigación nos muestra que estadísticamente no existe una correlación significativa entre ambas variables, lo que demuestra que la familia no es el único factor determinante, si no que podrían existir otras causas desencadenantes. Sin embargo, al analizar los resultados y la frecuencia de su uso, observamos que un gran porcentaje de los adolescentes tienden a considerar que su clima social familiar es inadecuado. Evidenciando que existe una necesidad inmensa en escapar de una realidad problemática que puede convertirlo de un jugador esporádico a un adicto al videojuego, dado que no saben cómo afrontar situaciones o problemas socioemocionales como; estrés, depresión, ansiedad que los convierte en personas vacilantes e inseguras con poca capacidad de resolución de sus

problemas.

Y como podemos analizar, es importante saber que las evidencias en algunos estudios acerca de la adicción a los videojuegos es muy compleja y aún queda mucho por investigar para determinar las causas de su aparición, e independientemente a sus diversos factores actualmente esta adicción es considerada como una enfermedad para la OMS que responde a una gran diversidad de factores que corresponderían a una sociedad compleja y cambiante.

Finalmente los resultados de la investigación, nos permitirán abordar problemas futuros y plantear soluciones, ante los desajustes de la estructura familiar que día a día se van convirtiendo en el común denominador de muchas familias y trae consigo muchas veces problemas que se convierten en irreparables y no podríamos ser simples espectadores de los posibles peligros por los cuales atraviesan los adolescentes e hijos en general, en su camino hacia la vida adulta, buscando siempre alternativas idóneas para mejorar la relación con sus hijos y orientarlos hacia el éxito en su vida personal.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El clima social familiar no tiene correlación con la adicción a los videojuegos en los adolescentes evaluados, lo que indicaría que la mayoría de estudiantes presentan una relación, desarrollo y estabilidad familiar adecuada.

SEGUNDA: Los adolescentes evaluados en su mayoría presentan un nivel medio en su clima social familiar.

TERCERA: La mayoría de los adolescentes evaluados presentan indicadores de no adicción a los videojuegos, sin embargo según los resultados obtenidos hay un porcentaje considerable de estudiantes que presentan indicadores de adicción a los videojuegos.

CUARTA: Los adolescentes evaluados con indicadores de adicción en su mayoría presentan un nivel medio respecto su clima social familiar.

QUINTA: La mayoría de los adolescentes evaluados perciben un nivel medio en el grado de comunicación y libre expresión dentro de su familia, con respecto a su relación familiar.

SEXTA: Los estudiantes en cuanto a su proceso de desarrollo personal como; autonomía, actuación, actividades intelectuales-culturales presentan un desarrollo familiar medio.

SEPTIMA: La mayoría de los adolescentes perciben que la estructura, organización y control de su familia tienen un nivel medio, en cuanto a su estabilidad familiar.

RECOMENDACIONES

- 1.** Realizar investigaciones relacionando el clima social familiar con otras variables que puedan influir en la calidad de vida del adolescente así como en su desarrollo.
- 2.** Detectar en cada Institución Educativa quienes tienen un inadecuado clima social familiar, para realizar talleres de intervención.
- 3.** Fortalecer la escuela para familias, para que el binomio familia- escuela vayan de la mano en la mejora del clima social familiar tanto en sus dimensiones de relación, desarrollo y estabilidad, así como la importancia de la familia como un factor predisponente para evitar múltiples amenazas del entorno del adolescente.
- 4.** Realizar investigaciones con factores de riesgo que puedan influir en la aparición de adicciones en los videojuegos, que permita conocer, las causas del problema, y así contribuir a orientar un cambio de comportamiento efectivo en los adolescentes.
- 5.** Se sugiere a los estudiantes de psicología y especialistas realizar un instrumento con mayores criterios de evaluación con respecto al tema de adicción a videojuegos.
- 6.** Realizar programas de intervención multidisciplinaria para los estudiantes que presentan indicadores de adicción a los videojuegos de las diferentes instituciones educativas.
- 7.** Planificar y desarrollar programas y talleres para docentes, auxiliares, padres y estudiantes con temas referentes a la adicción a los videojuegos y juegos en red, con la finalidad de promover, prevenir y evitar la consecuencia de alguna adicción a futuro en los estudiantes.
- 8.** Se recomienda informar a las instituciones educativas la importancia de la implementación del área de psicología, para detectar y dar el seguimiento correspondiente de los casos que estén en riesgo a desarrollar adicción a los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. (2007). "Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos". En: Artnodes, Vol 7, Barcelona, 4-14.
- Abad, F.(2006). Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes. Recuperado el 15 de setiembre del 2018 de http://amalajer.org/images/stories/pdfs/abuso_videojuegos.pdf
- Aguilar, M., & Juan, A. (2009). Rendimiento escolar y abuso de los videojuegos en adolescentes. Revista de Fundamentos de Psicología, 49-56.
- Aguirre, I. (2008). Cohesión Familiar y su relación en el Rendimiento académico en los Alumnos de educación Primaria. Costa Rica. EDT: Congreso Nacional de investigación Educativa política y gestión.
- Álvarez, F. (1983). Padres y profesores. La orientación de los padres en un centro de EGB. Madrid: Escuela Española.
- Amezcu, J., Pichardo, M., Fernández, E. (2002). Importancia del clima social familiar en la adaptación personal y social de los adolescentes. Recuperado el 22 de setiembre del 2018 en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=294345>
- Arana y Butron (2016). Personalidad y Adicción a los videojuegos en estudiantes de la Universidad Nacional De San Agustín - Área Ingenierías. Arequipa-Perú.
- Arangoitta, A. (2017) Clima Social Familiar y Agresividad en adolescentes de 3ero, 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Parroquial San Columbano 2017. Tesis para obtener el título de psicología en la Universidad César Vallejo.
- Astonitas López, M. (2005). Personalidad, hábitos de consumo y riesgo de adicción al internet en estudiantes universitarios. Revista de Psicología, 50 - 63.

- Balabán, N (2000). Niños apegados, niños independientes: orientaciones para escuela y familia. Madrid: Narcea.
- Benites, L. (1997) Tipos de familia, habilidades sociales y autoestima en un grupo de adolescentes en situación de riesgo. Revista Cultura de Psicología UPSMP. 12(1).
- Bromley, C. (2014). Adicción a videojuegos. Recuperado el 23 de Noviembre de 2018. <http://peru21.pe/noticias-de-carlos-bromley-47961>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. Recuperado el 15 de setiembre del 2018 de http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Casado (2004). Guía práctica para madres y padres: uso y abuso de videojuegos por niñas, niños y adolescentes. Recuperado el 22 de Noviembre del 2018 en http://amalajer.org/images/stories/pdfs/abuso_videojuegos.pdf
- Castro, L. (2015) Influencia del clima social familiar en el rendimiento académico de los alumnos del 3°, 4° y 5° grado del nivel secundario de la i.e. divino maestro n° 80016. paragueta, otuzco, la libertad en el año 2014. Tesis para optar el título en trabajo social en la Universidad Nacional de Trujillo
- CNN (2012). 5 señales de alerta de adicción a los videojuegos y a internet. Recuperado el 21 de Noviembre del 2018 en <https://cnnespanol.cnn.com/2012/08/05/5-senales-de-alerta-de-adiccion-a-los-videojuegos-y-a-internet/>
- CNN (2018). La adicción a los videojuegos será reconocida como un trastorno mental por la Organización Mundial de la Salud. Recuperado el 19 de Noviembre del 2018 en <https://cnnespanol.cnn.com/2018/06/18/la-adiccion-a-los-videojuegos-sera-reconocida-como-un-trastorno-mental-por-la-organizacion-mundial-de-la-salud/>

- Condori, L. (2002). Funcionamiento familiar y situaciones de crisis de adolescentes infractores y no infractores en Lima Metropolitana. Tesis de maestría en Psicología Clínica. Lima: UNMSM.
- Conger, R.D., Conger, K.J., Elder, G.H., Lorenz, F.O., Simons, R.L. y Whitbeck, L.B. (1992). A family process model of economic hardship and adjustment of early adolescent boys. *Child Development*, 63, 526-541
- Consejo Nacional contra las Adicciones (2008) Prevención de las adicciones y promoción de conductas saludables. Guía para el promotor de "Nueva Vida" Capítulo 1. México.
- Doll, E. (1925). Escala de madurez social de Vineland. 1º Edición: Centroamérica. Córdoba,
- A (2006) Psicología del desarrollo en edad escolar. Madrid, Pirámide
- Echeburúa, E. & Corral, P. (1994) Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y Salud*, 5, 251 – 258.
- Echeburúa, E. (1990) ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet. Bilbao: Desclee de Brower.
- Echeburúa, E. Labrador, F. J. y Begoña, E. (2009) Adicciones a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes .Madrid: Pirámide.
- Echeburúa, E., Corral, (2010). Addiction to new technologies and to online social networking in young people: A new challenge. Recuperado el 02 de setiembre del 2018 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122889001>
- Echeburúa, O. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. Recuperado el 05 de setiembre del 2018 en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4113810>
- Egiavil, J. (2006). Temas sobre la familia. Lima: APC. Recuperado el 05 de setiembre del 2018

- en Journal of Gambling Studies, 13, 179-192.
- Estallo, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. Barcelona: McGraw Hill Interamericana.
- Estallo, J. (1995). Los videojuegos. Juicios y prejuicios. Barcelona: Planeta.
- Estallo, J. A. (1997). Psicopatología y Videojuegos. Artículo consultado en abril de 2004 en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm#como%20influyen%20los%20videojuegos%20en%20la%20conducta?>
- Estalló, J., Masferrer, M., & Aguirre, C. (2001). Efectos a largo plazo del uso de los videojuegos. Apuntes de psicología, 161-174.
- Fajardo (2005) Adicción a la web tiene otra cara. Diario el universal. 25 de Mayo de 2005. Caracas.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical
- Gilly, M (1989). Las representaciones sociales en el campo educativo. París: prensas Universitarias de Francia.
- Gonzales, O. & Pereda, A. (2009). Relación entre el clima social familiar y el rendimiento escolar de los alumnos de la institución educativa N° 86502 San Santiago de Pamparomás en el 2006. Tesis de maestría en educación. Universidad César Vallejo. Chimbote. Perú.
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura.
- Guerra, E. Magaz, A.(1993). Clima Social Familiar en Adolescentes y su influencia en el Rendimiento Académico. Tesis para optar título en Psicología de la UNMSM. Lima, Perú.

Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. (2014). Sexta edición de Metodología de la investigación.

Huerta G, J. L, (2005) Medicina Familiar, La familia como unidad de estudio. Biblioteca Alfil, primera edición.

Huerta, R. (1999). Influencia de la Familia y/o los pares hacia el consumo de alcohol y la percepción de violencia en adolescentes de condición socio económica baja. UNMSM. Tesis de Maestría.

Instituto de Salud Libertad S.A.C(s.f.). Tipos de adicciones. Recuperado el 22 de Noviembre del 2018 en <https://www.saludlibertad.com/publicaciones/adicciones/tipos-de-adicciones/>

Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado–Hideyo Noguchi (2014). Expertos en salud mental exhortan a los padres mayor vigilancia a sus hijos en el acceso a los videojuegos porque pueden generar adicción. Recuperado el 19 de Noviembre del 2018 en <http://www.insm.gob.pe/oficinas/comunicaciones/notasdeprensa/2014/001.html>

Instituto sobre el Alcoholismo y Farmacodependencia (2018). ¿Qué es la adicción? Recuperado el 22 de Noviembre del 2018 en <https://www.iafa.go.cr/blog/que-es-la-adiccion>

Juul, J. (2005). Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.

Kemper, S. (2000). Influencia de la práctica religiosa (Activa - No Activa) y del género de la familia sobre el Clima Social Familiar. Tesis para optar el grado de Magister en Psicología en la Universidad Mayor de San Marcos. Lima-Perú.

Lancheros, M., Amaya, M., Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños –

adolescentes: una revisión sistemática.

Lavilla, F. (2014) Los videojuegos y los niños. Recuperado el 22 de setiembre del 2018 en <https://www.forofamilia.org/documentos/EDUCACION/Lavilla.pdf>

Macavilca, J. (2014). Funcionamiento Familiar y Estilos de Vida en Adolescentes de la Institución Educativa Juan de Espinosa Medrano 7082, San Juan de Miraflores. Lima. Lima.

Mañe, Plana, Riego y Trallero (2010). Adicción a las redes sociales. Recuperado el 19 de Noviembre del 2018 en <https://es.scribd.com/document/255761475/Adiccion-a-Las-Redes-Sociales-Liadoenlared>

Martinez,M. (2017). Adicción a los videojuegos. Recuperado el 20 de marzo del 2018 en https://as.com/betech/2017/12/26/portada/1514280327_783866.html

Minuchin, S. (1980) Familias y Terapia Familiar, Madrid: Ediciones Gedisa.

Moos, R. & Trickett, F. (1997).Escala del Clima Social Escolar.España: Editorial TEA

Moos, R. (1974).Las escalas de Clima Social: Una Visión General, Prensa Consultoría Psicólogos, Palo Alto, CA.

Moos, R. (1984). La escala de clima Social Familiar. Adaptación española TEA. Ediciones S.A.

Moreno, D., Estévez, E., Murgui, S., Musitu, G. (2009) Relación entre el clima familiar y el clima escolar: el rol de la empatía, la actitud hacia la autoridad y la conducta violenta en la adolescencia. International Journal of Psychology and Psychological Therapy. Vol. 9, 1, 123-136.

Navarro, E. (2003) El desarrollo de habilidades sociales ¿determinan el éxito académico? RED

- Científica Ciencia, Tecnología y Pensamiento. Recuperado Agosto del 2010.
<http://www.redcientifica.com/doc/doc/200306230601.html>
- Ostrander, R., Weinfurt, K.P. y Nay, W.R. (1998). The Role of Age, Family Support, and Negative Cognitions in the Prediction of Depressive Symptoms. *School Psychology Review*. 27, 121-137.
- Ozamiz, J. (2000) Sucesos Vitales y Trastornos Mentales. Influencias sociales y Psicológicas en Salud Mental. Editorial Siglo Veintiuno de España. Madrid.
- Papalia, D., Wendkos, R., Duskin, R., (2005) Psicología del Desarrollo de la infancia a la Adolescencia. Editorial Mc. Graw Hill- Novena Edición.
- Parcerisa, Ch. (2017). Estos son los videojuegos más populares. Recuperado el 19 de Noviembre del 2018 en <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/videojuegos-mas-populares/>
- Raffo, L. (2002). Autoconcepto del niño escolar: Fundamentos y estrategias. Editorial San Marcos E.I.R.L.
- Salas, J. (2017). La OMS reconoce el trastorno por videojuegos como problema mental: La Clasificación Internacional de Enfermedades incluirá los problemas asociados al juego digital. Recuperado el 15 de setiembre del 2018 de https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html
- Tejeiro, R. (2001). La adicción a los videojuegos. Una revisión. Recuperado el 10 de agosto del 2018 en <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/555>
- Tejeiro, R. Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 235-250.

- Tejeiro, R., & Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 1601-1606.
- Tejeiro, R., & Pelegrina, M. (2003). Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan. Barcelona: Ariel. Thinking and Debate. Georgia: Institute of Technology.
- Torres, E. Calderon, G (2006) Habilidades Sociales: manejo de los problemas de conducta social en el hogar y en la escuela. Colegio B.F. Skinner. Lima, Perú.
- UPC (s/f).Guía informativa “adicción a los videojuegos” . Recuperado el 21 de marzo del 2018.https://www.upc.edu.pe/.../upc_guia_informativa_adiccion_videojuegos.pdf
- Vallejos, M., Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. Recuperado el 11 de setiembre del 2018 en <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Vela, A. (2013). Test revisado para identificar adicción a videojuegos en estudiantes universitarios. Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Medicina.
- Verdugo, J. Arguelles, J. (2014) Influencia del clima familiar en el proceso de adaptación social del adolescente. *Psicología desde el Caribe*. Universidad del Norte. Vol. 31 (2): 207-222, mayo-agosto2014.
- Zavala, G. (2001). El Clima Familiar, su relación con los intereses vocacionales y los tipos caracterológicos de los Alumnos del 5to. Año de secundaria de los colegios nacionales del distrito del Rimac. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Psicología.
- Zyda, M. (2005). “From visual simulation to virtual reality to games”. En: *Computer*, vol 38, n9, USA, 25-32.

ANEXOS

INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- ESCALA DE CLIMA SOCIAL FAMILIAR (FES)
- CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

CASOS

- CASO N°1
- CASO N°2

ESCALA DE CLIMA SOCIAL: FAMILIA (FES)

Anote sus datos personales en la Hoja de respuestas; después de la palabra “Puesto”, indique el lugar que ocupa Ud. en la familia: padre, madre, hija, etc.

A continuación, lea las frases de este impreso; Ud. tiene que decir si le parecen verdaderas o falsas en relación con su familia.

Si Ud. cree que, respecto a su familia, la frase es verdadera o casi siempre verdadera, marcará, en la Hoja de respuestas, una X en el espacio correspondiente a la V (Verdadero); si cree que es falsa, marque una X en el espacio correspondiente a la F (Falso). Si considera que la frase es cierta para unos miembros de la familia y para otros falsa, marque la respuesta que corresponde a la mayoría.

Siga el orden de la numeración que tienen las frases aquí y en la Hoja, para evitar equivocaciones. La flecha le recordará que tiene que pasar a otra línea de la Hoja.

Recuerde que se pretende conocer lo que piensa Ud. sobre su familia; no intente reflejar la opinión de los demás miembros de ésta.

1. En mi familia nos ayudamos y apoyamos realmente unos a otros.
2. Los miembros de mi familia guardan, a menudo, sus sentimientos para sí mismos.
3. En nuestra familia reñimos mucho.
4. En general, ningún miembro de la familia decide por su cuenta.
5. Creemos que es importante ser los mejores en cualquier cosa que hagamos.
6. A menudo hablamos de temas políticos o sociales.
7. Pasamos en casa la mayor parte de nuestro tiempo.
8. Los miembros de mi familia asistimos con bastante regularidad a cultos de la iglesia.
9. Las actividades de nuestra familia se planifican cuidadosamente.
10. En mi familia tenemos reuniones obligatorias muy pocas veces.
11. Muchas veces da la impresión de que en casa sólo estamos “pasando el rato”.
12. En casa hablamos abiertamente de lo que nos parece o queremos.
13. En mi familia casi nunca mostramos abiertamente los enfados.
14. En mi familia nos esforzamos mucho para mantener la independencia de cada uno.
15. Para mi familia es muy importante triunfar en la vida.
16. Casi nunca asistimos a conferencias, funciones o conciertos.
17. Frecuentemente vienen amigos a comer en casa, o a visitarnos.
18. En mi casa no rezamos en familia.
19. En mi casa somos muy ordenados y limpios.
20. En nuestra familia hay muy pocas normas que cumplir.
21. Todos nos esforzamos mucho en lo que hacemos en casa.
22. En mi familia es difícil “desahogarse” sin molestar a todo el mundo.
23. En casa a veces nos enfadamos tanto que golpeamos o rompemos algo.
24. En mi familia cada uno decide sus propias cosas.
25. Para nosotros no es muy importante el dinero que gane cada uno.
26. En mi familia es muy importante aprender algo nuevo o diferente.
27. Alguno de mi familia practica habitualmente deportes: fútbol, baloncesto, etc.
28. A menudo hablamos del sentido religioso de la Navidad, Pascua y otras fiestas.
29. En mi casa, muchas veces resulta difícil encontrar las cosas cuando las necesitamos.
30. En mi casa una sola persona toma la mayoría de las decisiones.
31. En mi familia hay un fuerte sentimiento de unión.
32. En mi casa comentamos nuestros problemas personales.
33. Los miembros de mi familia casi nunca mostramos nuestros enfados.
34. Cada uno entra y sale en casa cuando quiere.
35. Nosotros aceptamos que haya competición y “que gane el mejor”.
36. Nos interesan las actividades culturales.
37. Vamos a menudo al cine, a competiciones deportivas, excursiones, etc.
38. No creemos en el cielo ni en el infierno.
39. En mi familia la puntualidad es importante.
40. En casa las cosas se hacen de una forma establecida.
41. Cuando hay que hacer algo en casa, es raro que se ofrezca algún voluntario.
42. En casa, si a alguno de le ocurre de momento hacer algo, lo hace sin pensarlo más.

- 43.Las personas de nuestra familia nos criticamos frecuentemente unas a otras.
- 44.En mi familia, las personas tienen poca vida privada o independiente.
- 45.Nos esforzamos en hacer las cosas cada vez un poco mejor.
- 46.En mi familia casi nunca tenemos conversaciones intelectuales.
- 47.En mi casa, todos tenemos una o dos aficiones.
- 48.Las personas de mi familia tenemos ideas muy precisas sobre lo que está bien o mal.
- 49.En mi familia cambiamos de opinión frecuentemente.
- 50.En mi casa se da mucha importancia a cumplir las normas.
- 51.Las personas de mi familia nos apoyamos de verdad unas a otras.
- 52.En mi familia cuando uno se queja siempre hay otro que se siente afectado.
- 53.En mi familia a veces nos peleamos a golpes.
- 54.Generalmente, en mi familia cada persona sólo confía en sí misma cuando surge un problema.
- 55.En casa, nos preocupamos poco por los ascensos en el trabajo o las calificaciones escolares.
- 56.Alguno de nosotros toca un instrumento musical.
- 57.Ninguno de la familia participa en actividades recreativas, fuera del trabajo o de la escuela.
58. Creemos que hay algunas cosas en las que hay que tener fe.
- 59.En casa nos aseguramos de que nuestras habitaciones queden limpias.
- 60.En las decisiones familiares todas las opiniones tienen el mismo valor.
- 61.En mi familia hay poco espíritu de grupo.
- 62.En mi familia los temas de pagos y dinero se tratan abiertamente.
- 63.Si en mi familia hay desacuerdo, todos nos esforzamos para suavizar las cosas y mantener la paz.
- 64.Las personas de la familia se animan firmemente unos a otros a defender sus propios derechos.
- 65.En nuestra familia apenas nos esforzamos para tener éxito.
- 66.Las personas de mi familia vamos con frecuencia a las bibliotecas.
- 67.Los miembros de la familia asistimos a veces a cursos o clases particulares por afición o por interés.
- 68.En mi familia cada persona tiene ideas distintas sobre lo que está bien o mal.
- 69.En mi familia están claramente definidas las tareas de cada persona.
- 70.En mi familia cada uno puede hacer lo que quiera.
- 71.Realmente nos llevamos bien unos con otros.
- 72.Generalmente tenemos cuidado con lo que nos decimos.
- 73.Los miembros de la familia estamos enfrentados unos con otros.
- 74.En mi casa es difícil ser independientes sin herir los sentimientos de los demás.
- 75.“Primero el trabajo, luego la diversión”, es una norma en mi familia.
- 76.En mi casa, ver la televisión es más importante que leer.
- 77.Las personas de nuestra familia salimos mucho a divertirnos.
- 78.En mi casa, leer la Biblia es algo muy importante.
- 79.En mi familia el dinero no se administra con mucho cuidado.
- 80.En mi casa las normas son bastante inflexibles.
- 81.En mi familia se concede mucha atención y tiempo a cada uno.
- 82.En mi casa expresamos nuestras opiniones de modo frecuente y espontáneo.
- 83.En mi familia creemos que no se consigue mucho elevando la voz.
- 84.En mi casa no hay libertad para expresar claramente lo que se piensa.
- 85.En mi casa hacemos comparaciones sobre nuestra eficacia en el trabajo o en el estudio.
- 86.A los miembros de mi familia nos gusta realmente el arte, la música o la literatura.
- 87.Nuestra principal forma de diversión es ver televisión o escuchar la radio.
- 88.En mi familia creemos que quien comete una falta tendrá su castigo.
- 89.En mi familia, de ordinario, la mesa se recoge inmediatamente después de comer.
- 90.En mi familia uno no puede salirse con la suya.

COMPRUEBE SI HA CONTESTADO A TODAS LAS FRASES

HOJA DE RESPUESTAS Y PERFIL

PELLIDOS Y NOMBRES: _____

EDAD: _____ SEXO : M () F (). GRADO INST.: _____

Nº HERMANOS: _____ LUGAR QUE OCUPA: _____ EST.CIVIL: _____

LUGAR DE PROCEDENCIA : _____

									SUB ESCALA	PD	PT
1	11	21	31	41	51	61	71	81			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
2	12	22	32	42	52	62	72	82			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
3	13	23	33	43	53	63	73	83			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
4	14	24	34	44	54	64	74	84			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
5	15	25	35	45	55	65	75	85			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
6	16	26	36	46	56	66	76	86			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
7	17	27	37	47	57	67	77	87			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
8	18	28	38	48	58	68	78	88			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
9	19	29	39	49	59	69	79	89			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			
10	20	30	40	50	60	70	80	90			
V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F	V F			

PERFIL ESCALA DE CLIMA SOCIAL

SUB ESCALAS										CATEGORIAS	
##	Co	Ex	CI	AU	AC	IC	SR	MR	OR	CN	
90											Muy Buena
80											Buena
70											Tend. Buena
65											
60											
55											Media
50											
45											Tend. Media
40											
35											Mala
30											
25											
20											
15											
10											Muy Mala
5											
0											
	RELACION			DESARROLLO			ESTABILIDAD				

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS

Este es un cuestionario en el que le agradecemos su participación
Por favor, contesta con sinceridad lo que tu has sentido o hecho en los últimos 6 meses.

Es anónima, lee con cuidado y responde todas las preguntas. Muchas Gracias.

DATOS GENERALES

Institución Educativa:.....

Año que cursa :.....Edad

- ¿Cuánto tiempo haces uso de los videojuegos ?

() Entre una a dos horas diarias () Una vez a la semana
() Entre tres a mas horas diarias () Dos a tres veces a la semana

- ¿ De todos los videojuegos que conoces, cuantos haz jugado ?

() Menos de cinco () Entre seis a ocho
() Entre diez a doce () De doce a mas

- ¿ Donde haces uso con mas frecuencia de los videojuegos ?

() En cabinas de Internet () A través de un celular(Smartphone)
() En mi casa () En locales de juego(play station)

- ¿ Un mayor dominio del videojuego de tu agrado, te genera mayor satisfacción ?

() Siempre () Casi siempre
() Algunas veces () Nunca

1. ¿Haz jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

No Si

Si marcaste "No", no contestes las demás preguntas y devuelve la encuesta
Solo si marcaste "Si", responde las siguientes preguntas, escribiendo una "X".

2. ¿Cuando tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?

No Si

3. ¿Has llegado al más alto dominio de algún video juego?

No Si

4. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?

No Si

5. ¿En una semana cuantas veces en promedio vas a jugar?

1-3 () 4 a mas veces ()

6. ¿Cuándo deseas ir a jugar, lo puedes dejar para otro momento?

No Si

7. ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?

No Si

8. ¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?

No Si

9. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te desestresas o tranquilizas?

No Si

10. Si has marcado "Si" en alguna de las anteriores preguntas, ¿ hace cuánto tiempo sientes eso?.

No Si

CASO N°1

Karen Barrios Concha

ANAMNESIS

I. DATOS DE FILIACIÓN

- Nombres y Apellidos : Jorny
- Edad : 16 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de nacimiento : 25 de marzo del 2001
- Lugar de nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 4to de secundaria
- Ocupación : Estudiante
- Religión : Católica
- Informantes : Madre, evaluado, tutora
- Lugar de evaluación : Consultorio de psicología (I.E)
- Fecha de evaluación : 4,10,13 de Octubre del 2017
- Evaluadora : Karen Barrios Concha

II. MOTIVO DE CONSULTA

Estudiante es referido por la subdirectora de la I.E indicando que presenta conductas afeminadas, además refiere que la madre del estudiante solicitó que sea derivado a psicología para que se le otorgue orientación debido a que ha cambiado su comportamiento en casa.

III. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD O PROBLEMA ACTUAL

Madre refiere que observó conductas delicadas y afeminadas en su hijo desde niño, le gustaba jugar con muñecas y que sus posturas corporales no eran adecuadas para su sexo, los últimos años de la primaria indica que sus compañeros se burlaban de él, motivo por el cual decidió cambiarlo de institución educativa, durante la secundaria interactuaba generalmente con mayor

frecuencia con sus compañeras del salón. En el año 2016 salió de casa por la tarde para encontrarse con un amigo que conoció por una red social, posteriormente la llamaron por la noche de la comisaria para que recoja a su hijo, porque fue encontrado deambulando por la calle y que aparentemente fue dopado por un amigo; después de lo sucedido la madre no conversó con el adolescente sobre lo ocurrido. En el mes de junio del año 2016 su hija mayor (hermana del evaluado) la llama para que vaya al centro de salud en donde se enteró que su hijo es portador del VIH. Madre refiere que nunca le preguntó cómo es que se contagió, además el padre y hermanos del estudiante no saben nada de lo acontecido.

El estudiante indica que se enamoró de un compañero de colegio, mientras que paralelamente tenía enamorada. Manifiesta que se siente confundido con respecto a sus sentimientos porque se siente atraído por ambos sexos. Así mismo indica que no cumple con regularidad su medicación retroviral.

IV. ANTECEDENTES PERSONALES

PERIODO DEL DESARROLLO

- **ETAPA PRE NATAL**

La madre del evaluado refiere que el embarazo no fue planificado, no fue deseado por el padre, durante el embarazo la familia pasó por muchos problemas económicos pero a pesar de esa situación continuó con los 9 meses de embarazo, refiere no haber sufrido caídas o enfermedades que puedan haber comprometido la salud de su hijo durante esa etapa.

- **ETAPA NATAL: PARTO**

El parto se realizó en un hospital con la atención de médico y enfermeras, fue eutócico sin mayores complicaciones, no se utilizó fórceps ni hubo sufrimiento fetal de algún tipo.

PRIMERA INFANCIA

- **ETAPA POST NATAL**

Según indica la madre la lactancia fue hasta alrededor del año y medio, aprendió a caminar y hablar sin ninguna complicación, refiriendo que no notó retrasos en su desarrollo, ya que tuvo 03 hijos antes.

- **DESARROLLO PSICOMOTOR**

Empezó a gatear a los 8 meses, a dar sus primeros pasos a la edad de 1 año aproximadamente, sus primeras palabras las dijo alrededor del año y siete meses, el control de sus esfínteres los concretó cerca de los 2 años y 6 meses de edad, posee lateralidad diestra.

- **ETAPA ESCOLAR**

Jorny no recibió estimulación temprana, a los 5 años empezó asistir al jardín sin tener complicaciones los primeros días de clases; inicio sus estudios primarios a los 7 años, refiere que en la etapa escolar (primaria) era un niño callado, no tenía muchos amigos, manteniéndose al margen de lo que hicieran los demás, mantuvo siempre un promedio bueno referente a las notas.

El nivel secundario lo inició en un colegio Circa, en donde lo molestan sus compañeros por su “comportamiento delicado”, debido a esto la madre decide cambiarlo de colegio para 3ro de secundaria en donde actualmente se encuentra, el adolescente durante 4to de secundaria pasaba la mayor parte de su tiempo libre fuera del colegio con un compañero de su salón y paralelamente enamora con una compañera de su salón. Su rendimiento académico es regular.

DESARROLLO Y FUNCIÓN SEXUAL

- **ASPECTO PSICOSEXUAL**

Según refiere la madre notó que aproximadamente desde que el evaluado estaba en 6to de

primaria observó “posturas y comportamientos delicados” con mayor exageración respecto a años pasados, durante ese tiempo trataba de corregirlo con respecto a las posturas corporales que presentaba. Además en casa realiza tareas de forma espontánea como limpiar, lavar y cocinar.

El evaluado refiere en la primera entrevista que durante 11 meses tuvo una enamorada de su salón con la que estuvo porque ella se le declaró, estando paralelamente con un compañero durante 5 meses, refiriendo que éste se le declaró y que por un juego aceptó, pero que tampoco no sentía nada por él, sin embargo cuando terminó la relación con su compañero se sintió triste refiere que lloraba por la noches, que lo extrañaba pero que nunca lo iba a perdonar. Posteriormente terminó con su enamorada y que se sintió aliviado de terminar con ella. En el 2017 inicia una nueva relación con otra compañera de su mismo salón, a quien dice querer, sin embargo durante ese tiempo también inicio una relación paralela con otro compañero.

En una segunda entrevista el estudiante refiere que el año 2016 durante meses estuvo acosando a un compañero de su salón hasta que él aceptó iniciar una relación, la cual duró 5 meses y con quien tuvo su primera y única relación sexual. Durante la tercera entrevista indicó que ha tenido unas 12 parejas de su mismo sexo.

- **HISTORIA DE LA RECREACIÓN DE LA VIDA**

Durante su niñez, las salidas en familia no eran frecuentes debido a que su madre no tenía tiempo porque trabajaba todos los días y su padre se ausentaba por días.

El adolescente siempre se ha mostrado sociable con sus compañeros, por ello, le gusta asistir a reuniones, cada vez que tiene la oportunidad de hacerlo, lo hace; en su tiempo libre le gusta escuchar música romántica y reggaetón. Algunos fines de semana comparten con su familia almuerzos donde se siente bien, almuerzos cuando el padre no está presente.

- **RELIGIÓN**

El estudiante y su familia son de religión católica, sin embargo no participan ni profesan la religión. El evaluado asiste rara vez a misa.

- **HÁBITOS E INFLUENCIAS NOCIVAS O TÓXICAS**

El evaluado refiere sentir gusto por muchas actividades, deportes como el vóley; en tiempo de ocio le gusta escuchar música romántica y reggaetón. Le interesa estudiar gastronomía, o cosmetología terminado el colegio.

Refiere que ha consumido bebidas alcohólicas en algunas ocasiones, no ha fumado ni consumido drogas.

ANTECEDENTES MÓRBIDOS PERSONALES

- **ENFERMEDADES Y ACCIDENTES**

En los primeros años de su vida paso por enfermedades comunes como: gripes, EDAs, no llegando a presentar mayores complicaciones por otras enfermedades.

Adolescente se realizó la prueba de Elisa acompañado con su hermana, en el centro de salud solicitaron la presencia de uno de los padres para entregar los resultados motivo por el cual deciden llamar a su madre quien recibe el diagnóstico de VIH positivo; recibiendo el tratamiento médico correspondiente, el cual no es seguido con regularidad, según el adolescente es porque no es necesario. Madre refiere que después conversaron del tema y le brindó todo su apoyo para que pueda confiar en ella.

- **PERSONALIDAD PREMÓRBIDA**

El evaluado según la madre en su etapa preescolar se caracterizó por mostrarse tímido en un inicio con las personas que recién conocía y presentaba algunos comportamientos delicados a

los cuales no les dió importancia. En su etapa escolar-primaria tenía mayor comunicación con su hermana en relación a los demás miembros de su familia, se relacionaba con todos sus compañeros de colegio. A partir de 6to de primaria y en los 2 primeros años de secundaria mostraba movimientos corporales y comportamientos afeminados, motivo por el cual sus compañeros lo molestaban y en casa manifestaba que ya no quería ir a ese colegio.

Desde el inicio de la secundaria se mostró comunicativo y seguro frente a las demás personas, es muy reservado con algunos temas. Durante el recreo se pudo observar que es bromista con sus compañeros, pero con sus compañeras es muy ofensivo de forma verbal (adjetivos calificativos), la relación con sus profesores es buena.

Cuando se refiere a su familia muestra mucho resentimiento, indicando que quiere irse de su casa porque no aguanta que sus hermanos lo molesten y que su mamá lo grite cuando no hace los quehaceres, sin embargo no lo hace por la buena relación que lleva con su hermana.

V. ANTECEDENTES FAMILIARES

• COMPOSICIÓN FAMILIAR

Vive con ambos padres, dos hermanos y una hermana, él es el último de los cuatro hermanos, madre trabaja en una fábrica de ropa; su padre es albañil, quien suele desaparecer de casa por varios días debido a que consume bebidas alcohólicas con frecuencia; no tiene buena relación con sus hermanos debido a que se agreden verbalmente, con su hermana mayor tiene una muy buena relación, ella es la primera persona a la que le contó que se había realizado una prueba de Elisa. Los domingos que es el día de descanso de la madre comparten realizando actividades juntos, como almuerzos o pequeños paseos. Estas actividades dominicales se ven afectadas cuando está el padre en casa debido a que él no le gusta que hablen durante la comida y que prenda el televisor.

- **DINÁMICA FAMILIAR**

Su madre trabaja de lunes a sábado, sus dos hermanos mayores trabajan de lunes a viernes y su 3er hermano estudia en un instituto. Los domingos es el día en el que están todos juntos y comparten el día.

Su padre consume alcohol con mucha frecuencia, en varias ocasiones se ausenta de casa por semanas e incluso por meses.

Madre refiere que acepta al padre de sus hijos en casa por pena ya que cada vez que aparece está en pésimas condiciones de higiene y que le ha dado un pequeño espacio en su casa. Ambos padres no tienen vida de pareja hace varios años.

- **CONDICIÓN SOCIOECONÓMICA**

La casa es propia de material noble, de un piso, situado en el distrito de Characato, la familia es de condición económica baja, cuentan con todos los servicios, el hogar es mantenido sólo por la madre. Madre cuenta con un trabajo estable; el padre y los hermanos tienen trabajos eventuales, ninguno de ellos aporta económicamente.

- **ANTECEDENTES FAMILIARES PATOLÓGICOS**

Madre refiere que no hay antecedentes familiares patológicos.

RESUMEN

El adolescente es último hijo de 4 hermanos, no fue planificado, sin embargo fue deseado por la madre pero no por el padre, durante el embarazo la familia pasó por muchos problemas económicos. La relación que tiene con sus 2 hermanos mayores no es buena debido a que ellos lo agreden verbalmente cada vez que pueden, la relación con su hermana mayor es muy buena ambos comparten sus tiempos libres, la relación con su madre es regular según refiere Jorny es porque lo obligan a realizar actividades en casa que no le gustan; sin embargo, cuando los 5 miembros de la familia están juntos comparten un día agradable. La relación con su padre

manifiesta que es desagradable porque cada vez que está en casa anda de mal humor y dando órdenes. Madre mantiene un trabajo estable siendo quien mantiene el hogar, los 3 hermanos mayores tienen trabajos esporádicos, pero no realizan aportes económicos en casa, el padre consume alcohol con frecuencia y se ausenta de casa por semanas o meses.

La madre refiere que observó conductas afeminadas en su hijo desde niño, a partir de 6to de primaria presentaba posturas corporales no adecuadas para su sexo, en los primeros años de secundaria lo molestan sus compañeros por su “comportamiento delicado”, debido a ésta situación la madre decide cambiarlo de colegio para 3ro de secundaria, en donde Jorny tiene buena relación con sus compañeros, durante 2 años ha tenido relaciones sentimentales paralelas con compañeros de ambos sexos. Indica sentirse atraído por ambos sexos.

Adolescente se realizó la prueba de Elisa acompañado con su hermana, en el centro de salud solicitaron la presencia de uno de los padres para entregar los resultados motivo por el cual deciden llamar a su madre quien recibe el diagnóstico de VIH positivo; recibiendo el tratamiento médico correspondiente, el cual no es seguido con regularidad, según el adolescente es porque no es necesario.

Karen Barrios Concha

Bachiller en Psicología

EXAMEN MENTAL

I. DATOS GENERALES

- Nombres y Apellidos : Jorny
- Edad : 16 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de nacimiento : 25 de marzo del 2001
- Lugar de nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 4to de secundaria
- Ocupación : Estudiante
- Religión : Católica
- Informantes : Madre, evaluado.
- Lugar de evaluación : Consultorio de psicología (I.E)
- Fecha de evaluación : 4,10,13 de Octubre del 2017
- Evaluadora : Karen Barrios Concha

II. ACTITUD, PORTE Y COMPORTAMIENTO

Estudiante de 16 años, sexo masculino, tez trigueña, contextura delgada, aparenta la edad que refiere, vestimenta y aseo personal adecuados.

Se observa que durante las entrevistas el evaluado mantiene la mirada fija, responde voz firme, por algunos momentos evita contacto visual ante algunas interrogantes, en reiteradas ocasiones manifestó que no quiere seguir en su casa para que no sufra su familia viendo como él no es feliz. Al inicio se mostró esquivo con algunas interrogantes, durante las entrevistas y sesiones fue colaborador. Ante preguntas sobre el área sexual se mostró muy incómodo y limitó sus respuestas.

III. ATENCIÓN CONCIENCIA Y ORIENTACIÓN

Mantiene la atención de manera constante, ante las dudas realiza siempre preguntas. Al momento de realizar pruebas mostro un poco de fatiga.

El evaluado se encuentra lúcido, mantiene en todo momento en un estado de alerta.

Se encuentra orientado en lugar, tiempo, espacio y persona; reconoce la fecha y lugar actual sin ninguna dificultad.

En referencia a su persona, se identifica a sí mismo, da referencia de su nombre, edad y lo que hace durante el día.

En referencia a otras personas, reconoce a sus familiares se identifica a las personas a su alrededor.

IV. LENGUAJE Y PENSAMIENTO

Su lenguaje expresivo es coherente, fluido y comprensible. Mantiene un tono de voz uniforme durante todo el relato, el ritmo de su voz es pausado al momento de dar respuestas. En cuanto a su lenguaje comprensivo se ajusta a lo requerido, escuchó con atención a las preguntas que se formuló.

Los pensamientos referidos a si mismo hacen alusión a que en un futuro el no será feliz, refiere que le hubiera gustado que las cosas sean diferentes tanto para él como para su familia.

V. PERCEPCIÓN

Durante las evaluaciones no se evidenció alteraciones perceptivas. Percibe adecuadamente la forma, el color de los objetos, la percepción auditiva esta conservada.

VI. MEMORIA

La memoria a corto plazo está presente, no existiendo dificultad en recordar acontecimientos recientes; de la misma forma el recordar acontecimientos pasados de su infancia no representa

dificultad manteniendo la memoria a largo plazo también conservada. Sin embargo cuando se trata de su vida emocional-sexual refiere que no quiere recordar.

VII. FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL

Presenta conocimientos básicos en cuanto a cultura general, ya sea hecho de la actualidad y hechos históricos, o conocimientos en las diferentes asignaturas. Las respuestas dadas fueron coherentes con respecto a las preguntas que se le realizó.

Tiene capacidad para resolver problemas en diferentes situaciones sin embargo presenta algunas ideas negativas con respecto a su vida sentimental.

VIII. ESTADO DE ÁNIMO Y AFECTOS

Se aprecia un estado de ánimo adecuado cuando se hablan de diversos temas, sin embargo cuando se habla del aspecto emocional refiere que no será feliz.

IX. COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA

Muestra una aparente comprensión de su problema, investiga en internet sobre su problemática, manifiesta que el seguirá con su vida a pesar de todo sin importarle lo de pueda pasar.

X. ESTADO DE ÁNIMO Y AFECTOS

Madre refiere que en casa tiene cambios de conducta como irritabilidad, y manipula usando de excusa su enfermedad. En el colegio se le observa alegre, carismático.

Jorny manifiesta que se siente triste y que no le gusta estar solo, cuando se habla del aspecto emocional refiere que no será feliz

XI. COMPRENSIÓN Y GRADO DE INCAPACIDAD DEL PROBLEMA

El adolescente tiene conciencia parcial de la enfermedad, reconoce el estar triste y tener pensamientos negativos.

RESUMEN

Estudiante de 16 años, sexo masculino, tez trigueña, contextura delgada, aparenta la edad que refiere, vestimenta y aseo personal adecuados. Se observó durante las entrevistas que el

evaluado mantiene la mirada fija, responde con voz firme, por algunos momentos evita contacto visual ante algunas interrogantes, en reiteradas ocasiones manifestaba que no quiere seguir en su casa para que no sufra su familia. Ante preguntas sobre el área sexual se mostró muy incómodo y limitó sus respuestas.

Mantiene la atención, orientación y conciencia adecuadas. Muestra un lenguaje claro, comprensible y coherente. Los pensamientos referidos a si mismo hacen alusión a que en un futuro el no será feliz, refiere que le hubiera gustado que las cosas sean diferentes tanto para él como para su familia.

Percepción y memoria a corto plazo se encuentra conservada, cuando a su vida emocional-sexual refiere que no quiere recordar. Se aprecia un buen estado de ánimo cuando se hablan de diversos temas, y cuando se habla del aspecto emocional refiere que no será feliz.

Aparenta comprensión de su problema de su salud física, manifestando que él seguirá con su vida a pesar de todo sin importarle lo de pueda pasar.

Karen Barrios Concha

Bachiller en Psicología

INFORME PSICOMÉTRICO

I. DATOS GENERALES

- Nombres y Apellidos : Jorny
- Edad : 16 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de nacimiento : 25 de marzo del 2001
- Lugar de nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 4to de secundaria
- Ocupación : Estudiante
- Religión : Católica
- Informantes : Madre, evaluado
- Lugar de evaluación : Consultorio de psicología
- Fecha de evaluación : 13 y 16 de Octubre
- Evaluadora : Karen Barrios Concha

II. MOTIVO DE CONSULTA

Adolescente es atendido en el consultorio de psicología para continuar con la evaluación debido a que siente mejor después de haber contado parte de su vida. En la actualidad refiere tener “angustia” por su futuro sentimental.

III. OBSERVACIONES GENERALES

Se mostró colaborador en la evaluación de las pruebas, responde ante las preguntas con seguridad y tranquilidad, utilizando el tiempo adecuado para la resolución de cada uno de ellos.

IV. TÉCNICAS Y PRUEBAS PSICOLÓGICAS UTILIZADAS

- Observación

- Entrevista
- Test proyectivo de Karen Machover (T.Proyectivo)
- Test proyectivo de la persona bajo la lluvia (T.Proyectivo)
- Cuestionario de ansiedad de Zung
- Inventario de personalidad para jóvenes (Millón) M.A.P.I

V. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

• TEST PROYECTIVO DE KAREN MACHOVER

La prueba refleja depresión y sensibilidad. El impulso a la agresión verbal es fuerte, pero la represión hace que el individuo se retire cautelosamente. Conflicto de virilidad aflorando dentro de alguna conducta sexualmente desviada.

En relación al desenvolvimiento social se aprecia habilidades y carencias en poder establecer nuevos contactos, introversión, falta de emotividad. La figura con quien más se identifica es la de su hermana a quien representa con mayor receptividad y agrado.

• TEST PROYECTIVO EL HOMBRE BAJO LA LLUVIA

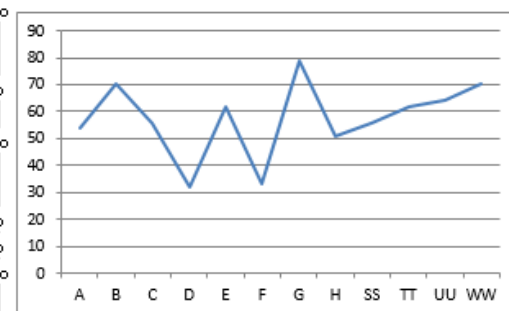
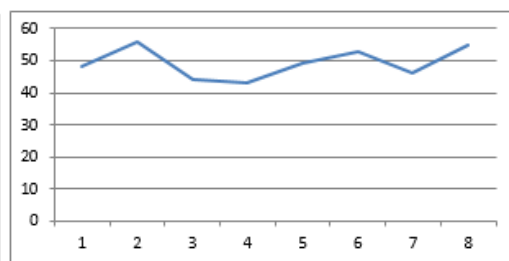
Se puede observar ansiedad, timidez, inseguridad, ocultamiento y rasgos depresivos. Además deseo de no ser controlado, socialmente de pasar inadvertido, afectos e intenciones ocultas. También revela la existencia de un problema en el área de la identificación psico-sexual, deseo de ser otro.

Se siente rechazado y desvalorizado, sentimientos de inferioridad. Transmite sensación de encierro o incomodidad, falta de vitalidad, inadecuada percepción de sí mismo.

No puede hacer frente a la situación cotidiana, no se involucra ni opina. Puede estar presentando una enfermedad física.

• **INVENTARIO DE PERSONALIDAD PARA JÓVENES (MILLÓN) M.A.P.I**

	Escalas	PD	PT	Significado
-	Incoherencia	6	55	Aceptable
1	Introverso	10	48	Presencia leve el factor evaluado
2	Inhibido	19	56	Presencia leve el factor evaluado
3	Cooperativo	18	44	Presencia leve el factor evaluado
4	Sociable	13	43	Presencia leve el factor evaluado
5	Seguro	20	49	Presencia leve el factor evaluado
6	Violento	15	53	Presencia leve el factor evaluado
7	Respetuoso	17	46	Presencia leve el factor evaluado
8	Sensible	23	55	Presencia leve el factor evaluado
A	Deterioro del Autoconcepto	18	54	Presencia leve el factor evaluado
B	Deterioro de la Autoestima	24	70	Presencia significativa del factor evaluado
C	Malestar corporal	14	56	Presencia leve el factor evaluado
D	Inaceptación sexual	14	32	No es significativo
E	Sentimiento de ser diferente	13	62	Presencia moderada del factor evaluado
F	Intolerancia social	9	33	No es significativo
G	Clima familiar inadecuado	16	79	Presencia significativa del factor evaluado
H	Desconfianza escolar	10	51	Presencia leve el factor evaluado
SS	Inadecuado control del impulso	16	56	Presencia leve el factor evaluado
TT	Disconformidad social	18	62	Presencia moderada del factor evaluado
UU	Inadecuado rendimiento	20	64	Presencia moderada del factor evaluado
WW	Desinterés por la escuela.	22	70	Presencia significativa del factor evaluado
-	Fiabilidad	0	-	Fiabilidad aceptable.
-	Validez	0	-	Fiabilidad aceptable.



Interpretación cualitativa

-En los resultados se puede observar presencia significativa en:

El deterioro de la autoestima, indicando que ha estado sometido a una autocrítica valorativa, lucha por resolver entre lo que él mismo percibe y los ideales que aparecen lejanos; esta misma lucha le ayuda a crecer y a resolver sus dificultades.

Clima familiar inadecuado, las relaciones del adolescente con su familia son conflictivas, presenta una correlación positiva con la escala H y SS.

Desinterés por la escuela, poco interés en el aspecto académico y el entorno escolar.

-También se puede observar presencia moderada en:

El sentimiento de ser diferente, el adolescente se muestra más sensible en este aspecto con respecto a su grupo de iguales, la expectativa de rechazo puede convertirse a menudo en un tímido y pasivo observador de la vida

Disconformidad social, disconformidad con las normas y ética social que el adolescente puede experimentar en la sociedad. Los números conflictos y luchas internas pueden ser causa de los problemas para el adolescente en su comportamiento con la familia, amigos y/o profesores.

Inadecuado rendimiento escolar, teme a menudo a la angustia, decepción y a la humillación

- **CUESTIONARIO DE ANSIEDAD ZUNG.**

Según la valoración de los resultados el paciente obtuvo un puntaje total de 42 y un índice de ansiedad de 53, correspondiente a Ansiedad leve, entendiéndose que las manifestaciones de tensión y preocupación acompañan el estado de ánimo actual del evaluado.

RESUMEN

De acuerdo a la evaluación psicométrica el adolescente presenta rasgos de depresión, refleja sensibilidad, el impulso a la agresión verbal es fuerte. En relación al desenvolvimiento social se aprecia habilidades y carencias en poder establecer nuevos contactos, introversión, falta de emotividad. Además deseo de no ser controlado, socialmente de pasar inadvertido, afectos e intenciones ocultas. También revela la existencia de un problema en el área de la identificación psico-sexual, deseo de ser otro.

La figura con quien más se identifica es la de su hermana a quien representa con mayor receptividad y agrado. Se siente rechazado y desvalorizado, sentimientos de inferioridad. Transmite sensación de encierro o incomodidad, falta de vitalidad, inadecuada percepción de sí mismo. Presenta deterioro de la autoestima, indicando que ha estado sometido a una autocrítica valorativa, lucha por resolver entre lo que él mismo percibe y los ideales que parecen lejanos; esta misma lucha le ayuda a crecer y a resolver sus dificultades. Presenta un clima familiar inadecuado, las relaciones del adolescente con su familia son conflictivas.

Tiene una presencia moderada en el sentimiento de ser diferente, el adolescente se muestra más sensible en este aspecto con respecto a su grupo de iguales, la expectativa de rechazo puede convertirse a menudo en un tímido y pasivo observador de la vida.

Se observó durante el recreo la agresividad verbal que muestra hacia sus compañeras, insultándolas y burlándose de ellas, mientras que con sus compañeros muestra una actitud sociable.

Karen Barrios Concha

Bachiller en Psicología

INFORME PSICOLÓGICO

I. DATOS GENERALES

- Nombres y Apellidos : Jorny
- Edad : 16 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de nacimiento : 25 de marzo del 2001
- Lugar de nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 4to de secundaria
- Ocupación : Estudiante
- Religión : Católica
- Informantes : Madre, evaluado
- Lugar de evaluación : Consultorio de psicología
- Fecha de evaluación : 4,10,13,16 de Octubre
- Evaluadora : Karen Barrios Concha

II. MOTIVO DE CONSULTA

Estudiante es referido por la subdirectora de la I.E indicando que presenta conductas afeminadas, además refiere que la madre del estudiante solicitó que sea derivado a psicología para que se le brinde orientación debido a que ha cambiado su comportamiento en casa, es decir, reniega y grita por todo, no hace caso a las órdenes dadas por la madre.

En la actualidad el estudiante refiere tener “angustia, cólera” por su enfermedad y su situación sentimental, pasa por momentos de ansiedad.

III. TÉCNICAS Y PRUEBAS PSICOLÓGICAS UTILIZADAS

- Observación

- Entrevista
- Test proyectivo de Karen Machover
- Test proyectivo de la persona bajo la lluvia
- Cuestionario de ansiedad Zung
- Inventario de personalidad para jóvenes (Millón) M.A.P.I

IV. ANTECEDENTES PERSONALES Y FAMILIARES

El adolescente es último hijo de 4 hermanos, no fue planificado, fue deseado por la madre pero no por el padre, durante el embarazo la familia pasó por muchos problemas económicos. El embarazo duró 9 meses, el parto fue eutócico sin mayores complicaciones. Su lactancia fue hasta el año y medio; aprendió a gatear, caminar y controlar esfínteres en la edad adecuada, posee lateralidad diestra. No recibió estimulación temprana, a los 5 años inició su etapa preescolar, a los 7 años inició la primaria obteniendo un rendimiento académico promedio.

La madre refiere que observó conductas afeminadas en su hijo desde niño, a partir de 6to de primaria presentaba posturas corporales no adecuadas para su sexo, en los primeros años de secundaria lo molestaban sus compañeros por su “comportamiento delicado”, debido a ésta situación la madre decide cambiarlo de colegio para 3ro de secundaria, en donde Jorny tiene buena relación con sus compañeros.

En cuanto a su psicosexualidad el adolescente refiere haber tenido relaciones sentimentales paralelas durante 2 años con compañeros de ambos sexos del mismo colegio. Indica sentirse atraído por ambos sexos. Así mismo refiere haber tenido más de 12 parejas sexuales.

La relación que tiene con sus 2 hermanos mayores no es buena debido a que ellos lo agreden verbalmente cuando la madre está ausente, la relación con su hermana mayor es muy buena ambos comparten sus tiempos libres, la relación con su madre es regular según refiere Jorny, es porque lo obligan a realizar actividades en casa que no le gustan; cuando los 5 miembros de

la familia están juntos comparten un día agradable. La relación con su padre manifiesta que es desagradable porque cada vez que está en casa anda de mal humor y dando órdenes. La madre tiene un trabajo estable siendo quien mantiene el hogar, los 3 hermanos mayores tienen trabajos esporádicos pero no realizan aportes económicos en casa, el padre es albañil consume alcohol con frecuencia y se ausenta de casa por semanas o meses. Ambos padres no tienen vida de pareja.

Adolescente hace un año se realizó la prueba de Elisa acompañado con su hermana, en el centro de salud solicitaron la presencia de uno de los padres para entregar los resultados motivo por el cual deciden llamar a su madre quien recibe el diagnóstico de VIH positivo; recibiendo el tratamiento médico correspondiente, el cual no es seguido con regularidad, según el adolescente es porque no es necesario el tratamiento retroviral.

V. OBSERVACIONES GENERALES DE LA CONDUCTA

Estudiante de 16 años, sexo masculino, tez trigueña, contextura delgada, aparenta la edad que refiere, vestimenta y aseo personal adecuados.

Se observa que durante las entrevistas el evaluado mantiene la mirada fija, responde con voz firme, por algunos momentos evita contacto visual ante algunas interrogantes, en reiteradas ocasiones manifestó que no quiere seguir en su casa para que no sufra su familia viendo como él no es feliz.

Al inicio se mostró esquivo con algunas interrogantes, durante las siguientes entrevistas fue expresivo, refiere no estar contento con las notas obtenidas en el año. Ante preguntas sobre el área sexual se mostró muy incómodo y limitó sus respuestas en la primera entrevista, posteriormente fue más colaborador.

Los pensamientos referidos a si mismo hacen alusión a que en un futuro él no será feliz, refiere

que le hubiera gustado que las cosas sean diferentes tanto para él como para su familia.

Muestra una aparente comprensión de su problema, investiga en internet sobre su problemática, manifiesta que no es importante cumplir con el tratamiento médico porque no ha desarrollado las enfermedades de investigó en internet. Se muestra emocionalmente decaído, refiere sentir siempre “temor, cólera, tristeza” por su estado sentimental.

En la observación durante las clases el adolescente es participativo y comunicativo con sus docentes y compañeros en general, se muestra agresivo de forma verbal con sus compañeras cuando no es observado por los profesores y fuera del colegio.

VI. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

El evaluado tiene 16 años, está lúcido y orientado en tiempo, lugar, espacio y persona, cuenta con un nivel intelectual normal, es aparentemente consciente de su problemática.

Considerando los datos obtenidos del evaluado a través de la madre, las pruebas utilizadas y por manifestación de él mismo, se puede observar rasgos de ansiedad y depresión.

De acuerdo a las evaluaciones psicométricas el adolescente presenta rasgos de depresión, refleja sensibilidad, el impulso a la agresión verbal es fuerte. En relación al desenvolvimiento social se aprecia habilidades y carencias en poder establecer nuevos contactos, introversión, falta de emotividad. Además deseo de no ser controlado, socialmente de pasar inadvertido, afectos e intenciones ocultas. También revela la existencia de un problema en el área de la identificación psico-sexual, deseo de ser otro. La figura con quien más se identifica es la de su hermana a quien representa con mayor receptividad y agrado. Se siente rechazado y desvalorizado, presenta sentimientos de inferioridad. Transmite sensación de encierro o incomodidad, falta de vitalidad, inadecuada percepción de sí mismo. Presenta deterioro de la autoestima, indicando que ha estado sometido a una autocrítica valorativa, lucha por resolver entre lo que él mismo percibe y los ideales que aparecen lejanos; esta misma lucha le ayuda a

crecer y a resolver sus dificultades. Presenta un clima familiar inadecuado, las relaciones del adolescente con su familia son conflictivas. Tiene una presencia moderada en el sentimiento de ser diferente, el adolescente se muestra más sensible en este aspecto con respecto a su grupo de iguales, la expectativa de rechazo puede convertirse a menudo en un tímido y pasivo observador de la vida.

Se observó durante el recreo la agresividad verbal que muestra hacia sus compañeras, insultándolas y burlándose de ellas fuera del colegio, mientras que con sus compañeros muestra una actitud sociable.

VII. DIAGNÓSTICO

Se observa la presencia de conflictos emocionales con respecto a la orientación de su sexo; presenta ansiedad leve y rasgos de depresión, así como sensibilidad y timidez. En cuanto a sus sentimientos los afectos e intenciones son ocultos. Se evidencia un decaimiento del ánimo, del humor y de la autoestima, falta de confianza en sí mismo. Se siente rechazado, desvalorizado, con sentimientos de inferioridad, por la expectativa de ser rechazado. Siente miedo a no poder entablar una relación de pareja. El impulso a la agresión verbal es fuerte, carece de habilidades para poder establecer nuevos contactos. Su desinterés por el entorno escolar es evidente, rendimiento escolar bajo. Adolescente portador de VIH, muestra desinterés por cumplir el tratamiento médico. Presenta un clima familiar inadecuado cuando se encuentra solo en casa con sus hermanos mayores y cuando está presente el padre.

De acuerdo a la observación y los criterios de evaluación del CIE 10, los síntomas hacen referencia a un episodio depresivo leve (F32.0), por la pérdida de interés y la capacidad de disfrutar, el aumento de la fatigabilidad, disminución en la atención y concentración, pérdida de la confianza en sí mismo, sentimientos de inferioridad y una perspectiva sombría de futuro.

VIII. PRONÓSTICO

El pronóstico es reservado, debido a que el adolescente no ha mostrado adhesión al tratamiento médico (VIH) además no desea continuar la psicoterapia si no es en la Institución Educativa.

IX. RECOMENDACIONES

- Iniciar psicoterapia individual.
- Orientar al evaluado para una adhesión al tratamiento multidisciplinario para mejorar su calidad de vida.
- Orientar al adolescente a tener una vida sexual responsable.
- Relajación, para poder manejar situaciones estresantes del adolescente y/o cuando no pueda conciliar el sueño.
- Proyectar su plan de vida y así ir disminuyendo su pesimismo e ir incrementando una perspectiva esperanzadora del futuro.
- Terapia familiar para el acompañamiento del adolescente durante el tratamiento indicado.

Karen Barrios Concha

Bachiller en Psicología

PLAN PSICOTERAPÉUTICO

I. DATOS GENERALES

- Nombres y Apellidos : Jorny
- Edad : 16 años
- Sexo : Masculino
- Fecha de nacimiento : 25 de marzo del 2001
- Lugar de nacimiento : Arequipa
- Grado de instrucción : 4to de secundaria
- Ocupación : Estudiante
- Religión : Católica
- Informantes : Madre, evaluado
- Lugar de evaluación : Consultorio de psicología
- Fecha de evaluación : Octubre-Diciembre
- Evaluadora : Karen Barrios Concha

II. DIAGNÓSTICO

De acuerdo a los datos obtenidos de las técnicas y las pruebas utilizadas se observa la presencia de conflictos emocionales con respecto a la orientación de su sexo, deseo de ser otro; presenta ansiedad leve, rasgos de depresión, se evidencia un decaimiento del ánimo; así como sensibilidad y timidez. En cuanto a sus sentimientos los afectos e intenciones son ocultos. Se siente rechazado y desvalorizado. Presenta falta de confianza en sí mismo, esto puede estar relacionado a la presencia de una enfermedad física. Se pudo observar actitudes agresivas de tipo verbal con sus compañeras.

III. OBJETIVOS GENERALES

- Orientar al adolescente sobre la importancia de continuar y cumplir con el tratamiento médico en su vida. Lograr que reciba un tratamiento multidisciplinario continuo.

IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Razonar sobre sus problemas buscando los aspectos positivos del mismo, centrándolo en el uso de sus criterios lógicos.
- b) Concientizar a llevar una vida sentimental-sexual responsable.
- c) Poder adoptar una comunicación asertiva con sus compañeras.

V. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

SESIÓN 01	ENTRENAMIENTO DE LA RESPIRACIÓN
1. TÉCNICA	Técnica de relajación a través de la respiración
2. OBJETIVO	Reducir la tensión muscular presente.
3. DESARROLLO	<p>Se le brinda indicaciones con respecto al proceso de la relajación. Se realiza el relajamiento de músculos del cuerpo cerrando los ojos, inhalando por la nariz lentamente y exhalando por la boca manteniéndola por 10 segundos.</p> <p>Así mismo tendrá que arrugar el rostro unos diez segundos y concentrarse en cada parte del mismo, luego normalizarse y sentir como fluye la sangre por el rostro. Ésto se realizará con todas las partes del cuerpo, poniendo en puño las manos, los pies, el abdomen, los hombros y después de soltarse sentir como fluye la sangre en su cuerpo, nunca dejando de respirar como al inicio.</p>

	Se brinda alternativas ideativas: donde se le viene las ideas pesimistas a la mente, deberá pensar en recordar ideas agradables y gratificantes en su vida.
4. TIEMPO TOTAL	30 minutos

SESIÓN 02-03	“MIS EMOCIONES Y LOS DEMÁS”
1. OBJETIVOS	Concientizar el problema actual
2. TÉCNICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Reestructuración cognitiva
3. DESARROLLO	<p><u>Sesión 02</u></p> <p>1. Se le pide al adolescente que escriba en una hoja dos emociones que haya sentido la última semana y una emoción que haya sentido ese mismo día. Luego comentará las situaciones que ha vivido; se le dará un tiempo de reflexión antes de que haga sus comentarios.</p> <p>2. Determinar frente a qué situaciones se siente bien o mal, a continuación se le pedirá que reflexione con la pregunta: Las emociones que nos han hecho sentir bien o mal, ¿son buenas o malas?</p> <p>3. Se le explicará que las emociones no son buenas o malas. Todos y todas las tenemos, son nuestras y todas son saludables. Surgen diferentes emociones según la persona, el carácter, la cultura, etc.</p>

	<p>4. Finalmente se le indica que en los próximos 5 días que sea consciente de sus emociones, preguntándose ¿Cómo se siente frente a ellas?</p> <p><u>Sesión 03</u></p> <p>1. Se habla sobre las emociones que ha identificado la última semana, se comentará de como se ha sentido frente a ellas.</p> <p>2. De la misma manera como en la sesión anterior se le brindará una hoja en donde se le pide que escriba dos emociones que están sintiendo su madre y hermana con respecto a su situación (enfermedad), igualmente se le indica que coloque como se sentirían ellas si supieran que no está siguiendo las indicaciones médicas. Se le pedirá que comente por qué él considera que ellas sienten lo que él ha escrito.</p> <p>3. Para finalizar se le dirá que investigue sobre la importancia de la medicación y la consecuencia de no consumirlos de acuerdo a la prescripción médica.</p>
4. TIEMPO TOTAL	30 minutos
5.- LIMITACIONES	Factores ambientales: ruidos, poca ventilación

SESIÓN 04	
1. OBJETIVOS	REESTRUCTURACIÓN COGNITIVA

2. TÉCNICAS	Enseñar la estructura y logros con la terapia a utilizar
3. DESARROLLO	<p>Antes de iniciar esta sesión, y en cada sesión posterior el adolescente pondrá en práctica la relajación por sí solo. El propósito principal de esta sesión es explicarle cómo nuestros pensamientos influyen sobre nuestro estado de ánimo. En ésta sesión se establece la estructura y propósito de las sesiones posteriores. De igual forma, se establece el horario semanal de las sesiones, las reglas de las mismas y se explica claramente el tema de la confidencialidad.</p>
4. TIEMPO TOTAL	30 minutos

SESIÓN 05	“SOY RESPONSABLE CONMIGO ”
1. OBJETIVOS	Establecer una adhesión al tratamiento médico
2. TÉCNICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Terapia cognitiva, emotiva

3. DESARROLLO	<p>1. Se pide al adolescente que nos comente que ha investigado sobre lo indicado la sesión anterior.</p> <p>2. Se le realizan preguntas sobre la importancia del tratamiento médico.</p> <p>3. Se le muestra un video sobre el tema en discusión, posteriormente se le solicita comentar lo que ha visto.</p> <p>4. Se le muestra imágenes de las consecuencias de no continuar su tratamiento médico, posteriormente se le solicita comentar lo que ha visto.</p> <p>5. Se procede a preguntarle: ¿Por qué en esas imágenes las personas llegaron a desarrollar esos síntomas?, ¿Consideras que ellos tuvieron una intervención médica a tiempo?, ¿Cómo crees que ellos se sienten?, ¿Cómo te sentirías si te pasaría eso?, ¿Cómo se sentirían tu madre y hermana?, <i>¿Cómo actuarías tú para evitar llegar a eso?</i></p> <p>6. Se establece un compromiso y horario para continuar su tratamiento.</p>
4. TIEMPO TOTAL	30 minutos
5.- LIMITACIONES	Factores ambientales: ruidos, demasiada luz para proyectar el vídeo.

SESIÓN 06	TERAPIA RACIONAL EMOTIVA.
1. OBJETIVOS	DIALOGO INTERNO

2. TÉCNICAS	Lograr que el adolescente pueda cambiar la visión negativa de sí mismo.
3. DESARROLLO	Detectar las cualidades del paciente y reforzarlas mediante el entrenamiento de autoafirmaciones positivas como: “Soy muy bueno haciendo esto...”, “Sé que voy a lograr esto...” “Estoy seguro que cambiaré esto...” “Tengo cada día más seguridad y confianza en mí”
4. TIEMPO TOTAL	30 minutos

SESIÓN 07	“COMUNICACIÓN Y AMISTAD ”
1. OBJETIVOS	Lograr que identifique los tipos de comunicación e inicie un tipo de comunicación asertiva.
2. TÉCNICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Cognitivo conductual
3. DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se hará una retroalimentación de su relación y conducta con sus compañeras durante el recreo. 2. Se presentará el concepto de cada uno de los estilos de comunicación 3. Después se darán ejemplos (cartillas) pidiéndole reconozca cuales son agresivos, no asertivos y asertivos 4. Se pedirá que haga un comentario identificando su estilo de comunicación con sus compañeras. 5. Se pedirá que haga una lista que 5 frases que utiliza con mayor frecuencia cuando agrade a sus amigas.

	6. Finalmente se pondrá en un cuadro estas situaciones y se le escribirá la manera asertiva de responder ante esa situación. 7. Se dará una reflexión final sobre la asertividad
4. TIEMPO TOTAL	30 minutos
5.- LIMITACIONES	Factores ambientales: ruidos, poca ventilación

VI. TIEMPO DE EJECUCIÓN

El presente plan psicoterapéutico está organizado en 07 sesiones, las mismas se llevaron a cabo en 5 semanas con una duración de 30 minutos aproximadamente.

VII. LOGROS OBTENIDOS

- a) En la técnica de relajación a través de la respiración fue la que menos resultados mostró, debido a que presentaba rasgos depresivos.
- b) Se concientizó al evaluado sobre su situación actual, y la importancia del tratamiento médico (VIH), en la siguiente sesión dio a conocer que él en compañía de su madre se realizará sus controles médicos cada mes.
- c) Tomó conciencia sobre una vida sentimental responsable.
- d) Concientizó la importancia de una comunicación asertiva y la amistad.
- e) Cambió el razonamiento sobre sus problemas buscando los aspectos positivos del mismo, centrándolo en el uso de sus criterios lógicos.
- f) La madre se comprometió a dedicarle más tiempo a su hijo y controlar el consumo de la medicación.

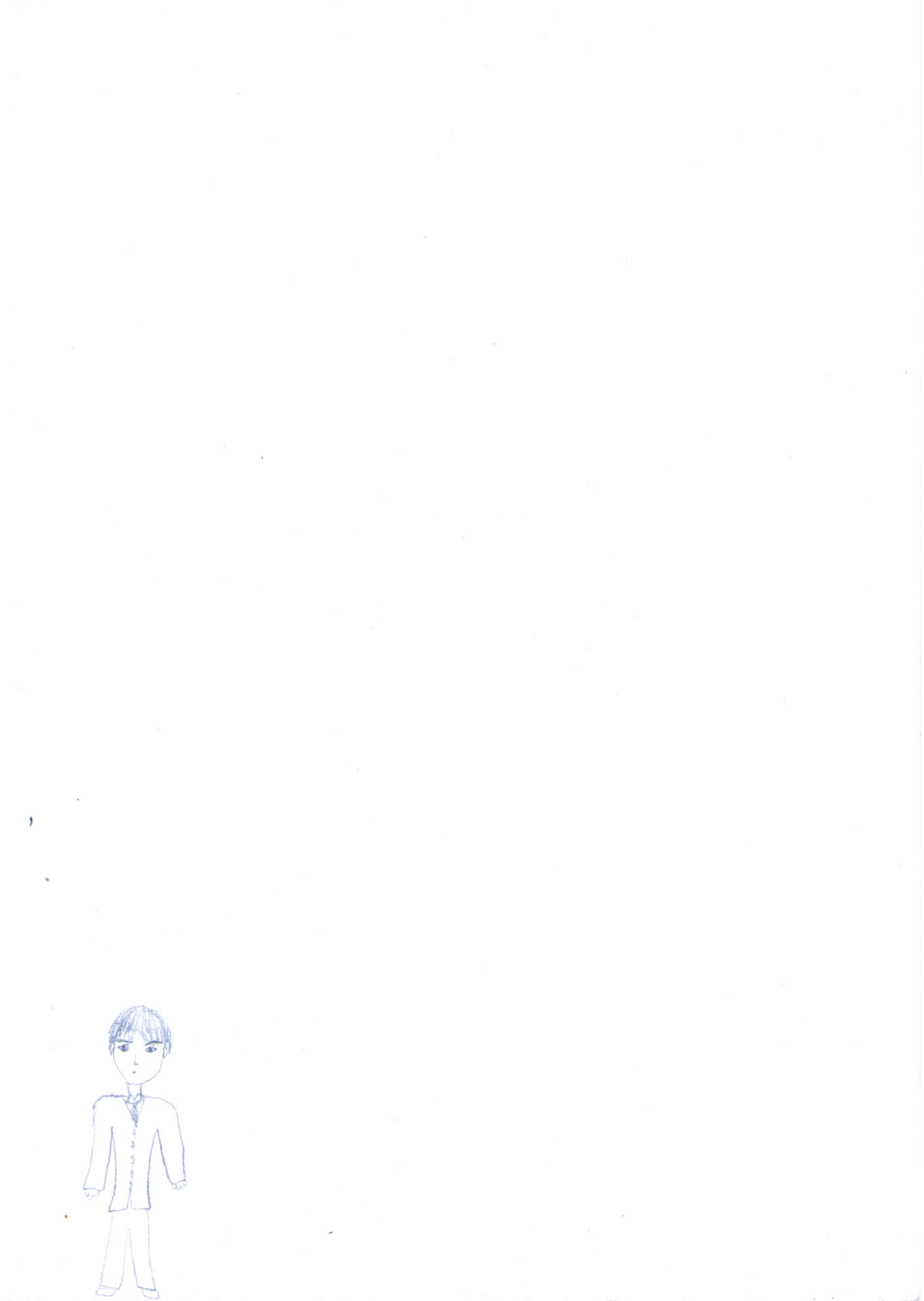
Karen Barrios Concha
Bachiller en Psicología

ANEXOS

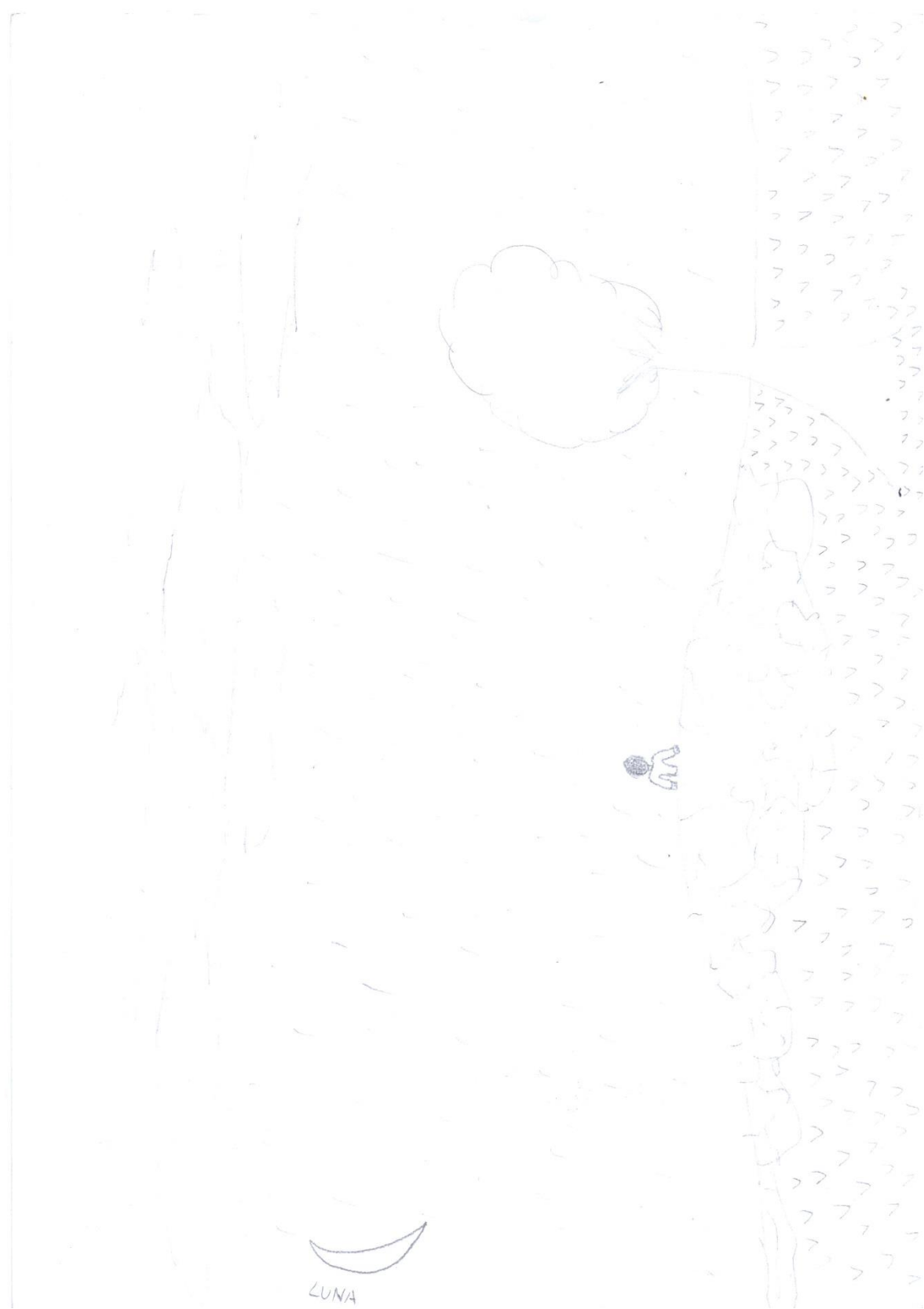
Pruebas utilizadas:

- Test proyectivo de Karen Machover
(T.Proyectivo)
- Test proyectivo de la persona bajo la lluvia
(T.Proyectivo)
- Cuestionario de ansiedad de Zung
- Inventario de personalidad para jóvenes
(millón) M.A.P.I

Test proyectivo de Karen Machover



- Test proyectivo de la persona bajo la lluvia



ESCALA DE AUTO EVALUACIÓN – ZUNG

NOMBRE: Jorny

EDAD: 16

FECHA: _____

		NUNCA O RARAS VECES	ALGUNAS VECES	BUEN NUMERO DE VECES	LA MAYORÍA DE LAS VECES
1	ME SIENTO MAS NERVIOSO Y ANSIOSO QUE DE COSTUMBRE				
2	ME SIENTO CON TEMOR SIN RAZÓN		X		
3	DESPIERTO CON FACILIDAD O SIENTO PÁNICO			X	
4	ME SIENTO COMO SI FUERA A REVENTAR Y PARTIRME EN MIL PEDAZOS		X		
5	SIENTO QUE TODO ESTA BIEN Y QUE NADA MALO PUEDE PASAR	X			
6	ME TIEMBLAN LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS	X			
7	ME MORTIFICAN DOLORES DE CABEZA, CUELLO Y CINTURA		X		
8	ME SIENTO DÉBIL Y ME CANSO FÁCILMENTE			X	
9	ME SIENTO TRANQUILO Y PUEDO PERMANECER EN CALMA FÁCILMENTE		X		
10	PUEDO SENTIR QUE ME LATE MUY RÁPIDO EN CORAZÓN	X			
11	SUFRO DE MAREOS	X			
12	SUFRO DE DESMAYOS O SIENTO QUE ME A DESVANECER	X			
13	PUEDO TOMAR Y VOTAR AIRE CON FACILIDAD			X	
14	SE ME ADORMECEN O ME HINCHAN LOS DE LAS MANOS Y PIES	X			
15	SUFRO DE MOLESTIAS ESTOMACALES			X	
16	ORINO CON MUCHA FRECUENCIA			X	
17	GENERALMENTE MIS MANOS ESTAN SECAS Y CALIENTES		X		
18	SIENTO BOCHORNOS		X		
19	ME SIENTO DORMIDO CON FACILIDAD Y DESCANSO BIEN DURANTE LA NOCHE		X		
20	TENGO PESADILLAS			X	

PUNTAJE:

42

INVENTARIO DE PERSONALIDAD PARA ADOLESCENTES DE MILLON (MADI)

HOJA DE RESPUESTA

APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO	NOMBRE(S)
		Jorny

SEXO		FECHA DE NACIMIENTO			LUGAR DE NACIMIENTO			
MASCULINO	<input checked="" type="checkbox"/>	FEMENINO	<input type="checkbox"/>	AÑO	MES	DÍA	23	Arequipa

Marque con un aspa (X) la letra V (Verdadero) o F (Falso), según sea su respuesta:

1 V <input checked="" type="checkbox"/>	26 <input checked="" type="checkbox"/> F	51 <input checked="" type="checkbox"/> F	76 V <input checked="" type="checkbox"/>	101 <input checked="" type="checkbox"/> F	126 <input checked="" type="checkbox"/> F
2 <input checked="" type="checkbox"/> F	27 V <input checked="" type="checkbox"/>	52 V <input checked="" type="checkbox"/>	77 V <input checked="" type="checkbox"/>	102 V <input checked="" type="checkbox"/>	127 V <input checked="" type="checkbox"/>
3 V <input checked="" type="checkbox"/>	28 <input checked="" type="checkbox"/> F	53 <input checked="" type="checkbox"/> F	78 V <input checked="" type="checkbox"/>	103 V <input checked="" type="checkbox"/>	128 <input checked="" type="checkbox"/> F
4 <input checked="" type="checkbox"/> F	29 V <input checked="" type="checkbox"/>	54 <input checked="" type="checkbox"/> F	79 <input checked="" type="checkbox"/> F	104 <input checked="" type="checkbox"/> F	129 <input checked="" type="checkbox"/> F
5 <input checked="" type="checkbox"/> F	30 <input checked="" type="checkbox"/> F	55 V <input checked="" type="checkbox"/>	80 <input checked="" type="checkbox"/> F	105 <input checked="" type="checkbox"/> F	130 V <input checked="" type="checkbox"/>
6 V <input checked="" type="checkbox"/>	31 <input checked="" type="checkbox"/> F	56 V <input checked="" type="checkbox"/>	81 V <input checked="" type="checkbox"/>	106 V <input checked="" type="checkbox"/>	131 V <input checked="" type="checkbox"/>
7 V <input checked="" type="checkbox"/>	32 <input checked="" type="checkbox"/> F	57 V <input checked="" type="checkbox"/>	82 <input checked="" type="checkbox"/> F	107 <input checked="" type="checkbox"/> F	132 V <input checked="" type="checkbox"/>
8 <input checked="" type="checkbox"/> F	33 V <input checked="" type="checkbox"/>	58 V <input checked="" type="checkbox"/>	83 <input checked="" type="checkbox"/> F	108 <input checked="" type="checkbox"/> F	133 <input checked="" type="checkbox"/> F
9 V <input checked="" type="checkbox"/>	34 <input checked="" type="checkbox"/> F	59 <input checked="" type="checkbox"/> F	84 <input checked="" type="checkbox"/> F	109 V <input checked="" type="checkbox"/>	134 V <input checked="" type="checkbox"/>
10 <input checked="" type="checkbox"/> F	35 <input checked="" type="checkbox"/> F	60 V <input checked="" type="checkbox"/>	85 V <input checked="" type="checkbox"/>	110 V <input checked="" type="checkbox"/>	135 <input checked="" type="checkbox"/> F
11 <input checked="" type="checkbox"/> F	36 <input checked="" type="checkbox"/> F	61 V <input checked="" type="checkbox"/>	86 V <input checked="" type="checkbox"/>	111 V <input checked="" type="checkbox"/>	136 <input checked="" type="checkbox"/> F
12 <input checked="" type="checkbox"/> F	37 V <input checked="" type="checkbox"/>	62 <input checked="" type="checkbox"/> F	87 <input checked="" type="checkbox"/> F	112 <input checked="" type="checkbox"/> F	137 <input checked="" type="checkbox"/> F
13 <input checked="" type="checkbox"/> F	38 <input checked="" type="checkbox"/> F	63 V <input checked="" type="checkbox"/>	88 <input checked="" type="checkbox"/> F	113 <input checked="" type="checkbox"/> F	138 <input checked="" type="checkbox"/> F
14 V <input checked="" type="checkbox"/>	39 V <input checked="" type="checkbox"/>	64 V <input checked="" type="checkbox"/>	89 <input checked="" type="checkbox"/> F	114 <input checked="" type="checkbox"/> F	139 V <input checked="" type="checkbox"/>
15 <input checked="" type="checkbox"/> F	40 V <input checked="" type="checkbox"/>	65 V <input checked="" type="checkbox"/>	90 <input checked="" type="checkbox"/> F	115 V <input checked="" type="checkbox"/>	140 <input checked="" type="checkbox"/> F
16 <input checked="" type="checkbox"/> F	41 <input checked="" type="checkbox"/> F	66 <input checked="" type="checkbox"/> F	91 V <input checked="" type="checkbox"/>	116 V <input checked="" type="checkbox"/>	141 V <input checked="" type="checkbox"/>
17 <input checked="" type="checkbox"/> F	42 V <input checked="" type="checkbox"/>	67 V <input checked="" type="checkbox"/>	92 V <input checked="" type="checkbox"/>	117 <input checked="" type="checkbox"/> F	142 V <input checked="" type="checkbox"/>
18 V <input checked="" type="checkbox"/>	43 <input checked="" type="checkbox"/> F	68 <input checked="" type="checkbox"/> F	93 <input checked="" type="checkbox"/> F	118 <input checked="" type="checkbox"/> F	143 <input checked="" type="checkbox"/> F
19 V <input checked="" type="checkbox"/>	44 <input checked="" type="checkbox"/> F	69 V <input checked="" type="checkbox"/>	94 V <input checked="" type="checkbox"/>	119 <input checked="" type="checkbox"/> F	144 V <input checked="" type="checkbox"/>
20 V <input checked="" type="checkbox"/>	45 V <input checked="" type="checkbox"/>	70 V <input checked="" type="checkbox"/>	95 V <input checked="" type="checkbox"/>	120 V <input checked="" type="checkbox"/>	145 <input checked="" type="checkbox"/> F
21 <input checked="" type="checkbox"/> F	46 <input checked="" type="checkbox"/> F	71 <input checked="" type="checkbox"/> F	96 V <input checked="" type="checkbox"/>	121 <input checked="" type="checkbox"/> F	146 V <input checked="" type="checkbox"/>
22 V <input checked="" type="checkbox"/>	47 V <input checked="" type="checkbox"/>	72 <input checked="" type="checkbox"/> F	97 V <input checked="" type="checkbox"/>	122 <input checked="" type="checkbox"/> F	147 <input checked="" type="checkbox"/> F
23 V <input checked="" type="checkbox"/>	48 <input checked="" type="checkbox"/> F	73 V <input checked="" type="checkbox"/>	98 V <input checked="" type="checkbox"/>	123 V <input checked="" type="checkbox"/>	148 <input checked="" type="checkbox"/> F
24 <input checked="" type="checkbox"/> F	49 <input checked="" type="checkbox"/> F	74 <input checked="" type="checkbox"/> F	99 V <input checked="" type="checkbox"/>	124 V <input checked="" type="checkbox"/>	149 V <input checked="" type="checkbox"/>
25 <input checked="" type="checkbox"/> F	50 <input checked="" type="checkbox"/> F	75 <input checked="" type="checkbox"/> F	100 V <input checked="" type="checkbox"/>	125 V <input checked="" type="checkbox"/>	150 V <input checked="" type="checkbox"/>

CASO N°2

David Tony Perez Conza

ANAMNESIS

I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos	: Marco N. V.
Sexo	: Masculino
Edad	: 8 años
Fecha de Nacimiento	: 01 de marzo de 2010
Lugar de Procedencia	: Arequipa
Grado de Instrucción	: 3er grado
Ocupación	: Estudiante
Referente	: La profesora
Informante	: Madre (Claudia V. P.)
Lugar de evaluación	: Consultorio de psicología
Fecha de evaluación	: Setiembre - Noviembre
Evaluador	: David Tony Perez Conza

II. MOTIVO DE CONSULTA

El niño es derivado por la profesora al consultorio de psicología porque manifiesta que “es muy desobediente e irrespetuoso en clase, además es impulsivo, nunca está quieto y tiene un rendimiento bajo y esto viene sucediendo desde el primer año escolar”.

III. HISTORIA DE LA ENFERMEDAD O DEL PROBLEMA ACTUAL

La madre refiere que el desarrollo psicomotor de su hijo fue en apariencia normal, pues nunca presentó dificultades en su conducta y aprendizaje, hasta la edad de 6 años, ya que a partir de ese año comenzó a acudir a la escuela estatal y empezaron a llegarle varios comunicados acerca del mal comportamiento y bajo rendimiento académico de su hijo. Situaciones que se convirtieron cada vez en molestas e incómodas, reaccionando siempre a la defensiva, porque pensaba según menciona “que se habían agarrado de su hijo”, porque al platicar con sus

profesoras ,estas les manifestaban siempre, que “ las conductas de su hijo eran muy malas, comparado con los otros niños de su edad, se mueve en momentos en los que no resultaba adecuado hacerlo, habla de manera excesiva, no permanece nunca quieto, es desorganizado en sus tareas y actividades, suele perder u olvidar objetos ,no piensa antes de actuar, es impaciente y tiene respuestas prepotentes con sus compañeros”, por lo cual la profesora del grado correspondiente (3er grado), optó por sentarlo sólo en una carpeta unipersonal y delante de ella, para así poder observarlo y controlarlo. Y cuando es necesario, levanta la voz en tono firme, ordenándole que se sepa comportar, porque es la única manera en la que hace caso, según manifiesta. A todo ello estos comentarios, siempre le parecieron a la madre algo exagerados, porque en los momentos que esta con él en casa, luego del trabajo, no se comporta de esa manera, es más, indica que es siempre tierno y cariñoso. Aunque estas conductas luego le fueron corroboradas, al conversar con sus compañeros de aula, y es desde entonces que comenzó a preocuparle y por consiguiente le dio más atención, pero percibe que no es suficiente porque sigue manteniendo este tipo de conductas. Además, menciona que el niño nunca tuvo problemas clínicos antes de su nacimiento y por su familia nunca se presentaron este tipo de situaciones, pero por parte del padre biológico del niño no tiene idea porque no mantiene ningún tipo de contacto.

IV. ANTECEDENTES PERSONALES

PERIODO DEL DESARROLLO

a. Etapa Pre-Natal

A los 21 años de edad la madre del niño quedo embarazada , aunque fue un embarazo no planificado, la madre lo aceptó porque según menciona, “fue drogada y víctima de abuso sexual”. Durante el periodo de gestación presentó episodios depresivos a causa de su infortunio, tuvo una buena alimentación, no presentó accidentes y acudió a sus controles solo los dos últimos meses de gestación.

b. Etapa Natal: parto

El tiempo de gestación duro 39 semanas, el parto fue eutócico (normal) los dolores de la madre tuvieron una duración de una semana, fue asistida por los médicos del Hospital Honorio Delgado Espinoza. El trabajo de parto duro 3 horas aproximadamente, al momento de nacer el niño se presentó de cabeza, peso 3,400 kilogramos y midió 50 centímetros, lloró al nacer y tuvo una coloración normal.

c. Etapa Post-Natal

El niño irguió la cabeza a los tres meses, se sentó solo a partir de los seis meses, empezó a gatear a los ocho meses y comenzó a caminar a los doce meses sin presentar problemas en su desplazamiento. Uso el biberón el primer mes, desde el segundo mes lactancia materna y a los seis meses empezó a nutrirse de otros alimentos como papillas, purés, mazamorras, sopas entre otros, lactó hasta los dos años, edad en que se produjo el destete.

Empezó sus primeras balbuceos a los nueve meses, sus primeras palabras a los doce meses y comenzó a pronunciar sus primeras frases a los dos años aproximadamente.

d. Etapa Escolar

Inició su etapa pre- escolar a los cuatro años y según refiere la madre “nunca presentó dificultades en su conducta y aprendizaje”. Fue a la escuela estatal a los seis años y desde el primer grado empezaron a suscitarse problemas ,en donde comentan sus profesoras “siempre tuvo problemas de relaciones sociales con sus compañeros y conductas desadaptativas desproporcionadas comparado con los otros niños de su edad y respecto a su grado de desarrollo”. En lo referente a su conducta también refieren “se mueve en momentos en los que no resulta adecuado, habla en exceso, cambia de actividad sin finalizar ninguna, se distrae con facilidad, su rendimiento académico es bajo, es impaciente y esto se volvió intolerable para las profesoras, motivo por el cual la madre era llamada constantemente al colegio”. Según manifiesta la madre “su hijo es atormentado por sus compañeros que lo

adjetivan de “loco”, además de ello es molestado por un alumno de un grado superior, por lo cual hizo sus respectivas quejas en la dirección del plantel educativo para el cese en definitiva de este asunto” ,aunque admite durante estos años que si se ha vuelto algo incontrolable.

Actualmente se encuentra cursando el 3er grado de primaria, su profesora menciona que es desobediente, en ocasiones causa disturbios, es agresivo, no es popular entre sus compañeros y tiene problemas de aprendizaje y a su parecer no tiene hábitos de estudio, ni supervisión para realizar sus tareas en casa, además de presentar también inmadurez en su lenguaje.

e. Historia de la Recreación y de la Vida

El niño disfruta de las actividades excitantes e interesantes para su vida, como: correr ,saltar, gritar, etc., y sobre todo experimentar nuevas cosas que llamen su atención. Y le gusta mirar películas y series infantiles, le atraen los paisajes verdes de los campos, acostumbra recortar papeles, jugar con sus mascotas y hermanas menores cuando se las dejan a su cuidado .

f. Enfermedades y Accidentes

Según la madre el niño tiene todas sus vacunas, a los tres años adquirió una bronco pulmonía que no paso a mayores, pero aparte de ello no ha tenido ninguna enfermedad grave, ni accidente de consideración hasta el momento.

V. ANTECEDENTES FAMILIARES

a. Composición Familiar

Su familia está compuesta por el esposo de su madre (28 años) que estudió una carrera técnica, trabajando ahora como agente de cobranzas y decidió formar una familia con la mamá del niño, antes de que naciera y él niño lo reconoce como su padre. La madre (28 años) con estudios universitarios inconclusos, trabaja como vendedora en una panificadora, tiene 2 hermanas menores, de 3 y 4 años, con quienes se lleva muy bien, porque le gusta jugar con ellas, enseñándoles a pintar y dibujar.

b. Dinámica Familiar (Hábitos y Costumbres)

En casa tiene problemas para mantener hábitos de conducta, a diario le cuesta mucho hacer las tareas ,bañarse, limpiar su cuarto , y colaborar con las tareas de la casa y no lo hace si no es bajo la supervisión de alguien , que en este caso es su tía ,hermana menor de su mamá ,que se queda por las tardes y lo atiende cuando sale del colegio dándole sus alimentos y en ocasiones es ella quien le ayuda con sus tareas escolares porque sus padres trabajan por la mañana y por la tarde. Es la tía quien le comenta a su hermana que su sobrino se distrae con facilidad al momento de hacer las tareas, además es inquieto y cuando esto sucede, le levanta la voz y le regaña sin permitirle jugar luego de acabar las tareas, a lo que la madre admite enojarse y también le llama la atención gritándole, cada vez que esto sucede .Por otro lado su esposo prefiere no involucrarse demasiado ya que cree no ser la persona adecuada para corregir sus malas conductas, aunque se preocupa mucho porque no les falte nada a él y sus demás hijas. A pesar de ello, es un niño muy sentimental, alegre y cariñoso con sus padres y hermanas, en especial con su madre que le brinda la ternura y el cariño que él busca según manifiesta la madre .

Además, acostumbra y dedica más tiempo a jugar con sus mascotas, dibujar, recortar papeles y jugar con sus hermanas, a quienes les enseña a dibujar y las protege de cualquier accidente que puede pasar.

c. Condición Socioeconómica (vivienda, condiciones sanitarias, ubicación sociocultural, ocupación)

La familia es de clase social media , viven actualmente en casa de los suegros , la vivienda es de material noble, tienen un cuarto en el que fueron habilitados dos dormitorios, uno para los hijos y otro para los padres y una sala .Además cuentan con una cocina ,un baño y todos los servicios básicos, es el padre quien se encarga del sustento económico de la familia

para cubrir los gastos de educación alimentación y necesidades básicas de su familia y es la madre quien utiliza su sueldo como ahorro para poder comprar algún terreno que pueda ser accesible a ellos y así tener mejor comodidad.

d. Antecedentes Patológicos

No presenta

VI. RESUMEN

La madre menciona que a los 21 años quedó embarazada, fue un embarazo no planificado, porque según refiere “fue drogada y víctima de abuso sexual, el niño nació de parto eutócico, no hubo complicación alguna, pesó 3.400kg. y midió 50 cm, empezó a caminar al año y a balbucear a los 9 meses, y pronunciar sus primeras palabras cuando tenía doce meses. Marco es el hermano mayor de sus hermanas de 4 y 2 años y vive con ambos padres en casa de sus abuelos, ha tenido todas las enfermedades comunes, pero ninguna de consideración grave. Empezó su educación inicial a los 4 años, su desarrollo psicomotor y cognitivo fue en apariencia normal, pues nunca presentó dificultades en su conducta y aprendizaje que llamaran la atención según manifiesta la madre, fue a la escuela a los 6 años, en donde empezaron a suscitarse problemas de relaciones sociales con sus compañeros, conductas desadaptativas desproporcionadas comparado con los otros niños de su edad y respecto a su grado de desarrollo. En casa, es tu tía, hermana de la madre, quien se encarga de atenderlo cuando sale del colegio y ayuda con las tareas de la escuela, es también quien comenta que el niño se distrae con facilidad al momento de hacer las tareas, es inquieto y cuando esto sucede, le levanta la voz y le regaña sin permitirle jugar solo luego de que acabe las tareas, la madre admite enojarse y llamarle la atención gritándole, cada vez que esto sucede, su esposo prefiere no involucrarse demasiado ya que cree no ser la persona adecuada para corregir las malas conductas del niño. Actualmente cursa el tercer grado de primaria, en el aula se pudo observar que el niño se mueve en momentos en los que no resulta adecuado hacerlo, habla en exceso, cambia de actividad sin

finalizar ninguna, se distrae con facilidad, es impaciente, y esto se volvió intolerable para las profesoras, motivo por el cual la madre era llamada constantemente al colegio y debido a ello en algún momento el niño fue víctima de bullying. El sustento económico de la familia está a cargo del padre quien cubre los gastos de educación alimentación y necesidades básicas de su familia.

David Tony Perez Conza

Bachiller en Psicología

EXAMEN MENTAL

I. DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos	: Marco N. V.
Sexo	: Masculino
Edad	: 8 años
Fecha de Nacimiento	: 01 de marzo de 2010
Lugar de Procedencia	: Arequipa
Grado de Instrucción	: 3er grado
Ocupación	: Estudiante
Referente	: La profesora
Informante	: Madre (Claudia V. P.)
Lugar de evaluación	: Consultorio de psicología
Fecha de evaluación	: Setiembre – Noviembre
Evaluador	: David Tony Perez Conza

II. ACTITUD, PORTE Y COMPORTAMIENTO

El niño aparenta la edad cronológica que tiene, de estatura regular y contextura delgada, es de tez clara de cabello oscuro y de ojos negros, en cuanto a su vestimenta se puede observar orden, pulcritud y un adecuado aseo y arreglo personal, en cuanto a su tono de voz es suave, muestra una postura erguida ,durante el examen se mostró un estado de intranquilidad.

Su expresión facial es de curiosidad que se advierte en el momento de la entrevista. En un inicio toma ligeramente contacto visual y se le aprecia algo inquieto y con actitud poco colaboradora.

Aunque al inicio mostro poco interés , paulatinamente fue desapareciendo al sentirse más en confianza.

Su actitud frente a la entrevista fue poco colaboradora, pero mientras se iba desarrollando la entrevista adquiría confianza, llegando a establecer un clima de cálido entre entrevistador y entrevistado, brindando de esta manera los datos que se requería durante la entrevista, colaboró con voluntad, prestó atención a las indicaciones que se le daba y preguntando siempre cuando no entendía algo.

III. ATENCIÓN CONCIENCIA Y ORIENTACIÓN

Se le observa al niño cierta expresión en su atención voluntaria y concentración, debido a cualquier presencia minúscula de estímulo que lo distraen, no obstante realiza un adecuado análisis de los estímulos que se le presenta y los resuelve.

Mantiene un estado de plena alerta y lucidez; es capaz de mantener y dar respuestas rápidas a las preguntas simples que se le formulan aunque en algunas ocasiones no sucede lo mismo . En cuanto a su orientación, ésta es adecuada en el tiempo, lugar, espacio persona; reconoce la fecha y lugar actual, no presentando ninguna dificultad.

IV. LENGUAJE

Su lenguaje es poco comprensible en ocasiones, esto sucede cada vez que se exalta o emociona, porque no vocaliza las palabras y las traba.

V. PENSAMIENTO

En cuanto al curso de su pensamiento e imaginación no presenta algún tipo de alteración significativa.

VI. PERCEPCIÓN

Durante las evaluación no hay evidencia de alteraciones perceptivas, se observa normalidad.

VII. MEMORIA

Contiene un adecuado funcionamiento en su memoria de corto y largo plazo, ya que recuerda aspectos de su identidad personal e identifica el reconocimiento social a través de su expresión de ideas, sentimientos y creencias.

VIII. FUNCIONAMIENTO INTELECTUAL

Sus capacidades intelectuales varían de acuerdo a los tipos de preguntas relacionados con ámbito académico, en donde si presenta dificultades en el área de razonamiento matemático y lectoescritura. Sin embargo, su capacidad de creación es destacable.

IX. ESTADO DE ÁNIMO Y AFECTOS

Presenta cambios de ánimo frecuentes pasando de estar feliz y animado a frustrado y enfadado, en los momentos en los que hace rabietas, su mamá lo calma dándole más atención respecto a lo que le esta sucediendo y dinero algunas veces , comentando la madre que esto sucede generalmente cuando nadie le presta toda su atención . Así mismo estos cambios también se le notaban cada vez que se le hacían preguntas de tipo familiar, personal y académico, preguntando qué “que había hecho para estar acá “pudiendo percibir que estos tipos de preguntas siempre le hacían sentir incomodidad.

X. RESUMEN

El niño aparenta la edad que tiene, de estatura regular y contextura delgada, es de tez clara de cabello oscuro y de ojos negros, en cuanto a su vestimenta se puede observar orden, pulcritud y un adecuado aseo y arreglo personal, en cuanto a su tono de voz es suave, muestra una postura erguida ,durante el examen se mostró un estado de intranquilidad.

Mantiene ligeramente contacto visual y se le aprecia algo inquieto y con actitud poco colaboradora pero paulatinamente fue desapareciendo esta actitud al sentirse más en confianza, brindando de esta manera los datos que se requería durante la entrevista, colaboró con voluntad, prestó atención a las indicaciones que se le daba y preguntando siempre cuando no entendía algo.

Se le observa al niño cierta expresión en su atención voluntaria y concentración, debido a cualquier presencia minúscula de estímulo que lo distraen, no obstante, realiza un adecuado análisis de los estímulos que se le presenta y los resuelve.

Mantiene un estado de plena alerta y lucidez; es capaz de mantener y dar respuestas rápidas a las preguntas, su orientación es adecuada en el tiempo, lugar, espacio y persona; reconoce la fecha y lugar actual.

Su lenguaje es poco comprensible en ocasiones, esto sucede cada vez que se exalta o emociona, porque no vocaliza las palabras y las traba, no presenta algún tipo de alteración de pensamiento o imaginación, no se observan alteraciones perceptivas, mantiene un adecuado funcionamiento en su memoria de corto y largo plazo,

Sus capacidades intelectuales varían de acuerdo a los tipos de preguntas relacionados con ámbito académico, presentando dificultades en el área de razonamiento matemático y lectoescritura, pero mostrando una capacidad de creatividad destacable.

Y presenta cambios de ánimo frecuentes, pasando de estar feliz y animado a frustrado y enfadado, debido a las preguntas de tipo familiar ,personal y académico, preguntando qué “que había hecho para estar acá “pudiendo percibir que estos tipos de preguntas siempre le hacían sentir incomodidad.

David Tony Perez Conza

Bachiller en Psicología

INFORME PSICOMÉTRICO

I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos	: Marco N. V.
Sexo	: Masculino
Edad	: 8 años
Fecha de Nacimiento	: 01 de marzo de 2010
Lugar de Procedencia	: Arequipa
Grado de Instrucción	: 3er grado
Ocupación	: Estudiante
Referente	: La profesora
Informante	: Madre (Claudia V. P.)
Lugar de evaluación	: Consultorio de psicología
Fecha de evaluación	: Setiembre - Noviembre
Evaluator	: David Tony Perez Conza

II. OBSERVACIONES GENERALES

Marco es un niño de 8 años que aparenta la edad que tiene, de contextura normal, su postura es erguida, color de piel trigueña, ojos claros, cabellos oscuros y aseo adecuado. Con un lenguaje expresivo aunque en ocasiones no muy comprensivo, su atención es inestable, es un niño activo y siempre esta alerta ante cualquier estímulo acontecido, muy curioso y en ocasiones le es difícil controlar algunos impulsos.

En el momento de la evaluación, se mostró algo inquieto e indiferente para la realización de las pruebas, no podía estar sentado en la silla por mucho tiempo, pero en el transcurso de la evaluación estas conductas fueron desapareciendo, además se mantenía muy interesado en

saber el propósito de las indicaciones que se le daba y de esta manera pudo realizar satisfactoriamente las pruebas .

III. INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- Observación
- Entrevista
- Pruebas psicológicas:
 - Test, Cuestionario de ansiedad infantil. (CAS)
 - Test rápido barranquilla (BARSIT) de Francisco del Olmo.
 - Test de la familia
 - Test, inventario de articulación de sonidos de María Melgar.
 - Test para el trastorno por déficit de atención /hiperactividad (ADHDT)

IV. INTERPRETACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

A. Cuestionario de ansiedad infantil. (CAS)

a) Análisis Cuantitativo

PUNTUACION DIRECTA	: 13
PUNTUACION CENTIL	: 95
DECATIPO	: 8
CATEGORIA	: Nivel Alto de Ansiedad

b) Análisis Cualitativo

Tiene un nivel alto de ansiedad, que da como respuestas inseguridad, dificultad de concentración, dificultad en toma de decisiones y sensación general de desorganización o pérdida de control sobre el ambiente.

B. Test rápido barranquilla (BARSIT)

a) Análisis Cuantitativo

Puntaje directo: 20 puntos

Tabla de interpretación

NIVEL PRIMARIA	
Hasta 15 puntos	MUY INFERIOR
De 16 a 23 puntos	INFERIOR
De 24 a 35 puntos	MEDIANO
De 36 a 44 puntos	SUPERIOR
Más de 44 puntos	EXCELENTE

a) Análisis Cualitativo

Esta prueba consta de 5 subescalas; conocimientos generales, comprensión de vocabulario, razonamiento verbal, razonamiento lógico y razonamiento numérico y en función del número de respuestas correctas en cada área se establecen los siguientes niveles de rendimiento: deficiente, inferior, promedio y superior.

De acuerdo a este caso el niño obtuvo un puntaje directo de 20 puntos, dando como resultado un nivel **inferior**, interpretando que la mayoría de las funciones cognoscitivas se encuentran dentro del nivel inferior, notándose un incorrecto funcionamiento en la memoria inmediata y a largo plazo, inadecuada capacidad de abstracción y síntesis con una aplicación incorrecta de juicios lógicos y con sentido poco común al momento de tomar decisiones e incorrecto manejo numérico al realizar las operaciones aritméticas básicas. Por lo anterior, puede decirse que el niño no cuenta con las capacidades necesarias para realizar las funciones elementales sin ningún inconveniente.

C. Test de la familia

Muestra una tendencia a la extraversión en sus actos, con una gran vitalidad, fuerza y un pobre control de sus impulsos, pero además de ello es muy apegado a su madre y probablemente a la tía que es quien cuida de él cuando los padres trabajan, mostrando señales de emotividad hacia estas personas y es algo distante respecto a su padre ,además parece que le molesta por alguna razón la presencia de las hermanas menores.

D. Test de María Melgar como detectar al niño con problemas del habla

a) Análisis Cuantitativo

De acuerdo al test, Marco presenta una edad foniátrica de 6 años y 6 meses hacia más, lo cual quiere decir que no existe ningún problema significativo en su desarrollo foniátrico.

b) Análisis Cualitativo

No presenta ninguna dificultad que sea significativa, todo va acorde a su desarrollo ,no hay ninguna dificultad que pueda entorpecer su desenvolvimiento social y académico, salvo que en ocasiones su lenguaje es poco comprensible, esto sucede cada vez que se exalta o emociona, porque no vocaliza las palabras y las traba, haciendo que su lenguaje sea poco claro y comprensible.

E. Test para el trastorno por déficit de atención /hiperactividad(ADHDT)

a) Análisis cuantitativo

SUMARIO DE PUNTAJES			
SUBTESTS	PUNTAJE BRUTO	PE	%
Hiperactividad	13	9	23
Impulsividad	12	10	50
Desatención	18	9	37
Suma de puntajes estándar		43	

Cociente ADHDT(TDA/H)	128	97
Grado de severidad	Alto	

b) Análisis Cualitativo

El alto grado de severidad demuestra una fuerte estimación de consistencia, este hallazgo sugiere que los ítems dentro de las sub-pruebas son homogéneas y que la magnitud global de las correlaciones indican que tiene una fuerte confiabilidad, no obstante esta información se contrasta con las evaluaciones anteriores.

V. RESUMEN

En el momento de la evaluación, se mostró algo inquieto e indiferente para la realización de las pruebas, no podía estar sentado en la silla por mucho tiempo, pero en el transcurso de la evaluación estas conductas fueron desapareciendo, además se mantenía muy interesado en saber el propósito de las indicaciones que se le daba y de esta manera pudo realizar satisfactoriamente las pruebas.

Según las pruebas realizadas Marco tiene un nivel **alto** de ansiedad, que da como respuestas inseguridad, dificultad de concentración, dificultad en toma de decisiones y sensación general de desorganización o pérdida de control sobre el ambiente que significan un problema en su vida social y académica.

En la prueba de aptitudes para el aprendizaje de factores de inteligencia verbal, razonamiento numérico, elementos cognoscitivos lógico-verbales y de información general (BARSIT), obtuvo un puntaje directo de 20 puntos, dando como resultado un nivel **inferior**, interpretando que la mayoría de las funciones cognoscitivas se encuentran dentro del nivel inferior, notándose un incorrecto funcionamiento en la memoria inmediata y a largo plazo, inadecuada capacidad de abstracción y síntesis con una aplicación incorrecta de juicios lógicos y con sentido poco común al momento de tomar decisiones e incorrecto manejo numérico al realizar las

operaciones aritméticas básicas. Por lo anterior, puede decirse que el niño no cuenta con las capacidades necesarias para realizar las funciones elementales sin ningún inconveniente.

En el test de la familia, muestra una tendencia a la extraversión en sus actos, con una gran vitalidad ,fuerza y un pobre control de sus impulsos, pero además de ello es muy apegado a su madre y probablemente a la tía que es quien cuida de él cuando los padres trabajan, mostrando señales de emotividad hacia estas personas y es algo distante respecto a su padre ,además parece que le molesta por alguna razón la presencia de las hermanas menores.

De acuerdo al inventario de articulación de sonidos de María Melgar, su edad foniátrica va acorde a su desarrollo, no representa ninguna dificultad que pueda entorpecer su desenvolvimiento social y académico, salvo en ocasiones en las que se pone muy ansioso al expresarse y trunca algunas palabras que se hace poco difícil de entenderlo.

Su alto grado de severidad en la evaluación del trastorno por déficit de atención /hiperactividad, demuestra consistencia al corroborarlo y contrastarlo con las pruebas tomadas, pero sobre todo con la entrevista.

David Tony Perez Conza

Bachiller en Psicología

INFORME PSICOLÓGICO

I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos	: Marco N. V.
Sexo	: Masculino
Edad	: 8 años
Fecha de Nacimiento	: 01 de marzo de 2010
Lugar de Procedencia	: Arequipa
Grado de Instrucción	: 3er grado
Ocupación	: Estudiante
Referente	: La profesora
Informante	: Madre (Claudia V. P.)
Lugar de evaluación	: Consultorio de psicología
Fecha de evaluación	: Setiembre - Noviembre
Evaluador	: David Tony Perez Conza

II. MOTIVO DE CONSULTA

El niño es derivado por la profesora al consultorio de psicología porque manifiesta que “es muy desobediente e irrespetuoso en clase, además es impulsivo, nunca está quieto y tiene un rendimiento bajo y esto viene sucediendo desde el primer año escolar”.

III. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

- Observación
- Entrevista
- Pruebas psicológicas :
 - Test, Cuestionario de ansiedad infantil. (CAS)
 - Test rápido barranquilla (BARSIT) de Francisco del Olmo.

- Test de la familia
- Test, inventario de articulación de sonidos de María Melgar.
- Test para el trastorno por déficit de atención /hiperactividad(ADHDT) de Hammill, Brown y Bryant.

IV. ANTECEDENTES PERSONALES Y FAMILIARES

La madre menciona que a los 21 años quedó embarazada, fue un embarazo no planificado, porque según refiere “fue drogada y víctima de abuso sexual”, el niño nació de parto eutócico, no hubo complicación alguna, pesó 3.400kg. y midió 50 cm, empezó a caminar al año y a balbucear a los 9 meses, a pronunciar sus primeras palabras cuando tenía doce meses y pronunciar sus primeras frases a los dos años de edad aproximadamente.

Marco es el hermano mayor de sus hermanas de 4 y 2 años y vive con ambos padres en casa de sus abuelos, ha tenido todas las enfermedades comunes de la infancia, pero ninguna de consideración grave. Empezó su educación inicial a los 4 años, su desarrollo psicomotor y cognitivo fue en apariencia normal, pues nunca presentó dificultades en su conducta y aprendizaje que llamaran la atención según manifiesta la madre, fue a la escuela a los 6 años, en donde empezaron a suscitarse problemas de relaciones sociales con sus compañeros, conductas desadaptativas desproporcionadas comparado con los otros niños de su edad y respecto a su grado de desarrollo. En casa, es su tía, hermana de la madre, quien se encarga de atenderlo cuando sale del colegio y ayuda con las tareas de la escuela, es también quien comenta que el niño se distrae con facilidad al momento de hacer las tareas, es inquieto y cuando esto sucede, le levanta la voz y le regaña sin permitirle jugar sólo luego de que acabe las tareas, la madre admite enojarse y llamarle la atención gritándole, cada vez que esto sucede, su esposo prefiere no involucrarse demasiado ya que cree no ser la persona adecuada para corregir las malas conductas del niño. Actualmente cursa el tercer grado de primaria, en el aula se pudo observar que el niño se mueve en momentos en los que no resulta adecuado hacerlo,

habla en exceso, cambia de actividad sin finalizar ninguna, se distrae con facilidad, es impaciente, y esto se volvió intolerable para las profesoras, motivo por el cual la madre era llamada constantemente al colegio y debido a ello en algún momento el niño fue víctima de bullying. El sustento económico de la familia está a cargo por ambos padres, siendo el padre quien cubre la mayoría de los gastos de educación, alimentación y necesidades básicas de su familia.

V. OBSERVACIONES CONDUCTUALES

Marco es un niño de 8 años que aparenta la edad que tiene, de contextura normal, su postura es erguida, color de piel trigueña, ojos claros, cabellos oscuros y aseo adecuado. Su lenguaje es poco comprensible en ocasiones, esto sucede cada vez que se exalta o emociona, ya que no vocaliza las palabras y las traba, su atención es inestable, es un niño activo y siempre esta alerta ante cualquier estímulo acontecido, es muy curioso y en ocasiones le es difícil controlar algunos impulsos.

En el momento de la evaluación, se mostró algo indiferente a la realización de las pruebas, además de inquieto, no podía estar sentado en la silla por mucho tiempo, pero al transcurrir el tiempo sintió más confianza y estas conductas fueron desapareciendo, además se mantenía muy interesado en saber el propósito de las indicaciones que se le daba y de esta manera pudo realizar satisfactoriamente las pruebas realizadas.

Se le observa al niño cierta expresión en su atención voluntaria y concentración, debido a cualquier presencia minúscula de estímulo que lo distraen, no obstante, realiza un adecuado análisis de los estímulos que se le presenta y los resuelve, es capaz de mantener y dar respuestas rápidas a las preguntas simples que se le formulan, aunque en algunas ocasiones no sucede lo mismo.

Se observa en clase que no obedece a la primera llamada de atención cuando realiza una conducta inadecuada como levantarse sin permiso y molestar a sus demás compañeros, se

muestra agresivo cuando lo contradicen, gritando y en ocasiones golpeando y no se relaciona adecuadamente con sus compañeros, quienes en estos momentos consideran que no debe de estar en su clase, porque molesta a todo el mundo.

VI. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Según la evaluación realizada, Marco tiene un nivel alto de ansiedad, en donde el niño muestra inseguridad, dificultad de concentración, dificultad en toma de decisiones y sensación general de desorganización o pérdida de control sobre el ambiente que significan un problema en su vida social y académica.

En la prueba de aptitudes para el aprendizaje (BARSIT), obtuvo un puntaje directo de 20 , dando como resultado un nivel inferior, interpretando que el niño no cuenta con las capacidades necesarias para realizar las funciones elementales sin ningún inconveniente, probablemente todo ello debido a la falta de estimulación y apoyo en casa y escuela.

En el test de familia, muestra una tendencia a la extraversión en sus actos especialmente cuando se encuentra con sus compañeros de salón ,con una gran vitalidad ,fuerza y un pobre control de sus impulsos, pero además de ello es muy apegado a su madre y probablemente a la tía ,que es quien cuida de él cuando los padres trabajan, mostrando también señales de emotividad hacia su mamá y tía ,entendible dado el caso que son las personas que le brindan más afecto y comprensión, pero es algo distante con el esposo de su madre, porque no le brinda mucho afecto, pero a pesar de ello, el niño lo identifica como su padre, además parece que le molesta por alguna razón la presencia de las hermanas menores ,porque no las dibujó dentro de su familia, hecho que es algo inusual porque en la entrevista él indica que le gusta jugar con ellas y las protege.

Su edad foniátrica va acorde a su desarrollo, no representando ninguna dificultad, a pesar de que se observa y oye que su lenguaje es poco comprensible en ocasiones, ya que esto sucede cada vez que se exalta o emociona, en esos instantes no vocaliza las palabras y las traba.

Su alto grado de severidad en la evaluación del trastorno por déficit de atención /hiperactividad, daría como resultado, afectos en su vida cotidiana y representando problemas de tipo emocional, como la tendencia a frustrarse rápidamente ,sentimientos de culpa por las críticas , rendimiento escolar, problemas sociales en las relaciones con su entorno y propensión a sufrir accidentes y esto significa una preocupación para los padres.

VII. DIAGNÓSTICO

De acuerdo con los datos obtenidos , técnicas y pruebas utilizadas se concluye que el niño presenta patrones persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad con predominios de inatención, que interfiere con el funcionamiento o desarrollo, caracterizado en inatención por; fallos en prestar atención a los detalles y errores en las tareas escolares o durante otras actividades, dificultades para mantener la atención en tareas, parece no escuchar cuando se le habla directamente, no sigue las instrucciones y no termina las tareas escolares, se disgusta o se muestra poco entusiasmo en iniciar tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido, pierde cosas necesarias para tareas o actividades y se distrae con facilidad por estímulos externos. Por otro lado, en cuanto a la Hiperactividad e Impulsividad; se levanta en situaciones en que se espera que permanezca sentado, con frecuencia corretea o trepa en situaciones en las que no resulta apropiado, con frecuencia está “ocupado”, actuando como si “lo impulsara un motor”, le es difícil esperar su turno y con frecuencia interrumpe o se inmiscuye con otros.

Y según el DSM V, se presume que este tipo de sintomatologías corresponderían al trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) de tipo combinado, ya que cumple con los criterios A1 (inatención) y el Criterio A2 (hiperactividad-impulsividad) durante los últimos 6 meses.

VIII. PRONÓSTICO

Favorable, ya que cuenta con todo el apoyo de sus padres para una pronta y notable mejoría, tomando las medidas que les sean recomendadas.

IX. RECOMENDACIONES

- Se recomienda hacer una evaluación neuro pediátrica para afirmar o descartar presunción diagnóstica.
- Para los padres estructurar el día a día; que el niño viva un ambiente relativamente estructurado contribuirá a su organización para las actividades que deba realizar.
- Saber cómo dar órdenes; no dar más de una orden a la vez, segmentar las demandas generales, no dar indicaciones que sean ambiguas y ser más concretos y pedir que el niño repita la indicación dada.
- Descubrir qué tipo de habilidades posee el niño y fomentárselas; estimular las habilidades naturales, incrementará su autoestima y sentimientos de eficacia ayudando a los padres en centrarse en aspectos positivos del niño.
- Cuando se apliquen premios y sanciones, que sean inmediatos a los comportamientos elegidos; el niño de esta forma tendrá acceso más inmediato y constante a reforzadores, lo que mantendrá su motivación alta por periodos mayores de tiempo.
- Concentrarse en los aprendizajes y no en las calificaciones; la presión por la obtención de buenas calificaciones puede ser excesiva, logrando que se frustre sin dar paso al aprendizaje.
- No intentar abordar todos los problemas al mismo tiempo; siempre habrá que estar atentos a todos los problemas que presente el niño en cada situación determinada y frente a los mismos establecer cuáles son los prioritarios y cuales no

- Para el docente; adaptar su enseñanza a las necesidades que presenta el niño, sin olvidar que el resto de los estudiantes también tienen sus propias necesidades educativas personales, que igualmente deberán ser atendidas.

David Tony Perez Conza

Bachiller en Psicología

PLAN PSICOTERAPEUTICO

I. DATOS DE FILIACIÓN

Nombres y Apellidos	: Marco N. V.
Sexo	: Masculino
Edad	: 8 años
Fecha de Nacimiento	: 01 de marzo de 2010
Lugar de Procedencia	: Arequipa
Grado de Instrucción	: 3er grado
Ocupación	: Estudiante
Referente	: La profesora
Informante	: Madre (Claudia V. P.)
Lugar de evaluación	: Consultorio de psicología
Fecha de evaluación	: Setiembre - Noviembre
Evaluator	: David Tony Perez Conza

II. DIAGNÓSTICO

De acuerdo con los datos obtenidos , técnicas y pruebas utilizadas se concluye que el niño presenta patrones persistente de inatención y/o hiperactividad-impulsividad con predominios de inatención, que interfiere con el funcionamiento o desarrollo, caracterizado en inatención por; fallos en prestar atención a los detalles y errores en las tareas escolares o durante otras actividades, dificultades para mantener la atención en tareas, parece no escuchar cuando se le habla directamente, no sigue las instrucciones y no termina las tareas escolares, se disgusta o se muestra poco entusiasmo en iniciar tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido, pierde cosas necesarias para tareas o actividades y se distrae con facilidad por estímulos externos. Por otro lado, en cuanto a la Hiperactividad e Impulsividad; se levanta en situaciones en que se espera que permanezca

sentado, con frecuencia corretea o trepa en situaciones en las que no resulta apropiado, con frecuencia está “ocupado”, actuando como si “lo impulsara un motor”, le es difícil esperar su turno y con frecuencia interrumpe o se inmiscuye con otros.

Y según el DSM V, se presume que este tipo de sintomatologías corresponderían al trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) de tipo combinado, ya que cumple con los criterios A1 (inatención) y el Criterio A2 (hiperactividad-impulsividad) durante los últimos 6 meses.

III. OBJETIVO GENERAL

Favorecer el bienestar personal, social, emocional y educacional del niño así como bienestar de los padres, a través de una intervención individual y grupal, ofreciendo estrategias para minimizar los efectos negativos del TDAH y fomentar un comportamiento más adaptativo.

IV. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar e instruir con información necesaria a los padres. de los comportamientos disruptivos a través de las estrategias terapia de interacción padres e hijos (PCIT).
- Dotar al niño de herramientas prácticas que le permitan regular en la medida de lo posible su impulsividad e hiperactividad, que mejorarán las interacciones sociales, vinculación afectiva y el equilibrio emocional.
- Mejorar la atención sostenida y selectiva a través de formas lúdicas y divertidas para mejorar el desarrollo de la concentración, distribución y la estabilidad de la atención.
- Desarrollar habilidades sociales, mediante dinámicas de autoconocimiento.

V. TÉCNICAS

- Estrategias de la terapia de interacción padres - hijos (PCIT).
- Cognitiva conductual

VI. TIEMPO DE EJECUCIÓN

Se realizarán 7 sesiones las cuales se desarrollan una vez por semana con un tiempo aproximado de 35 minutos.

VII. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

SESIÓN 1	
TEMA	Terapia breve para tratar problemas de conducta con padres
OBJETIVO	<p>Brindar e instruir con información necesaria a los padres de los comportamientos disruptivos.</p> <p>Incrementar las conductas prosociales a través de la atención de los padres y decrementarlas conductas indeseables.</p> <p>Establecer una relación amorosa y cariñosa entre los padres y el hijo.</p>
TECNICA	Estrategias de la terapia de interacción padres - hijos (PCIT)
DESARROLLO	<p>Se da bienvenida a los padres y se dará una breve explicación de lo que realizará el día de hoy y en las sesiones posteriores.</p> <p>A continuación, se ayuda a los padres a reconocer cuales son las cualidades positivas del niño y a estimular su desarrollo, partiendo de lo que el niño hace.</p> <p>En esta fase se proponen unas habilidades que hay que poner en práctica, a través del acrónimo PRIDE (Praise, Reflect, Imitate, Describe, Enthusiasm). Entendiendo éstas como:</p> <p>Elogiar: Realizar una verbalización que exprese un juicio favorable de una actividad, resultado o atributo del niño.</p> <p>Parafrasear: repetir de manera inmediata la verbalización del niño, se puede repetir exactamente lo que ha dicho el niño o utilizar sinónimos.</p>

	<p>Imitar: Realizar una actividad igual o similar a la que está haciendo el niño de manera inmediata.</p> <p>Describir: verbalizar frases que aludan a los objetos y/o personas presentes en la situación o actividad que se esté dando durante la interacción.</p> <p>Y en general tener entusiasmo realizando estas tareas. Además, se recomienda evitar: dar órdenes, hacer preguntas y/o criticar.</p> <p>Seguidamente, Primero se exponen los objetivos y se explican cómo deben ser los 5 minutos de trabajo en casa con su hijo cada día. Se describe lo que se debe evitar y las habilidades PRIDE a realizar. Se presentan modelos de todas estas habilidades combinadas y se entrena a los padres a través de role-playing antes de empezar a interactuar con el niño. Se les explica la lógica del juego en la casa y se le asignan tareas.</p> <p>El segundo componente o fase es llamado Interacción Dirigida por los Padres (Parent-Directed Interaction, PDI) se centra en estrategias de disciplina. Los padres son enseñados a cómo dirigirse a sus hijos y cómo aplicar consecuencias consistentes a sus conductas, exponiendo los pasos del PDI, que consistirán en: explicar los ejercicios de cumplir órdenes y cómo deben realizarse. Explicar y discutir con los padres cómo dar instrucciones. Llegar a un acuerdo con los padres para definir cuando el niño es obediente. Analizar y acordar las consecuencias de la obediencia y la desobediencia y explicar cómo se hace un Tiempo Fuera eficaz.</p>
--	--

DURACIÓN	35 minutos
----------	------------

SESIÓN 2	
TEMA	REGULACIÓN DE IMPULSIVIDAD E HIPERACTIVIDAD
OBJETIVO	Disminuir las manifestaciones frecuentes de impulsividad e hiperactividad, que suponen una alteración significativa en la vida cotidiana del niño.
TECNICA	Técnica de relajación de Koeppen
DESARROLLO	<p>Se empieza a trabajar en el salón de clases con todos los alumnos enseñando las diferentes técnicas de relajación para encontrar aquella que sea la adecuada y funcional, con la finalidad de poder hacerlo en cada sesión individual con el niño, empezando con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El gato perezoso; donde se trabajan grupos musculares de brazos y hombros. • La mosca pesada; donde se trabaja grupos musculares de cara, nariz y frente. • Y finalmente, caminantes en el barro; donde se trabaja grupo musculares de piernas y brazos.
DURACION	35 minutos

SESION 3	
TEMA	

	ACTIVIDADES PARA POTENCIAR Y ESTIMULAR LA ATENCIÓN
OBJETIVO	Mejorar los elementos de carácter perceptivo y volitivo.
DESARROLLO	<p>Se comienza utilizando una de las técnicas de relajación de Koeppen, y a continuación se presentan algunas de las actividades de trabajo de la sesión tres:</p> <p>Asociación Visual: Es una tarea que consiste en sustituir, asociar o relacionar con flechas, unos símbolos con otros. Es una actividad muy mecánica, que exige sobre todo concentración, ritmo de trabajo y persistencia al seguir una instrucción dada (resistencia a la fatiga).</p> <p>La realización que puede haber entre los dibujos o los símbolos puede ser variada.</p> <p>Percepción de diferencias: El análisis de dos dibujos aparentemente iguales exige del niño una capacidad de atención y un método en su análisis y observación.</p> <p>Integración Visual: El niño debe completar una imagen o un dibujo que está parcialmente borrado. Por tanto, debe tener clara la imagen mental del objeto para poder hallar el elemento que falta. Es una actividad que no presenta dificultad de comprensión o elaboración pero que, como en las otras actividades de esta área, requiere de una capacidad de atención y un método de análisis para evitar respuestas no analíticas.</p> <p>Las repercusiones en el aprendizaje son claras ya que en muchos momentos se va a exigir al niño el análisis de un texto y la constatación de pequeños detalles que serán valorados (tildes, diéresis,...) debiendo recordar, reproducir o diferenciar una palabra por estos detalles.</p>

DURACION	35 minutos

SESION 4	
TEMA	ACTIVIDADES PARA POTENCIAR Y ESTIMULAR LA ATENCIÓN
OBJETIVO	Mejorar los elementos de carácter perceptivo y volitivo.
DESARROLLO	<p>Se continúa utilizando una de las técnicas de relajación de Koeppen, y a continuación se presentan las siguientes actividades de trabajo correspondientes de la sesión cuatro:</p> <p>Identificación de intrusos: Son actividades en las que el niño debe de reconocer entre un conjunto de figuras cual es la que no debería estar y decir el porqué. La sutileza del intruso va a configurar el nivel de dificultad de la actividad.</p> <p>Discriminación visual y agudeza visual: El niño debe encontrar todos aquellos elementos iguales a los propuestos (letras, sílabas, palabras, números, dibujos, etc.), de entre un conjunto de ellos que son perceptualmente similares y que, actuando impulsivamente, inducen al error en las tareas escolares habituales. La similitud puede estar en la forma, orientación, tamaño, etc.</p>

	<p>Vamos a trabajar no solo la atención sostenida, sino que podemos trabajar la lateralidad introduciendo letras o figuras volteadas horizontalmente.</p> <p>Es evidente que desde el inicio de la escolaridad se le pide al niño el reconocimiento de letras, números, etc. en un contexto donde hay otros parecidos pero diferentes.</p> <p>Laberintos: En la actividad de seguir un laberinto con el lápiz se trabajan diferentes aspectos fundamentales para la adquisición de posteriores competencias: psicomotricidad fina, grafomotricidad, atención sostenida, percepción visual, memoria visual, etc. Es una actividad clásica de atención en la que se debe discriminar cuál es el itinerario a seguir sin ningún "tropiezo".</p> <p>Estas actividades suponen, a su vez, un esfuerzo de orientación espacial por parte del alumno, de re-situación constante en las coordenadas arriba-abajo y derecha-izquierda.</p> <p>Los laberintos pueden ser atractivos y con formas divertidas para él niño.</p>
DURACION	35 minutos

SESION 5	
TEMA	ACTIVIDADES PARA POTENCIAR Y ESTIMULAR LA ATENCIÓN
OBJETIVO	Mejorar los elementos de carácter perceptivo y volitivo.
DESARROLLO	Se inicia utilizando una de las técnicas de relajación de Koeppen,

	<p>y a continuación se presentan las siguientes actividades de trabajo correspondientes de la sesión cinco:</p> <p>Seguimiento visual: Se ejercita la capacidad para seguir la dirección de las líneas que se encuentran "entrelazadas" unas con otras y que conducen desde un punto a otro. En los casos de dificultad se apoya con el seguimiento de la dirección con el dedo o con el lápiz y una vez identificada la "ruta" correcta se trazar con rotulador el camino de la trayectoria localizada.</p> <p>Con estos ejercicios de seguir líneas se trabaja relaciones de todo tipo, semánticas, fonéticas, etc.</p> <p>Agudeza visual “dibujar y colorear Mandalas”: Los mandalas se han venido usando en los países de Oriente para trabajar diferentes técnicas entre ellas la relajación y la mejora de la atención. El trabajo con estos dibujos consiste en colorearlos de forma simétrica o creativa manteniendo un diseño coherente y respetando los espacios.</p> <p>Atención auditiva: Este tipo de actividad posee un elevado componente auditivo ya que ayuda al niño a escuchar atentamente la lectura breve que se realiza, siguiendo instrucciones previas que consisten en identificar cada vez que aparece una determinada palabra y señalarla. Al finalizar la lectura se hace un recuento de las marcas hechas y se comparan los aciertos con la lectura del texto.</p>
DURACION	35 minutos

SESIÓN 6	
TEMA	

	<p style="text-align: center;">DINÁMICAS DE AUTOCONOCIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES</p>
OBJETIVO	<p>Crear un clima de confianza, respeto y autoconocimiento sobre los componentes del grupo de actuación.</p>
DESARROLLO	<p>Estos actividades participaran todo el salón y constan de cuatro dinámicas diferentes, que se realizaran en 15 minutos cada una, para que sea una sesión fluida y que no de la oportunidad de cansar a los niños.</p> <p>Primera dinámica “Nos saludamos”; En esta primera actividad, invitamos a los niños a moverse libremente por toda la clase, podemos poner música, alguna canción que a ellos les guste, para crear un clima más relajado que invite a la participación. La dinámica consiste en que ellos se digan `Hola`, se pregunten ¿Cómo estás?, se den un abrazo o choquen la mano cuando se encuentren de frente con un compañero, dependiendo de las instrucciones que nosotros vayamos dando.</p> <p>Con esta dinámica pretendemos romper barreras, que se relajen y se rían, que va a ser algo que va a ocurrir, y que pierdan la reticencia o el miedo a la relación con el grupo de iguales.</p> <p>Segunda dinámica “nos definimos”; Para que podamos crear, como hemos marcado anteriormente, un clima de confianza y respeto, es imprescindible que los niños se conozcan, y se dejen conocer, que es algo indispensable. Para ello, en esta segunda dinámica, proponemos a los niños que continúen desplazándose libremente por el aula, y que cuando digamos el nombre de uno de ellos, deben decir un adjetivo que lo defina en voz alta. Esta es la instrucción principal, y con ella vamos</p>

	observando también el autoconcepto y la percepción personal de cada niño. La segunda instrucción que debemos darles antes de comenzar será que deben escuchar a sus compañeros, estar atentos a los adjetivos que emplean para describirse, ya que a continuación de esta dinámica podemos hacer otra relacionada.
DURACION	35 minutos

SESIÓN 7	
TEMA	DINÁMICAS DE AUTOCONOCIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES
OBJETIVO	Crear un clima de confianza, respeto y autoconocimiento sobre los componentes del grupo de actuación
DESARROLLO	<p>Tercera dinámica “Nos hundimos”; Con las dinámicas anteriores hemos creado un clima de confianza y conocimiento del resto de compañeros, algo muy propicio para el desarrollo de la siguiente actividad.</p> <p>Nos sentaremos en círculo, creando un ambiente colaborativo. Contaremos una situación, en la que les diremos que deben imaginarse que estamos en un barco que se hunde, y solo contamos con un salvavidas. Ellos deben pensar y argumentar por qué deben quedarse con el salvavidas por encima de sus compañeros. Luego, a continuación, ellos deberán debatir y decidir, sin el apoyo del terapeuta, cuál de las</p>

	<p>respuestas es la mejor y porqué. El propósito de esta segunda dinámica relacionada con la primera, es el comienzo del desarrollo de la actitud y el pensamiento crítico, la decisión de quién debe salvarse y porqué y que deba ser consensuada entre todos nos ayudará en eso.</p> <p>Cuarta dinámica “Me dejo conocer”; Para finalizar con esta propuesta de dinámica inicial de desarrollo de las HHSS, propondremos a los niños que elaboren uno a uno una lista de cualidades personales en la pizarra digital. Cuando lo hayan hecho, deberán explicar el porqué de cada característica o adjetivo, y los compañeros podrán hacerles preguntas sobre ello. En ocasiones puede que encontremos dificultades a la hora de que de manera autónoma realicen estas preguntas, por lo que quizá deberemos guiarlas nosotros, o comenzar nosotros mismos interesándonos por esas características.</p> <p>Como hemos indicado, estas dinámicas pueden resultar muy beneficiosas de cara a la interacción y participación que se espera de un grupo de atención psicopedagógica, en el que se pretenden trabajar muchos aspectos relacionados con las dificultades que presentan los niños a nivel social, y para lo que comenzaremos creando un buen clima de trabajo.</p>
DURACION	35 minutos

ANEXOS

Pruebas utilizadas:

- Test, Cuestionario de ansiedad infantil.(CAS)
- Test rápido barranquilla (BARSIT) de Francisco del Olmo.
- Test de la familia
- Test, inventario de articulación de sonidos de María Melgar.
- Test para el trastorno por déficit de atención /hiperactividad(ADHDT)

Nº 174

C A S - Hoja de Respuestas

Nombre y apellidos: M. A.

Edad: 08 06
Años Meses

Sexo: ☒ V ☐ M

Colegio: A. C.

Curso: _____

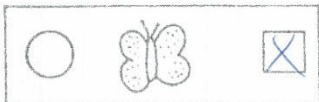
Ciudad: Arequipa

Profesión padre: Vendedora

Profesión madre: Vendedora

EMPIEZA AQUÍ

1



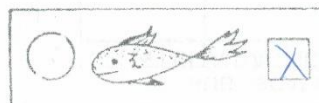
2



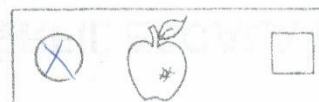
3



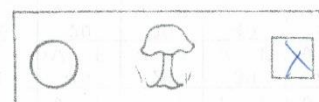
4



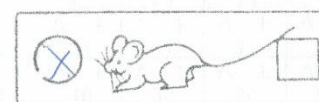
5



6



7



8



9



10



11



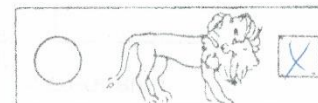
12



13



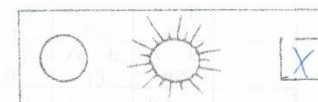
14



15



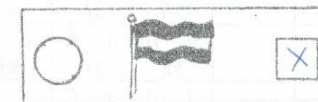
16



17



18



19



20



Puntuación directa

13

Puntuación centil

95



Copyright © 1989 by TEA Ediciones, S.A. - Traducido y adaptado con permiso del propietario original: Institute for Personality and Ability Testing, Champaign, Illinois, U.S.A. que se reserva todos los derechos - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si le presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Antirre Campaña Danza 15 dodo - 28002 MADRID - Dirección Local: M. - 11347 - 1989

X NIVEL DE ANSIEDAD: ALTO

X BAREMOS GRUPO TOTAL



TEST DE HABILIDAD MENTAL		
Usted tendrá que ir resolviendo cuestiones parecidas a estas. No escriba palabras: en su hoja de respuestas escriba la letra que considere la respuesta		
Ejemplos:	RESP	
1.- Que palabra nos dice lo que es una manzana a) Libro b) piedra c) casa d) fruto e) animal	d	
2.- Que palabra nos dice lo contrario de bueno? a) anterior b) mejor c) malo d) simpático e) deseable	c	
3.- De estas cinco palabras una pertenece a una clase diferente. ¿Cual es? a) gato b) perro c) zapato d) caballo e) vaca	c	
4.- El agua es una bebida y el arroz es un: a) objeto b) alimento c) juego d) cosa e) mineral	b	
5.- Escriba los dos números que faltan a esta serie: 2 4 6 8 10 14 18 20	12	16

A continuación se encuentran 60 preguntas parecidas a estas. Para hacer este ejercicio se le darán 10 minutos, que usted debe aprovechar lo mejor que pueda. Recuerde que es mejor hacer las cosas bien que de prisa, pero si no sabe como resolver una pregunta, no se entretenga mucho en ella pase a la siguiente.

Procure que la rapidez no le haga cometer errores. No pregunte nada al examinador. Ni se distraiga mirando a los demás.

INICIAR CUANDO SE LE INDIQUE - NO VOLTEAR LA HOJA

PREGUNTAS		RESP
1.- El queso se fabrica de: a) las flores b) la harina c) la leche d) las uvas e) el azúcar	c	
2.- Lo contrario de abierto es: a) liso b) cerrado c) delante d) claro e) despejado	b	
3.- De estas cinco palabras una pertenece a una clase diferente. ¿Cual es? a) rojo b) amarillo c) morado d) bandera e) verde	d	
4.- El pájaro canta, y el perro : a) habla b) rebuzna c) cacarea d) maúlla e) ladra	e	
5.- Escriba los dos números que faltan a esta serie: 10 15 20 25 35 40 45 55	30	50
6.- Para medir la temperatura se emplea el: a) litro b) gramo c) termómetro d) metro e) kilovatio	c	
7.- Lo contrario de dormido a) noche b) luz c) amanecer d) despierto e) claridad	d	
8.- De estas cinco palabras una pertenece a una clase diferente. ¿Cual es? a) agua b) platino c) café d) te e) cerveza	b	
9.- El zapato protege al pie, y el sombrero protege a: a) la cabeza b) la mano c) el dedo d) el brazo e) la rodilla	a	
10.- Escriba los dos números que faltan a esta serie: 6 9 12 18 21 24 30	15	27
11.- El triángulo es una figura formada por: a) 4 lados b) 6 lados c) 5 lados d) 3 lados e) 9 lados	d	
12.- Lo contrario de negro es: a) oscuro b) sombra c) opaco d) sucio e) blanco	e	
13.- De estas cinco palabras una pertenece a una clase diferente. ¿Cual es? a) Pedro b) Enrique c) Ana d) José e) Carlos	b	
14.- El naranjo es un árbol, y el perro es: a) un objeto b) un animal c) una cosa d) un mineral e) un vegetal	b	
15.- Escriba los dos números que faltan a esta serie: 7 9 11 13 17 21 23	15	19
16.- El gato es un: a) insecto b) mamífero c) ave d) pez e) reptil	b	
17.- Lo contrario de triste es: a) alegre b) preocupado c) dolorido d) desgraciado e) enfermo	a	
18.- De estas cinco palabras una pertenece a una clase diferente. ¿Cual es? a) Bogotá b) Lima c) Alpes d) Caracas e) Quito	c	
19.- La piel cubre al hombre, y las plumas cubren a: a) la vaca b) el perro c) el gato d) la gallina e) el caballo	d	
20.- Escriba los dos números que faltan a esta serie: 7 14 21 28 42 49 63 70	35	56
21.- Treinta es el triple de: a) quince b) tres c) diez d) doce e) cinco	b	
22.- Lo contrario de calor es: a) sudor b) fatiga c) blanco d) frío e) luz	d	
23.- De estas cinco palabras una pertenece a una clase diferente. ¿Cual es? a) cuchara b) plato c) tenedor d) cuchillo e) cucharita	d	
24.- Para coser se emplea la aguja, y para dibujar se emplea: a) lápiz b) bastón c) tintero d) pie e) ojo	a	
25.- Escriba los dos números que faltan a esta serie: 40 36 32 28 20 16 12	24	

INFORME DE HABILIDAD MENTAL

EVALUADO (A):	M
EDAD:	8
MOTIVO:	evaluación
ESTUDIOS:	PRIMARIA
FECHA:	14/09/2018
PUNTAJE DIRECTO:	20.6
INTERPRETACIÓN:	INFERIOR;SI(Y(AS12>-1;AS12<16);"MUY INFERIOR
EVALUADOR (A):	david perez
CPsP:	0

HOJA DE CALIFICACION DEL EXAMEN DE ARTICULACION DE SONIDOS EN ESPAÑOL

Nombre Marco Edad _____ Escuela A.C. Fecha _____

Evaluador _____

Califique como sigue: Sustitución p/f, omisión -s, distorsión /p, adición escriba la palabra tiguere en lugar de tigre.

Tarjetón No	Nivel de edad	Sonido sujeto a prueba	Lista de palabras	1	2	3	Sonido aislado	Adición
-------------	---------------	------------------------	-------------------	---	---	---	----------------	---------

Fonemas						I	M	F		
1	3	(m)	mesa	cama	—	✓	✓			
2	3	(n)	nariz	mano	botón	✓	✓	✓		
3	3	(ñ)		uña	—		✓			
4	3	(p)	pelota	mariposa	—	✓	✓			
5	3	(k)	casa	boca	—	✓	✓			
6	3	(f)	foco	elefante	—	✓	✓			
7	3	(y)	llave	payaso	—	✓	✓			
8	3	(l)	luna	bola	sol	✓	✓	✓		
9	3	(t)	teléfono	pafín	—	✓	✓			
10	3	(ch)	chupón	cuchara	—	✓	✓			
11	4	(b)	balón	bebe	—	✓	✓			
12	4	(g)	galo	tortuga	—	✓	✓			
13	4	(r)	—	aretes	collar		✓	✓		
14	6	(rr)	ratón	perro	—	✓	✓			
15	6	(s)	silla	vaso	lápiz	✓	✓	✓		
16	6	(i)	jabón	ojo	reloj	✓	✓	✓		
		(d)	dado	candado	red	✓	✓	✓		

Mezclas									
17	4	(bl)	blusa			✓			
18	4	(pl)	plato			✓			
19	5	(fl)	flor			✓			
20	5	(kl)	clavos			✓			
21	5	(br)	libro					libro	L/r
22	5	(kr)	cruz			✓			
23	5	(gr)	tigre					tigre	L/r
24	6	(gl)	globo						
25	6	(fr)	fresas o fruta					fresas	L/r
26	6	(pr)	príncipe					príncipe	L/r
27	6	(tr)	tren			✓			
		(dr)	Cocodrilo			✓			

Diptongos									
28	3	(ua)	guante			✓			
29	3	(ue)	huevo			✓			
30	4	(ie)	pie			✓			
31	5	(au)	Jaula			✓			
32	5	(ei)	Peine			✓			
33	6	(eo)	león			✓			

Edad Fonemas + Edad Mezclas + Edad Diptongos = Edad Foniátrica

3

E. F. _____ + E. M. _____ + E. D. _____ = _____ (Edad Foniátrica)

3

ADHDT

Test para el Trastorno por Déficit de Atención / Hiperactividad

Un método para Identificar Individuos con ADHDT (TDA / H)

FORMULARIO DE RESPUESTAS

Sección I. Datos de Identificación

Nombre del Examinado: Marco A.
 Dirección: _____
 Grado y Sección: 3ro
 Nombre del Informante: Madre
 Relación con el Examinado: _____
 Nombre y Título del Examinador: _____
 Fecha de Aplicación del Test: 2018 09 12
 Año Mes Día
 Fecha de Nacimiento del Examinado: 2010 08 01
 Año Mes Día
 Edad Cronológica del Examinado: 09 06 _____
 Año Mes Día

Sección II. Sumario de Puntajes

Subtests	Puntaje Bruto	PE	%	EE M
Subtests	<u>13</u>	<u>9</u>	<u>25</u>	<u>1</u>
Impulsividad	<u>12</u>	<u>10</u>	<u>50</u>	<u>1</u>
Desatención	<u>18</u>	<u>9</u>	<u>37</u>	<u>1</u>
Suma de Puntajes Estandar	<u>43</u>			
Cociente ADHDT (TDA/H)	<u>128</u>	<u>97</u>		<u>3</u>

Sección III. Guía de Interpretación

Puntajes Estandar de Subtest	Cociente ADHD (TDA / H)	Grado de Severidad	Probabilidad de ADHD (TDA / H)
17 - 19	131+	Alto	Muy Alto
15 - 16	121 - 130	Alto	Alto
13 - 14	111 - 120		Por encima del promedio
8 - 12	90 - 110		Promedio
6 - 7	80 - 89		Por debajo del promedio
4 - 5	70 - 79		Bajo
1 - 3	< 69	Bajo	Muy Bajo

Sección IV. Perfil de Puntuaciones

Puntajes Estandar de los Subtests	ADHDT Subtests			ADHDT Totales	Otras Medidas de Inteligencia Logro ó Conducta					
	Hiperactividad	Impulsividad	Inatención	Cocientes Compuestos o Totales	Cociente ADHDT (TDA/H)	Test usado	Test usado	Test usado	Test usado	Test usado
20				160						
19				155						
18				150						
17				145						
16				140						
15				135						
14				130						
13				125						
12				120						
11				115						
10				110						
9				105						
8				100						
7				95						
6				90						
5				85						
4				80						
3				75						
2				70						
1				65						
				60						
				55						