



UNIVERSIDAD PERUANA
CAYETANO HEREDIA
ESCUELA DE POSGRADO

PERCEPCIÓN DEL CLIMA FAMILIAR Y
COMPORTAMIENTO PSICOSOCIAL
EN UN GRUPO DE ADOLESCENTES CON
USO PROBLEMÁTICO DE
VIDEOJUEGOS

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE
MAESTRO EN PSICOLOGÍA
CLÍNICA CON MENCIÓN EN
TERAPIA INFANTIL Y DEL
ADOLESCENTE
KIRA BORISOVNA SERGUIENKO**

LIMA – PERÚ

2018

MIEMBROS DEL JURADO

Presidente:

Dra. Estela Montenegro Serkovic

Secretario:

Mg. Geraldine Salazar Vargas

Vocal:

Dr. Giancarlo Ojeda Mercado

ASESOR DE TESIS: Dr. Carlos A. Lopez Villavicencio

Resumen.

La presente investigación tiene como objetivo identificar la magnitud de la asociación entre la percepción de clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de videojuegos. La metodología utilizada en el nivel inferencial fue el estadístico chi cuadrado.

Para medir las variables se aplicó el Inventario de Desajuste del Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) de Reyes y Sanchez y la Escala de Percepción del Clima Social de la familia (FES) de Moos. La población fue seleccionada aplicando la escala de Uso de los videojuegos, que fue adaptada para el estudio.

Los resultados del presente estudio indican que con relación a la hipótesis de trabajo se encontró una asociación débil entre la variable percepción del clima familiar con la variable comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos. En el análisis de las dimensiones y subdimensiones de las variables se encontró asociación débil entre las dimensiones de percepción del clima familiar y dimensiones de comportamiento psicosocial.

El estudio concluye que existe asociación entre percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos que forman parte de éste estudio.

Palabras clave: Percepción familiar, Comportamiento psicosocial, Uso problemáticos de videojuegos, desajuste del comportamiento psicosocial.

Abstract.

The objective of this research is to identify the magnitude of the association between family climate perception and psychosocial behavior in a group of adolescents with problematic use of video games. The methodology used at the inferential level was the chi-square statistic.

To measure the variables, the Inventory of Psychosocial Behavior (INDACAPS) of Reyes and Sanchez and the Scale of Perception of the Social Family Climate (FES) of Moos were applied. The population was selected by the scale of problematic use of video games, which was adapted for the study.

The results of the present study indicate that in relation to the working hypothesis a weak association was found between the variable perceptions of family climate with the variable psychosocial behavior in a group of adolescents with problematic use of video games. In the analysis of the dimensions and subdimensions of the variables, a weak association was found between the dimensions of family climate perception and dimensions of psychosocial behavior.

The study concludes that there is an association between the perception of family climate and psychosocial behavior in a group of adolescents with problematic use of video games that are part of this study.

Key words: Family perception, psychosocial behavior, Problematic use of video games, Mismatch of psychosocial behavior.

A Tatiana, Nicole y Daniel.

Mis hijos.

AGRADECIMIENTOS

Esta tesis no sería hoy tesis sin el ojo vigilante y sabio del Profesor Carlos López Villavicencio, sin las pacientes respuestas de Giancarlo Ojeda Mercado, sin las soluciones ingeniosas de Víctor Hugo Ucedo Silva, sin las lecturas y consejos del Dr. Oscar Vidarte Gonzales, sin la compañía de otros tantos. Gracias.

Agradezco a mi madre Sra. Tatiana, quien siempre me ha brindado el soporte emocional y me ha alentado a seguir adelante, a mis hijos que me motivan a seguir venciendo los retos y mejorar a nivel personal y profesional.

ÍNDICE

INTRODUCCION 1

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. 1. Identificación del problema. 3

1. 2. Justificación e importancia del problema. 5

1. 3. Limitaciones de la investigación 7

1. 4. Objetivos de la investigación 8

a) Objetivo general 8

b) Objetivo específico 8

CAPÍTULO II: MARCO TEORICO

| | |
|---|----|
| 2. 1. Aspectos conceptuales pertinentes sobre adolescencia. | 9 |
| 2.1.1. Perspectivas teóricas sobre adolescencia. | 11 |
| 2.1.2. Familia. | 14 |
| 2.1.3. Familia peruana. | 17 |
| 2.1.4. El clima familiar. | 18 |
| 2.1.5. Percepción del clima familiar, familia con hijo adolescente. | 22 |
| 2.1.6. Comportamiento psicosocial de los adolescentes. | 25 |
| 2.1.7. Uso problemático de videojuegos en la adolescencia. | 30 |
| 2.1.8. Evaluación y diagnóstico del comportamiento psicosocial. | 34 |

| | |
|--|----|
| 2.3. Investigaciones en torno al problema investigado. | |
| a) Internacionales | 36 |
| b) Nacionales | 39 |
| 2.4. Definiciones conceptuales y operacionales de variables. | |
| 2.4.1. Definición Conceptual. | 44 |
| 2.4.2. Definición operacional. | 44 |
| 2.5. Hipótesis. | 52 |
| CAPÍTULO III: METODOLOGÍA | |
| 3. 1. Nivel y tipo de investigación. | 53 |
| 3. 2. Diseño de la investigación. | 53 |
| 3. 3. Naturaleza de la muestra. | 54 |
| 3.3.1. Descripción de la población y delimitación de la muestra. | 54 |

| | |
|--|----|
| 3.3.2. Muestra. | 55 |
| a) Unidad de análisis. | 55 |
| b) Marco referencial. | 55 |
| c) Criterios de inclusión. | 55 |
| d) Criterios de exclusión. | 56 |
| 3.3.3. Criterios de Eliminación. | 56 |
| 3. 4. Instrumentos | |
| a) Escala de clima social en la familia. | 56 |
| b) Inventario de Desajuste del Comportamiento Psicosocial | 58 |
| c) Cuestionario sobre el uso de videojuegos y datos personales | 59 |
| 3. 5. PROCEDIMIENTO | |
| a) Coordinaciones. | 60 |
| b) Aplicación. | 60 |
| c) Consideraciones éticas | 61 |
| 3.6. Plan de Análisis de datos. | 62 |
| IV. RESULTADOS. | 64 |
| V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS. | 78 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| VI. CONCLUSIONES. | 85 |
| VII. RECOMENDACIONES. | 86 |
| VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. | 87 |

ANEXOS

1. Consentimiento informado.
2. Asentimiento informado.
3. Test sobre el uso de videojuegos.
4. Test INDACAPS.
5. Test FES

Introducción

En los últimos años se observa un desarrollo incrementado de nuevas tecnologías que va generando cambios en nuestro entorno personal, familiar y social. Temas referidos a videojuegos son temas frecuentes en estos días y es un hecho que estos medios se hicieron un espacio en muchos ámbitos. Se observa que los niños y adolescentes, usuarios de estas tecnologías, comparten espacios limitados de tiempo con sus familias, denotando preferencias por estar conectados horas y horas a estos aparatos electrónicos.

Los videojuegos que se comercializan entre los menores, son programas que se instalan en el ordenador o se conectan mediante una plataforma a una pantalla de televisión. Ambos integran un sistema de vídeo y audio que permite al usuario experimentar actividades que en la realidad no está realizando. A su vez, esto es considerado, por la experiencia y conversaciones con los padres de familia, como un riesgo para los niños y adolescentes, afectando su bienestar general; excluyendo de este riesgo todos los programas informáticos educativos que priorizan sus objetivos didácticos y otorgan a lo lúdico un papel secundario.

Por otro lado, se puede observar que uno de los factores asociados a esta problemática es la relación y postura de la familia porque en algunos casos los padres carecen de un control sobre los hijos, quienes muchas veces no controlan el uso de las

computadoras, celulares entre otros; ni el tipo de programa o juego que están empleando. Con ello se puede considerar el uso de estos medios y juegos como un problema para el adolescente, que se denominará para el estudio como “uso problemático” y que está asociado con la aparición de falta de control de tiempo de uso, con las normas poco claras que los adolescentes mantienen en sus hogares, falta de control parental o excesiva permisividad, falta cohesión familiar o intercambios afectivos, falta de comunicación, expectativas ambiguas de los padres en cuanto a conductas positivas y esperadas de los hijos. Es preciso señalar que el presente estudio no estará viendo el problema de dependencia de los adolescentes a los videojuegos.

CAPITULO I. Planteamiento del problema.

1.1. Identificación del problema.

El avance acelerado de la nueva tecnología plantea una problemática.

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

Asimismo, los usuarios adolescentes de esta tecnología están más expuestos a estos medios y son más vulnerables. Para comprender la problemática se han revisado teorías sociales que explican, en primer lugar, la relevancia de la disponibilidad de acceso que tienen los usuarios, aspectos socio culturales y económicos de sus entornos y los factores macrosituacionales y microsituacionales que son más específicos y próximos al individuo.

Entre los factores microsituacionales tenemos al entorno más próximo conformado por la familia.

Huarcaya (2013) afirma que:

“Si se crece en un ambiente familiar complicado, donde los padres no muestran interés por lo que les sucede a sus hijos y están ausentes, los hijos buscarán maneras de sentirse queridos y olvidar los problemas del hogar, refugiándose en el uso de nuevas tecnologías, como pueden ser los videojuegos”.

Bromley (2014) refirió que:

“En el Perú hay un incremento del número de niños y adolescentes con 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”.

Moreno (2010) mencionó que:

“Lo que genera uso excesivo de las nuevas tecnologías: celulares y computadoras que en el hogar peruano están a la mano de la mayoría de hogares, es el uso prolongado, o en exceso de estos aparatos que genera comportamientos temerarios, lo cual se convierte en riesgo potencial de un comportamiento psicosocial desajustado de los adolescentes”.

En nuestro entorno, estas situaciones aun no son percibidas como prioridad. No se llega a comprender que el aumento de los usuarios de las nuevas tecnologías y las alteraciones que se presentan por el mal uso pertenece al área de salud mental.

Por lo que se necesita generar políticas de prevención y atención a este problema. Esto a su vez ha generado el interés de realizar esta investigación.

Considerando la existencia de factores de los entornos inmediatos de los adolescentes, como es la familia, que está implicada en la aparición de las conductas problemáticas, se plantea el problema con la siguiente pregunta: ¿Cuál es la asociación entre percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de videojuegos?

1.2. Justificación e importancia del problema.

El uso excesivo de videojuegos se observa en diferentes contextos sociales y culturales de nuestro país; sus tasas de prevalencia indican un aumento de las nuevas tecnologías en los hogares peruanos y de los usuarios de estos medios.

Los problemas que genera el uso excesivo de videojuegos reportados en investigaciones, comprenden diferentes aspectos fisiológicos, personales, familiares y sociales del usuario.

Cruzado (2006) refiere problemas como cambios de los ya deteriorados vínculos con la familia, amigos, pareja, problemas de aprendizaje, bajo rendimiento académico.

Otros problemas, señalados por Bromley (2015), son:

“Fracaso académico (desaprobar cursos o repetir el año, deserción escolar), problemas para dormir, fatiga crónica, falta de apetito y problemas de comunicación. Asimismo, los niños experimentan confusión del mundo de juego (mundo virtual) con el mundo real, debido a que construyen un personaje y una historia de su vida pero en el mundo virtual”.

Por otro lado las familias tienen sus propias dinámicas o patrones de convivencia y funcionamiento, sin embargo, es importante que en ellas se genere un clima familiar agradable y armónico. “Para esto es indispensable que estas dinámicas sean flexibles y funcionales, lo cual ayuda a sus integrantes a desarrollar sentimientos de bienestar, identidad y seguridad” (Oliva, 2012).

Para que estas dinámicas sean promotoras de climas armónicos, es indispensable dedicar tiempo a la familia, así como de la importancia que los integrantes establezcan vínculos afectivos.

Por tal motivo (Bromley, 2014) explicó la importancia del apoyo y control que debe ejercer la familia al proporcionar el tiempo a los niños y adolescentes

que puedan dedicar al uso de los videojuego y su apoyo si algún integrante está en el proceso de tratamiento por esta patología.

En el Perú y en Latinoamérica, la investigación sobre el fenómeno de uso problemático es muy escasa, por lo cual es importante construir o adaptar tests psicológicos para poder evaluar y medir el uso excesivo de los videojuegos en la realidad concreta para obtener datos que pueden ayudar a describir dicho fenómeno y detectar a tiempo el uso compulsivo o problemático de los videojuegos. Con esta investigación se pretende despertar la preocupación de los padres, tutores y profesores por la problemática que está en aumento y motivar a las acciones que pueden aminorar el uso excesivo de los videojuegos, así como, motivar futuras investigaciones en torno al tema, con la posibilidad de que se planifiquen programas de intervención preventivos.

1.3.Limitaciones de la investigación.

Una de las limitaciones que aparece al inicio de esta investigación está constituida por la dificultad para clasificar objetivamente el uso de videojuegos, debido a la escasa literatura e investigaciones en torno al problema.

Otras limitaciones que aparecen es la generalización de los resultados obtenidos de la población del estudio - con ello los sujetos se presentan a sí mismos, no pudiendo extrapolar los resultados a otras poblaciones. Al ser una investigación de tipo descriptivo correlacional, los datos obtenidos permitirán explicar las asociaciones estadísticas entre las variables, más no una relación causal entre

ellos. Se considera este diseño por el tipo de variables consideradas como atributivas y por las consideraciones éticas del trabajo.

1.4.Objetivos de la investigación.

a) Objetivo general

Identificar la asociación entre la percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.

b) Objetivos específicos

1. Identificar el tipo de la asociación entre la percepción del clima familiar y las dimensiones del comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.
2. Identificar el tipo de la asociación entre el comportamiento psicosocial y las dimensiones de la percepción del clima familiar en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.
3. Comparar la asociación entre percepción del clima familiar y el comportamiento psicosocial de adolescentes con uso problemático de los videojuegos según sexo.

CAPITULO II: Marco teórico

2.1. Aspectos conceptuales pertinentes sobre adolescencia.

Esta etapa de desarrollo activa adquiere diferentes características dependiendo del contexto social, cultural y el momento histórico en que se encuentra la persona. Los adolescentes cambian de generación a generación siguiendo a la cultura a la cual pertenecen y su transición hacia la etapa adulta está influenciada por el desarrollo económico del país y por las estructuras sociales, en especial la familia. Se puede decir que “cada sociedad va a producir adolescentes diferentes”, refieren González y Landero (2012). No obstante, existe una base que ayuda a considerar la adolescencia como una etapa definida universalmente. Se trata de una etapa del desarrollo humano en la que se produce una serie de transformaciones biológicas y psicológicas enmarcadas en un contexto sociocultural determinado. A continuación se revisan algunas teorías sobre la adolescencia propuestas por neurociencias.

En la literatura científica se encuentran varias definiciones de la etapa adolescencia asociando la idea del desarrollo evolutivo con la etapa que es construida socialmente. El concepto de adolescencia no existió siempre. Anteriormente sólo se hablaba de niños y adultos.

UNICEF (2011) considera que:

La evolución económica es un factor causal de la etapa adolescente”. Recién a fines del siglo XVIII se empieza utilizar éste término.

Según las características sociales del siglo XV, se observó que las familias, de aquel entonces, eran de tipo patriarcal con numerosos hijos, por lo que optaban a entregar a sus hijos a otras familias para que los eduquen y se hagan cargo de su mantención a cambio del servicio y mano de obra que el menor realizaba en estos hogares. De este modo los jóvenes de clases sociales inferiores recibían la educación sirviendo a las familias de clases acomodadas y permanecían allí hasta que se convertían en adultos y formaban sus propios hogares (UNICEF, 2011).

Con la industrialización y el desarrollo capitalista en el siglo XIX las fuentes de riquezas cambiaron propiciando nuevas ocupaciones. Se acentuó la brecha entre las clases sociales, apareciendo el proletariado. Además las familias de tipo patriarcal se transformaron hacía el modelo nuclear, compuestas por padres y algunos hijos que ya no dejaban su casa a los siete o nueve años, como sucedía anteriormente, sino permanecían en ella hasta casarse.

La educación se extendió a sectores de población más amplios, debido a la demanda de mano obrera especializada. Aparecieron escuelas, donde los niños eran enviados para que puedan aprender algún oficio. De esta manera, los hijos se quedaban viviendo mayor tiempo con sus familias. UNICEF (2011).

Asimismo, en el siglo XX, el avance tecnológico favoreció a la construcción de una red laboral que comenzó plantearse las demandas de aprendizajes más especializados, adquiridos durante largo período de tiempo a partir de una edad cronológica determinada. Entonces la adolescencia se transformó en una etapa, a un

modo de ser, fundamentado socialmente. “La adolescencia es un fenómeno social”, explica Silva (2010).

2.1.1. Perspectivas teóricas sobre adolescencia.

Según la Organización Mundial de la Salud, la adolescencia transcurre en el segundo decenio de la vida, desde los 10 hasta los 19 años (Lacke, 2009).

La palabra adolescencia proviene de “adolecere” – crecer, desarrollarse, madurar – en Marina, Rodríguez de Castro y Lorente (2014).

Marina (2014) y Álvarez (2010) refieren que la adolescencia es un período evolutivo que transcurre “desde la infancia hasta la edad adulta” con márgenes variables entre los 10 y los 20 años.

Jiménez y Sirvent (2011) afirman que:

“En esta etapa se dan lugar importantes etapas de la evolución biopsicológica de la persona. Los investigadores de neurociencias con el propósito de comprender el desarrollo biopsicológico del adolescente estudian sus comportamientos riesgosos y los factores emocionales y cognitivos implicados en estos comportamientos. Los teóricos refieren que en esta etapa evolutiva es importante el desarrollo de competencias que permiten tener un mejor análisis de las consecuencias de las conductas y por lo tanto obtener un autocontrol y control de la impulsividad. Con esto señalan a la habilidad que permite evitar pensamientos y actitudes que no ayudan a buenos propósitos a cambio de aquellos que contribuyen al desarrollo de la

comprensión de propósitos que traen como resultado el bienestar y favorecen a la adaptación o al ajuste, aun, en presencia de entornos muy desfavorables o frente a los estímulos que incentivan la acción inapropiada”.

Steinberg, (2004) en González (2012) sostiene que:

“Hay una red que se altera considerablemente en la adolescencia - la red de control cognitivo. Esto sucede a causa de incrementos hormonales que acaece la pubertad y va madurando gradualmente durante el curso de toda esta etapa. Por lo tanto la planificación y la regulación de la conducta se ven perjudicados. La red de control cognitivo no es suficientemente madura y fuerte para regular comportamientos potencialmente riesgosos, explican los investigadores, la acción de planificar e inhibir la conducta también se ve perjudicada por eso”.

Diferentes contextos sociales se convierten en eje central del desarrollo de control cognitivo.

La perspectiva propuesta por Blakemore (2012) sostiene que:

“La interdependencia de distintos contextos sociales, por ejemplo: familia, colegio, grupo de pares, profesores, tutores que rodean al adolescente y que se convierten en eje central del desarrollo de control cognitivo mediante la dinámica de retroalimentación entre el ambiente y el adolescente. Esta retroalimentación se obtiene, a través de la percepción que tiene el adolescente de su propia familia, de su grupo de pares, entre otros. Por ejemplo, si percibe que las demandas del entorno son mayores a sus capacidades o expectativas, puede generarse el no ajuste

comportamental o emocional. O si percibe su entorno como - positivo que transmite seguridad y confianza, valores y normas sociales, los adolescentes se sentirán más seguros con confianza en sí mismos. La experiencia y, dentro de ésta, la interconexión con otras personas promueve el desarrollo pleno del adolescente”.

La adolescencia - es un periodo clave en este desarrollo, porque supone una individualización de la persona en todos los sentidos: desde su separación de sus figuras parentales, hasta una criba en todas las conexiones neuronales activadas en la infancia para quedarse y desarrollar en plenitud aquellas que son útiles y funcionales (Siegel, 2014).

Por lo tanto, para el desarrollo psicosocial del adolescente, sometido a influencias procedentes de diferentes contextos, es esencial estar inserto en un ambiente social funcional que le va a propiciar la madurez, autorregulación conductual. (Horno, 2013).

Para poder entender mejor el contexto más próximo del adolescente desde su mirada y la influencia que genera en él, se hace preciso identificar la percepción que tienen los adolescentes sobre su ambiente familiar.

2.1.2. Familia.

Revisando a Sagrario (2006) se observa que:

La declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948, en su artículo 16.3 refiere que la familia es la unidad básica de la sociedad y un elemento fundamental que tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado. La familia sociabiliza, estructura a los infantes, además de actuar como intermediario entre el infante y medio ambiente. Ackerman (2004) al describir a la familia consideran que:

El marco en el que se dan las dinámicas familiares permite la socialización y la educación de la prole.

La teoría de sistemas define a la familia como un sistema dinámico que está formado por sujetos que comparten convicciones, creencias, estilos de lenguaje en donde los comportamientos de cada uno de sus miembros influyen sobre el comportamiento de los otros y sobre la unidad familiar, este sistema a su vez interactúa con el medio social, como contexto de desarrollo y aprendizaje.

“De esta manera la familia enmarca, modula y otorga un significado a las experiencias de sus miembros, no solo por la propia acción de estos, sino por el conjunto de retroacciones que confirman o validan su percepción” (Luengo, Romero, Villar, Gómez, 2006).

A partir de los años setentas del siglo XX surgieron importantes cambios demográficos que afectaron a la familia en su estructura y organización. Estos

cambios demográficos se mencionan a continuación: el control del número de nacimientos de los hijos que empiezan a ejercer los padres, la incorporación masiva de las mujeres al mundo del trabajo, la creciente permisividad hacía la maternidad en solitario y con el aumento de porcentaje de separaciones y divorcios. Además, el avance tecnológico y la industrialización alteraron de forma considerable la apariencia de la familia. Con el desarrollo industrial y crecimiento de las ciudades se redujo la distancia que había entre padres e hijos y se revalorizó la función social de la mujer como esposa y como madre.

Las relaciones entre los miembros se vuelven impersonales y anónimas, con poca solidaridad. Hunt (2006) refirió que:

“Las consecuencias que sufre la familia a partir de estos cambios se generan para la educación, socialización y protección de la prole. La falta de cercanía y expresión de afecto entre los familiares y ausencia de la figura paterna o materna pueden acentuar el aislamiento social e incrementar la conducta agresiva de los hijos”. Asimismo, Moreno (2010), Ackerman (2004) conceptualizan a la familia como un sistema sociocultural complejo que guarda relación con la salud física y mental de sus integrantes.

Cuba, Romero y Cuellar (2014) refieren la existencia de una relación bilateral entre un sistema familiar saludable y la salud física y mental de sus integrantes. Moreno (2010) refiere que:

“Cuando se presenta la desestructuración o desestabilización del núcleo familiar, debido a la separación o la pérdida, se generan una escasa comunicación entre los integrantes de la familia, escaso apoyo entre ellos, y el clima familiar se torna negativo. Esto influye negativamente en la conducta del adolescente y es considerado factor de riesgo para su salud y bienestar”.

Actualmente las crisis familiares siguen en aumento. La vida en pareja se torna inestable y el control social sobre el matrimonio se debilita (Huarcaya, 2013) menciona que:

El Mapa mundial de la familia ha reportado los indicadores del bienestar familiar a nivel global, donde se hace notorio que gran parte de las familias peruanas presentan un desequilibrio estructural. En Perú solamente el 30% de la población está casada y el 29%, un porcentaje similar, corresponde a las parejas que conviven. Estas cifras indican que el país ocupa segundo puesto en convivencia en todo Latinoamérica. Asimismo, los nacimientos extramatrimoniales van en aumento, calculando que el 73% de todos los nacimientos ocurren fuera del matrimonio.

Para Bradford (2010):

El incremento de estos fenómenos, perjudica significativamente a los niños y adultos quitándoles los beneficios que se obtienen cuando la unión familiar presenta un marco relacional estable, el matrimonio.

El matrimonio no puede considerarse como la solución básica para todos los problemas sociales, no obstante, múltiples investigaciones demuestran su

imprescindible aporte al bienestar de los hijos. Una estructura familiar estable con un matrimonio funcional, es un importante predictor del bienestar social y psicológico de los hijos.

2.1.3. Familia peruana.

La composición de las familias peruanas es tan variada como las culturas que habitan en el territorio del país. Asimismo, los cambios sociales por los cuales ha atravesado el Perú han influenciado en la dinámica interna de la familia. Ames (2010) refirió que:

“La modernización, la globalización que están asociados a la urbanización, al aumento del número de mujeres que salen de sus hogares a laborar – influye en la organización familiar y en autopercepción familiar”.

Lafosse (1995) ha mencionado que:

“Estos fenómenos han modificado la composición demográfica familiar, haciendo que aumente la esperanza de vida y disminuye la tasa de nacimientos por familia, de esta manera reduciendo el número de hijos por familia. Otro efecto observado es el fácil acceso al consumo de bienes y servicios con el incremento de los puestos de trabajos para las mujeres”.

En cuanto la composición, las familias son diferenciadas por tipo. Sánchez (2016) plantea la siguiente clasificación teniendo en cuenta si el núcleo familiar se compone de un jefe o jefa, con o sin pareja, “a partir de este primer núcleo se agregan los parientes”.

- a) Familia nuclear, formada el matrimonio o las nuevas formas de convivencia y el cual están presentes ambos padres e hijos.
- b) Familia monoparental formada por la ruptura familiar, viudedad o nuevos modelos de la familia - un solo progenitor vive con uno o más hijos.
- c) Familia binuclear, compuesta o agregada - es el resultado de la unión de dos adultos y sus respectivos hijos a cargo. Son la consecuencia de nuevos matrimonios o de otras formas de uniones. Este tipo de familia, junto con la previa, constituye la designada por múltiples autores como “familia postmoderna”.
- d) Familia compleja o extensa: en la que habitan en el mismo hogar un mínimo de tres generaciones en sentido vertical.

2.1.4. El clima familiar

Las interacciones que establecen las personas pertenecientes al mismo grupo y compartiendo el mismo territorio, componen el clima familiar. El territorio que comparten es un determinante decisivo en el bienestar de los individuos no sólo en aspectos tales como ocio y trabajo, sino también en relación a los climas sociales y relaciones interpersonales, refiere Moos (1974). El ambiente familiar representa un contexto con ciertas condiciones psicosociales y culturales compartidos por los que forman parte de él y cumple con el proceso de sociabilización. Este ambiente, genera cambios de la conducta y de los procesos psíquicos incrementando las habilidades que permiten sociabilizar y adaptarse a otros contextos.

Autores como López, Sánchez, Ruiz, (2012), también, confirman que:

“El clima social familiar tiene el rol formativo de la conducta y permite el desarrollo físico, intelectual y afectivo, como también el desarrollo y ajuste social de sus integrantes”.

Moos (1974) en Serguienko (2004) reconoce que:

El clima social familiar es un “determinante decisivo” del bienestar de quienes componen la familia y ejerce el rol formativo del comportamiento.

El clima social familiar se compone de tres dimensiones principales que ejercen una influencia significativa en la conducta de los adolescentes. Una dimensión representa la cercanía y expresión de afecto, apoyo, confianza, comunicación abierta e intimidad entre los familiares, entendida, por algunos autores, como la cohesión afectiva o relación. Jiménez (2006) señaló que:

Cuando hay mayor cercanía entre los miembros de la familia, los hijos se sienten queridos y seguros, asimismo, se previenen los problemas de los hijos y se propicia la adaptación social.

Por otro lado, es necesario que el adolescente perciba la empatía por parte del padre, perciba que está siendo escuchado en sus cuestionamientos. Así la familia estimulará al adolescente a ejercer una mayor autonomía y capacidad para pensar y tomar decisiones por sí mismo.

López (2012) plantea que:

Los diálogos y debates frecuentes entre padres e hijos estimulan el desarrollo cognitivo y la habilidad de los hijos para ampliar sus perspectivas.

Otra dimensión del clima social familiar representa la disciplina o adaptabilidad. La disciplina que se establece en la familia depende de muchos factores, uno de ellos es la edad cronológica de los hijos. Cuando los hijos son más pequeños – el ambiente o contexto en el cual se desarrollan debe ser más estructurado en cuanto límite y reglas. En cambio con los adolescentes la disciplina debe ser flexible. Moreno (2010) refirió que:

“Si los padres van a practicar una disciplina muy rígida con los hijos adolescentes, no solo crearán conflictos sin resolver, sino promoverán la impulsividad de los adolescentes, aumentando y acentuando, incluso, un comportamiento delictivo en ellos”.

La disciplina está relacionada con una tercera dimensión que comprende desarrollo de los integrantes de la familia. Este desarrollo permite la transmisión de normas sociales y valores morales a los hijos, haciendo que crezcan en confianza con ellos mismos. Esto se promueve a través de diálogos entre el padre y el hijo adolescente, a través de momentos de reflexión y espacios creativos o innovadores. (Quintanilla P. 2015) en Pease, Figallo, Ysla, (2015).

En la siguiente tabla se observa una compleja red de las dimensiones que interactúan entre sí, respetando la armonía. Estas dimensiones permiten a la familia a obtener una dinámica con cierto nivel de comunicación, desarrollo y control, señalaron (Velasquez, Barrera, Bukowski, 2006).

En la tabla 1 uno se observan las dimensiones familiares con sus respectivas áreas afectivas que componen el clima familiar.

Tabla 1 *Dimensiones y áreas afectivas atribuidas al ambiente.*

| Dimensiones | Áreas |
|----------------------------------|--|
| 1. Dimensión Relaciones | a) Cohesión b) Expresividad c) Conflicto |
| 2. Dimensión Desarrollo personal | a) Autonomía b) Actuación c) Intelectual – Cultural d) Social – Recreativo e) Moralidad – religiosidad |
| 3. Dimensión Estabilidad | a) Organización b) Control |

Serguienko (2004).

Las dimensiones señaladas están en un proceso continuo de interacción que se basa en una relación bidireccional de las dimensiones. Es decir, la falta de expresión de afecto predice los problemas comportamentales de los hijos y estos mismos problemas comportamentales se transforman en los estresores para los padres, generando reacción negativa a ellos señaló (Eisenberg, 1999).

Analógicamente, la reacción negativa de los padres hacía el incumplimiento de reglas va a generar un clima familiar que va a incidir en la aparición de la sintomatología ansioso-depresiva en los hijos, lo cual contribuirá a un comportamiento psicosocial desajustado al entorno. (Quintanilla 2014). Por lo tanto, la misma familia puede obstaculizar el desarrollo de las competencias y habilidades y producir ansiedad, desajuste comportamental, deficiente afronte de las dificultades con poca tolerancia a la frustración en los hijos.

2.1.5. Percepción del clima familiar, familia con hijo adolescente.

El ambiente familiar representa un contexto con ciertas condiciones psicosociales y culturales compartidos por los que forman parte de él y cumple con el proceso de sociabilización. Este ambiente, genera cambios de la conducta y de los procesos psíquicos incrementando las habilidades que permiten sociabilizar y adaptarse a otros contextos.

En este sentido Bronfenbrenner (1987) mencionó que:

“Muchas de las conductas que manifiestan los adolescentes son producto de un proceso de condicionamiento y aprendizaje que se da en el ambiente familiar.

En la adolescencia se desarrollan nuevas formas de pensamiento y perspectiva socio-cognitiva, modificando las formas de percibir el mundo que rodea al adolescente. Empieza a cuestionarse el estilo familiar y los pares se convierten en el grupo de referencia”.

El contexto social actual de los adolescentes es diferente del contexto social de sus padres cuando eran adolescentes.

Jiménez (2011) ha referido que:

“La evolución cultural genera en adolescente de hoy la actitud de conformismo, consumismo e individualismo con incapacidad de autoafirmarse y auto limitarse de un pensamiento colectivo, confundiendo el progreso tecnológico y bienestar personal y social. Su pensamiento está influenciado por los grandes medios de comunicación, sobre todo audio visuales: televisión, cine, internet, juegos de video. Generándose un vacío de pensamiento”.

Por otro lado, se cree que “la adolescencia de un miembro de la familia pone a prueba la capacidad de adaptación de todos los integrantes”. (Cicchetti y Cohen, 2006). En el hogar donde hay adolescentes, los progenitores sufren múltiples desasosiegos y miedos. Por ejemplo, los padres temen perder el control, el respeto e incluso el amor de sus hijos. Desconocen que unas rebeldías leves en la adolescencia temprana y en la adolescencia media forman parte del proceso en la formación de la identidad adolescente (Alberd, 1999). En esta etapa pueden presentarse las discrepancias en los

temas referidos a asuntos personales del adolescente, de lo que siente y de la forma en cómo lo quiere manejar. Esto puede ser generador de conflictos intensos. Los padres en vez de mostrarse flexibles, empáticos, cariñosos y comunicativos con sus hijos, aumentan control y acentúan la jerarquización familiar que es más propia de la niñez, intensificando de este modo el conflicto y generando un distanciamiento afectivo, refiere (Alberd, 1999).

Las alteraciones que se producen en la dinámica familiar con el hijo adolescente se pueden observar a continuación, mencionado por González (2012):

a) Interacciones con los padres.

- modificación de la frecuencia y los temas sobre los que los padres e hijos conversan.

b) Expresión emocional.

– cambios en la percepción de la expresión de afecto, observando a los padres como más distantes, no obstante, al mismo tiempo, los adolescentes siguen preocupándose por mantener o recuperar la cercanía emocional con sus padres, considerando valiosos los pensamientos y opiniones que tienen sus padres de ellos.

c) Percepción y cognición:

– cambios en la percepción, sesgo del rol que ocupan los adolescentes en la familia.

También, se puede decir que hoy en día se hace difícil conseguir esta relación: padres – hijos de calidad, por lo que esto exige un esfuerzo mayor a los padres.

2.1.6. Comportamiento psicosocial de los adolescentes.

El ser humano y su comportamiento en el contexto social han sido estudiados por la psicología individual y la sociología. La adolescencia es un período de búsqueda de independencia, lo que implica tomar riesgos y buscar otros intereses diferentes. Esto estimula su pensamiento deductivo y le permite comprender las consecuencias de sus conductas para poder decidir qué posición tomar frente a los estímulos. El desarrollo de esta habilidad deductiva y de la independencia va a depender de ciertas habilidades. Membrillo y Fernández (2011) hacen referencia a las competencias que desarrolla el adolescente que le permiten funcionar en su entorno y adaptarse a él.

En primer lugar mencionan la autoestima positiva, sentimientos de auto valía, de pertinencia al grupo de pares con los cuales comparte intereses, tener metas y proyectarse al futuro, desarrollar las habilidades sociales para manejar los conflictos, actuar conforme principios éticos y morales, ser un ciudadano responsable en la comunidad donde vive, respetar la diversidad cultural de su comunidad.

Bronfrenbrenner (1998) propone el modelo ecológico para el desarrollo de estas competencias:

Se compone de microsistema y mesosistema y permite explicar la interacción del adolescente y su ambiente considerándolos como sistemas que están integrados. El microsistema engloba aquellas tareas y funciones que experimenta quien está de desarrollo, en este caso el adolescente, cuando está insertado en un contexto

determinado, en el cual se relaciona o interactúa. Mientras que el mesosistema se refiere a la interacción de dos o más entornos (microsistemas) en los que “la persona en desarrollo participa activamente”. El contexto familiar, escolar o grupal, son ejemplos válidos para ilustrar el modelo.

Así, esta teoría forma parte de las teorías dialécticas contextuales que explican que el ser humano se halla integrado en una tupida red de relaciones de los contextos de desarrollo o ambientes más significativos. De este modo, el comportamiento psicosocial es el resultado de la interacción entre diferentes sistemas que se superponen y se relacionan de manera bidireccional y concéntrica; es decir, cada uno de los niveles está contenido en el siguiente.

A continuación se describen los diferentes contextos de desarrollo para del adolescente desde el modelo ecológico:

El ontosistema está relacionado con las características individuales del adolescente teniendo en cuenta las diferencias en función del sexo.

Un microsistema es un patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado. Normalmente, los microsistemas de una persona en desarrollo son aquellos en los que la persona actúa activamente y que influyen de una manera directa en el individuo. Ejemplos de microsistema en la adolescencia son la familia o la pandilla de amigos.

Un mesosistema comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente. Un mesosistema es un sistema de microsistemas y, por tanto, su descripción y análisis debe realizarse en los mismos términos que los microsistemas: relaciones, actividades y roles. Por ejemplo, la coordinación de los progenitores con el profesorado para la educación de los adolescentes.

Un exosistema se refiere a uno o más entornos que no incluyen a la persona en desarrollo como participante, pero en los cuales se producen hechos que afectan a lo que ocurre en el entorno que comprende estas personas. De ahí la importancia de vincular de forma efectiva los hechos que suceden en un exosistema con los hechos que acontecen en un microsistema, teniendo siempre presente los cambios evolutivos de la persona mencionada. Este nivel está conformado por el sistema de relaciones enmarcadas por las instituciones que median entre la cultura y el nivel familiar del adolescente como son la escuela, el barrio o la iglesia.

El macrosistema se refiere a las correspondencias, en forma y contenido, de los sistemas de menor orden (micro, meso y exo) que existen o podrían existir en el nivel de la subcultura o de la cultura en su totalidad. Esta estructura anidada es el nivel más amplio e incluye las formas de organización social, las creencias culturales y los estilos de vida que prevalecen en una cultura o subcultura particular.

En este nivel están incluidos las creencias y estereotipos que derivan de los mitos sobre la adolescencia que refieren que los adolescentes son groseros e irreverentes,

solo les interesa el internet, no conviven con la familia, son poco agradecidos y no valoran lo que se les da, entre otros, (Silva, 2010).

Por último, el cronosistema, implica los cambios temporales en el ambiente que producen nuevas condiciones que inciden en el desarrollo.

En la siguiente tabla se pueden visualizar factores de los sistemas micro y meso, factores facilitadores y obstrutores del desarrollo del comportamiento psicosocial. Se presenta la tabla que explica los factores que facilitan y obstaculizan a transición.

TABLA 2 Factores micro y mesosistémicos facilitadores y obstructores.

| Contexto | Factores facilitadores | Factores limitantes |
|----------|--|--|
| Familiar | Familia sin crisis durante la adolescencia Pautas disciplinario inductivas Coherencia o estilo democrático | Cambios en la estructura familiar(separación, divorcio), desempleo, mudanzas, enfermedades, fallecimientos Disciplina rígida, con coerción Poca coherencia educativa – doble sentido de mensajes |
| Escolar | Modelo alosterico de aprendizaje Entornos didácticos | Estilo educativo autoritario Educación centrada en memorización |
| Grupal | Actividades extracurriculares educativos y de ocio Ausencia de grupos de afiliación | Situaciones educativas infantilizantes Presión grupal y exigencia de excesivo compromiso |

Alonso-Stuyk (2005)

Estos factores o situaciones forman parte del contexto más próximo del adolescente, requiriendo su respuesta funcional, el menor desajuste, concediendo importancia a la capacidad de las tareas evolutivas que ayudan a generar autonomía, tema que se expondrá en los siguientes párrafos de esta investigación.

2.1.7. Uso problemático de videojuegos en la adolescencia.

El panorama mundial del uso de videojuegos indica que tanto niños como adolescentes de hoy están muy extremadamente expuestos a la tecnología. Rojas (2017) señala que los utilizan tanto en el aula como en sus hogares en su tiempo de ocio, estableciendo una estrecha relación de convivencia con los monitores o pantallas. El autor refiere que los videojuegos están aceptados y la percepción colectiva que se tienen en ellos es como una imagen de una actividad que forma parte del horizonte lúdico y cultural del adolescente. La cantidad de tiempo que los adolescentes utilizan los videojuegos varía de un sociedad a sociedad y las diferencias del uso se presentan según nivel socioeconómico.

En Perú se registra un aumento del acceso a las nuevas tecnologías (ordenadores, celulares y otros) en la mayoría de hogares. La Encuesta Nacional de Hogares (2016) sobre el acceso a las nuevas tecnologías, realizada por el Instituto Nacional de Estadística e Informática, informó que en el cuarto trimestre de 2016, 92 hogares de 100 usan al menos una tecnología de información y comunicación, registrando que por cada 100 hogares - 32 tienen al menos una computadora; de éstos el 96,0% son para uso exclusivo del hogar, es decir para actividades académicas, profesionales o de

estudio, el 3,7% combina su uso para el hogar y el trabajo, el 0,3% lo usan exclusivamente para el trabajo. La encuesta realizada indica que en los hogares cuyos padres solo cuentan con educación primaria o menor nivel, el acceso es 81 de cada 100 y en los hogares con jefes con educación superior no universitaria 98 de cada 100.

También, el Instituto de Opinión Pública de la Universidad Católica, realizó una investigación con los menores de 13 y 17 años, de colegios públicos y privados de Lima y Arequipa y refieren que hay una relación entre las dificultades emocionales y el riesgo de conducta adictiva a internet. Según Pomalima, Ralpán, Caballero, Cruz (2016). Perú ocupa el segundo puesto después de España en el promedio de prevalencia de riesgo, lo cual es más alto comparado con el promedio europeo. (Pomalima, 2016). Asimismo, se observa una asociación entre los síntomas depresivos y el riesgo de desarrollar una conducta adictiva. El 19, 7% de adolescentes con riesgo presentan síntomas depresivos, afirma (Pomalima, 2016).

Asimismo, Cruzado, Matos, Kendall, (2006) señalan que los casos de pacientes que han solicitado apoyo y han sido atendidos por el abuso a esta tecnología se caracterizan por un inicio a temprana edad, por un ilimitado tiempo de uso diario de internet, tendencia y predominancia de uso de juegos en red y acompañada frecuentemente de conductas psicopáticas. El uso desproporcionado origina deterioro personal y académico, deterioro de relaciones familiares, entre otros hallazgos.

Tanto niños como adolescentes utilizan el internet o los medios de comunicación con el fin de manejar sus estados de ánimo y, además, para lograr la “compensación social”.

Yubero, Larrañaga, Navarro (2016) han mencionado que:

“Los usuarios van en búsqueda de aceptación y reconocimiento, de relaciones más estables, comparando con aquellas que establecen en su vida cotidiana. Se reitera la idea de que la adolescencia es vivida por el adolescente como una etapa de desarrollo acentuada por considerables cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales. Esta etapa evolutiva demanda del adolescente uso de recursos personales y sociales y le plantea retos, generándole una tensión por alcanzarlos. Si el adolescente percibe esta etapa como estresante, sin percatarse de sus logros, puede frustrarse y puede optar por usar algunas estrategias para aliviar la tensión. Una de estas estrategias puede ser el uso excesivo de los videojuegos”.

Por lo tanto los adolescentes tienen que saber las normas y restricciones respecto al uso de los medios de comunicación.

Bringué y Sábada (2008) señalan que:

“Los padres quienes orientan a sus hijos en la interpretación de los contenidos presentados en estos medios, aportando criterios a los hijos para su uso y apoyando a la intervención socioeducativa en cuanto el uso de estos medios. Los padres deben mostrar interés por las actividades que realizan sus hijos adolescentes en el centro escolar, reconociendo la importancia de proseguir con sus estudios”.

También es importante la orientación en cuanto manejo de ocio y tiempo libre viene.

Carson, Pickett y Janssen (2010) encuentran que:

El manejo de ocio y tiempo libre es un factor clave para el logro de un control emocional, cognitivo y desarrollo de la salud mental y por lo tanto un menor desajuste y logro de las relaciones sociales satisfactorias.

Los autores explican que:

Los adolescentes que usan más los ordenadores tienen un 50% más de probabilidad de tener conductas de riesgo (ej. Drogas, sexo sin protección, sedentarismo).

Los psicólogos y sociólogos hacen hincapié en una serie de cuestiones que ayudan en esta tarea, mencionó Perinat (2003):

- a) Las normas deben quedar claras, aunque se ha de incentivar de forma progresiva el incremento en la autonomía y la responsabilidad del adolescente.
- b) Los límites han de estar perfectamente perfilados, así como las consecuencias por no cumplir las normas.
- c) Hay que decidir conjuntamente con el adolescente lo que este puede hacer por sí solo, cómo y cuándo.
- d) Los padres deben fortalecer la autoestima del hijo adolescente, deben elogiarlo y reconocer sus conductas positivas y sus logros.
- e) Minimizar la crítica y evitar reprimendas y comentarios jocosos que puedan herir la dignidad del adolescente.
- f) Respetar su necesidad de intimidad.
- g) Dedicarle tiempo, mucho tiempo.

2.1.8. Evaluación y diagnóstico del comportamiento psicosocial.

En el ámbito de la psiquiatría el comportamiento psicosocial fue estudiado vinculándolo a la “salud mental” (Rotondo y cols., 1958). En diferentes estudios realizados en la zona urbana del barrio de Mendocita se abordaron distintos problemas referentes a “la salud mental” (Rotondo y cols., 1958).

Asimismo, Rodríguez, Kohn, Aguilar (2009) informan que:

“La salud mental depende no sólo de los factores internos, como es la herencia o la resiliencia, sino, también, del entorno”.

En los años noventa en una universidad de Lima, un grupo de investigadores recopilaron y revisaron diversos estudios de la época que se orientaban a explorar y definir el perfil y la personalidad de los adolescentes limeños. Algunos de estos trabajos fueron realizados por Sánchez (1973), Amayo, Arias, Campos (1974), Lizarraga, (1981) en Velásquez (1998).

Estos estudios fueron realizados en estudiantes con nivel de estudios secundarios y universitarios de Lima Metropolitana considerando y comparando a los participantes por sus condiciones socioeconómicas. La mayoría de los estudios correspondían al año 1970, por lo cual parte de la información y sobretodo los resultados podrían ser obsoletos al momento presente. Sin embargo, hay que considerar la realidad social de la década de los años 70 y entender que ha sido diferente comparando con los años 90. El país se desestabilizó en la década de los 80, la crisis política y económica

generó la aparición de grupos subversivos. Entonces surgió la necesidad de elaborar un instrumento que permitiera medir la manera cómo los niños y adolescentes se adecuan o se acomodan a las demandas del entorno.

Así se creó el Inventario de Desajuste del Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) y fue utilizado en varias investigaciones en distintas poblaciones de niños y adolescentes de Lima Metropolitana. Según Sánchez, Oliver y Reyes (1993):

“El desajuste constituye el extremo opuesto dentro de un continuum, en el que al otro extremo estaría el ajuste”. El ajuste, según el autor es la forma de adaptarse a las demandas del entorno y procedimientos, que utiliza el ser humano, para modificar el entorno haciéndolo más confortable y adecuado a sus necesidades. El término ajuste - es usado como sinónimo o criterio de salud mental”.

El bajo desajuste del comportamiento psicosocial es considerado como un comportamiento que va acorde a las demandas de su entorno, que le permite afrontar y resolver o superar los obstáculos que aparecen en las etapas de transición y permite adaptarse al entorno.

Alonso-Fernández (2005) afirma que:

“En una sociedad que pasa por cambios vertiginosos, la adaptabilidad de las personas o el ajuste es visto como una virtud necesaria para el funcionamiento saludable y la supervivencia”.

2. 3. Investigaciones en torno al problema investigado.

a) Internacionales

En Colombia, Ruíz L., Plata M, (2014) en un estudio sobre los factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de una institución educativa mencionan que las relaciones familiares y culturales llevan al uso de los videojuegos. Las autoras han referido que uno de los factores por los cuales los adolescentes ingresan al mundo de los videojuegos es la falta de alternar actividades que ocupan su tiempo libre, la falta de actividades compartidas en familia y el distanciamiento afectivo entre los integrantes de familia. El estudio concluyó que los adolescentes de 12 a 14 años se inician desde la niñez en el uso de los videojuegos, constatando que el 50% de ellos llevan entre 6 y 10 años usándolos.

En España, Estévez y Herrero D (2014) investigaron sobre la regulación emocional de jóvenes y adolescentes en el uso excesivo de internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional que presentaban. Los autores encontraron una relación positiva significativa entre estas variables. Señalan que a mayor regulación emocional disminuyen la aparición de las conductas impulsivas. Por lo tanto, señalaron los autores que es importante entrenar las habilidades de regulación emocional de los adolescentes para abordar los comportamientos psicosociales desajustados.

En España, Castellana, Sánchez – Carbonel, Graner (2009) realizaron una investigación con adolescentes usuarios de las nuevas tecnologías (internet, móvil, videojuegos), planteando la hipótesis de que los videojuegos generan profundos cambios en el desarrollo social de adolescentes. Además, con el estudio pretendían generar políticas preventivas y orientaciones sobre el uso adecuado de los videojuegos.

En Honduras, Murcia, Reyes, Gómez, Medina, Paz y Fonseca (2007) realizaron un estudio con 576 escolares provenientes de escuelas públicas y privadas, de ambos sexos, con edades que fluctuaban entre 10 a 15 años. Los resultados demuestran que el 49.6% de los niños proceden de hogares desintegrados y disfuncionales, con evidencias de violencia familiar y consumo excesivo de alcohol por parte de los progenitores.

En España, Mestre, Samper, Tur, Cortez & Nácher (2005), estudiaron cómo la empatía, la agresividad, la inestabilidad emocional e ira, estados emocionales que presentan los adolescentes, se relaciona con los estilos de crianza y el comportamiento pro social. Se planteó una doble perspectiva, por un lado fueron entrevistados los adolescentes sobre los estilos de crianza y por el otro a sus madres. Los resultados indicaron que los testimonios que dan las madres sobre sus hijos adolescentes no son buenos predictores del comportamiento psicosocial de sus hijos.

Otro resultado del mismo estudio plantea que cuando el hijo/a evalúa positivamente el apoyo emocional y percibe coherencia en la aplicación de las normas desarrolla mayor habilidad para empatizar y desarrollar comportamiento pro social. El estudio concluyó que la empatía sumada al ajuste comportamental junto a la autorregulación del comportamiento son los principales predictores del comportamiento pro social.

b) Nacionales.

Castro (2014) en Lima realizó un estudio sobre clima social familiar y resiliencia en adolescentes de cuarto año de secundaria de una institución educativa, encontrando una relación no significativa entre el clima social familiar y resiliencia en adolescentes que participaron en el estudio. También, mencionan que la mayoría de los adolescentes presentan un nivel no satisfactorio del clima social familiar y un alto nivel de resiliencia.

Robles (2012), en su estudio investiga la relación entre la percepción del clima social familiar y autoestima en adolescentes de una institución educativa del Callao, evaluó a 150 alumnos entre 12 a 16 años. Halló la existencia de una correlación estadística no significativa entre el clima social y autoestima. Concluyó que la percepción del clima social influye parcialmente en la autoestima de los alumnos.

Cuba, Romero y Cuellar (2011) en Lima, realizaron un estudio observacional, de corte transversal, con los pacientes que acudieron a un consultorio de medicina familiar, tratando de establecer relación entre el tipo de familia y el ciclo vital familiar con el desarrollo de problemas psicosomáticos. El estudio concluyó que la familia es un factor importante para la salud de las personas. Asimismo, los factores inherentes al individuo y factores de su entorno más allá de la familia, como el trabajo y los recursos externos, también están relacionados con la salud, concluyeron los autores.

Zapata, (2011) realizó una investigación del uso problemático de internet en adolescentes atendidos (N = 186; 14 – 15 años) en el Hospital Hermilio Valdizán. El objetivo de la investigación fue determinar y comparar las características familiares de los adolescentes usuarios y no usuarios de internet. Los resultados indican que en el grupo de adolescentes con uso problemático de internet predominó el tipo de familia incompleta (53,8%), padres separados (52,7%), antecedentes familiares psiquiátricos (37,6%). Se observa que en el grupo comparativo, de los adolescentes con uso no problemático de internet predomina la familia nuclear (78,5%) y padres juntos (84,9%). Se evidencia que en ambos grupos la edad de inicio del uso de internet es de 10 a 13 años en las cabinas de internet. La investigación ha encontrado características relacionadas al uso problemático de internet, como familia incompleta, padres separados, tiempo de uso en internet, uso de internet para cibersexo. Las consecuencias frecuentes del uso problemático de internet se observa en descuido de obligaciones, abandono o reducción de actividades, ausentismo escolar, disminución de calificaciones académicas y problemas familiares.

Arnao, Falla, Jiménez, (2011) en el estudio cuanti-cualitativo descriptivo sobre los juegos en línea en adolescentes y jóvenes encontraron que la edad más frecuente en el inicio de videojuego es 12 años, edad que coincide con el inicio de la escolaridad de nivel secundario y el inicio de la adolescencia. Asimismo, es la edad que se acompaña de una mayor autonomía por parte del púber. El estudio, además, menciona que los adolescentes prefieren los juegos en línea, una manera de juego

grupal a distancia, explicando esto a través de la realidad que se presenta en zonas urbanas: disminución de los espacios abiertos para recrear y el uso del tiempo libre.

La mayoría de los adolescentes señalaron que la familia cada vez tiene menos presencia en sus vidas, sustituyéndose por los amigos. Además, han referido que internet se convierten en el espacio de socialización de mayor referencia. Y que su acercamiento a este medio de comunicación fue a través de los juegos en las cabinas de internet.

El 45.1% de los encuestados señala que nunca han pensado en dejar de jugar los videojuegos, mientras que el 45% de los participantes ha mencionado que sí ha intentado dejar de jugar en línea. El estudio concluye que sentimiento de pertenencia a un grupo cumple aquí el rol determinante para la mantención de la conducta del uso. En lo que se refiere al tiempo del uso de videojuegos, el estudio presenta que más del 70% de la población encuestada juega entre 2 y 4 horas al día, mientras que un menor porcentaje, 9% de los evaluados, invierte 8 horas al día.

Alarcón y Rubio, (2010) realizaron la investigación sobre desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de 13 a 18 años de edad y estilos de crianza. Los participantes pertenecían a una institución educativa del asentamiento humano José Olaya en Chiclayo. El objetivo de estudio era analizar las relaciones entre los estilos parentales de socialización (padres autoritativos, autoritarios, indulgentes y negligentes) y el ajuste psicosocial de los hijos (adolescentes N=1.115) y si esa relación se encuentra moderada por los niveles de riesgo de los vecindarios en

los que las familias viven. El estudio concluyó que el riesgo percibido en el vecindario de residencia por los adolescentes constituye un factor de riesgo para su desarrollo de todos los adolescentes. Sumado a esto los estilos educativos de los padres autoritarios y negligentes incrementa los riesgos para el desarrollo. Además, se encontró una asociación entre el estilo permisivo de crianza y nivel medio de desajuste del comportamiento psicosocial en los adolescentes.

Álvarez, (2010) en su investigación sobre desarrollo psicosocial de los niños entre 9 a 12 años (N = 420) que usan videojuegos, menciona que estos forman parte del entretenimiento del niño. Acaparan el interés de los participantes excluyéndolos de la realidad e introduciéndolos en un mundo imaginario e irreal. Los resultados reflejan la asociación entre el uso de los videojuegos y el desarrollo psicosocial de los niños. Se observa que existe relación del uso de videojuego con la conducta del uso, el deterioro personal – académico y las relaciones familiares.

Cruzado, Matos, Kendal, (2006) evalúan el perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados con diagnóstico “adicción a internet” en un instituto nacional de salud mental, indicando que las características principales de los pacientes es su corta edad, elevado tiempo de uso diario de internet, con marcada frecuencia de conductas psicopáticas. Asimismo, refieren los autores, en las anamnesis de los pacientes figuran historias de disfunción familiar (conflictos y discordias, separaciones).

Bulnes, Mario, Carlos, Ponce, Huerta, Rosa, Elizalde, Roger, Willy, Aliaga, (2005) han estudiado la relación entre el comportamiento psicosocial ajustado y depresión en escolares del nivel secundario de Lima en función al tipo del colegio (estatal y particular) y género. Investigaron a 480 escolares cuyas edades oscilaban entre 12 a 17 años. Se encontró una correlación significativa entre las variables de tanto en los colegios particulares como estatales.

Velásquez, (1998) en su investigación sobre desajuste del comportamiento psicosocial de los estudiantes de la UNMSM, estudió el perfil del desajuste del comportamiento psicosocial asociado a la salud mental de 911 adolescentes. Los resultados mostraron que los varones presentan conductas antisociales y de desarraigo significativamente mayores al de las mujeres. En cuanto a las mujeres, presentaron puntuaciones altas en las escalas de ansiedad, depresión, somatización, desajuste sexual y dependencia.

2.4. Definiciones conceptuales y operacionales y de variables

2.4.1. Definición conceptual

- 1) Percepción del clima familiar: describe las características psicosociales institucionales de un determinado grupo asentado sobre un ambiente que se puede entender con una compleja estrategia de evaluación ambiental, que requiere información sobre los distintos tipos de variables que componen el ambiente (físico, organización, social). (Moos R., 1995).

- 2) Comportamiento psicosocial: es el conjunto de capacidades, esfuerzos y voluntades que ponen los integrantes de una sociedad para el logro de objetivos colectivos y para desarrollarse como sociedad. (Sánchez y Reyes 1995).

2.4.2. Definición operacional

- 1) Percepción del clima familiar de los adolescentes con uso problemático de videojuegos de un colegio público se establece con la ayuda del cuestionario FES que contiene 90 ítems agrupados en tres dimensiones: relación, desarrollo y estabilidad. La dimensiones relación, comprende 3 sub – escalas, que son de cohesión, expresividad y conflicto que evalúa el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia y el grado de interacción conflictiva que la caracteriza. Desarrollo, que contiene 5 sub – escalas:

2) autonomía, actuación, intelectual-cultural, social-recreativo y moralidad-religiosidad, que evalúan la importancia que tienen dentro de la familia ciertos procesos de desarrollo personal, que pueden ser fomentados o no, por la vida en común. Estabilidad que a través de las sub-escalas de organización y control, proporcionan información sobre la estructura y organización de la familia y el grado de control que normalmente ejercen unos miembros de la familia sobre otros.

En la tabla se observa la operacionalización de la variable Percepción del clima familiar con sus respectivas dimensiones, áreas e ítems. TABLA 3

Operacionalización de la variable Percepción del clima familiar.

| Variable | Dimensión | Indicador | Ítem | Tipo de escala | Nombre del Instrumento |
|-------------------------------|------------|------------------------|-----------------------------------|--------------------|---|
| Percepción del clima familiar | Relación | Cohesión | 1,11,21,31,41 ,51,61,71 81, | categórica | Escala de clima social en la familia. (R.H.Moos y E.J. Trickett) Estandarización en Lima 1993 C.Ruiz Alva y E. Guerra. $\alpha=0,88 - 0,94$. |
| | | Expresividad | 2,12,22,32,42 ,52,62,72 82 | categórica | |
| | | Conflicto | 3,13,23,33,43 ,53,63,73 83 | categórica | |
| | Desarrollo | Autonomía | 4,14,24,34,44 ,54,64,74 84 | categórica | |
| Actuación | | 5,15,25,35,45, 55,6 | categórica | Escala categórica. | |

| | | | | | |
|--|-------------|----------------------------|----------------------------------|------------|--|
| | | | 5,75 85 | | |
| | | Intelectual- Cultural | 6,16,26,36,46 ,56,66,76 86 | categórica | |
| | | Social- Recreativo | 7,17,27,37,47 ,57,67,77 87 | categórica | |
| | | Moralidad- Religiosidad | 8,18,28,38,48 ,58,68,78 88 | categórica | |
| | Estabilidad | Organización | 9,19,29,39,49 ,59,69,79 89 | categórica | |
| | | Control | 10,20,30,40,50,60,70 80,90 | categórica | |

3) Comportamiento psicosocial de los adolescentes con uso problemático de videojuegos de un colegio público se establece con la ayuda de INDACAPS. Inventario está constituido por 9 escalas con 8 reactivos por cada una, haciendo un total de 72 reactivos, adicionando la escala de mentiras, con igual número de reactivos. La finalidad de esta última escala es la detección de intentos de aparentar una imagen positiva ante los demás. Finalmente, el inventario consta de 80 reactivos con tres alternativas cada una de las escalas que conforman el inventario: Inestabilidad emocional, Agresividad; Resentimiento; Baja autoestima; Desconfianza; Desesperanza; Dependencia; Desajuste familiar; Desajuste social; Escala de mentiras.

Escalas de desajuste del comportamiento psicosocial.

Inestabilidad emocional. Estado emotivo muy intenso caracterizado por irrupciones emocionales desordenadas, tensión, ansiedad, inseguridad, timidez, fuertes bloqueos de conducta, depresión, desánimo, pesimismo y desazón.

Agresividad. Pueden manifestar varias formas de conducta con la intención de perjudicar directa o indirectamente a otros.

Resentimiento. Es considerado un estado de desajuste afectivo, que consiste en experimentar de manera repetitiva un sentimiento que causa dolor, envidia, odio y rencor hacia alguien.

Baja autoestima. Hace referencia a la percepción negativa de sí mismo, con la actitud de desvalorización personal y desconfianza en lo que uno mismo realiza, unido a sentimientos de inferioridad.

Resentimiento. Hace referencia a la percepción negativa de otros, con la actitud de disgusto y enfado hacia otras persona por considerarlas causantes de ciertas ofensas o daños sufridos y que se manifiesta en palabras o actos hostiles.

Desconfianza. Es el estado emocional y actitud de constante recelo y evasividad, debido a que el ambiente se percibe hostil y peligroso.

Desesperanza. Es la pérdida de la esperanza, así como el desconcierto, falta de objetivos en la vida, motivación de logro, expectativas y realización en el futuro.

Dependencia. Comportamiento realizado por una persona con el fin de obtener la atención y apoyo de los demás, llegando a perjudicar su sentido de libertad y autonomía.

Desajuste familiar. Es considerado como el sentimiento de inadecuación en las relaciones dentro del grupo familiar, donde se presencia conflictos entre padres e hijos. Como estilos de crianza y desajuste psicosocial, entre otros.

Desajuste Social. Es la incapacidad de mantener relaciones satisfactorias con las demás personas, se evidencia dificultad para modificar las conductas que puedan estar causando problemas dentro del grupo

En la tabla se observa la operacionalización de la variable Comportamiento psicosocial con sus respectivas dimensiones, áreas e ítems.

Tabla 4 Operacionalización de la variable Comportamiento psicosocial

| Variable | Dimensión | Sub áreas | Ítem | Tipo de escala | Nombre del Instrumento |
|----------------------------|----------------|-------------------------|---------------------------------|----------------|--|
| Comportamiento psicosocial | Biosociológica | Inestabilidad Emocional | 1,11,21,31, 41,51,71 | categórica | Inventario del desajuste del comportamiento psicosocial para niños y adolescentes. Reyes y Sánchez (1993) Estandarización en Lima Velásquez Centeno C. 1998. $\alpha = 0,06 - 0,85$ |
| | | Agresividad | 2,12,22,32, 42,52,62, 72. | categórica | |
| | Cognitiva | Resentimiento | 3,13,23,33, 43,53,63, 73. | categórica | |
| | | Baja autoestima | 4,14,24,34, 44,54,64,74 | categórica | |
| | | Desconfianza | 5,15,25,35, 45,55,65,75 | categórica | |

| | | | | | |
|--|-----------------|-----------------------|----------------------------------|------------|-----------------------|
| | | Desesperanza | 6,16,26,36 ,46,56,66, 76 | categórica | Escala categórica. |
| | Psicoso cial | Dependencia | 7,17,27,37 ,47,55,67, 77. | categórica | |
| | | Desajuste familiar | 8,18,28,38 ,48,58,68, 78. | categórica | |
| | | Desajuste social | 9,19,29,39 ,49,59,69, 79. | categórica | |
| | | Escala de mentiras | 10,20,30, 40,50,60, 70,80. | categórica | |

2.5. Hipótesis

A) Hipótesis General

Existe asociación alta entre la percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.

Hipótesis Específicas.

H. 1. Existe una alta asociación entre la percepción del clima familiar y las dimensiones del comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.

H. 2. Existe una alta asociación entre el comportamiento psicosocial y las dimensiones de la percepción del clima familiar en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.

H. 3. Existen diferencias en las asociaciones entre percepción del clima familiar y el comportamiento psicosocial según sexo en el grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.

CAPITULO III: Metodología

3.1. Nivel y tipo de investigación.

El nivel de investigación de tipo básica, ya que busca obtener nueva información sobre las conductas de los adolescentes, además, describe el fenómeno o una situación mediante el estudio del mismo, en una circunstancia temporal-espacial determinada, tratando de recoger información sobre el estado actual del fenómeno en Alarcón R. (1991). Hernández, Fernández y Sampiere (2006) señalan que el trabajo es de tipo observacional- prospectivo- transversal porque se recogerá información mediante una medición en un momento específico.

3.2. Diseño de la investigación

La investigación es de tipo Descriptivo – Correlacional, porque tiene como objetivo establecer una relación entre la percepción del clima social familiar y el comportamiento psicosocial Alarcón, (1999). El diseño de la investigación es el siguiente:

X = Percepción del clima familiar,

Y = Comportamiento psicosocial.

3.3 Naturaleza de la muestra

3.3.1. Descripción de la población y delimitación de la muestra.

El universo poblacional está constituido por 90 adolescentes, alumnos de un colegio público, perteneciente a la UGEL Breña 03, matriculados en los grados del 1ro a 4to año de estudios secundarios. Los alumnos matriculados en el 5º año de nivel secundario, no se consideraron para la investigación, debido a que no se incluyó a los adolescentes cuya edad cronológica corresponde a la tercera etapa de la adolescencia - adolescencia tardía. Beltrán, J., Beltrán, J., Moreno, E., Cervello, C. (2012), ya que en esta etapa el uso de videojuegos disminuye. Beltrán, J. y Cols. (2012).

La población empleada en el estudio estuvo constituida por estudiantes del sexo masculino con un 80%, y un 20% corresponde a estudiantes del sexo femenino, siendo la edad media 14 años.

El 51% de los adolescentes provienen del tipo de familia nuclear, el 34% proviene de las familias tipo monoparental, y un 15% de adolescentes provienen de las familias de tipo extensa.

Un 44% de la población ha señalado que hacen uso de los videojuegos todos los días de la semana; un 29% juega solo 4 veces al día. 35% de los adolescentes invierten en los videojuegos por lo menos una hora diaria y un 29% juega más de 2 horas al día. 40% de los adolescentes señalan que su videojuego preferido es de acción, mientras

que 14% prefiere videojuegos de aventura, 13% de videojuegos de deporte y otro 13% videojuegos de estrategia.

3.3.2 Muestra.

Para la investigación no se trabaja con la muestra porque se trabajó con un grupo de 90 adolescentes con el uso problemático de videojuegos. Para seleccionar la población se efectuó un proceso de selección por criterios de inclusión y exclusión.

A) Unidad de análisis.

- Es un alumno con uso problemático de videojuegos, matriculado en el colegio del primer al cuarto año de secundaria, en el año 2016

B) Marco referencial.

- La unidad de análisis ha sido seleccionada de la nómina de estudiantes matriculados en el año 2016, de la dirección de estudios del colegio.

C) Criterios de Inclusión

- Estudiantes con edades comprendidas entre 11 a 16 años de edad. Que cumplan con la entrega del consentimiento y asentimiento informado.
- Estudiantes matriculados en el centro educativo para el año 2016
- Estudiantes que asistan el día de la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que se identificaron como usuarios de los videojuegos según las preguntas de la escala de uso problemático de videojuegos.

D) Criterios de exclusión.

- Estudiantes que no tienen registros del uso problemático de los videojuegos.

3.3.3 Criterios de eliminación:

- Alumnos que habían dejado en blanco preguntas referidas al uso de video juego.

3.4 Instrumentos

a) ESCALA DE PERCEPCIÓN DEL CLIMA FAMILIAR.

Escala del Clima Social en la Familia (FES) de los autores: R. H. Moos y E. J. Trickett. La traducción y la adaptación de la escala fue realizada por TEA, la editorial española, por los autores: Fernández-Ballesteros, R. y Sierra B., de la Universidad Autónoma de Madrid, en 1984. La escala puede administrarse en forma individual o colectiva a los adolescentes a partir de 12 años en adelante, con duración de tiempo que varía sus intervalos entre quince minutos a veinte minutos para cada subescala, aproximadamente.

Validez y Confiabilidad en nuestro país:

En los años 1996 – 1997, Rojas, T. elaboró un manual de la escala, con ciertos parámetros de medida para realizar el diagnóstico del clima familiar y para calificar y tomar la decisión correspondiente a los resultados encontrados. De esta manera ha

incluido los baremos que permiten la conversión de los puntajes directos a la escala de eneatis, que se presentan a continuación.

Según Ambrosio, T, (1997), los puntajes directos se convierten en eneatis para apreciarlos fácilmente. De este modo tenemos:

| | |
|-------------------|------------------------------------|
| Eneatis 1 | : Clima Familia Deficiente |
| Eneatis 2 y 3 | : Clima Familiar no Satisfactorio. |
| Eneatis 4, 5, y 6 | : Clima Familiar Normal. |
| Eneatis 7 y 8 | : Clima Familiar Bueno. |
| Eneatis 9 | : Clima Familiar Excelente. |

Material y normas para la aplicación y corrección:

La Escala de Clima Familiar (FES) consta de los siguientes materiales:

- A) Un cuadernillo conteniendo 90 ítems.
- B) Hoja de Respuesta donde el sujeto anota sus datos y marca la respuesta V (verdadero) y F (falso), según el tipo de característica que se explore.
- C) Una hoja de perfil diagnóstico de la Escala FES.

b) INVENTARIO DE DESAJUSTE DEL COMPORTAMIENTO PSICOSOCIAL (INDACAPS)

Autores: Sánchez, Oliver y Reyes. Objetivo: Evaluar los niveles de desajuste del comportamiento psicosocial en Lima de las personas tomando como base 9

indicadores comportamentales que permiten la elaboración de un perfil asociado al nivel de salud mental.

En psicología el comportamiento psicosocial se entiende como la manera en que el sujeto funciona y se adapta a las solicitudes del entorno, experimentando la satisfacción de esta adaptación. Como lo indicaron Sánchez y Reyes (1995) en Velásquez (1998) el término “comportamiento psicosocial” se entiende como el compuesto de habilidades y capacidades que los ciudadanos dominan y utilizan para el logro del desarrollo en la sociedad. (Sánchez y Reyes, 1995) en Velásquez (1998).

El inventario puede administrarse en forma individual o colectiva a niños a partir de los 9 años de edad y con cierto grado de instrucción necesario para leer y comprender la redacción de los ítems. La duración de la administración es variada, pudiendo oscilar entre 30 a 45 minutos.

Validez y Confiabilidad en nuestro país:

Carrillo en 1997 realizó un estudio con 70 niños con edades entre 10 y 12 años en dos etapas, para establecer validez y confiabilidad de este instrumento. Los resultados del análisis de ítems por sub-escalas muestran correlaciones significativas desde $p < .001$. Además, todas las correlaciones entre cada sub-escala con el puntaje total de la prueba fueron significativas desde 0.3595 ($p < .01$) hasta 0.7468 ($p < .001$).

Carrillo (1997) ha utilizado diferentes cálculos y, finalmente, se observa lo siguiente:

Coeficiente de Confiabilidad Spearman – Brown, método de división por mitades,

obteniéndose $r=0.6935$. Coeficiente de Confiabilidad Alpha de Cronbach, obteniéndose $r=0.7614$. Coeficiente de Confiabilidad Split-half de Guttman, obteniéndose $r=0.6913$. Al investigar el coeficiente de correlación del test – retest, luego de tres meses, encontró un $p= 0.5092$ el cual es significativo ($p<0.1$). Todos estos valores demuestran la validez y confiabilidad del instrumento.

c) CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS Y DATOS
PERSONALES DE EGLI Y MEYERS (1984).

El cuestionario fue adaptado para la investigación, por López C. y Serguienko K. (2015). El inventario mide el uso excesivo y la impulsividad del uso de los videojuegos de los adolescentes.

Validez y confiabilidad del cuestionario.

El análisis de ítems encontró las “V” de Aiken significativo $V= 0,6$ ($p<.05$, $.01$ y $.001$); las “H” escala-test fueron significativas y altamente significativas $H = 0,83$ ($p<.05$ y $.001$).

3.5. Procedimiento

A. Coordinaciones.

En primer lugar se contactó con el director del centro educativo para solicitar su permiso y colaboración en el estudio. Posteriormente se hizo llegar a los padres/tutores un consentimiento informado, en el que se daban a conocer los objetivos y procedimiento del estudio, de modo que pudieran autorizar la participación de los adolescentes. Ninguno de los padres/tutores se negó a tal participación.

B. Aplicación.

La aplicación de los instrumentos se realizó en el colegio, en sus aulas y fue de manera grupal. Se administraron la ficha de datos demográficos y los cuestionarios según los criterios estipulados en el protocolo. El día de la administración del cuestionario se informó a los participantes de los objetivos y presentaciones del estudio. También se recordó que el cuestionario era anónimo y de participación libre y voluntaria. Se les explicaron las instrucciones para cada uno de los instrumentos, indicando que no hay respuestas buenas ni malas. Se procedió a aplicar los instrumentos de recolección de datos, el tiempo de duración fue 30 minutos como máximo.

Fueron evaluados en total 146 alumnos de los cuales se eligió el grupo de 90 alumnos con uso problemático de videojuegos.

C. Consideraciones éticas:

Este estudio cuenta con la aprobación del Comité de Ética de la universidad.

Antes de la aplicación de los tests psicológicos se comenzó dando una breve explicación del motivo por el que se aplicarán las pruebas y la importancia que tiene la investigación; esto para conseguir la disposición adecuada de los adolescentes para la realización de la evaluación. Luego se les entregó la hoja de consentimiento informado para que sus padres puedan firmar el documento. Para esto se explicó a los adolescentes que deben llevar el documento a su domicilio y devolverlo al día siguiente firmado. A los adolescentes que devolvieron el consentimiento informado firmado, se entregó el asentimiento informado para su respectiva firma.

Se leyeron las instrucciones de las pruebas en voz alta, comenzando por el primer cuestionario que recoge la información personal de cada alumno y la información sobre el uso de los videojuegos. Se repartió el cuestionario a los 146 alumnos. Con este test se logró identificar a un grupo de 90 adolescentes con uso problemático de videojuegos. Luego, en la explicación se mostró el siguiente cuestionario sobre percepción del clima social en la familia y se indicó el procedimiento que debe seguir el alumno para leer la pregunta del Cuadernillo de Preguntas y contestarla luego en la Hoja de Respuestas. Lo mismo se hizo para el tercer cuestionario sobre el comportamiento psicosocial. Seguidamente, se invitó a los alumnos a contestar el primer cuestionario.

Se anunció que si alguien tenía alguna duda o pregunta sobre el test, podía realizar la respectiva consulta levantando la mano para que el evaluador se pueda acercar.

Los cuestionarios contestados se recogieron conforme fueron llenados por los alumnos.

3.6 Plan de análisis de datos

Se elaboró la base de datos mediante el programa de Excel, los cuales fueron procesados por un programa estadístico de licencia libre. Los datos obtenidos son codificados y tabulados.

Se aplicó estadística descriptiva para la presentación de los resultados, mediante tablas y gráficos en el nivel inferencial y en el nivel estadístico para precisar las características predominantes de uso de videojuegos y del clima familiar.

En el nivel inferencial se hizo uso de la estadística no paramétrica y dentro de ésta perspectiva se aplica el estadístico CHI cuadrado (Alarcón, 1991) y cociente “C” para determinar la fuerza de la asociación, ya que se investiga asociación entre variables cualitativas y en una escala de medición nominal. La fórmula utilizada se precisa a continuación

$$\chi^2 = \sum \frac{(fo - ft)^2}{ft}$$

Con el propósito de determinar el grado de asociación se utiliza el coeficiente de contingencia, cuya fórmula es la siguiente:

$$C = \sqrt{\frac{\chi^2}{(\chi^2 + n)}}$$

Luego se corrigió el valor C, a través de la siguiente fórmula:

$$rxy = \sqrt{\frac{c}{cm}}$$

IV. Resultados

Para tal efecto se ha hecho el uso de la prueba Chi cuadrado a un nivel de coeficiente de contingencia. La prueba Chi cuadrado de Pearson, es un método útil para medir la asociación existente entre variables de escala nominal (Alarcon, 1991). Además, las variables motivo del estudio se presentan como cualitativas y categóricas.

En la tabla 5 se presentan las contingencias de los niveles de la variable Percepción del Clima Familiar (FES) y niveles de la variable Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) de los adolescentes con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima. Se observan cinco rangos de la Escala Percepción del Clima Familiar: Déficit, No Satisfactorio, Regular, Bien, Excelente y por otro lado, se observan las tres dimensiones de la Escala Comportamiento Psicosocial: Bajo Desajuste, Medio Desajuste, Alto Desajuste.

Tabla 5 *Tabla de contingencia de los niveles de la Percepción del Clima Familiar con los niveles de desajuste del Comportamiento Psicosocial.*

| | | INDACAPS | | |
|-----|-------------------|-----------------------|--------------------|-----------------------|
| | | BAJO DESAJUS TE | MEDIO DESAJUSTE | ALTO DESAJUS TE |
| | DEFICIT | 7 | 2 | 6 |
| | NO SATISFACTOR | 9 | 7 | 10 |
| FES | IO | | | |
| | REGULAR | 7 | 8 | 4 |
| | BIEN | 6 | 7 | 2 |
| | EXCELENTE | 3 | 5 | 7 |

En la Tabla 6 se presentan los resultados del análisis realizado entre las variables: Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) puntaje total de la escala y el puntaje total de la escala Percepción del Clima Familiar (FES) de los adolescentes usuarios de videojuegos de un colegio público de Lima. Se encontró una asociación débil entre las variables con un Coeficiente de Contingencia baja de 0.302.

Tabla 6 Asociación puntaje total de Comportamiento Psicosocial y Percepción del Clima Familiar.

| VARIABLES | CHI | CC |
|------------------|------------|-----------|
| INDACAPS/FES | 9,044 | ,302 |
| N= 90 | | |

A continuación se presentan las contingencias de los niveles de la variable Percepción del Clima Familiar y la dimensión Biológica de la variable Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) en adolescentes con uso problemático de los videojuegos de un colegio público de Lima.

En la tabla 7 se presentan los resultados de las contingencias obtenidas en función de los cinco niveles de la Percepción del Clima familiar y la Dimensión Biológica del Comportamiento Psicosocial que se divide en tres niveles: bajo desajuste, medio desajuste y alto desajuste.

Tabla 7 *Tabla de Contingencia de los niveles del desajuste en la dimensión Biológica del Comportamiento Psicosocial con los niveles de la Percepción del Clima Familiar.*

| | | DIMENSION BIOLÓGICA | | |
|---------|-------------|---------------------|---------|---------|
| | | BAJO | MEDIO | ALTO |
| | | DESAJUS | DESAJUS | DESAJUS |
| | | TE | TE | TE |
| FESTOTA | DEFICIT | 7 | 4 | 4 |
| L | NO | 13 | 8 | 5 |
| | SATISFACTOR | | | |
| | IO | | | |
| | REGULAR | 7 | 9 | 3 |
| | BIEN | 8 | 5 | 2 |
| | EXCELENTE | 3 | 8 | 4 |

En la tabla 8 se presentan los resultados de las contingencias obtenidos en función de los cinco niveles de la variable Percepción del Clima familiar y los tres niveles de la Dimensión Cognitiva de la variable Comportamiento Psicosocial de los adolescentes con uso problemático de los videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla 8 *Tabla de Contingencia entre los niveles del desajuste en la dimensión Cognitiva del Comportamiento Psicosocial con los niveles de la Percepción del Clima Familiar.*

| | | DIMENSION COGNITIVA | | |
|--------|-------------|---------------------|---------|---------|
| | | BAJO | MEDIO | ALTO |
| | | DESAJUS | DESAJUS | DESAJUS |
| | | TE | TE | TE |
| FESTOT | DEFICIT | 5 | 3 | 7 |
| AL | NO | 9 | 6 | 11 |
| | SATISFACTOR | | | |
| | IO | | | |
| | REGULAR | 7 | 8 | 4 |
| | BIEN | 7 | 4 | 4 |
| | EXCELENTE | 5 | 2 | 8 |

En la tabla 9 se presentan los resultados de las contingencias obtenidos en función de los cinco niveles de la variable Percepción del Clima familiar y los tres niveles de la Dimensión Psicosocial de la variable Comportamiento Psicosocial de los adolescentes con uso problemático de los videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla 9 *Tabla de Contingencia entre los niveles del desajuste en la dimensión Psicosocial del Comportamiento Psicosocial con los niveles de la Percepción del Clima Familiar.*

| | | DIMENSIÓN PSICOSOCIAL | | |
|--------|-------------|-----------------------|------------------------|-----------------------|
| | | BAJO DESAJUS TE | MEDIO DESAJUS TE | ALTO DESAJUS TE |
| FESTOT | DEFICIT | 7 | 3 | 5 |
| AL | NO | 9 | 8 | 9 |
| | SATISFACTOR | | | |
| | IO | | | |
| | REGULAR | 7 | 8 | 4 |
| | BIEN | 9 | 3 | 3 |
| | EXCELENTE | 5 | 3 | 7 |

En la Tabla 10 se presentan los resultados del análisis realizado con las variables: Percepción del Clima Familiar (FES) y tres dimensiones de la escala Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) en adolescentes con uso problemático de los videojuegos de un colegio público de Lima. Se encontró una asociación débil entre estas variables con un Coeficiente de Contingencia bajo de 0.255 para la

dimensión Biológica; 0.269 para la dimensión Cognitiva y 2.68 para la dimensión Psicosocial.

TABLA 10 *Asociación entre Percepción del Clima familiar (puntaje total), con las tres Dimensiones del Comportamiento Psicosocial*

| VARIABLES | CHI | CC |
|-----------------------|------------|-----------|
| Dimensión Biológica | 6,272 | ,255 |
| Dimensión Cognitiva | 7,007 | ,269 |
| Dimensión Psicosocial | 6,960 | ,268 |

N= 90

A continuación se presentan los resultados del análisis entre las variables: Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) con las tres dimensiones de la Escala Percepción del Clima Familiar en adolescentes con uso problemático de los videojuegos de un colegio público de Lima.

En la tabla 11 se presentan los resultados de las contingencias de los tres niveles del Comportamiento Psicosocial con los cinco niveles de la Percepción del Clima Familiar de la Dimensión Relación de los adolescentes con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla 11 *Tabla de Contingencia entre los niveles del desajuste en la escala Psicosocial del Comportamiento Psicosocial con los niveles de la Percepción del Clima Familiar de la Dimensión Relación.*

| | | RELACION | | | | | CC |
|----------|-----------|----------|---------|------|------|-------|------|
| | | DEFI | NO | REGU | BIEN | EXCEL | |
| | | CIT | SATISFA | LAR | | ENTE | |
| | | CTORIO | | | | | |
| INDACAPS | BAJO | 9 | 3 | 11 | 4 | 5 | |
| TOTAL | DESAJUSTE | | | | | | |
| | MEDIO | 7 | 3 | 4 | 12 | 3 | ,368 |
| | DESAJUSTE | | | | | | |
| | ALTO | 11 | 3 | 9 | 2 | 4 | |
| | DESAJUSTE | | | | | | |

En la tabla 12 se presentan los resultados obtenidos en función de los tres niveles del Comportamiento Psicosocial con los cinco niveles de la Percepción del Clima Familiar de la Dimensión Desarrollo de los adolescentes con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla12 *Tabla de Contingencia entre los niveles del desajuste en la dimensión Psicosocial del Comportamiento Psicosocial con los niveles de la Percepción del Clima Familiar de la dimensión Desarrollo.*

| | | DESARROLLO | | | | | CC |
|----------|-----------|------------|--------|-----|-----|------|------|
| | | DEF | NO | REG | BIE | EXCE | |
| | | ICI | SATISF | ULA | N | LENT | |
| | | T | ACTOR | R | | E | |
| | | IO | | | | | |
| INDACAPS | BAJO | 15 | 3 | 8 | 3 | 3 | |
| TOTAL | DESAJUSTE | | | | | | |
| | MEDIO | 5 | 7 | 4 | 8 | 5 | ,371 |
| | DESAJUSTE | | | | | | |
| | E | | | | | | |
| | ALTO | 8 | 5 | 5 | 3 | 8 | |
| | DESAJUSTE | | | | | | |
| | E | | | | | | |

En la tabla13 se presentan las contingencias obtenidos en función de los tres niveles del Comportamiento Psicosocial con los cinco niveles de la Percepción del Clima Familiar de la Dimensión Estabilidad de los adolescentes con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla 13 *Tabla de Contingencia entre los niveles del desajuste en la dimensión Psicosocial del Comportamiento Psicosocial con los niveles de la Percepción del Clima Familiar de la dimensión desarrollo.*

| | | ESTABILIDAD | | | | | CC |
|---------|-----------|-----------------|---------------------|-----------------|----------|-------------------|------|
| | | DE FIC IT | NO SATIS FACT | REG ULA R | BIE N | EXCE LENT E | |
| INDACAP | BAJO | 7 | 12 | 6 | 3 | 4 | |
| S | DESAJUSTE | | | | | | |
| TOTAL | MEDIO | 5 | 15 | 4 | 3 | 2 | ,319 |
| | DESAJUSTE | | | | | | |
| | ALTO | 7 | 6 | 5 | 2 | 9 | |
| | DESAJUSTE | | | | | | |

En la Tabla 14 se presentan los resultados del análisis realizado con las variables: Escala Percepción del Clima Familiar (FES) y tres dimensiones de la escala Comportamiento Psicosocial (INDACAPS) en adolescentes con uso problemático de los videojuegos de un colegio público de Lima. Se encontró una asociación débil entre estas variables con un Coeficiente de Contingencia bajo de 0.368 para la dimensión Relación; 0.351 para la dimensión Desarrollo y 0.319 para la dimensión Estabilidad.

Tabla 14 Asociación entre Comportamiento Psicosocial puntaje total, con las tres dimensiones de la Percepción del Clima familiar.

| VARIABLES | CHI | CC |
|-----------------------|--------|------|
| Dimensión Relación | 14,062 | ,368 |
| Dimensión Desarrollo | 14,371 | ,371 |
| Dimensión Estabilidad | 10,185 | ,319 |

N= 90

Con relación al objetivo específico tres la asociación entre las variables se realizó controlando la variable sexo.

A continuación se presentan los resultados de la asociación entre las variables Percepción Familiar (FES) puntaje total la Escala de Comportamiento Psicosocial (INDACAPS), controlando la variable sexo en adolescentes con uso problemático s de los videojuegos de un colegio público de Lima.

En la Tabla 15 se presentan los resultados de la asociación realizada entre el puntaje total de la escala Percepción del clima Familiar y el puntaje total de la escala Comportamiento Psicosocial en adolescentes varones y mujeres con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima. Se observa asociación débil entre las

variables Percepción familiar y Comportamiento psicosocial en varones con un Coeficiente de Contingencia bajo de 0.317 y en mujeres un Coeficiente de Contingencia bajo de 0.307.

Tabla 15 *Asociación entre Percepción del Clima Familiar puntaje total y Comportamiento Psicosocial puntaje total según el sexo.*

| | CHI | CC | N |
|-----------|------------|-----------|----------|
| FEMENINO | 8,155 | 0.307 | 18 |
| MASCULINO | 8,026 | 0.317 | 72 |

N= 90

En la tabla 16 se presentan las contingencias obtenidos en función de los tres niveles del Comportamiento Psicosocial con los cinco niveles de la Percepción del Clima Familiar de adolescentes mujeres con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla 16 *Tabla de Contingencia entre los niveles de la Percepción del Clima Familiar y Comportamiento Psicosocial en adolescentes mujeres con uso problemático de videojuegos.*

| | | CFESTOTAL | | | |
|---------|-----------|-----------|------------------|---------|-----------|
| | | DEFICIT | NO SATISFACTORIO | REGULAR | EXCELENTE |
| CINDACA | BAJO | 1 | 4 | 3 | 1 |
| PSTOTAL | DESAJUSTE | | | | |
| | MEDIO | 0 | 1 | 3 | 0 |
| | DESAJUSTE | | | | |
| | ALTO | 0 | 1 | 1 | 3 |
| | DESAJUSTE | | | | |

En la tabla 17 se presentan las contingencias obtenidos en función de los tres niveles del Comportamiento Psicosocial con los cinco niveles de la Percepción del Clima Familiar de adolescentes varones con uso problemático de videojuegos de un colegio público de Lima.

Tabla 17 *Tabla de Contingencia entre los niveles de la Percepción del Clima Familiar y Comportamiento Psicosocial en adolescentes varones con uso problemático de videojuegos.*

| | | CFESTOTAL | | | | |
|----------|---------------|-------------|-----------------------------|-----------------|------|---------------|
| | | DEFICI T | NO SATIS FACT ORIO | REG ULA R | BIEN | EXCEL ENTE |
| CINDACAP | BAJO | 6 | 5 | 4 | 6 | 2 |
| STOTAL | DESAJU STE | | | | | |
| | MEDIO | 2 | 6 | 5 | 7 | 5 |
| | DESAJU STE | | | | | |
| | ALTO | 6 | 9 | 3 | 2 | 4 |
| | DESAJU STE | | | | | |

V. Discusión

Se analiza los resultados en función a la hipótesis de trabajo y posteriormente se realizará en función a cada una de las hipótesis específicas.

En el desarrollo de la investigación se pudo encontrar una asociación débil entre las variables percepción del clima familiar y el comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos, lo cual lleva a aceptar la hipótesis de trabajo. Con respecto a éste resultado es importante precisar que el desarrollo de estas variables puede estar relacionado a otros factores, tales como la escuela, avance tecnológico, la cultura y la sociedad. Lo cual quiere decir que en la percepción del individuo y en su comportamiento influyen múltiples factores, por lo tanto, la familia no es el único factor asociado al comportamiento psicosocial de los adolescentes con uso problemático de los videojuegos. Otros factores inherentes al individuo, que van más allá de la familia, como el contexto socio-histórico actual del que forman parte y en el que se desarrollan, son el colegio y los amigos. Esto podría estar justificado por lo propuesto por González (2012) y Blakemore (2012) quienes han referido que el avance vertiginoso de las nuevas tecnologías y el uso de estas trae como resultado cambios en las trayectorias vitales familiares y transformaciones sociales, además, señala que desde la segunda infancia los menores interactúan constantemente con tres elementos que van formando parte de su entorno inmediato: televisión, ordenador y deporte, estos elementos son beneficiosos siempre y cuando no se conviertan en el centro exclusivo de sus vidas.

Por otro lado, tomando como referente lo propuesto por Horno (2012) quien refiere que el establecimiento de los vínculos afectivos entre los integrantes, la estructura familiar y el rol de los padres están siendo afectados por una sociedad tecnológica y de la información, añadiendo que en la sociedad actual están prevaleciendo los intereses mercantiles dejando de lado los valores éticos y morales, porque los padres se dedican a la actividad laboral, pasando el hogar al segundo plano. Esta difusión familiar y la ausencia de algún padre sea por trabajo o por separación afecta a los adolescentes e impide que reciban los factores protectores adecuados.

En el análisis realizado de las dimensiones de la variable Percepción del clima social familiar y dimensiones de la variable Comportamiento psicosocial se encontró una asociación débil entre las variables por lo que se acepta la hipótesis específica uno.

Se puede observar que los adolescentes con uso problemático de los videojuegos están expuestos a otros escenarios e influencias y no se limitan a los contextos clásicos de la familia, solamente, por esta razón tienen más probabilidades de involucrarse en conductas, consideradas de riesgo como el uso desproporcionado de los videojuegos. Frente a esta situación la preocupación de los padres por la influencia que puede ejercer esta nueva tecnología en el desarrollo de sus hijos adolescentes, a la cual se le atribuye, por lo general un papel negativo, puede ocasionar que los padres no concedan una mayor autonomía a sus hijos, aumentando las restricciones, lo cual propicia el comportamiento rebelde y contribuye con el desajuste comportamental. Llevando al conflicto entre el padre y el hijo.

La asociación encontrada entre las dimensiones, además, indica que los adolescentes con uso problemático de videojuegos perciben que no se da importancia a la distribución de las responsabilidades, ni a la planificación de las actividades familiares conjuntas. Perciben que en sus familias no se atienden a reglas ni se establecen las rutinas, percibiendo una falta de organización familiar. Esto se puede deber a la falta de cercanía paterno-filial, a la ausencia de los intereses comunes de padres e hijos, a la necesidad y preferencia de padres e hijos por espacios separados y recreación individual, como también, por focalizar el interés fuera de la familia. Esto lo confirma un estudio europeo, Rey-López, Vicente-Rodríguez, Ortega, Ruiz, Martínez-Gomez (2011) encontrando asociación entre las variables uso excesivo de los videojuegos por parte de los adolescentes y sedentarismo de los padres, una disciplina flexible y confusa en cuanto a tiempo de uso de los aparatos electrónicos. Los autores concluyen que los padres son los que definen las maneras de utilización de la tecnología y la actividad física. Asimismo, otros estudios de Cruzado, Matos, Kendall, (2006) y Pomalima, (2016) señalan que los que usan los juegos de video sin control de tiempo, en forma compulsiva manifiestan tener problemas familiares relacionados con el uso, y con la reducción de tiempo destinado a otras actividades cotidianas.

Al hacer el análisis entre las dimensiones del Comportamiento psicosocial (INDACAPS) con las dimensiones de la percepción del Clima familiar (FES) se encontró una asociación por lo que se acepta la hipótesis específica dos. La

asociación entre estas variables indica una dificultad que tienen los adolescentes con uso problemático de los videojuegos, para modificar patrones conductuales que pueden causar problemas dentro de un grupo de pares. Esto se puede deber a que la forma en que el adolescente con uso problemático percibe el clima familiar de su hogar influye en su habilidad para mantener relaciones satisfactorias con las demás personas y con sus semejantes.

Se observa que todas las asociaciones encontradas entre las variables son débiles, esto se puede deber al tamaño de la población con la cual se trabajó y además, a los análisis que se realizaron con los datos generales de los usuarios sin distribuir la población según la frecuencia del uso de videojuegos, lo cual podría influir en la fuerza de la asociación de las variables.

Las contingencias encontradas entre las dimensiones de INDACAPS y dimensiones de FES de los adolescentes con uso problemático de videojuegos, indican que los participantes, están propensos a experimentar ansiedad con tendencia a la impulsividad, experimentan tensión emocional con sentimientos de inseguridad en sí mismos, timidez, pesimismo y desazón. Además, son invadidos por los pensamientos de desconfianza en sí mismos como, también, experimentan dificultades para relacionarse con los demás, dudando y desconfiando de lo que otros dicen o afirman, de su amistad y sinceridad. Un estudio de Cumba, Aguilar, Suarez, Pérez, Quintana, López (2006) encuentra una asociación entre el uso de juegos de video y la presencia de un comportamiento intranquilo e impulsivo, predominante en los adolescentes,

aunado a las dificultades en las relaciones interpersonales, lo cual estaría fundamentando la asociación encontrada entre las variables de esta investigación. También, se observa en los participantes la falta de objetivos de vida, con presencia de una actitud resignada, sin motivación hacia logros.

Analizando los resultados de las contingencias entre las variables Percepción del clima familiar se halló que los adolescentes con uso problemático de los videojuegos perciben que el clima familiar es “regular” o “no satisfactorio”, con lo que denotan conflictos con sus padres cuando debaten temas relacionados a los valores y juicios aprendidos en casa, percibiendo al ambiente con pocos incentivos y poca motivación para compartir con su familia, experimentando escasa estimulación para su desarrollo intelectual y político. El diálogo parental es percibido como deficiente, no sintiéndose a gusto, ni cómodos; sin prestar atención a las recomendaciones y consejos de sus padres. Esta percepción familiar en vez de promover el desarrollo de la madurez psicosocial, genera sentimientos de ansiedad, promoviendo el desajuste a nivel comportamental; lo que se puede deber a que los padres no se muestran comprensivos, ni tolerantes, ni abiertos a la escucha con sus hijos, lo cual no potencia el ajuste comportamental de los mismos. Estos resultados se relacionan con los estudios de Krevans y Gibbs (1996) en Velásquez (2006), quienes señalan que aquellos padres que se muestran abiertos al diálogo van a estimular la habilidad de los hijos para adaptarse y estimulan el desarrollo del pensamiento deductivo y la autonomía. Otro estudio plantea que las relaciones paterno-filiales, basadas en el

diálogo permitirán el ajuste comportamental de los hijos y son consideradas como medidas disciplinarias. (Mestre, Samper, Tur, Cortés, Nacher, 2005).

A continuación se discutirán los resultados obtenidos de las asociaciones entre las variables Percepción del clima familiar y Comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos según la variable sexo. Se observa la asociación débil entre las variables FES puntaje total con INDACAPS puntaje total tanto en el grupo de los adolescentes varones como en el grupo de las adolescentes mujeres con uso problemático de los videojuegos. Por lo que se acepta la hipótesis específica tres. Este dato indica que el sexo de los adolescentes con uso problemático de los videojuegos no influye sobre su percepción familiar y los patrones de comportamiento psicosocial, lo cual puede explicarse con el hecho de que las familias tanto con adolescentes varones como con adolescentes mujeres comparten un estilo educativo y las formas de crianza que no siguen los estereotipos del pasado y en la diferencia de los sexos, Mieville (2014). También, esta asociación puede explicarse con la deseabilidad y necesidad que sienten los adolescentes varones y mujeres en reafirmar su autonomía, lo que los lleva a exagerar la conflictividad de sus relaciones con familiares. Por otro lado Bronfenbrenner (1987), González (2012) también, afirmaron que el estilo educativo que utilizan los padres lo regulan en función a las características del hijo o hija y la relación que establecen con él hijo o hija, lo que conduce a una reflexión sobre las influencias bidireccionales de las variables. Siguiendo a Harris (1998) en González (2012) refiere que los buenos

padres producen buenos hijos y viceversa, los buenos hijos también producen buenos padres.

En síntesis, los resultados de la investigación muestran que la percepción del clima familiar tiene asociación débil con el comportamiento psicosocial de los adolescentes con uso problemático de videojuegos y que los adolescentes con uso problemático presentan desajuste comportamental en varias áreas de su entorno próximo que es la familia.

VI. Conclusiones.

1. Existe asociación débil entre la percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos que forma parte de éste estudio.
2. Existe asociación débil entre la percepción del clima familiar y las dimensiones del comportamiento psicosocial de un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.
3. Existe asociación débil entre comportamiento psicosocial y dimensiones de la percepción del clima familiar de un grupo de adolescentes con uso problemático de los videojuegos.

VII. Recomendaciones.

1. Continuar con los estudios acerca de la problemática del abuso problemático de los videojuegos y percepción del clima familiar en diferentes grupos muestrales, considerando la percepción de los padres.
2. Crear una escala de medición del uso excesivo de los videojuegos en adolescentes para poder determinar baremos acorde a nuestra realidad, previa adaptación con su respectiva validez y confiabilidad.
3. Ampliar la investigación correlacionándola con otros factores como puede ser conductas adictivas a los videojuegos para crear los programas de prevención.
4. Trabajar con padres de familias que tienen hijos menores de 11 años para que puedan identificar conductas de sus hijos que pueden ser de riesgo en el uso de videojuegos.

VIII. Referencias bibliográficas.

1. Ackerman, N. Diagnostico y tratamiento de las relaciones familiares. Buenos Aires. Hormé. 1982. En Luz de Lourdes Eguiluz. Compiladora. Dinámica de la familia. Un enfoque psicológico sistémico. Ed. Pax. México.2004.
2. Alarcon, R. (1991) Métodos y Diseños de investigación del Comportamiento. Lima. UPCH.
3. Alarcón, M. y Rubio, B. (2010). Estilos de Crianza y desajuste del comportamiento psicosocial en adolescentes de 13 a 18 años de edad de la Institución Educativa “Juan Mejía Baca” del pueblo joven José Olaya. (Tesis de licenciatura) Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú.
4. Alarcón, R. Mariátegui y la identidad de la Psiquiatría Latinoamericana: Temas, realidades y promesas. Revista de Neuro-Psiquiatría, vol. 71, núm. 1-4, 2008, pp. 8-16 Universidad Peruana Cayetano Heredia Lima, Perú
5. Alberd I. (1999). La nueva familia española. Madrid: Taurus, 1999; 389 pág. ISBN: 84-306-0349-2. <http://papers.uab.cat/article/view/v61-brullet/pdf-es>
6. Almonte C., Montt M., Correa A. (2003). Psicopatología infantil y de la adolescencia. Ed. Mediterraneo Ltda.. Santiago, Chile.

7. Alonso-Fernández, P. (2004). Discrepancia entre padres e hijos en la percepción del funcionamiento familiar y desarrollo de la autonomía adolescente. Tesis doctoral.
8. Alonso Stuyck P. (2005) Discrepancia entre padres e hijos en la percepción del funcionamiento familiar y desarrollo de la autonomía adolescente. Universitat de Valencia Servei de Publicacions.
9. Álvarez J., (2010) Características del desarrollo psicológico de los adolescentes.
https://archivos.csif.es/archivos/.../JUANA_MARIA_ALVAREZ_JIMENEZ_01.pdf
10. Ames P., Rojas V., (2010). Infancia, transiciones y bienestar en Perú: Una revisión bibliográfica. Ediciones Nova Print S.A.C
11. Arango G., Bringe X., Sádaba C. (2010) La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos.
12. Arnao J., Falla G., Jimenez A., (2011). Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes un estudio cuanti - cualitativo descriptivo y analítico en Lima. Centro

de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO).

13. Berger, K. (2006). Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. Estilos de crianza. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=sGB87-HX-HQC&oi=fnd&pg=PR13&dq=Berger,+K.+\(2006\).+Psicolog%C3%ADa+del+desarrollo+infancia+y+adolescencia.+Estilos+de+crianza.&ots=cItC6d0fwy&sig=V--_tjPyJQHm1zRhkWfyiE06etQ#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=sGB87-HX-HQC&oi=fnd&pg=PR13&dq=Berger,+K.+(2006).+Psicolog%C3%ADa+del+desarrollo+infancia+y+adolescencia.+Estilos+de+crianza.&ots=cItC6d0fwy&sig=V--_tjPyJQHm1zRhkWfyiE06etQ#v=onepage&q&f=false)
14. Beltrán J., Beltrán, J., Moreno, J., Cervelló, E., Montero, C., (2012). El uso de videojuegos activos entre los adolescentes. Ed. Centro de Investigación del Deporte. Universidad Miguel Hernández de Elche. Instituto de Enseñanza Secundaria “Cura Valera”. Huércal-Overa (Almería).
15. Blaszczynski,(2006) The cognitive psychology of Internet gaming disorder,<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735814000658>
16. Blakemore SJ. 2012. Social brain development and the affective consequences of ostracism in adolescence. Recuperado 17/03/2018 en <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19628323>
17. Bradford, W. Instituto de Ciencias para la Familia de la Universidad de Piura (ICF) <https://famiaperuana.wordpress.com/socios-de-wfmp/>

18. Bringué Sala, Sádaba Chalezquer, C., Arango Forero G., La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. ANAGRAMAS - UNIVERSIDAD DE MEDELLIN.
19. Bromley, C. (2014) “Adicción a videojuegos”. Recuperado el 10 de noviembre de 2015. <http://peru21.pe/noticias-de-carlos-bromley-47961>
20. [Bronfenbrenner, U. \(1998\). La ecología del desarrollo humano. Barcelona: Paidós.](#)
21. Bulnes B., Mario S., Ponce D., Carlos R., Huerta R., Rosa E., Elizalde B., Roger Santiváñez O., Willy R., Aliaga T., Jaime R., Leni Álvarez T., Leni Calmet A., Roberto F. (2005). Ajuste psicosocial y estado depresivo en adolescentes de centros escolares de Lima Metropolitana.
22. Cabañes, E. (2013) Tecnofilosofía y Arte Digital. En revista de estudios de Juventud n° 102, Septiembre 2013, INJUVE. 176 páginas. ISSN 0211-4364)

23. Cantallops, J., Ponseti, J., Verdaguer, J., (2012). Universitat de les Illes Balears. Adolescencia, sedentarismo y sobrepeso: análisis en función de variables sociopersonales de los padres y del tipo de deporte practicado por los hijos. Federación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física (FEADEF) ISSN: Edición impresa: 1579-1726. Edición Web: 1988-2041.
24. Carson V, Iannotti R, Pickett W, Janssen I, (2011), Urban and rural differences in sedentary behavior among American and Canadian youth. Health Place. 2011 Jul;17(4):920-8. doi: 10.1016/j.healthplace.2011.04.007. Epub 2011 Apr 29. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21565545>
25. Carpio, C., Pacheco, V.; Hernandez R. y Flores C. (1995). Creencias, criterios y desarrollo psicológico. Acto comportamental. 3, 89-98.
26. Castellana M., Sánchez-Carbonell X., Graner C., Beranuy m., (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. Universidad Ramón Llull (url). Papeles del Psicólogo, 2007. Vol. 28(3), pp. 196-204 <http://www.cop.es/papeles>
27. Castellano Barca (2005). El adolescente y su entorno: sociedad, familia y amigos. Pediatra. C.S La Vega-Z. Consulta Joven. GRUTA (Grupo Trabajo Adolescencia). Torrelavega, Cantabria.

28. Castro, J. (2009) *Psiquiatría en niños y adolescentes*. Lima, Ed. UPCH.
29. Castro G., Morales A., (2014) *Clima social familiar y resiliencia en adolescentes de cuarto año de secundaria de una institución educativa en Chiclayo*. UCSTM – Perú.
30. Cicchetti D. y Cohen D. (2006) *Understanding Bipolar Disorder: A Developmental Psychopathology Perspective*. The Guilford Press 2010.
31. Cruzado L., Matos Retamozo L., Kendall R., (2006) *Rev Medica Herediana* 2006;17:196-205)
<http://www.upch.edu.pe/vrinve/dugic/revistas/index.php/RMH/article/view/879/845>
32. Cuba M., Fuentes, Romero-Albino, Z. Cuellar-De la Cruz, Y., (2014). *Relación de tipo y ciclo vital familiar con la presencia de problemas psicosomáticos en un consultorio docente de medicina familiar*. *Rev Med Hered*. 2014; 25:68-72.

33. Cumbá C., Aguilar J., Suárez R., Pérez D., Acosta L., López J., (2006) Juegos de video y comportamiento en escolares de primaria y secundaria básica en Centro Habana, en el curso 2005-2006. Revista Cubana de Higiene y Epidemiología versión ISSN 1561-3003. Ciudad de la Habana Mayo-ago. 2011
34. De Gracia M., Vigo M., Fernández M., (2002) Problemas conductuales relacionados con el uso de internet: un estudio exploratorio. Anales de Psicología, diciembre, año/vol. 18, número 002 Universidad de Murcia Murcia, España, pp. 273-292
35. Departamento de Información pública de las Naciones Unidas. Declaración de los derechos humanos. Artículo 16.3. Recuperado 07/10/16. De URL: <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
36. Echeburúa, E. y de Corral, P. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto Adicciones, vol. 22, núm. 2, 2010, pp. 91-95 Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías Palma de Mallorca, España Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122889001>

37. Estévez A., Herrero D., (2014), El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes.
<http://www.redalyc.org/pdf/2891/289132934007.pdf>
38. Funk, J. B., Bechtoldt, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, videogames, television, movies, and the Internet: Is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23-39.
39. Fuhrmann, I. y Chadwick, M. (1995). Fortalecer la familia. Ed. Andres Bello, Chile.
40. García, A., Martínez, E., (2013). Percepción de los riesgos en la red por los adolescentes en España: usos problemáticos y formas de control. Ed. Campus de Fuenlabrada, 28943. Madrid.
41. Gonzales A., (2015). Funcionamiento familiar, fortalezas y bienestar en adolescentes. Universidad Nacional Autónoma de México.
42. Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3, 211-218. Grohol, J. (1999). Internet addiction guide. Recuperado el 18 de diciembre de 2015.
<http://psychcentral.com/netaddiction/>

43. González M., Landero R. (2012), Diferencias en la percepción de estilos parentales entre jóvenes y adultos de las mismas familias. Universidad Autónoma de Nueva León, México SUMMA PSICOLÓGICA UST Vol. 9, N° 1, 53-64; <file:///C:/Users/40587712/Downloads/75-113-1-PB.pdf>
44. Gutiérrez-Quintanilla, 2014. El contexto familiar asociado al autoconcepto y al desempeño académico de los jóvenes de educación media de San Salvador.
45. Gutierrez, E. (2001). Adolescencia y Juventud. Conceptos y características. Cuadernos de Información. Serie: Niñez y adolescencia. Ed. Contradrogas, Unidad de Prevención y rehabilitación.
46. Gutiérrez J., (2006). La familia cambia en el tiempo. Piura.
47. Gómez-Fraguela J Luengo, M., Romero-Triñanes E., Villar-Torres P., Sobral-Fernández J., (2011). Estrategias de afrontamiento en el inicio de la adolescencia y su relación con el consumo de drogas y la conducta problemática. Ed. Universidad de Santiago de Compostela, España.
48. Horno Goicoechea P. (2012), Maduración psicosocial de la adolescencia. Influencia del apego. En: Hidalgo MJ, Redondo AM, Castellano G. Medicina de la Adolescencia, Atención Integral, 2ª ed. Madrid: Ergón, Pág.43-48.

49. Huaracaya G., (2013). Mapa mundial de la familia. Universidad de Piura, Ed. Aleph Soluciones gráficas, 2013.
50. Hurlock, E. (1994). Psicología de la adolescencia. México: Paidós.
51. Echeburúa, Enrique; de Corral, Paz. Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto Adicciones, vol. 22, núm. 2, 2010, pp. 91-95 Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías Palma de Mallorca, España.
52. Eisenberg N., Guthrie I., Murphy B., Shepard S., Cumberland A., G. Carlo Consistency and Development of Prosocial Dispositions: A Longitudinal Study <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/1467-8624.00100/abstract>
53. [Izasa, L. \(2012\). El contexto familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y niñas. Poiesis, \(23\), pp. 1-6. Recuperado de: <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/332/305>](#)

54. Jiménez M., y Sirvent C., (2011) Desórdenes afectivos, crisis de identidad e ideación suicida en adolescentes. Universidad de Oviedo, España 2 Fundación Spiral, España.
55. Jiménez, C. y Gutiérrez T., 2006. Familia y Problemas de Desajuste en la Adolescencia: el Papel Mediador de los Recursos Psicosociales.
56. Lafosse V.S. (1995) Familias peruanas y paternidad ausente. Aproximación sociológica. Tesis. PUCP.
57. Laporta D. (2001) Importancia de los valores en mi proyecto de vida. MINEDU
58. Le Breton (2010). Internet Es el universo de la máscara.
<https://www.lanacion.com.ar/1285826-david-le-breton-internet-es-el-universo-de-la-mascara>
59. Loeber R., Farrington D., Petechuk D. (2003). Child Delinquency: Early Intervention and Prevention

60. Lindahl y Malik, (2011). Marital conflict typology and children's appraisals: the moderating role of family cohesion., <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21480699> PubMed.
61. López Larrosa S., Sánchez Souto V., Ruiz De Alda P., (2012). “Los adolescentes y el conflicto interparental destructivo: impacto en la percepción del sistema familiar y diferencias según el tipo de familia, la edad y el sexo de los adolescente”. Universitas Psychologica. Ed. Universidad de Coruña, España. Revista de Psicología, 2011.
62. Lozano, E., Gailán, M. & Huéscar, E. (2007). Relaciones entre estilos educativos, temperamento y ajuste social en la infancia: Una revisión. Anales de Psicología, 23 (1), pp. 33-40. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2312594>
63. Marciales G., Cabra- Torres F., 2010, Internet y pánico moral: revisión de la investigación sobre interacción de niños y jóvenes con los nuevos medios. <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v10n3/v10n3a17>

64. Marina J., Rodríguez de Castro M., Lorente M. (2014) El nuevo paradigma de la adolescencia. Centro Reyna Sofía sobre adolescencia y juventud.
<https://convivencia.files.wordpress.com/2015/04/nuevo-paradigma-de-la-adolescencia.pdf>
65. Matalinares M., Arenas C., Sotelo L., Díaz G., Dioses A., Yaringaño J., Muratta R., Pareja C., Tipacti R. (2010). Clima familiar y agresividad en estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana.
66. Mestre, M., Samper, P., Tur, A. Cortés, M., & Nácher, M. (2005). Estilos de crianza en la adolescencia y su relación con el comportamiento prosocial. Ed. rev.latinoam.psicol. vol.39 no.2 Bogotá May/Aug. 2007.
67. Membrillo A., y Fernández M., (2011) Familia. introducción al estudio de sus elementos. Editorial : ETM;Año : 2008, Edición : 1ra ED
68. Mieville, D. (2014). Vértigo y sexualidad(es). Género y orientación sexual. Aproximaciones a la realidad sexual y afectiva de mujeres y hombres. Ed. Madrid.
69. Mitchell, M (2010). Desarrollando la iniciativa y el autoconocimiento durante la adolescencia. Recuperado de <http://www.escuela20.com/competencias->

basicasiniciativa-autonomia/actualidad/desarrollando-la-iniciativa-y-el-autoconocimientodurante-la-adolescencia_2569_6_4063_0_1_in.html

70. Moncada J., Chacon Y. “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. Revista “Retos” de la Universidad de Costa Rica, 2012, N°21, pp. 43-49.

71. Moreno Ruiz, D. (2010). “Violencia, factores de ajuste psicosocial y clima familiar y escolar en la adolescencia”.Universidad Pablo de Olavide. Sevilla, 2010

72. Moos R. (1995) Escalas de clima social en la familia. Manual 4° Edición, Madrid. TEA ediciones.

73. Muuss, R. (1984), Teorías de la adolescencia. México D.F., Paidós.

74. Odriozola E., Labrador F. Becoña, E. (2009). Adicción a las nuevas tecnologías. Ed. Pirámide, 2009.

75. Pease M., Figallo F., Ysla L., (2015) Cognición, neurociencia y aprendizaje.
Ed. PUCP.
76. Perinat A., (2003) Los adolescentes del siglo XXI. Un enfoque psicosocial.
Barcelona. Ed. UOC.
77. Pomalima R., Ralpan J., Caballero J., 2016. Adolescencia y tecnoadicciones,
prevalencia, factores de riesgo y prevención.
https://issuu.com/educacionvialperu/docs/tecnoadicciones-dossier_informativo
78. Ponce de León R., los videojuegos, ¿entretenimiento o fomento de la
violencia? La prensa de San Diego. Recuperado el 10 de noviembre de 2015.
79. Rey-Lopez, J. P., Vicente-Rodriguez, G., Ortega, F. B., Ruiz, J. R.,
MartinezGomez, D., De Henauw, S., Manios, Y., Molnar, D., Polito, A.,
Verloigne, M., Castillo, M. J., Sjostrom, M., De Bourdeaudhuij, I., & Moreno,
L. A. (2010). Sedentary patterns and media availability in European
adolescents: The HELENA study. *Preventive Medicine*, 51(1), 50-55.

80. Rodríguez E., Megías I., Calvo A., Sánchez E., Navarro J. (2002). Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Madrid: FAD, INJUVE, 2002.
81. Pulido, S., Castro-Osorio, J., Peña, M. & ArizaRamírez, D. P. (2013). Pautas, creencias y prácticas de crianza relacionadas con el castigo y su transmisión generacional. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 11 (1), pp. 245259. Doi: 10.11600/1692715x.11116030912
82. Rodríguez, A. y Torrente, G., (2003). INTERACCIÓN FAMILIAR Y CONDUCTA ANTISOCIAL. *Boletín de Psicología*, No. 78, Julio 2003, 7-19
83. Robles, L., (2012) Relación entre clima social familiar y autoestima en estudiantes de secundaria de una institución educativa del Callao tesis para optar el grado académico de maestro en educación mención en aprendizaje y desarrollo humano. FACULTAD DE EDUCACIÓN Programa de Maestría para Docentes de la Región Callao.
84. Rojas M. C. Psicoanálisis e intersubjetividad. 2017.
<http://www.intersubjetividad.com.ar/website/articulop.asp?id=172&idioma=&idd=2>

90. Sánchez, H. Oliver, E. y Reyes, C. (1993). Inventario De desajuste del comportamiento psicosocial (INDACPS). Aspectos teóricos, Descripción, Validez y Confiabilidad. Facultad de ciencias de la comunicación, Turismo y Psicología, Universidad de San Martín de Porres.
91. Sánchez, H. (1993). Comportamiento Psicosocial y Salud Mental en Adolescentes de Lima, Lima- Perú, Revista Tradición.
92. Serguienko, K (2004) Percepción del clima familiar y depresión en niños de 8 a 12 años en un hospital de salud mental de Lima.
93. Silva I., 2010. La adolescencia y su interacción con el entorno. Observatorio de la juventud en España. Servicio de documentación y Estudios. Catálogo General de Publicaciones oficiales.
94. Steinberg L., (2007) A Social Neuroscience Perspective on Adolescent Risk-Taking. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2396566/>

95. Tejeiro Salguero,R; Pelegrina del Rio, M.La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación.Ed. Aljibe, 2008
96. Torío S., Peña J.,Rodríguez M., 2008. Universidad de Oviedo.
97. Velásquez Centeno, C., Desajuste del comportamiento psicosocial del estudiante de la UNMSM; IPSI Revista de investigación en psicología 1998, vol. 1, n° 2. pp. 167 – 182.
98. Velásquez A., Barrera F., Bukowski W., 2006, Suma Psicológica, Vol. 13 N° 2, Septiembre de 2006, 141-158,Universidad de Los Andes, Colombia Concordia University, Canadá.
99. UNICEF (2011). La adolescencia – una época de oportunidades. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2011. EEUU.
- 100.Young, K.S. y Rodgers, R.C. (1998). Internet addiction: Personality traits associated with its development. Artículo presentado en el 69th annual meeting of the Eastern Psychological Association. Young, K.S. y Rodgers, R. C. (1998b). Recuperado e. 18 de diciembre de 2015.

101. Yubero S., Larrañaga E., Navarro R., (2016) Relaciones humanas: contextos y entornos protectores del menor. Ed. De la Universidad de Castilla-La Mancha. Cuenca.
102. Zapata, G. (2013). Uso problemático de internet en adolescentes atendidos en consulta externa del Hospital Hermilio Valdizán en el periodo 2009- 2011. (Tesis inédita de Especialista en Psiquiatría). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima. Perú. Recuperado de [http://ateneo.unmsm.edu.pe/ateneo/bitstream/123456789/2971/1/Zapata_Coac alla Giovanna 2013.pdf](http://ateneo.unmsm.edu.pe/ateneo/bitstream/123456789/2971/1/Zapata_Coac%20alla%20Giovanna%202013.pdf)

ANEXO 3

Cuestionario sobre el uso de videojuegos en adolescentes.

Cuestionario sobre el uso de videojuegos en adolescentes.
Adaptación de López y Serguienko (2015) de Myers (1984).

1. Edad:
2. Grado de estudios:
3. Género: M F
4. Con quien vives: a) ambos padres
b) mamá
c) papá
5. Cuantos hermanos tienes y lugar que ocupas: _____

¿En los últimos 2 meses has jugado algún videojuego? SI N

Si has contestado SI, continúa con las preguntas y marca solo una opción.

6. ¿Con que frecuencia juegas videojuegos a la semana?
 - a) Todos los días
 - b) Solo los fines de semana
 - c) 3 veces a la semana
 - d) 4 veces a la semana
7. ¿Cuánto tiempo dura cada sesión de videojuego?
 - a) Máximo 1 hora
 - b) Máximo 2 horas
 - c) Máximo 3 horas
 - d) 4 horas o más
8. ¿Qué tipo de videojuego prefieres?
 - a) Acción (lucha, arcade, plataforma, disparos)
 - b) Aventura (acción aventura)
 - c) Aventura conversacional y gráfica
 - d) Estrategia
 - e) Simulación
 - f) Deporte
 - g) Carreras
 - h) Otro (especifica) _____

Siempre Casi siempre A veces Casi nunca

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| 9. Me gusta mucho jugar a videojuegos. | | | | |
| 10. Cuando no estoy jugando a videojuegos me aburro. | | | | |
| 11. Por jugar a los videojuegos me estoy descuidando de mis responsabilidades. | | | | |
| 12. Por jugar a los videojuegos me estoy descuidando de mis estudios. | | | | |
| 13. Juego más de dos horas diarias. | | | | |
| 14. Cuando no juego a los videojuegos estoy irritado o molesto a los miembros de familia. | | | | |
| 15. Por jugar a los videojuegos no frecuento a mis amigos de barrio o de colegio para realizar otras actividades. | | | | |
| 16. Gasto todos mis ahorros en jugar videojuegos (comprar, alquilar cabina, etc.). | | | | |
| 17. Jugar a videojuegos me ayuda a olvidar mis problemas y dificultades. | | | | |
| 18. Cuando estoy realizando otra actividad, la mayor parte de tiempo pienso en videojuegos. | | | | |
| 19. Necesito jugar a videojuegos por lo menos una vez al día. | | | | |

ANEXO 4

Inventario de Comportamiento Psicosocial.

1. Me siento muy aburrido (a)
2. Si me insultan soy capaz de responder de la misma forma.
3. Por culpa de otros me tratan mal, injustamente.
4. Me siento inseguro (a) de mí mismo (a).
5. La vida es tan difícil que no debemos confiar en los amigos más cercanos.
6. Mis deseos no se realizan por la falta de oportunidades que hay en la vida.
7. Necesito la opinión de los demás para continuar haciendo mis cosas.
8. He tenido deseos de irme de casa.
9. Siento vergüenza al hablar en público.
10. Yo hago las cosas bien y correctamente.
11. Me siento triste y apenado (a).
12. Me considero una persona muy agresiva.
13. Debo valer muy poco, ya que muchas personas se han burlado de mí.
14. Deseo ser otra persona.
15. Desconfío de la ayuda de la gente, aun cuando me encuentre en dificultades.
16. Tengo muy poca esperanza en el futuro.
17. Necesito la compañía de alguien cuando voy de compras.
18. Mis padres y yo peleamos o discutimos.
19. Me pongo nervioso (a) cuando el profesor o una persona mayor comienza a hacerme preguntas.
20. Digo lisuras o chistes groseros.
21. Me siento muy cansado y no sé por qué.
22. Si me golpean, respondo de igual manera.
23. Siento cólera de la gente que ha abusado de mi buena voluntad.
24. Me doy por vencido fácilmente.
25. Hay que tener mucho cuidado que la gente se aproveche de uno.
26. Me siento desilusionado (a) de la vida.
27. Siempre espero que me digan lo que tengo que hacer.
28. En mi familia hay tantas discusiones que prefiero estar en la calle.
29. Siento que no puedo expresar mis ideas cuando estoy en grupo.
30. Me gustan todas las personas que conozco.
31. No soporto estar sentado en una silla mucho rato.
32. Me voy a los golpes cuando me provocan.
33. Me han echado la culpa por cosas que no he hecho.
34. Me avergüenzo de mí mismo.
35. Tengo muy pocos amigos en quienes podría confiar.
36. Cómo va la vida, va a ser difícil que llegue a superarme.
37. Me es difícil tomar decisiones por mí mismo (a).

A – Siempre o casi siempre

B – A veces me pasa

C – No, nunca me pasa

38. Siento que mis padres son muy injustos conmigo.
39. Me desagrada estar entre la gente.
40. Me comporto correctamente tanto en casa como en la calle.
41. Siento que la vida no vale la pena vivirla.
42. Tengo muy poca paciencia y soy capaz de golpear al que me provoque.
43. Estoy seguro (a) que la vida es muy dura conmigo.
44. No tengo buena opinión de mí mismo (a).
45. Hay que desconfiar de las personas demasiado amistosas.
46. No espero nada bueno de la vida.
47. Me han dicho que soy incapaz de hacer las cosas por mí mismo.
48. Me desagrada que mis padres (familiares) no me presten atención.
49. Me desagrada ser el centro de atención cuando estoy en grupo.
50. Yo siempre digo la verdad.
51. A menudo he perdido el sueño por preocupaciones.
52. Cuando me molesto tiro las cosas.
53. Me desagrada que otras personas tengan mayor suerte en la vida.
54. Siento que tengo muchos fracasos en la escuela.
55. Las personas que son muy amigables esconden sus malas intenciones.
56. He perdido la esperanza de ser alguien y sobre salir en la vida.
57. Prefiero que mis amigos (as) tomen la iniciativa por mí.
58. Me llevo muy mal con mi familia.
59. Me han dicho que soy poco sociable con los demás.
60. Yo acepto mis errores cuando los cometo.
61. Me siento muy alegre y en otra muy triste sin saber por qué.
62. Cuando me molestan me pongo insolente y hablo lisuras.
63. Siento que los fracasos de mis padres me han hecho mucho daño.
64. Me es difícil tomar decisiones y cumplirlas.
65. En el fondo, las personas son egoístas y no ayudan a los más necesitados.
66. Como van las cosas siento que no tengo futuro.
67. Es más difícil hacer caso a mis amigos (as) que pensar por mí mismo.
68. Observo que mis padres discuten demasiado.
69. Me disgusta preguntar a otras personas sobre algo que desconozco.
70. Yo nunca hago caso de los chismes.
71. Me despierto muy asustado en las noches.
72. Me irrito ante la menor provocación.
73. No me han dado muchas cosas que realmente merezco.
74. Me considero una persona poco capaz e inteligente.
75. He tenido la impresión que ciertas personas me han tratado de sacar provecho.
76. Aun cuando estudie y trabaje bastante, dudo que saldré adelante.

77. Siento que necesito la compañía de otros para poder realizar mis tareas.
78. Realmente desearía tener otra familia.
79. Me siento tímido (a) ante las personas mayores.
80. Siempre hago lo que mandan sin renegar.

ANEXO 5

Escala de clima social: familia (FES)

ESCALA DE CLIMA SOCIAL: FAMILIA (FES)

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