

**UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**



**INFORME FINAL DE TESIS**

Título : Clima Social Familiar Y Ludopatía En  
Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una  
Institución Educativa De Huancayo – 2017.

Para Optar : El Título de Licenciado en Psicología.

Autor : Br. Soto Ayala, Carlos Albino

Asesor Metodológico : Mg. Jesús Mallqui, Saúl

Asesor Temático : Mg. Paredes Gutarra, Madeleine

Área de Investigación : Psicología Educativa

Línea de Investigación : Problemas de conducta y aprendizaje

Resolución de Expedito : N° 1155

Huancayo – Perú

2018

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado a Dios,

a mi Esposa, a mi hermano Jesús

y a todas las Madres de Familia que

se sacrifican por ayudar a sus Hijos

## **AGRADECIMIENTO**

Doy gracias: a toda mi familia por su apoyo total en todas las áreas de mi desarrollo, a la Universidad Peruana Los Andes por darme la oportunidad de aprender mejor de la gran ciencia que es la Psicología, a la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro por hacer de mí un amigo para la Institución, a todos los estudiantes que voluntariamente se ofrecieron para colaborar con esta investigación, a mis asesores quienes de manera oportuna y eficiente me indicaron de manera pertinente el curso de este trabajo.

## PRESENTACIÓN

El Presente Trabajo expone la descripción de 2 variables principales: El estudio del clima social familiar y el estudio de la prevalencia de la probabilidad de ludopatía, los cuales se presentan en el medio educativo, siendo la línea de investigación los problemas de conducta y aprendizaje, la población total consta de 2700 alumnos en total, de los cuales fueron tomados como muestra 153 estudiantes, los estudiantes fueron sometidos a 2 cuestionarios: La Escala FES de Clima Social Familiar y el South Oaks Gambling Screen (SOGS) Modificado, se ha buscado obtener datos que nos permitan conocer mejor estas 2 variables, ambas pruebas son tipo encuesta, los estudiantes recibieron instrucciones de tal manera que puedan completarlos de manera que se pueda obtener los datos que se requieren para medir el clima social familiar y la ludopatía. Esta investigación ha tenido el objetivo de describir ambas variables y se obtuvieron resultados favorables, estas pueden guiarnos para entender mejor si existe la prevalencia puntual de probable ludopatía en la institución y determinar cuál es la categoría del clima social familiar, asimismo podrá servir como fuente de información para otras futuras investigaciones.



## CONTENIDO

CARATULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
PRESENTACIÓN .....	iv
CONTENIDO.....	v
CONTENIDO DE TABLAS.....	vi
CONTENIDO DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
CAPITULO I: Planteamiento del Problema.....	10
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	10
1.2. Delimitación del Problema .....	12
1.3. Formulación del problema .....	12
1.4. Justificación.....	13
1.5. Objetivos .....	14
1.6. Marco Teórico .....	14
1.6.1. Antecedentes.....	15
1.6.2. Bases Teóricas.....	19
1.6.3. Marco Conceptual.....	31
1.7. Hipótesis .....	33
1.7.1. Hipótesis General.....	33
1.7.2. Hipótesis Específicas.....	33
CAPITULO II: METODOLOGÍA.....	34
2.1. Método de Investigación.....	34
2.2. Tipo de Investigación.....	34
2.3. Nivel de Investigación.....	34
2.4. Diseño de Investigación .....	34
2.5. Población y Muestra .....	34
2.6. Técnicas y/o Instrumentos de recolección de datos.....	36
2.7. Procedimientos de Investigación.....	47
2.8. Técnicas y análisis de datos.....	48
2.9. Aspectos Éticos de la Investigación.....	48
CAPITULO III: RESULTADOS.....	50
ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS.....	64
CONCLUSIONES.....	69
RECOMENDACIONES.....	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	71
ANEXOS.....	78

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b>	<b>Términos en la interpretación de resultados SOGS.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabla 2</b>	<b>Toma de Muestra de estudiantes adolescentes.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabla 3</b>	<b>Las edades según el número de encuestados y sus porcentajes.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabla 4</b>	<b>Nivel de probabilidad de Ludopatía.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabla 5</b>	<b>Muestra probabilidad de Ludopatía en función de la edad.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabla 6</b>	<b>Categorías del clima social familiar en función de la edad.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabla 7</b>	<b>Tabla cruzada Probabilidad de Ludopatía / Clima social familiar.....</b>	<b>55</b>
<b>Tabla 8</b>	<b>Prueba de Kolmogorov-Smirnov para el Clima Social Familiar.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabla 9</b>	<b>Prueba de Kolmogorov-Smirnov para El Nivel de Ludopatía.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabla 10</b>	<b>La prueba de Rho de Spearman.....</b>	<b>58</b>
<b>Tabla 11</b>	<b>Rho de Spearman Hipótesis General.....</b>	<b>60</b>
<b>Tabla 12</b>	<b>Rho de Spearman Hipótesis Específicas.....</b>	<b>61</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b>	<b>Cantidad de estudiantes en función de la edad.....</b>	<b>51</b>
<b>FIGURA 2</b>	<b>Categorías del Clima Social Familiar-Diagrama de Barras.....</b>	<b>52</b>
<b>FIGURA 3</b>	<b>Nivel de ludopatía probable –Diagrama de Barras.....</b>	<b>53</b>
<b>FIGURA 4</b>	<b>Ludopatía probable / Clima social familiar.....</b>	<b>56</b>

## RESUMEN

En la presente investigación se efectuó un estudio para determinar la prevalencia puntual de probable ludopatía en una muestra no aleatoria, el nivel del clima social familiar presente y su respectiva correlación en estudiantes del nivel secundaria en una Institución Educativa de Huancayo, la medición fue realizada con la escala FES del Clima Social en la Familia de los Autores R.H. Moos y E.J. Trickett con la consiguiente estandarización en Lima realizada por los investigadores Cesar Ruiz Alva- y Eva Guerra. El Instrumento para medir la probable ludopatía fue el Tamiz de Juego de South Oaks con sus siglas en inglés (SOGS) South Oaks Gambling Screen, diseñado por Lesieur y Blume, cuyas propiedades psicométricas fueron realizadas por la investigadora de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Elizabeth Astoray Cáceres en la ciudad de Lima. Adicionalmente las pruebas han sido aplicadas en diversas partes del país siendo aceptable su método y sus resultados considerados relevantes en el área científica. La metodología fue de enfoque cuantitativo, el tipo es aplicado, el nivel es correlacional, el diseño es no experimental transeccional correlacional, el tipo de muestreo es no probabilístico. El resultado obtenido a nivel general indica que de la muestra de probables jugadores patológico, el 15% de la muestra se encuentra en el nivel de probable jugador patológico, con respecto al clima social familiar se hallan en un nivel medio, que significa una carencia general de buenos hábitos para un clima social familiar saludable, con respecto al análisis inferencial, existe una relación inversa muy débil entre ambas variables.

**PALABRAS CLAVE: Clima Social Familiar, Ludopatía.**

## ABSTRACT

In the present investigation, a study was carried out to determine the probable prevalence of pathological gambling in a non-random sample, the level of family social climate present and its corresponding correlation in the same sample of secondary school students in an Educational Institution of Huancayo, the measurement was made with the FES Family Environment Scale of Authors R.H. Moos and E.J. Trickett with the consequent standardization in Lima carried out by researchers Cesar Ruiz Alva- and Eva Guerra. The Instrument to measure the probable pathological gambling was the SOGS (South Oaks Gambling Screen), designed by Lesieur and Blume, whose psychometric properties were made by the researcher at the National University of San Marcos, Elizabeth Astoray Cáceres in the city of Lima. Additionally, the tests have been applied in different parts of the country, and their method and results considered relevant in the scientific area are acceptable. The methodology was quantitative, the type is applied, the level is correlational, the design is non-experimental of transectional correlation and the type of sampling is not probabilistic. The result obtained at a general level indicates that of the sample of probable pathological players, 15% of the sample is at the level of probable pathological player, with respect to the Family Environment Scale they are at a medium level which means a general lack of good habits for a healthy family social climate, with respect to inferential analysis, there is a very weak inverse relationship between both variables.

**KEYWORDS: Family Social Climate, Ludopathy.**

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Descripción de la realidad problemática:

El conocer los problemas de nuestra sociedad invita a realizar investigaciones que nos ayuden entender que nuevos problemas la agobian, en este caso determinar la prevalencia puntual de probable ludopatía en una muestra no aleatoria y el nivel del clima social familiar presente en la misma muestra nos ayudan a conocer mejor estas 2 variables.

“La ludopatía constituye un problema de la salud en el aspecto público cuyas dimensiones van en crecimiento por lo que se está realizando un esfuerzo por conocer su incidencia y los factores que contribuyen a su desarrollo. Para ello se han desarrollado instrumentos de evaluación, entre los que destaca el "SOGS" (South Oaks Gambling Screen) cuyo contenido se adapta a los criterios diagnósticos del DSM-III-R.<sup>1</sup>

Según la revista El Mundo en su capítulo neurociencia de fecha 9 de junio de 2011, la presencia de casos de ludopatía a nivel mundial cambia con amplitud de país a país (del mismo modo varían en los criterios clínicos que se usan en la definición del trastorno), este a veces oscila en 0,2% y el 5%. Existen cálculos en los que afecta solo al 0.002 en Noruega, frente al 0.05 en Hong Kong, ellos refieren que en la actualidad el panorama amplio de la creciente tecnología digital da mayor visibilidad al problema y lo más probable es que las cifras aumenten en el futuro.<sup>2</sup>

Estos datos nos muestran que cada realidad es muy diferente y esto sería debido a los múltiples factores o variables, esto también nos da a entender que para conocer un

poco más la realidad de una población se hace menester estudiar estas variables que influyen en la conducta de los estudiantes.

Para el Doctor Segundo Chiroque, Psicólogo del Minsa, "...una de las recomendaciones para los padres es la comunicación y presencia constante con sus hijos. Y es que en muchos casos se ha visto que una de las razones para llegar a un abuso de estos aparatos es que los padres pasan mucho tiempo fuera y los niños están solos por mucho tiempo".<sup>3</sup> "Lo recomendable es que a los niños se les permita usar este tipo de equipos tan solo por dos horas y con supervisión de un adulto para evitar malos hábitos"<sup>3</sup>

Debido a estos comentarios vertidos por la más alta autoridad de Salud del país, se considera importante estudiar un poco más las variables que involucran el entorno familiar; medir el clima social familiar e investigar la existencia de la probable ludopatía y/o sus niveles en un grupo específico, estas variables de estudio son dos conceptos dignos de ser estudiados para entender mejor este problema.

Cabe resaltar que el problema según 2 de los auxiliares del colegio está presente en cada aula a razón de entre 5 y 10 alumnos con tendencia al juego excesivo<sup>4</sup> otros comentarios sobre este problema también mencionan que en cada aula existe por lo menos un estudiante que tenga problemas graves con el juego<sup>4</sup>, el informe final del 2017 de la institución ubica un 30% con problemas relacionados al juego problemático y el informe cuantitativo y cualitativo de auxiliares ubica en el 4% del total como la población con problemas graves de juego y probabilidad de ludopatía<sup>5</sup> es por esto que esta investigación busca medir cual es el nivel de juego patológico en una determinada muestra y cuál es el la categoría de clima social familiar en esa misma.

## **1.2. Delimitación del Problema**

La Institución Educativa Emblemática está ubicada en la calle Deustua N° 336 del distrito del Tambo, de la Provincia de Huancayo, del Departamento de Junín. La

Investigación comprendió desde el mes de octubre del 2017 y culminó en el mes de enero del 2018.

Se tomó como marco conceptual la teoría de las relaciones interpersonales de Moos et al.<sup>6</sup>, que se presenta entre los miembros de la familia conformado por la evaluación del nivel de comunicación, la libertad para expresarse en familia y el nivel de interacción para hacer frente a los conflictos de los cuales las 3 dimensiones son:

La dimensión de relación está integrada por la cohesión, la expresividad y el conflicto.

La dimensión de desarrollo está integrada por la autonomía, la actuación, el aspecto intelectual-cultural, el aspecto social-recreativo y el aspecto de la moralidad-religiosidad.

La dimensión de la estabilidad que está compuesta por las áreas de organización y control.

Asimismo, se utilizó el instrumento de tamizaje de juego patológico de South Oaks (SOGS)<sup>7</sup> inicialmente diseñado por Lesieur et al.<sup>8</sup> y adaptado a la realidad peruana por Astoray<sup>9</sup> para realizar tamizajes de prevalencia puntual en cuanto al juego patológico

### **1.3. Formulación del Problema**

#### **1.3.1. Problema general**

¿Existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo- Huancayo 2017?

#### **1.3.2. Problemas específicos**

¿Existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión relaciones del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?



¿Existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y la dimensión desarrollo del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?

¿Existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión estabilidad del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?

## **1.4. JUSTIFICACIÓN**

### **1.4.1. Social**

Los resultados de la investigación servirán como información que aportará en las medidas de prevención que pudieran adoptar los que tienen responsabilidades paternas y de formación educativa, tales como estudiantes, padres de familia, apoderados y educadores del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo – Huancayo, para tomar las medidas adecuadas en cada caso. Servirá para que los docentes y el personal directivo tengan conocimiento de ambas variables y sus resultados respectivos.

### **1.4.2. Teórica**

Servirá de base en el estudio de otras posibles investigaciones similares que tengan relación con las variables evaluadas. Permitirá obtener información sobre la teoría de la patología del juego, así como de base para la creación de nuevos instrumentos de medición de esta. Contribuirá al desarrollo de nuevos instrumentos de medición del clima social familiar.

### **1.4.3. Metodológica**

Mediante esta investigación se hizo uso de instrumentos de evaluación psicométrica, La Escala de Clima Social Familiar de siglas FES (Family Environment Scale)<sup>6</sup> la cual cuenta ya con la confiabilidad y validez en nuestro medio y el Tamiz de juego patológico de South

Oaks (SOGS)<sup>8</sup> modificado el cual fue sometido a una evaluación por criterio de Jueces por tanto cuenta con la validez de contenido requerida para evaluar las variables propuesta para esta investigación.

## **1.5. OBJETIVOS**

### **1.5.1. Objetivos Generales**

Determinar si existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo- Huancayo 2017

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

Determinar si existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión relaciones del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?

Determinar si existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y la dimensión desarrollo del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?

Determinar si existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión estabilidad del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?

## **1.6. MARCO TEÓRICO**

### **1.6.1 Antecedentes.**

A nivel internacional

En una investigación se halló que el juego patológico es un fenómeno de causas diversas.<sup>10</sup> en medio de un contexto complejo, se puede decir que para un buen desarrollo personal influyen diferentes microsistemas: la familia, el ambiente educativo y círculo de amistad, y cada relación que se establecen internamente, lo cual permite que se produzcan factores vulnerables frente al juego patológico de la misma forma factores que generativos relacionados a la tecnología, estos fueron encontrados en la presente investigación<sup>10</sup>, el 0,59 hace uso de salas de Internet de manera (solitaria) y esta es la razón por la que es un factor de vulnerabilidad, esta situación nos hace establecer estrategias de abordaje eficientes que eviten problemas de juego patológico. Según las evidencias el inicio de los problemas de juego ocurre en la adolescencia. Esto nos indica la importancia que cumple la familia y sus integrantes en la aparición de factores de generatividad con la tecnología y vulnerabilidad en la aparición del juego patológico.<sup>10</sup> La familia se analizó y se encontró que valores, costumbres y formas de crianza son diferentes en comparación a años pasados, lo llamativo es el aumento de factores de vulnerabilidad asociados que se presentaron en específicos grupos familiares investigados, de la misma forma el alto riesgo de desarrollar problemas de juego en adolescentes.

En otra investigación en que la muestra fue integrada por adolescentes, de ambos sexos, las edades fueron de 12 y 20 años, los cuales estuvieron en el ámbito escolar, según los resultados de esta investigación, se puede concluir lo siguiente; de manera indirecta el funcionamiento familiar adecuado podría tener efecto doble en el consumo de adictivos en forma de sustancias.<sup>11</sup> El aspecto protector, al potenciar la percepción de apoyo en la familia, esto se relaciona con bajos niveles de consumo. El aspecto de riesgo radica en que este funcionamiento también desarrolla las habilidades sociales y la influencia de personas ajenas al ámbito familiar, lo que, a su vez, podría exponer a relaciones de riesgo con personas que podrían tener niveles de consumo elevados. La clave sería la prevención y estaría enfocada

en una supervisión de modelos de conducta de consumo de individuos que influyen en el adolescente, en el grupo social y su calidad. Este aspecto fue obviado en programas de intervención en jóvenes y adolescentes por tanto valdría la pena, haciendo uso de estos resultados, continuar con la exploración de esta área de estudio de gran importancia.<sup>11</sup>

A nivel nacional

En otra investigación se usó el cuestionario Lesieur y Blume, Los resultados hallados nos indican que de todos los adolescentes encuestados 54,6% se ubican entre el margen de las edades (11 a 14), el 45,6% tiene de (15 a 18) años. El 70,2% de los adolescentes encuestados no figuran con tendencia al juego patológico y 29,8% presentan predisposición al juego patológico. Del total de adolescentes con predisposición al juego patológico el 66,7% figuran como calificativo de nota final con un promedio de 11 a 13, le sigue el promedio bajo de 0 a 10, con 19,2%. Tales resultados han hecho posible la contrastación de la hipótesis, se halló que existe relación significativa entre las variables predisposición al juego patológico y rendimiento académico bajo con un valor  $p=0,049$ .<sup>12</sup>

En una investigación sobre el funcionamiento de la familia y su relación con el juego patológico en adolescentes, se estudió a 66 estudiantes de educación secundaria, se utilizó la Escala de Funcionamiento Familiar y el South Oaks Gambling Screen (SOGS)<sup>8</sup> Modificado. Los resultados fueron; El funcionamiento de la familia tiene relación significativa con el juego patológico en adolescentes de educación secundaria, de tercer grado. Se encontró relación significativa entre el funcionamiento de la familia en la dimensión de cohesión de la familia y el juego patológico de la muestra estudiada. De la misma forma se ubicó la relación significancia entre el funcionamiento de la familia, presente en la dimensión adaptabilidad de la familia y el juego patológico. No

se halló relación entre el funcionamiento de la familia, la comunicación en la familia y el juego patológico.<sup>13</sup>

Otra investigación cuantitativa, de nivel aplicativo, usando el método correlacional transversal, la encuesta fue la técnica que se usó y los instrumentos usados son el (SOGS) modificado<sup>9</sup> y la escala de funcionamiento en la familia modificado. De un total del 100 por ciento, 87 adolescentes, 31 por ciento pertenecen al primer año, 36 por ciento pertenecen al segundo año y 33 por ciento, pertenecen al tercer año; con respecto a las edades 20 por ciento fluctúan en edades de 11 a 16 años, 49 por ciento fluctúan en edades de 11 a 12 años y 24 por ciento fluctúan en edades de 13 a 14 años, adolescentes de sexo masculino; la adolescencia temprana está buscando establecer su identidad adulta<sup>9</sup>, del 100 por ciento, 57 por ciento, se ubican en el nivel medio de juego patológico, 23 por ciento, en el nivel alto y 20 por ciento se ubican en un bajo nivel de juego patológico. Los aspectos referidos al nivel medio porque desean mostrar sus habilidades a otros o por motivo de que han tenido el deseo de dejar de jugar y no les fue posible, de igual forma han usado más del dinero presupuestado hasta tener deudas en el colegio; han pedido préstamos y no cumplen con la devolución por su deseo de gasto en los juegos. Se determinó que si existe relación entre el funcionamiento en la familia y el nivel de juego patológico presente en estos adolescentes y se concluye que el tipo de funcionamiento de la familia es uno de los factores que influye de manera determinante en las conductas de riesgo en esta población de adolescentes.<sup>9</sup>

En otra investigación de adolescentes de entre 11 y 18 años cuyos grados fluctúan entre primero y quinto de educación secundaria realizados en seis instituciones educativas del estado en un distrito de la ciudad de Lima, según la muestra el 85% indica que practican videojuegos, los varones en mayor magnitud. Más del 50% juega dos veces por semana Se determinó que entre la actividad en videojuegos y el funcionamiento de la familia, la toma de decisiones, el rendimiento en los estudios, y el comportamiento agresivo existe una

relación moderada, entre el funcionamiento en la familia y la práctica de videojuegos hay una relación inversa esto quiere decir que a menor funcionamiento de la familia, mayor es la práctica de videojuegos, de la misma forma ocurre con la toma de decisiones y el rendimiento en los estudios, se puede decir que cuando la toma de decisiones sufre un desvarío la práctica de video juegos asciende de la misma forma cuando el rendimiento en los estudios desciende significa que la práctica de videojuegos ha aumentado.<sup>14</sup>

En el Nivel Local

Otra investigación del Clima Social en la Familia en adolescentes para determinar la diferencia significativa entre una Institución Educativa estatal y una Institución Educativa Particular según el clima social familiar. Los Resultados fueron que el 56% en la IEP se encuentra en la categoría media, el 57% en la IEE se encuentra en la categoría media. El 40% de la Muestra de la IEP está ubicado en el nivel medio de la dimensión denominada relaciones del clima social en la familia y el 41% en la IEE, está ubicado en el mismo nivel. En la dimensión desarrollo; los de la IEP lograron el 30% frente a 35% de la IEE. En la dimensión estabilidad; los de la IEP lograron el 51% frente a 51% de la IEE ubicándose en la categoría media., la autora concluye que si existe diferencia significativa entre la Institución Educativa Estatal y la Institución Educativa Particular. Del mismo modo según el sexo. En cuanto a las dimensiones del clima social familiar no hay diferencia significativa por motivo de que se encuentran en el nivel medio<sup>15</sup>

En una investigación en estudiantes del nivel secundario, para determinar la probable ludopatía, se trabajó en una población la cual la conformaban estudiantes del grado tercero al quinto en varones y mujeres, sus edades oscilaban entre 13 y 18 años las regiones evaluadas fueron: Cuzco, Ayacucho, Pucallpa, Lima, Huancavelica,

Chiclayo, Amazonas, Huancayo, Huánuco, San Martín, Huancavelica, Trujillo, Piura, y Tacna. En el caso de la evaluación por grado de instrucción es mayor el nivel medio cuyos porcentajes oscilan en el cincuenta por ciento, lo que indicaría que la tendencia a la ludopatía no discrimina sexo, tampoco el grado de instrucción. En la muestra estudiada, niveles superiores al veinte por ciento están en entre alto y muy altos, exceptuando Lima, esto indicaría que más de la quinta parte de la muestra tiene problemas de adicción. Con respecto a la sierra sin ánimo de generalizar, se puede observar que Ayacucho y Cuzco, ubicada en el nivel medio a más del 50 por ciento de sus jóvenes, lo cual no es algo de lo que debamos dejar de preocuparnos. Las ciudades de Huancayo y Huancavelica, ubicadas en el nivel alto y muy alto a más del 30 por ciento de la muestra. Esto solo se observa en el caso de las mujeres de Huancayo, en los demás casos apenas llegan al veinte por ciento en los niveles alto y muy alto<sup>16</sup>

En la investigación para determinar si existe relación entre el Clima Social Familiar y el Rendimiento Académico en alumnos del sexto grado de primaria, obtuvo los siguientes resultados: el promedio de las categorías del clima social familiar fue de 58%, ubicándose entre la categoría de tendencia buena.<sup>17</sup>

## **1.6.2. BASES TEÓRICAS**

### **1.6.2.1. CLIMA SOCIAL FAMILIAR**

Para tener una idea exacta del clima social familiar primeramente debiéramos revisar los conceptos que originan el clima social en el interior de la Familia y para se define la familia.

#### **LA FAMILIA**

Personalmente creo que la familia es la base fundamental para la sociedad y que una adecuada integración familiar favorece la salud mental de los integrantes de esta.

La familia tiene dos dimensiones para su estudio en cuanto a su funcionamiento: como institución para la sociedad, y como unidad psicológica particular cuyo microsistema de

propias especificaciones la hacen única e irrepetible, estas portan un sistema codificado propio, puntos en los cuales interactúan y estilos de comunicación.<sup>18, 19</sup>

La familia una integración unificada interactiva, se comporta como un ser vivo de distintas partes que interactúan de manera recíproca. Se podría considerar como sistema abierto el cual está constituido múltiples unidades ligadas entre sí por normas de comportamiento, cada parte del sistema actúa como unidad con características diferenciales y a la vez es influida por cada parte que conforma el sistema.<sup>20</sup>

## **PSICOLOGÍA AMBIENTAL**

Es el área que estudia la psicología que agrupa y analiza cada interacción en cuanto a las experiencias y las acciones del hombre y su relación con aspectos adecuados del medio socio físico.<sup>21, 22</sup>

Se propuso un cuadro para describir sus campos de contenido: los cuales presentan las dimensiones bases de interacción hombre-ambiente: a) formas: - cognoscitivas, de carácter simbólico y - conductuales de carácter físico, b) fases: - activas y - reactivas. Al colocar estas en una matriz obtenemos cuatro modos de transacción, las cuales son: a) interpretativo, b) evaluativo, c) operativo y d) responsivo.<sup>22, 23</sup>

La difusión de la escala de climas sociales es amplia, se han elaborado nueve, y se aplican a 4 grupos según el ambiente: 1.- Hospitales, comunidades terapéuticas estos denominados ambientes de tratamiento; 2.- Correccionales, prisiones, cuarteles, éstas denominadas instituciones totales; 3.- Salones de clase, dormitorios escolares, estas se denominan ambientes educativos y 4.- Familias e industrias denominados escenarios comunitarios.<sup>(24, 25, 26, 27, 28)</sup>

### **Clima social familiar**



El clima social familiar vendría a ser el resultado de la interacción entre la educación recibida por generaciones a través de las familias precedentes y su interacción con otras familias o individuos a través de los años esta interacción crea el clima social para nuevas familias.

El clima social en la familia describe como son las características psicológicas y sociales en conjunto y las características institucionales de determinado grupo, en el caso de la familia se categorizan en 3 dimensiones.<sup>29</sup>

El clima de la sociedad en la que una persona actúa tiene un impacto de consideración en cuanto a sus actitudes, sus sentimientos, la manifestación de su conducta, el estado de su salud, en fin, su bienestar general, su aspecto social, su aspecto personal y su aspecto intelectual.<sup>30</sup>

En resumen el clima social familiar compila 10 indicadores que agrupados en 3 partes nos brindan dimensiones que puntúan desde el nivel muy bueno, bueno, tendencia buena, media, tendencia mala, mala, hasta el nivel muy malo.<sup>24</sup>

### **Características de un buen Clima Social Familiar**

Un adecuado ambiente familiar exige la apertura y un deseo y propósito de entendimiento de los padres y de los hijos. Los padres tienen la obligación de interesarse y velar por la vida de sus hijos, valorar sus valores, desarrollar sus habilidades, crear en ellos la respectiva confianza y un adecuado valor moral<sup>31</sup>

En una reunión de la mayor organización de mujeres a nivel internacional se publicó un documento denominado el cual cita lo siguiente: Matrimonios y familias que tienen éxito buscan establecerse y mantenerse basados en principios tales como: fe, la oración, el arrepentimiento, el perdón, el respeto, el amor, la compasión, el trabajo y las actividades recreativas edificantes.<sup>32</sup>

El cual indica que el valor moral, el aspecto religioso, el aspecto moral, la capacidad de discernir entre lo correcto y lo incorrecto, es inculcado por el entorno familiar y social.

### **Dimensiones y Áreas del Clima Social Familiar.**

Las 3 dimensiones del clima en la familia nos permiten conocer 3 áreas principales; el primero, las relaciones, o la forma en que interactúan los miembros de la familia; el segundo se enfoca en el desarrollo personal dentro de la vida familiar, y el tercero se enfoca en la organización y las normas asumidas en familia, para estudiar o evaluar el clima social familiar.<sup>33</sup>

La dimensión relaciones: mide el nivel en el que se comunica y expresa una familia; comprende tres indicadores: a) La cohesión: mide la capacidad de unidad y apoyo familiar. b) La expresividad: mide el nivel de expresión de sus sentimientos. c) El conflicto: mide como se expresan los desacuerdos y desavenencias de manera clara y específica.

La dimensión desarrollo: mide la importancia que asigna la familia a determinados áreas de desarrollo personal, comprende: a) Autonomía: Nivel de seguridad en sí mismos. b) Actuación: mide el grado en que sus actividades tienen una estructura orientada a la acción. c) Intelectual-Cultural: Mide el interés en las actividades; político-intelectuales, sociales y culturales. d) Social-Recreativo: Evalúa la importancia que la familia da a las actividades sociales y recreativas. e) Moralidad Religiosidad: Mide la importancia que se da a la capacidad de diferenciar lo bueno de lo malo y la importancia al tema religioso en la familia.

La dimensión estabilidad: mide la estructura y la organización de la familia, también mide el nivel de control que se ejerce entre los miembros de la familia, comprende las áreas: a) Organización: es la importancia en el hogar a una clara organización y estructura al planificar actividades y la responsabilidad de la familia. b) Control: la forma en la que se norman todos los asuntos con cada miembro de la familia.<sup>33</sup>

### **1.6.2.2. LUDOPATÍA**

Para tener una idea real de la ludopatía o juego patológico se requiere conocer previamente el concepto del juego y sus características, por tanto se presentan los siguientes conceptos a continuación.

## **EL JUEGO**

Toda actividad lúdica es de por sí parte de la cultura humana, estas nos permiten tener alternativas del uso del tiempo, pienso que expresadas en actividades recreativas que edifiquen pueden contribuir a un desarrollo saludable.

El juego está presente en todas las áreas del desarrollo personal, de manera única contiene todos los valores, puesto que ésta es una actividad que nos permite emular, magnificar, o representar de manera estética o poética el diario vivir en lugar de huir de ella, esta se esfuerza por diagramar de manera apasionada la vida y la belleza.<sup>34, 35</sup> El juego tiene el supuesto previo de ejercitarse por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica<sup>36</sup>. Toda definición que se haga con respecto al juego va a ser producto de un contexto determinado<sup>35</sup>. Una investigación hizo uso de un capítulo entero a analizar de manera cronológica los significados a través de la historia y las diversas culturas, En ciertos idiomas una palabra define todas las actividades del juego, mientras que en otros idiomas cada actividad lúdica es nombrada con diferente palabra, Ejemplo, el idioma inglés, adjudica un sustantivo para cada definición del juego, a diferencia del término generalizador en español. Para los juegos de azar decimos “gambling”; cuando hablamos de un acto recreativo o lúdica empleamos la palabra “play” o “game” si deseamos referirnos a una partida de un juego determinado.<sup>36</sup>

El lector se preguntará porque abordamos la definición en inglés y español y sus diferencias, es sencillo darnos cuenta de este detalle que a menudo pasa inadvertido pues al referirnos a

Juego patológico en español, nos estamos refiriendo a diversos aspectos y determinados aspectos a la vez, pero, en cambio en el idioma inglés la palabra que se refiere a juego tiene diversas derivaciones, en la cultura hispánica, en un sólo nombre están comprendidos todos los tipos diversos de juego. Este pequeño detalle inclusive a mi parecer ha sido la causa para la ubicación aun tardía en los diversos criterios diagnósticos relacionados con el juego.

### **Características Del Juego**

Es importante para nuestro caso describir las características principales del juego por ser la distorsión de su práctica uno de los problemas de esta investigación.

1º, el juego tiene libertad, es voluntario; si fuera obligatorio, perdería su diversión. 2º, el juego tiene separaciones, tiene definidos límites de tiempo y espacio, separados del día a día. 3º, tiene característica incierta, puesto que no se tiene idea de antemano acerca del resultado. 4º, es improductivo, está desprovisto de crear bienes o riqueza. 5º Tiene reglas, se crean normas especiales para cada tipo de juego. 6º, usa la ficción añade una realidad paralela que permite visualizar contrastes con la vida real<sup>38</sup>.

### **Clasificación De Los Juegos**

Después de estudiar las diferentes posibilidades de juego, se propuso una división en 4 partes principales según sea competencia, azar, la simulación y el vértigo. Se denominaron a) Agon, b) Alea, c) Mimicry y d) Ilinx. Ejemplos: básquet, fútbol, ajedrez, canicas (agon), bingo, cartas, dados (alea), Se juega a la actuación y la representación de personajes (mimicry) y, se juega a generar la confusión y el desconcierto (ilinx)<sup>39</sup>.

Agon, que requiere práctica para vencer. Alea, que designa la relación del juego con el azar. Mimicry, el tipo de juego en el que se simula ser otro. Ilinx los tipos de juegos que anonadan, desconciertan y aturden los sentidos. Como ejemplo se puede mencionar el fútbol, el ajedrez,

el personificar un avatar (objeto inanimado, base de los juegos en línea), los juegos de azar y los juegos del tipo feria.

Como conclusión se puede referir que actualmente los juegos ya no presentan la simplicidad de estar clasificados en una sola categoría, puesto que ahora con el avance de la tecnología cada una de las 4 clasificaciones se puede realizar de manera combinada. Un ejemplo claro sería un común juego en línea denominado League of legends, Dota 1, Dota 2 cuya fecha de lanzamiento fue a partir del 2009, el cual combina el azar de Alea, puesto que uno no conoce de antemano a los oponentes ni la posibilidad de ganancia, el Agon que indica que la práctica podría aumentar las posibilidades de ganancia, el mimicry que hace que el jugador sea otro personaje y el Ilinx que gracias a poseer una plataforma de tecnología avanzada permite dejar anonadado al usuario, este tipo de juego implica también el uso de recursos, para mantenerse en práctica, el uso de dinero para comprar en línea equipo nuevo que es apostado como premio al ganador, el uso de apuestas en línea a través del uso de estos juegos es ahora habitual, para sentar precedentes recientes en el 2014 el premio al mejor equipo en el juego dota 2 fue de (21 millones de dólares) en el 2015 (18 millones de dólares) en el 2016 (20 millones de dólares) en el 2017 ( 24 millones de dólares) esto sin contar las transacciones internas entre jugadores que se hace en línea.<sup>40</sup>

Como podemos ver la inversión en el juego implica el uso del dinero, cualquiera sea la clasificación del juego desde el juego como deporte, la práctica de un juego de computador, el adicional uso de apuestas para cada uno significa una inversión de tiempo y esfuerzo.

### **Tipología de jugadores:**

Se clasifican en:

Jugador Social: lo hace por placer, dinero asumible, juega entre amigos y con tiempo limitado, nunca ha mentido acerca de su actividad de juego.

Jugador profesional: lo hace por dinero, lo hace para lucrar y de manera sistematizada.

Jugador problema: lo hace haciendo uso de presupuesto destinado a otros asuntos, tiene riesgo de convertirse en un problema mayor.

Jugador patológico. Ludópata: ha perdido el control del uso del tiempo y de sus recursos.<sup>41</sup>

El último es de gran interés para nuestro caso, la pérdida de control de la voluntad hacia una actividad determinada puede llegar a ser dañina puesto que podría considerarse adictiva.

## **LUDOPATÍA**

La Ludopatía tiene diversas definiciones, entre los principales enfoques tenemos las siguientes:

Viene a ser la aparición de una neurosis oculta, según el “modelo médico” del juego recurrente. Este concepto se reforzó con la aparición de la organización de los Jugadores Anónimos en los Ángeles en el año de 1957, esta organización cree que el exceso de juego es una patología que tiende a crecer, es posible limitar y detener su aumento, pero, no se cura nunca.<sup>42</sup>

Este trastorno y su desarrollo es aprendido, viene como resultado de un refuerzo, el reforzador puede ser el incentivo económico, en las primeras etapas.<sup>43</sup>

El ganar está controlado por el orden variable, porque las conductas tienen premio sólo en algunos casos, esto genera expectativas altas de conductas superior y con estabilidad que resisten patrones de extinción.<sup>44</sup>

En 1975 comienza el estudio del juego como una patología, en 1979 se da la definición de juego patológico<sup>42</sup>. En 1980 La Asociación Psiquiátrica Americana, en su manual, la designa de la siguiente forma: es un trastorno de la categoría de los trastornos del control de los impulsos el cual no está clasificado en otros apartados por tanto define al jugador patológico como alguien que es incapaz de resistir el impulso de jugar, este aspecto dificulta los objetivos de la familia, los objetivos de la persona y los objetivos de vocación.<sup>45</sup> El juego como problema se ubicaba como: juego como adicción, juego con compulsión, juego con

exceso, juego con neurosis<sup>45</sup>. La Organización Mundial de la Salud en su clasificación Internacional de enfermedades<sup>46</sup>, la incluye dentro del apartado: Juego Patológico y lo define de la siguiente forma: se describe como la presencia de juego con frecuencia y reiteración que centraliza las actividades de la persona en perjuicio de sus valores y sus responsabilidades en la sociedad, en el trabajo y con su familia.<sup>46</sup>

El manual de diagnóstico estadístico de trastornos Mentales de la cuarta edición<sup>47</sup>, describe la ludopatía de la esta forma; “se caracteriza por un comportamiento de juego desadaptado, recurrente y persistente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.” Tal y como podemos ver en las anteriores definiciones, la definición principal del juego patológico o ludopatía está circunscrita a la presencia de juego frecuente, reiterado, cabe resaltar que se excluye<sup>46</sup> a la categoría Juegos y Apuestas por estar comprendidas dentro de la categoría Problemas relacionados con el estilo de vida.

La relación de los Criterios diagnósticos presentados es la siguiente: Para el juego patológico en la CIE10 el carácter es monotético, y en la DSM-IV son de tipo politético.

Para fines aclaratorios se exponen ambos criterios diagnósticos:

CIE-10<sup>46</sup>:

- A. Presencia de dos o más episodios al menos dentro del periodo de un año.
- B. Estas ocurrencias no tienen ningún aporte económico, pero aun así se repiten a pesar de sus efectos nocivos en la familia en su aspecto social y en el aspecto personal.
- C. La persona tiene un impulso casi incontrolable y declara no poder parar de jugar por voluntad propia.
- D. Se Preocupa por los recuerdos, imágenes mentales o pensamientos que evocan el juego y el contexto de juego.<sup>46</sup>

DSM-IV<sup>47</sup>:

A. El comportamiento es desadaptativo, tiene persistencia y se repite reiteradamente, cumple 5 de los ítems.

1. Se preocupa por jugar Ejem. Se ocupa de revivir experiencias de juego, equilibrar ventajas entre jugadores o planear el próximo juego, o idear la obtención de dinero para seguir jugando.

2. La necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.

3. Falta de éxito al controlar, limitar o detener el juego.

4. Estado irritable e inquieto al intentar interrumpir o terminar de jugar.

5. El jugar es una estrategia de escape de problemas o para controlar la disforia, Ejem. Desesperanza, depresión culpa, ansiedad.

6. Al perder dinero vuelve para recuperarlo, caza de propias perdidas

7. Aparece engaño a la familia, terapeutas u otras personas para ocultar la implicación del problema de juego.

8. Aparición de actos ilegales, fraude, robo, falsificación, abuso de confianza para pagar el juego.

9. Pérdida o riesgo de relaciones, trabajo, oportunidades educativas y profesionales debido al problema de juego.

(10) Existe confianza en que los demás proporcionen dinero para aliviar la situación financiera agravada por el juego.

B. La actitud de juego es diferente de un episodio maniaco.<sup>47</sup>

La APA realizó una investigación para determinar el establecimiento del desorden del juego en internet dentro de los criterios diagnósticos, pero el comité elaborador determinó que la evidencia era insuficiente como para su inclusión en los diagnósticos oficiales de los trastornos mentales.<sup>48</sup>



Únicamente para fines informativos se detalla los criterios diagnósticos del desorden del Juego en Internet el cual tiene las siguientes características: Persistente y recurrente uso del internet para hacer uso de juegos, a menudo con otros jugadores, llegando a ser un impedimento clínicamente significativo o dañino, está indicado por 5 o adicionales síntomas en el periodo de un año

1.- Preocuparse por los Juegos de Internet. (Se piensa en el juego previo y el siguiente; los juegos de Internet se convierten en actividad prioritaria de manera diaria). Nota: Distinto de los juegos de azar de Internet, incluido en el trastorno del juego.

2.- Síntomas de abstinencia al detenerse de jugar, estos se describen como irritable, triste, pero no existe abstinencia farmacológica.

3.- Tolerancia- Se necesita gastar mucho tiempo jugando internet.

4.- Falla al controlar los juegos de internet.

5.- Descenso de interés en pasatiempos, exceptuando el internet.

6.- Uso excesivo de juegos en internet sabiendo los problemas psicosociales que acarrear.

7.- Engaño a los demás acerca del problema de juego en internet.

8.- Se usan los juegos para escapar o aliviar el estado de ánimo negativo.

9.- Ha perdido o puesto en riesgo relaciones: educativas, de trabajo, etc. por motivo del juego en internet.

Es claro que aun las investigaciones sobre la determinación sobre la ludopatía y su clasificación y división esta aun en investigación, esta investigación tiene el propósito de contribuir con información adicional en ese sentido.<sup>48</sup>

South Oaks Gambling Screen (SOGS)<sup>5</sup>

Este instrumento fue desarrollado en 1987 por los autores Lesieur y Blume para determinar la ludopatía, fue basado en los criterios del DSM-III, son análogos a los del DSM-III-R; de hecho, ambos se utilizaron al desarrollarse y validarse.<sup>7</sup> Es el cuestionario de mayor difusión

al evaluar el juego patológico, en ambos enfoques, el clínico y el epidemiológico, es un cuestionario que consta de 20 ítems, la suma de estas valoraciones, el punto de corte según los autores es 5, una puntuación mayor indica que el respondente es un probable jugador patológico, los autores realizaron modificaciones en 1993 con respecto al ítem 3, pero fueron para una población medida con respecto a problemas de juego de familiares, en 1994, se hizo una validación española, se realizó en población de 72 pacientes diagnosticados y en 400 sujetos normales, se modificó los ítems 1 y 2 se ajustó los juegos y la cantidad a la situación del medio, los rangos de validez y confiabilidad test- retest tras 4 semanas fue 0,87 en una muestra de jugadores y también en una población normal, ambas muestras tuvieron el resultado de 0,98 la validez biserial dio 0,92, la eficacia diagnóstica original del criterio inicial mayor de 5 puntos, esta da una sensibilidad del 95 por ciento y una especificidad del 98 por ciento. Cuando el punto de corte es ubicado en 4 puntos la sensibilidad se incrementa al 100 por ciento, y la especificidad en 98 por ciento.

Para nuestro país, El Cuestionario (SOGS) modificado, se adaptó al Perú tiene 21 ítems con proposiciones relacionadas a la ludopatía, las cuales fueron divididas. El instrumento se encuentra dividido en dos partes: la primera parte consta de siete preguntas con opciones múltiples y la segunda parte de 14 ítems divididos en las opciones siguientes: “siempre”, “muchas veces”, “a veces” y “nunca”; los valores fueron colocados de acuerdo a los rangos de juego patológico en adolescentes.<sup>7</sup>

### **Clasificación según el SOGS del riesgo de probabilidad de Ludopatía**

Lo clasifican de la siguiente manera: (véase tabla1)

- Sin ningún problema con el juego (21-31 puntos)
- Algún problema con el juego(32-46 puntos )
- Probable jugador patológico(47-84 puntos)

El SOGS (South Oaks Gambling Screen), cuestionario para identificar el probable juego patológico o tamiz de patología, es un instrumento de tamizaje para la identificación de probable ludopatía tanto para pacientes con diagnóstico y personas sanas, ha sido ampliamente usado en el área clínica y epidemiológica, por tanto es un instrumento que por su versatilidad nos permite ser usado en evaluaciones relacionadas con el riesgo de probable juego patológico.<sup>7</sup>

## **2.1 MARCO CONCEPTUAL**

El clima social en la familia describe como son las características psicológicas y sociales en conjunto y las características institucionales de determinado grupo, en el caso de la familia se categorizan en 3 dimensiones.<sup>29</sup>

El clima de la sociedad en la que una persona actúa tiene un impacto de consideración en cuanto a sus actitudes, sus sentimientos, la manifestación de su conducta, el estado de su salud, en fin, su bienestar general, su aspecto social, su aspecto personal y su aspecto intelectual.<sup>30</sup>

Las 3 dimensiones del clima en la familia nos permiten conocer 3 áreas principales; el primero, las relaciones, o la forma en que interactúan los miembros de la familia; el segundo se enfoca en el desarrollo personal dentro de la vida familiar, y el tercero se enfoca en la organización y las normas asumidas en familia, para estudiar o evaluar el clima social familiar.<sup>33</sup> La dimensión relaciones: mide el nivel en el que se comunica y expresa una familia; comprende tres indicadores: a) La cohesión: mide la capacidad de unidad y apoyo familiar. b) La expresividad: mide el nivel de expresión de sus sentimientos. c) El conflicto: mide como se expresan los desacuerdos y desavenencias de manera clara y específica.

La dimensión desarrollo: mide la importancia que asigna la familia a determinados áreas de desarrollo personal, comprende: a) La autonomía: Nivel de seguridad en sí mismos. b) La actuación: mide el grado en que sus actividades tienen una estructura orientada a la acción.

c) El aspecto Intelectual-Cultural: Mide el interés en las actividades; político-intelectuales, sociales y culturales. d) El aspecto social-recreativo: Evalúa la importancia que la familia da a las actividades sociales y recreativas. e) La Moralidad Religiosidad: Mide la importancia que se da a la capacidad de diferenciar lo bueno de lo malo y la importancia al tema religioso en la familia.

La dimensión estabilidad: mide la estructura y la organización de la familia, también mide el nivel de control que se ejerce entre los miembros de la familia, comprende las áreas: a) La Organización: una clara organización y estructura al planificar actividades y la responsabilidad de la familia. b) El Control: la forma en la que se norman todos los asuntos con cada miembro de la familia.<sup>33</sup>

Ludopatía ó Juego Patológico. –

Es la presencia de juego con frecuencia y reiteración que centraliza la las actividades de la persona en perjuicio de sus valores y sus responsabilidades en la sociedad, en el trabajo y con su familia.<sup>46</sup>

“se caracteriza por un comportamiento de juego desadaptado, recurrente y persistente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.<sup>34</sup>

## **1.7. HIPÓTESIS**

### **1.7.1. Hipótesis General**

Hi: Existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo- Huancayo 2017

Ho: No existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo- Huancayo 2017

### **1.7.2. Hipótesis Específicas**

Hi<sub>1</sub>: Existe relación significativa entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión relaciones del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017

Hi<sub>2</sub>: Existe relación significativa entre la prevalencia de probable ludopatía y la dimensión desarrollo del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017

Hi<sub>3</sub>: Existe relación significativa entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión estabilidad del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017

### **1.7.3. Variables**

Variable 1: Categoría de Clima Social Familiar:

Sub Variable 1: Relaciones, Sub Variable 2: Desarrollo, Sub Variable 3: Estabilidad

Variable 2: Probabilidad de Ludopatía (Juego Patológico)

## CAPITULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1.Método de Investigación

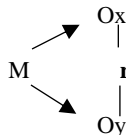
El método usado es el Científico con un proceso u enfoque cuantitativo<sup>49</sup>

#### 2.2.Tipo de Investigación

El tipo de investigación es aplicada porque pretende resolver problemas, se propone, ante todo, entregar soluciones para la práctica social<sup>49</sup>

#### 2.3.Nivel de Investigación

El nivel de investigación es correlacional porque tiene como finalidad conocer el grado de asociación o relación entre 2 o más conceptos<sup>49</sup>



Dónde:

M: Muestra de adolescentes

Ox: Descripción del Clima Social en la Familia de la muestra

Oy: Descripción de la Prevalencia de Juego Patológico de la muestra

r: Relación entre variables

#### 2.4.Diseño de la Investigación

Es de diseño no experimental porque la investigación se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que **no** hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables, es transversal de tipo correlacional causal. <sup>49</sup>

#### 2.5.Población y Muestra

**Población:**

El total de la población es de 2700 estudiantes asignados al área de Psicología del Departamento Psicopedagógico Social estudiantes en ambos turnos.

**Muestra y tipo de muestreo:**

Se tomaron grupos de estudiantes de 10 aulas de la Institución Educativa conformadas por las siguientes aulas el Primero K, Primero L, El Primero N, El Segundo C, El Tercero A, El Tercero J, el Tercero M, El Cuarto B, El Quinto C y El Quinto F, haciendo un total de 153 estudiantes para la aplicación de la prueba, es una muestra no probabilística intencional ya que depende de la voluntad y criterio del investigador<sup>50</sup>, por haber requerido una cuidadosa y controlada elección de casos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema, este tipo de muestras no probabilísticas o dirigidas son de gran valor, pues logran obtener los casos (personas, objetos, contextos, situaciones) que interesan al investigador y que llegan a ofrecer una gran riqueza para la recolección y el análisis de los datos.<sup>49</sup>, y con respecto a la cantidad mínima esta cumple los requerimientos de muestra para el diseño seleccionado<sup>52</sup>

**Criterios de Inclusión**

Se incluirán en este estudio a los adolescentes que cumplan las siguientes condiciones:

- Estén matriculados en el colegio en el nivel secundario de La Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro.
- Acepten participar voluntariamente del estudio y tengan el consentimiento firmado por sus padres y/o apoderados.
- Aquellos estudiantes que presenten una incidencia recurrente con problemas de posible adicción a los juegos de computadora, Internet o relacionados

**Criterios de Exclusión**

No se incluirán en este estudio a los adolescentes que presenten las siguientes características:

- Aquellos que no completen el instrumento.
- Aquellos estudiantes que no presenten una incidencia recurrente con problemas de posible adicción a los juegos de computadora, Internet o relacionados

## **2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnicas:**

De acuerdo a las características de la investigación las técnicas propuestas son:

El uso de 2 cuestionarios

### **Instrumentos:**

Escala Del Clima Social Familiar (FES) <sup>51</sup>: Es un conjunto de preguntas estructuradas y enfocadas sobre el Clima Social Familiar y de aplicación grupal.

Ficha Técnica:

Autores: R. H. Moos, B. S. Moos y E. J. Trickett.

Procedencia: Universidad de Stanford 1974, revisada en 1982.

Adaptación: César Ruiz Alva y Eva Guerra Turín - Lima 1993

Aplicación: Adolescentes y adultos. Individual o colectiva.

Duración: 20 minutos aproximadamente.

Finalidad: Evaluar y describir las relaciones interpersonales entre los miembros de la familia, los aspectos de desarrollo que tienen mayor importancia en ella y su estructura básica. Moos, Moos y Trickett<sup>24</sup>

Variable: Clima Social Familiar. Las dimensiones y componentes que evalúa son:

Dimensión de relaciones: evalúa el grado de comunicación y libre expresión dentro de la familia y el grado de interacción conflictiva que la caracteriza.

- Cohesión (CO), grado en que los miembros de la familia se apoyan y ayudan entre sí.
- Expresividad" (EX), grado en que se permite a los miembros de la familia expresar libremente sus sentimientos.



- Conflicto (CT), grado en que se expresan abiertamente la cólera, la agresividad y el conflicto entre los miembros de la familia.

Dimensión de desarrollo: evalúa la importancia que tienen dentro de la familia, ciertos procesos de desarrollo personal que pueden ser fomentados o no por la vida en común.

- Autonomía (AU), grado en que los miembros de la familia están seguros de sí mismos y toman sus propias decisiones.
- Actuación (AC), grado en que las actividades se enmarcan en una estructura competitiva.
- Intelectual-cultural (IC), grado de interés en las actividades políticas, sociales, intelectuales y culturales.
- Social-recreativo (SR), grado de participación en este tipo de actividades
- Moralidad-religiosidad (MR), grado de importancia que se da en el ámbito familiar a las prácticas y valores de tipo ético y religioso.

Dimensión de estabilidad: evalúa la estructura y organización de la familia y sobre el grado de control que unos miembros de la familia ejercen sobre otros.

- Organización (ORG), grado de importancia que se da a la organización y estructura al planificar las actividades y responsabilidades de la familia.
- Control (CTL), grado en que la dirección de la vida familiar se atiene a reglas y procedimientos establecidos.

Ámbitos de Aplicación: Grupos familiares, colegios, empresas, entre otros.

Material para la aplicación: Manual de aplicación, hoja de respuestas y perfil, lápiz o lapicero y plantilla de corrección.

Normas De Aplicación

Instrucciones Generales: Las escalas de clima social se presentan en impresos que contienen los elementos de cada escala. El sujeto anotara las contestaciones en la Hoja de las respuestas.

Se comenzara la aplicación entregando a los sujetos la Hoja de respuestas y pidiéndoles que anoten en ella los datos que se solicitan: nombre, edad, etc.

Mientras lo realizan se les entrega el impreso de la prueba pidiéndoles que no escriban nada en él. A veces los sujetos pueden tener dificultades para utilizar la hoja de respuestas; en estos casos es conveniente que utilicen el propio impreso de la prueba para anotar las contestaciones, escribiendo una V detrás de cada elemento que consideren verdadero y una F detrás de los que consideren falso.

El examinador trasladara, después, estas contestaciones a la hoja de respuestas para facilitar su corrección.

En la aplicación se cumplirán los requisitos usuales en toda aplicación de pruebas; la sala debe ser tranquila; confortable y bien iluminada con espacio amplio para cada sujeto, de forma que el examinador pueda circular cómodamente por ella y comprobar que los sujetos realizan la tarea de forma adecuada.

Si se trata de sujetos con dificultades para realizar la prueba es conveniente aplicarla a grupos reducidos.

Normalmente se comienza la aplicación leyendo en voz alta las instrucciones de la prueba mientras los sujetos lo hacen en voz baja en sus propios impresos. Si, mientras están contestando, plantea alguna duda, se pueden hacer aclaraciones cuando los sujetos lo soliciten, pero se debe poner mucho cuidado para no influir en la dirección de la respuesta, diciendo: Si usted piensa que lo que dice este elemento es cierto la mayoría de las veces (o es cierto para la mayor parte de los miembros de su familia), la respuesta es “falso”(F). Si, a

pesar de todo, se plantean dudas, como último recurso se puede decir: “Si no está usted seguro, ponga lo que crea más conveniente”.

Las escalas son relativamente cortas y se debe animar a los sujetos para que respondan a todos los elementos.

El examinador revisará las hojas de respuestas al recogerlas para comprobar si contienen los datos de identificación que se solicitan y si están contestando por completo.

Normas para la Corrección y Puntuación: La corrección se lleva a cabo con la ayuda de una plantilla transparente que se colocara sobre la hoja de respuesta haciendo coincidir las líneas que encuadran la zona de la hoja destinada a respuestas con las de la plantilla.

Antes de comenzar la corrección es conveniente escribir en la hoja de respuestas en las casillas correspondientes a las “subescalas” las siglas de cada una de las subescalas que integran la prueba; estos nombres pueden tomarse de la propia plantilla.

Para calcular la puntuación directa se contarán las marcas que aparezcan a través de los recuadros de la plantilla, en cada una de las columnas en que esta se ha dividido, y se anotará el total en la casilla PD (puntuación directa) en el lugar correspondiente a la sub escala que se está valorando. Las puntuaciones obtenidas de este modo se pueden transformar en típicas y a partir de estos se elabora el perfil.

#### Desarrollo Y Validación

Estudio de investigaciones sobre la validación y confiabilidad en el País de origen

Estudios realizados por Moss<sup>33</sup> indican que la Escala de Clima Social Escolar tiene Validez de Contenido y Concurrente. A los efectos de obtener la Validez Concurrente se llevaron a cabo observaciones de las clases y se mantuvieron entrevistas con los docentes de 38 clases.

A partir de un análisis factorial realizado por Trickett y Quinlan en 1979 obtuvieron seis factores básicamente semejantes a seis de las nueve subescalas (‘afiliación’, ‘amistad’, ‘apoyo al profesor’, ‘competitividad’, ‘énfasis en las normas’ y ‘claridad en las expectativas’

y 'organización' y 'énfasis en lo innovador'.) En la adaptación española se ha analizado la estructura interna de los rasgos medidos mediante el análisis factorial. Fernández Ballesteros y Sierra (1982) hallaron ocho de las nueve subescalas propuestas por el autor. Así también, en los estudios presentados por TEA para la Escala CES se han empleado distintos procedimientos para determinar la confiabilidad. Se ha aplicado el procedimiento del Test-Retest con un mes y medio de intervalo para la Escala de Clima Social Escolar (CES) obteniéndose los siguientes coeficientes de correlación: IM 0.87, AF 0.73, AY 0.89, TA 0.78 CO 0.81, OR 0.85 CL 0.72, CN 0.79, IN 0.90. A partir del análisis de Consistencia Interna (Kuder y Richardson) los índices obtenidos para esta Escala fueron: IM 0.85, AF 0.74, AY 0.84, TA 0.84, CO 0.67, OR 0.85, CL 0.74, CN 0.86, IN 0.80. Pacheco, Stewart y Rodríguez Crespo en 1990 obtuvieron índices de confiabilidad test - retest (en su mayoría superiores a .60) con un intervalo temporal de 30 días y sobre una muestra de 123 escolares de 5° y 8° y de Consistencia Interna obtenidos por el procedimiento de Kuder Richardson. La Consistencia Interna para las subescalas fue calculada utilizando Kuder Richardson. El promedio de las correlaciones resultó bastante elevado para las nueve subescalas y significativamente diferencial para cada una de ellas. Los valores de las intercorrelaciones entre el promedio de las subescalas cuyo valor oscila alrededor de 0.25 sugieren que las subescalas miden aspectos distintos vinculados con el ambiente de la clase.

Estudios de investigaciones sobre la validación y confiabilidad en el Perú

Ruiz et al estudiaron el clima social familiar y su influencia en el Rendimiento Académico en Adolescentes utilizando el método de Consistencia interna para obtener los coeficientes de confiabilidad que van de 0.80 a 0.91 con una media de 0.89 para el examen individual, siendo las áreas de cohesión, intelectual - cultural, expresión y autonomía las más altas. La muestra usada para éste estudio fue de 139 jóvenes con promedio de edad de 17 años.

Así mismo, con respecto a la validez, se prueba el FES con la escala de TAMAI (Área familiar y al nivel individual) generando coeficientes de cohesión 0.62, expresividad 0.53 y conflicto 0.59. La muestra individual en este caso fue de 100 jóvenes y de 77 familias.

#### Normas De Interpretación

Interpretación: El resultado que obtenga cada evaluado, ya sea en las dimensiones o sub escalas, serán interpretados según cada categoría (muy mal, mal, tendencia media, media, tendencia buena, buena y muy buena).

#### b) South Oaks Gambling Screen (SOGS) Modificado<sup>7</sup>

##### Ficha Técnica

##### Identificación

Nombre: South Oaks Gambling Screen (SOGS) Modificado

Autores: Lesieur, H.R. y Blume, S.R.

Año: 1987

Versiones: en 1993 la versión de Lesieur introduce modificaciones en los ítems 3 y 8. El 3 representa una mayor concreción sobre las personas allegadas al paciente que tiene o han tenido problemas con el juego, y el ítem 8 que, al representar una ampliación conceptual de las posibles críticas recibidas por el paciente en relación con las conductas de juego, supone una formulación mucho más clara.

Adaptación española: Echeburúa Odrizola, E., Baez Gallo, C., Fernandez Montalvo, J., Paez Rovira, D. (1994). En esta versión traducida se han incorporado modificaciones en los ítems 1 y 2, de interés en la elaboración de la historia clínica del paciente, y en el ítem diez que resulta algo ambiguo en la versión original. Además, en esta versión, la puntuación final consta de 19 ítems y no 20, ya que no se consideran los ítems 1, 2, 3, 12 y 16g.

Adaptación Peruana:

## DESCRIPCIÓN

Tipo de instrumento: Cuestionario

Objetivo: Evaluar la dependencia al juego tanto en sujetos normales como en pacientes.

Edad: Las pruebas fueron desarrolladas para adolescentes y adultos, Las adaptaciones son diversas.

Desarrollo del Test:

En realidad, el formato del SOGS consta de 16 preguntas, pero la última de ellas, relativa a las formas de financiación del juego, presenta once alternativas, designadas a, b,... k. Sin embargo, como los ítems 1, 2,3, 12, 16j, 16k no se valoran, quedan 20 ítems cuyas respuestas se valoran 0 ó 1. La suma de estas valoraciones proporciona una puntuación entre 0 y 20. El punto de corte propuesto por los autores es cinco. Una puntuación de cinco o más indica que el respondiente es un probable jugador patológico.

El estudio original del desarrollo del SOGS, para probar que eran satisfactorias su fiabilidad y validez, utilizó cuatro muestras diferentes. Una constituida por 213 miembros de Jugadores Anónimos, otra de 384 estudiantes universitarios, una tercera de 867 pacientes internos de hospital psiquiátrico y una cuarta de 152 empleados de hospital. La fiabilidad fue estimada combinando las muestras de Jugadores Anónimos, estudiantes y empleados y calculando su consistencia interna (coeficiente alfa = 0,97).

La fiabilidad test-retest al cabo de un mes fue calculada a partir de la clasificación dicotómica de 74 pacientes internos y 38 pacientes externos en sujetos con cinco o más puntos y sujetos con menos de cinco puntos ( $r = 0,71$ ). La validez fue examinada correlacionando el SOGS con evaluaciones independientes de consejeros, familiares y diagnósticos basados en el DSM-III-R. El SOGS correlacionó las evaluaciones de los consejeros ( $r = 0,86$ ) con las de los familiares ( $r = 0,60$ ) y con el diagnóstico del DSM-III-R ( $r = 0,94$ ). Las clasificaciones basadas en el SOGS mostraron un alto grado de concordancia con las realizadas con el DSM-

III-R: 98,1% entre los miembros de Jugadores Anónimos; 95,3% para los estudiantes universitarios; 99,3% entre los empleados de hospital.

La alta difusión y larga trayectoria del SOGS ha dado ocasión a que reciba diversas críticas, las principales objeciones hacen referencia al excesivo número de falsos positivos que se obtienen cuando se utiliza en estudios de prevalencia basados en encuestas a la población general en la que la tasa base es mucho menor que en los ensayos clínicos. A la falta de un marco de referencia temporal, lo que implica una concepción del juego patológico como enfermedad crónica, que no permite distinguir entre jugadores patológicos en remisión de aquellos que permanecen activos. Lesieur y Blume en 1993 revisaron el SOGS introduciendo modificaciones en el ítem 3, que pasó de hacer referencia a los problemas de juego de los padres, a las personas del entorno próximo, distinguiendo: padre, madre, hermanos, abuelos, esposo, hijo, otros familiares, amigos, y en el ítem 8 cuyo enunciado fue ampliado para aclarar y especificar el concepto.

Al mismo tiempo sugirieron que la pregunta 1, relativa a los tipos de juego en que el sujeto participa, debe ser adaptada para reflejar los juegos disponibles en el país o región donde se aplique y que la referencia inicial del cuestionario a toda la vida del sujeto, se modificase para cubrir seis meses o un año.

Stinchfield en el 2002 ha validado el SOGS con una referencia temporal de un año. En su estudio se aplicó el SOGS y una medida del criterio diagnóstico del DSM-IV a una muestra de 803 sujetos de la población general y a otra de 1.589 jugadores en tratamiento. La consistencia interna fue adecuada, obteniéndose para el coeficiente alfa 0,69, en la muestra de población general y 0,86 en la de jugadores en tratamiento. La validez también es satisfactoria, obteniéndose correlaciones entre el SOGS y la medida del criterio del DSM-IV de  $r = 0,77$  en la población general y  $r = 0,83$  en los sujetos en tratamiento. Usando el criterio diagnóstico del DSM-IV como referencia, el SOGS presentó una acuracidad

satisfactoria en la clasificación de los jugadores en tratamiento con un porcentaje de aciertos del 96%, una sensibilidad del 99%, especificidad del 75%, un porcentaje de falsos positivos del 4% y un porcentaje de falsos negativos del 10%. La acuracidad de la clasificación en la muestra de la población general fue considerablemente peor, con una sensibilidad del 67% y una tasa de falsos positivos del 50%. Mostrando la tendencia a presentar una alta tasa de falsos positivos que ya hemos indicado como uno de sus principales problemas.

Una modificación del SOGS que también utiliza un marco de referencia temporal de un año es el conocido como SOGS-M realizada en 1996 utilizado en una encuesta de juego patológico entre adultos realizada en Minesota en 1990. En el año 2000 han estudiado la comprensión de los ítems del SOGS en niños, adolescentes y adultos, encontrando que muchos participantes no comprendían algunos de los ítems. Esta confusión tiende a incrementar las puntuaciones. Cuando se clarifican los términos de los ítems que resultan confusos, la puntuación tiende a reducirse y disminuye el número de sujetos clasificados como probables jugadores patológicos.

Existe una validación española del SOGS realizadas por Echeburúa, Báez, Fernández-Montalvo y Páez, en 1994 realizada con una muestra clínica de 72 pacientes diagnosticados según el criterio del DSM-III-R y una muestra de 400 sujetos “normales”. En la versión española, se han modificado los ítems 1 y 2 ajustando los juegos y cantidades a la situación de nuestro país y se modifica el contenido del ítem 10, sustituyendo la traducción literal: ¿Ha sentido alguna vez que le gustaría dejar de jugar, pero no se siente capaz de ello? Por la forma más directa: ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y ha sido capaz de ello? El coeficiente de fiabilidad test retest tras cuatro semanas fue 0,87 en la muestra de jugadores y también 0,87 en la muestra “normal”; considerando conjuntamente ambas muestras se obtiene  $r = 0,98$ . La validez evaluada mediante el coeficiente de correlación biserial puntual entre las puntuaciones del SOGS y la existencia, o no, de juego patológico dio un valor  $r =$



0,92. La eficacia diagnóstica del cuestionario con el criterio original de cinco o más puntos, proporcionaba una sensibilidad del 95% y una especificidad del 98%. Si el punto de corte se sitúa en cuatro puntos, la sensibilidad se eleva al 100%, manteniéndose la especificidad en el 98%.(p.44-46).

Para nuestro país, El Cuestionario De Juego Patológico De South Oaks (SOGS) modificado, fue adaptado a la realidad peruana y está constituido por 21 ítems con proposiciones relacionadas a la ludopatía, las cuales en el presente estudio fueron divididas en 6 dimensiones: tipo de juego, frecuencia de juego, horas de juego, uso de dinero en el juego, motivos para jugar y consecuencias del juego. Este instrumento se encuentra dividida en dos partes: la primera parte consta de 7 preguntas con respuestas de opciones múltiples y la segunda parte de 14 reactivos divididos en una mini escala cuyas opciones de respuesta son “siempre”, “muchas veces”, “a veces” y “nunca”; y la valoración de los ítems se hizo de acuerdo a la respuesta que se considere dentro de los niveles de identificación de ludopatía en adolescentes.

Normas de Interpretación Puntuación (SOGS)<sup>7</sup>

- Sin ningún Problema de Juego (no problem with gambling) = 21 a 42 puntos;
- Algún Problema de Juego (some problems with gambling) = 43 a 64 puntos y
- Probable Jugador Patológico (probable pathological gambler) = 65 a 84 puntos.

Validación

El South Oaks Gambling Screen (SOGS) fue adaptado a la realidad peruana por Astoray<sup>9</sup> en su estudio de investigación; pero para adaptar el instrumento al contexto de la realidad del estudio, estos instrumentos volvieron a ser sometidos a pruebas de validez de contenido y constructo mediante el juicio de expertos, con el fin de adaptar algunas terminologías que puedan ser poco entendibles para la muestra en estudio; realizando los siguientes procedimientos:

Validación en la ciudad de Lima:

Fue conformado por 8 profesionales de Enfermería del área de Psiquiatría, Salud Pública y expertos en el área de investigación, los datos obtenidos fueron procesados mediante la Tabla de Concordancia y la Prueba Binomial. Luego de realizar los reajustes pertinentes derivado de las sugerencias de los jueces de expertos se aplicó los instrumentos para la recolección de datos. Luego se realizó la prueba piloto, a fin de determinar la validez estadística mediante la prueba de ítem – test coeficiente r de Pearson (Anexos) y la confiabilidad a través de Kuder Richarson.<sup>9</sup>

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

- nivel de ludopatía bajo= 21 a 31 puntos;
- nivel de ludopatía moderado = 32 a 46 puntos y
- nivel de ludopatía alto = 47 a 84 puntos, Astoray<sup>9</sup>

Validación en la Realidad de la Población de Huánuco:

En la validación por jueces expertos, se seleccionaron 04 jueces, quienes presentaron las siguientes características: tuvieron grado de magister, fueron docentes del área de investigación, profesionales de Enfermería, psicólogos y especialistas en el tema; quienes evaluaron la suficiencia, pertinencia, objetividad, vigencia, estrategia, claridad, consistencia y estructura de cada uno de los ítems que constituyeron los instrumentos de investigación<sup>13</sup>.

La interpretación de los resultados en este caso también se guio de la investigación de Astoray para el uso de los términos usados.

Validación de contenido por Jueces en Nuestra ciudad: Fue realizada por Criterio de Jueces los cuales tienen experiencia y dominio de las variables en estudio.

Puesto que nuestro instrumento el objetivo es determinar el nivel de toda la muestra en comparación con las otras variables de la muestra, no plantea un problema estadístico puesto que nuestro objetivo es hallar el nivel de juego patológico, según el instrumento ya validado.

#### El South Oaks Gambling Screen (SOGS) Modificado

Para nuestro Caso El South Oaks Gambling Screen (SOGS) en español, Tamiz de Ludopatía South Oaks, haremos la siguiente corrección a la interpretación de resultados:

En base a las versiones originales del instrumento en inglés<sup>7</sup> y en español<sup>8</sup> considero que es importante corregir los términos ludopatía baja, ludopatía moderada y ludopatía alta, por los siguientes: Sin ningún problema de juego, algún problema de juego y probable jugador patológico, tales como figuran en los instrumentos originales en el idioma inglés y español.

(Ver tabla 1)

**Tabla 1. Interpretación de resultados SOGS**

Puntuación	Término SOGS Original <sup>7</sup> Sección Interpretación de Resultados <sup>8</sup>
21 a 31	Nivel sin ningún problema de juego
32 a 46	Nivel con algún problema de juego
47 a 84	Nivel de probable ludopatía

**Fuente: Cuadro realizado en función a los términos de interpretación originales<sup>64, 65</sup>**

c) Hoja de Consentimiento Informado.

Se administró un formato que sirve para sustentar el aspecto formal, legal y ético de evaluación a menores de edad con la autorización de sus padres o apoderados.

## 2.7. Procedimientos de la Investigación

La investigación que se llevó a cabo es correlacional, tomamos la prueba a 10 grupos de estudiantes de 10 aulas de la Institución Educativa conformadas por las siguientes aulas el Primero K, Primero L, El Primero N, El Segundo C, El Tercero A, El Tercero J, el Tercero M, El Cuarto B, El Quinto C y El Quinto F, haciendo un total de 153 estudiantes en la muestra, luego de lo cual discriminamos a la muestra real conformada según criterio de inclusión y exclusión, al ser la muestra dirigida y de diseño y nivel descriptivo, se buscó describir cada caso de cada grado en función del número de estudiantes en promedio 30, este es el número mínimo adecuado según Hernández et al.<sup>59</sup> para una investigación descriptiva. Otra consideración importante para seleccionar estos casos fueron la disponibilidad para la evaluación de la muestra y las condiciones para la aplicación de la muestra, aspecto que se consideró de manera prioritaria para obtener resultados que cuenten con la objetividad del instrumento aplicado. Luego de la aplicación de procedió a recopilar ordenadamente los formularios y ordenarlos para de esta forma hacer uso de los datos obtenidos en la aplicación, se procedió a cumplir estrictamente los principios éticos con respecto a la confidencialidad y al uso del tiempo solicitado en la institución de aplicación.

### **Técnicas y Análisis de Datos.**

Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó el paquete de programas estadísticos SPSS para windows versión 23, Hoja de cálculo de microsoft office excel, tomando en cuenta que los datos obtenidos son variables cuantitativas. Así mismo, se utilizó la estadística descriptiva: para la representación de los datos en tablas y gráficos estadísticos; y para la contrastación de la hipótesis, el estadígrafo utilizado fue la Rho de Spearman.

### **2.8. Aspectos Éticos de la Investigación**

Los aspectos éticos fueron orientados a preservar la confidencialidad de los nombres de los evaluados de la muestra real, el respeto de la edad en el rango de los menores de edad, con la autorización de sus padres o apoderados, la estricta supervisión de las condiciones de

validez y confiabilidad de la prueba en su aplicación y la verificación y prevención de que haya intención de proporcionar datos falsos.

Los permisos pertinentes de la Institución para el desarrollo de la investigación fueron preparados y presentados para el desarrollo oportuno y eficiente de la misma.

## CAPITULO III

### RESULTADOS

#### 3.1. Descripción de resultados

##### 3.1.1. Análisis Estadístico Descriptivo

**Tabla 2. Toma de Muestra de estudiantes adolescentes**

<i>Cantidad de Estudiantes Evaluados</i>	
<b>Válido</b>	<b>153</b>
<b>Perdidos</b>	<b>0</b>

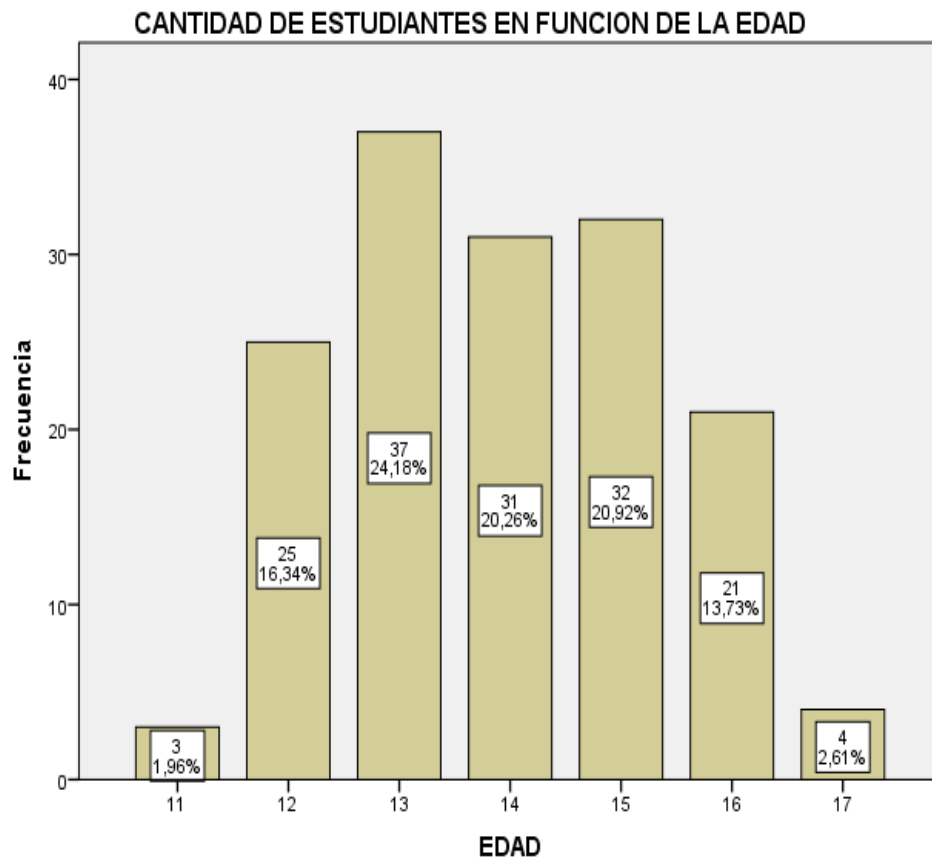
**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

**Tabla 3. Las edades según el número de encuestados y sus porcentajes**

Edad (años)	Cantidad de estudiantes (u)	Porcentaje (%)
11	3	2,0
12	25	16,3
13	37	24,2
14	31	20,3
15	32	20,9
16	21	13,7
17	4	2,6
Total	153	100,0

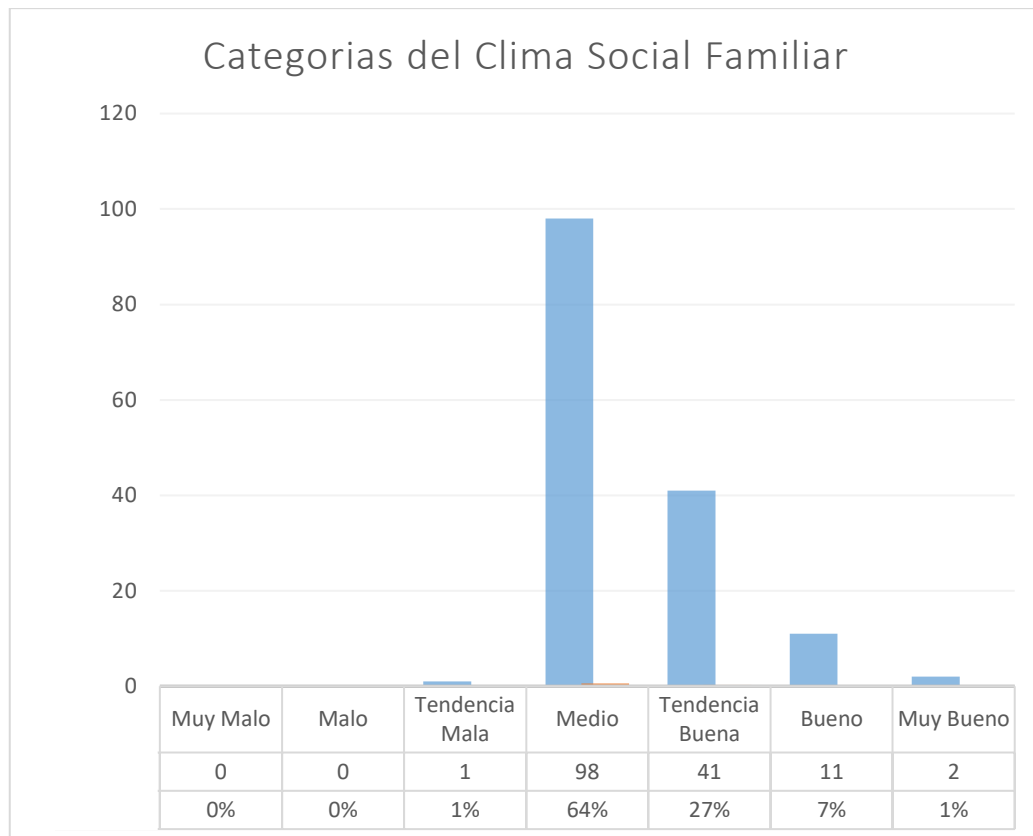
**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

En la tabla 3, se muestra el porcentaje según las edades de los encuestados 3 estudiantes de 11 años que significa el 2% de la muestra, 17 estudiantes de 12 años que significa el 11,1% 36 estudiantes de 13 años que significa el 23,5%, 22 estudiantes de 15 años que significa el 14,4 %, 34 estudiantes de 16 años que constituye el 22,2%, 11 estudiantes de 17 años que constituye el 7,2%.



**Figura 1. De la figura, se puede visualizar que 3 estudiantes tienen 11 años, 25 tienen 12 años, 37 tienen 13 años, 32 tienen 15 años, 21 tienen 16 años y 4 tienen 17 años dando un total de 153 estudiantes.**

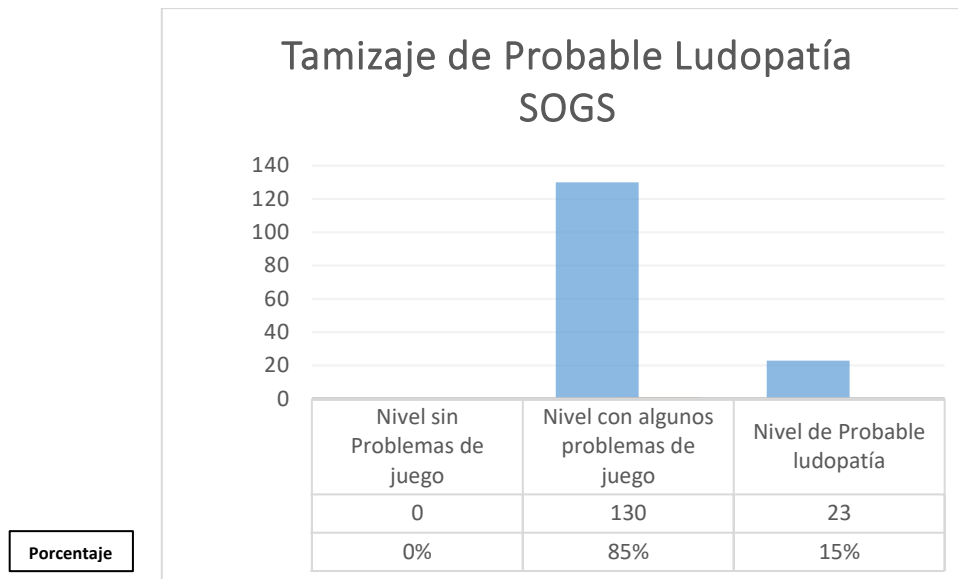
**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**



**Figura 2. Diagrama de barras que muestra las categorías del clima social familiar presente en la muestra en número de estudiantes y sus porcentajes. Siendo el 73% de la categoría media de mayor predominio, seguido del 19% de tendencia buena, 6 % en la categoría bueno y 1% en la categoría muy bueno, en la muestra las categorías malas y muy malas no están presentes para esta muestra.**

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**





**Figura 3** Diagrama de barras que muestra el nivel de probable ludopatía presente en la muestra en número de estudiantes y sus porcentajes. Siendo el 85% el nivel con algunos problemas de juego conformado por 130 estudiantes, el nivel de probable ludopatía conformado por 15% conformado por 23 estudiantes.

**Fuente:** Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017

**Tabla 4. Nivel de probabilidad de Ludopatía**

Nivel de probable Ludopatía	Cantidad de Estudiantes	Porcentaje (%)
Nivel sin ningún problema de juego	0	0
Nivel con algún problema de juego	130	85
Probable Jugador Patológico	23	15
	153	100,0

**Fuente:** Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017

La tabla 4 muestra el porcentaje del tamizaje para determinar el riesgo de probabilidad de ludopatía; 130 presentan el nivel con algún problema de juego conformado el 85 %, 23 estudiantes se ubican en la categoría de probable jugador patológico, que constituye el 15% dando en total 153 estudiantes.

**Tabla 5. Muestra probabilidad de Ludopatía en función de la edad**

EDAD	Resultados (SOGS)			Total
	Ningún Problema	Probable Jugador		
	de Juego	Patológico		
11	3	0		3
12	23	2		25
13	28	9		37
14	27	4		31
15	28	4		32
16	17	4		21
17	4	0		4
Total	130	23		153

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

**Tabla 6. Categorías del clima social familiar en función de la edad**

EDAD	Categorías de Clima Social Familiar					Total
	Tendencia					
	Tendencia Mala	Medio	Buena	Bueno	Muy Bueno	
11	0	3	0	0	0	3
12	1	17	3	4	0	25
13	0	31	6	0	0	37
14	0	21	6	4	0	31
15	1	22	8	1	0	32
16	0	15	5	0	1	21
17	1	2	1	0	0	4
Total	3	111	29	9	1	153

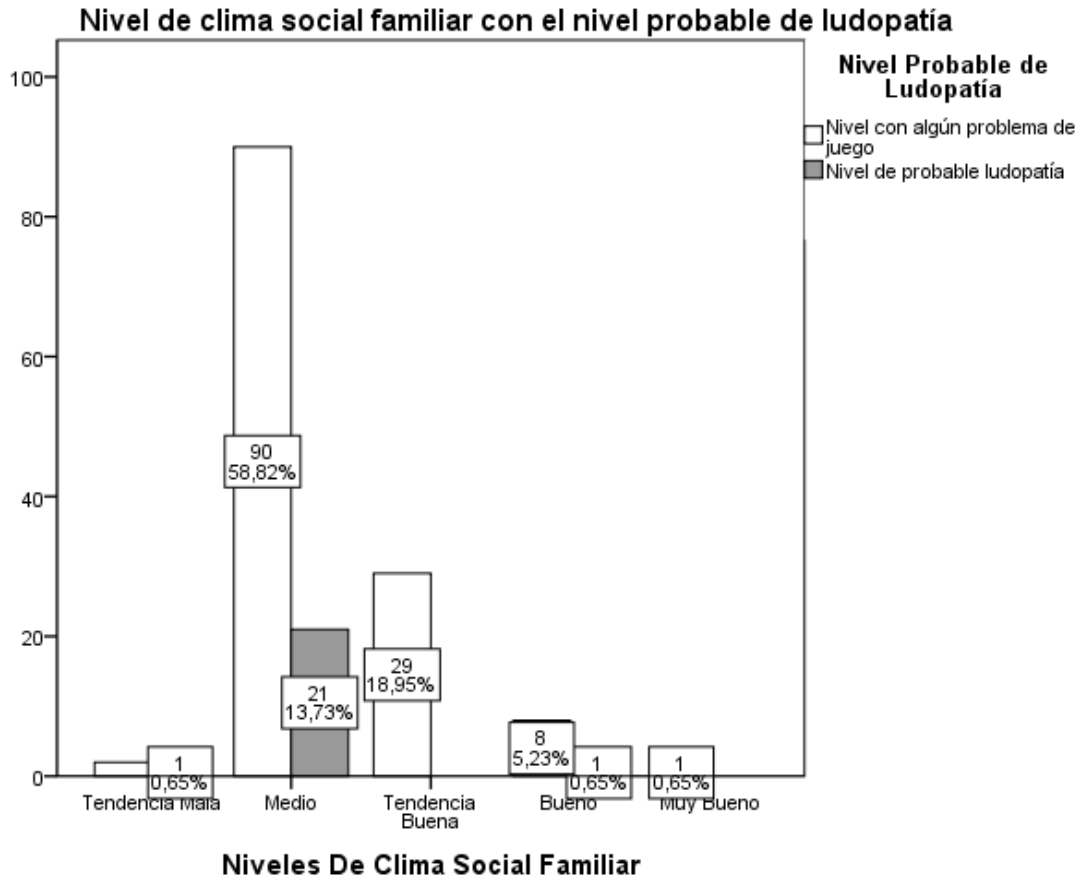
**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

**Tabla 7. Tabla cruzada de categorías de riesgo de probabilidad e ludopatía y las categorías del Clima Social Familiar.**

Nivel de probabilidad de Ludopatía	Categorías de Clima Social Familiar				Total
	Tendencia Mala	Medio	Buena	Buena	
Sin ningún problema de Juego	0	0	0	0	00
Con algún problema de Juego	2	90	29	8	130
Probable ludopatía	1	21	0	1	23
Total	3	111	29	9	153

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

En la tabla 7, se puede apreciar las categorías de riesgo de probabilidad de ludopatía y las categorías del Clima Social Familiar en una tabla cruzada, nos muestra una aglomeración en el nivel medio del CSF y las categorías con ningún o algún problema de juego en estudiantes con mayor aglomeración.



**Figura 4. Muestra en el eje de las abscisas las categorías del clima social familiar y las categorías del riesgo de probabilidad de juego patológico**

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E.**

**Politécnico -2017**

En la Figura 6, se aprecia que únicamente en los estudiantes que presentaron un nivel medio en el clima social familiar se ubican los 3 niveles de ludopatía.

### 3.1.2. Análisis Estadístico Inferencial

**Tabla 8. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para el Clima Social Familiar**

N		153
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	51,52
	Desviación estándar	5,774
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,061
	Positivo	,061
	Negativo	-,046
Estadístico de prueba		,061
Sig. asintótica (bilateral) P Valor:		,200 <sup>c,d</sup>

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

En la Tabla 8, se muestran los resultados de la prueba de normalidad de los datos del clima social familiar hallado en los estudiantes de la Institución educativa la cual indica que la muestra presenta normalidad porque el P valor de significancia está por encima de 0,05.

**Tabla 9. Prueba de Kolmogorov-Smirnov para El Nivel de Ludopatía hallado.**

N		153
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	39,53
	Desviación estándar	7,455
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,156
	Positivo	,143
	Negativo	-,156
Estadístico de prueba		,156
Sig. asintótica (bilateral) P Valor:		,000 <sup>c</sup>

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

En la Tabla 9, se muestran los resultados de la prueba de normalidad de los datos del nivel de ludopatía hallado en los estudiantes de la Institución educativa la cual indica que la muestra no presenta normalidad porque el P valor de significancia está por debajo de 0,05.

Estos resultados nos orientan a utilizar la prueba Rho de Spearman<sup>49</sup>.

### 3.1.2.1. Rho de Spearman

**Tabla 10. Muestra la prueba de Rho de Spearman para El Clima Social Familiar y la Ludopatía**

		D. Relaciones	D. Desarrollo	D. Estabilidad	Clima Social en la Familia
Nivel de Ludopatía hallado	Coefficiente de correlación	-,085	-,070	-,216**	-,168*
	Sig. (bilateral)	,296	,390	,007	,038
	N	153	153	153	153

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

En la Tabla 10, se observa el coeficiente de Rho de Spearman del Clima Social Familiar y el nivel de Ludopatía hallado, tenemos -0,168 por tanto indica una correlación negativa muy débil, y el nivel de significación es 0,038 este valor es inferior a 0,05 el cual indica que se acepta la Hipótesis que indica que si existe una relación negativa muy débil entre el Clima Social Familiar y el nivel de Ludopatía hallado, específicamente una relación Inversa de -0,168 lo cual significa que el clima social familiar se presentaría en una muy débil relación inversa de presencia del nivel de juego patológico hallado.

En La Tabla 10 también se observa para la dimensión Relaciones cuyo coeficiente de Spearman es de -0,085 el cual muestra una correlación negativa muy débil y con un margen de significación del 0,296 que supera el valor máximo de 0,05 lo cual indica que aceptamos la hipótesis nula.

Del mismo modo se observa que en caso de la dimensión Desarrollo el coeficiente de Spearman es de -0,070, el cual muestra una correlación negativa débil y con un margen de significación de 0,390 el cual supera el valor máximo de 0,05 lo cual indica ninguna significación por tanto aceptamos la hipótesis específica nula

En tercer lugar

En la tabla 10 también se observa el coeficiente de Rho de Spearman de la dimensión estabilidad y la el nivel de ludopatía hallado, tenemos  $-0,216$  el cual indica una correlación negativa muy débil, y el Nivel de Significación es  $0,007$  El cual valor es inferior a  $0,05$  lo cual indica que no supera el nivel de significancia por tanto se acepta la Hipótesis Inicial que dice que existe relación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado. Esto indica que si existe una relación negativa muy débil entre el Clima Social Familiar y la Ludopatía, específicamente una relación Inversa de  $-0,216$  lo cual significa que el clima social familiar se presentaría en una muy débil relación inversa de presencia del nivel de juego patológico hallado.

## CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

### HIPÓTESIS GENERAL

**Tabla 11. Muestra la prueba de Rho de Spearman para El Clima Social Familiar y la Ludopatía**

		Clima Social en la Familia
Nivel de Ludopatía Hallado	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral)	-,168*  ,038
N		153

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

**Hi:** Existe relación significativa entre el clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado en los estudiantes del nivel secundaria de una Institución Educativa de Huancayo – 2017.

1.- Según el Coeficiente de Rho de Spearman del Clima Social Familiar y el Nivel de Ludopatía hallado, tenemos -0,168 el cual indica una correlación negativa muy débil, y el nivel de significación es 0,038 este valor es inferior a 0,05 por tanto se acepta la Hipótesis Nula que dice que existe relación entre El Clima Social Familiar y el Nivel de Ludopatía es decir una relación negativa muy débil entre el Clima Social Familiar y la Ludopatía hallada, específicamente una relación Inversa de -0,168, lo cual significa que a menor clima social familiar se presentaría una muy débil relación de presencia en el nivel de juego patológico hallado.

### HIPÓTESIS ESPECÍFICAS



**Tabla 12. Muestra la prueba de Rho de Spearman para las Dimensiones del Clima Social Familiar y la Ludopatía**

		D. Relaciones	D. Desarrollo	D. Estabilidad
Nivel de Ludopatía Hallado	Coefficiente de correlación	-,085	-,070	-,216**
	Sig. (bilateral)	,296	,390	,007
	N	153	153	153

**Fuente: Instrumento aplicado en esta investigación a los adolescentes de la I.E.E. Politécnico -2017**

**Hi1:** Existe relación significativa entre la dimensión relaciones del clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017

Según el resultado para la dimensión relaciones cuyo coeficiente de Spearman es de -0,085, este muestra una correlación negativa muy débil y con un margen de significación del 0,296 que supera el valor máximo de 0,05 lo cual indica que aceptamos la hipótesis nula.

**Hi2:** Existe relación significativa entre la dimensión desarrollo del clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017

Del mismo modo se observa que en caso de la dimensión Desarrollo el coeficiente de Spearman es de -0,070, el cual muestra una correlación negativa débil y con un margen de significación de 0,390 el cual supera el valor máximo de 0,05 lo cual indica ninguna significación por tanto aceptamos la hipótesis específica nula.

**Hi3:** Existe relación significativa entre la dimensión estabilidad del clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017

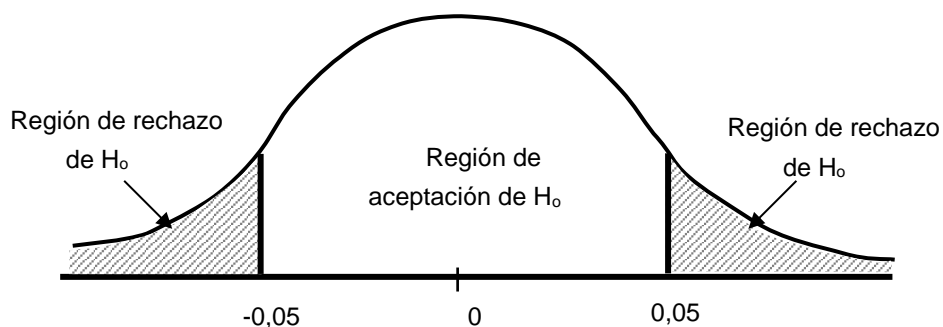
En la tabla 10 se observa el coeficiente de Rho de Spearman de la dimensión estabilidad y la el nivel de ludopatía hallado, tenemos  $-0,216$  el cual indica una correlación negativa muy débil, y el Nivel de Significación es  $0,007$ , este valor es inferior a  $0,05$  por tanto se acepta la Hipótesis alterna que muestra la existencia de la relación entre la dimensión estabilidad del clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado. Esto indica que si existe una relación negativa muy débil entre el Clima Social Familiar y la Ludopatía, específicamente una relación Inversa de  $-0,216$ , lo cual significa que el clima social familiar se presentaría en una muy débil relación inversa de presencia del nivel de juego patológico hallado.

a) Nivel de significancia.

$$\alpha = 0,05 \text{ es decir el } 5\%$$

b) Región de rechazo y aceptación

$$\alpha = 0,05$$



$$\text{Aceptar } H_0 \text{ si } -0,05 < r_c < 0,05$$

Rechazar  $H_0$  si  $-0,05 \geq r_c \geq 0,05$

c) Decisión estadística

### **Rho de Spearman**

Conclusión estadística. A nivel general se acepta la Hipótesis de la existencia de relación significativa de forma inversa muy débil entre las 2 variables principales.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como objetivo del estudio determinar la existencia de la relación entre el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes y la existencia de probable ludopatía en la misma muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo- Huancayo 2017.

Con Respecto a la Investigación de Bonilla et al.<sup>10</sup> y su estudio titulado: Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la Institución Educativa Juan Luis Londoño de la Salle. Se encontró que el juego patológico es un fenómeno de causas diversas, la familia, el ambiente educativo y el círculo de amistad, en nuestro caso el clima social familiar en promedio tiene la categoría media esto indica una carencia de hábitos adecuados en la muestra tomada para poseer un clima social en la familia con un nivel superior, del mismo modo al hallar en la muestra de probables jugadores patológicos, se encontró que solo en el caso de la dimensión desarrollo el nivel desciende a la categoría; tendencia mala, específicamente por motivo del indicador; autonomía, siendo este un indicador importante dado que al encontrar una tendencia mala en esta dimensión, este nos indica que los procesos de desarrollo personal en la familia tienen una tendencia de ser poco fomentados por la vida en común, ya que la autonomía indica la seguridad, la independencia y la capacidad al tomar decisiones. También se encontró en nuestro caso que la relación entre clima social familiar de manera general tiene una muy débil relación la ludopatía siendo el 15% de la muestra con probabilidad de ludopatía en el rango de 11 a 17 años. Dado que la relación es muy débil, para nuestro caso se concuerda en que existen otras variables que influyen en la génesis de la ludopatía.

Con respecto a la investigación realizada por Musitu et al.<sup>11</sup>, el rol del funcionamiento familiar y del apoyo social en el consumo de sustancias de los adolescentes, se concuerda en el hecho de que al recibir un apoyo protector de parte de la familia existe una relación negativa, aunque para nuestro caso la relación es muy débil, otro hecho saltante es que, nuestra muestra ubica en la categoría media del clima social familiar el 73% de la muestra, lo cual indica que la conducta para un clima social familiar adecuado en mayor proporción no tiene una tendencia neutral, para el caso de nuestra investigación, este indicador muestra nulidad en hábitos adecuados de clima social familiar, puesto que si consideramos el aspecto negativo, se presenta en mínimo grado, y los hábitos positivos presentan 25%. El 18% de la muestra del nivel medio del clima social familiar se ubica como probable jugador patológico, este resultado indica que en el nivel medio se presenta la mayor cantidad de probabilidad de ludopatía, también se ubicó a un individuo en la categoría bueno y de tendencia mala del clima social familiar, lo cual podría tener la explicación que menciona Musitu et al. cuando menciona que existe una relación inversa entre el elemento adictivo y el nivel de clima social familiar y una relación directa cuando el apoyo es extra familiar. Este resultado nos permite visualizar que tenemos aparentes limitaciones con respecto al instrumento, por motivo de que este enfoca las relaciones intra y extra familiar de manera conjunta y para determinar las relaciones que acontecen en el nivel interno y en el nivel externo, se requeriría un instrumento que sea capaz de medir esas relaciones por separado, pero cuando tenemos en cuenta que cada indicador únicamente se puede desarrollar de manera conjunta, se puede concluir que los indicadores familiares y sociales están íntimamente relacionados, y que para medir influencia externa, la construcción del instrumento debiera categorizar influencia social interna e influencia social externa. Por otro lado estas relaciones si nos muestran una tendencia clara de que en conjunto existe la aparición de la probabilidad cuando los hábitos relacionados a un clima social familiar no son adecuados. Para fines generales la dimensión

estabilidad actúa de manera relacionada de manera negativa muy débil, lo cual nos ayuda a vislumbrar en que aspectos en el área de control y el área de organización deberían ser reforzados. Al enfocarnos solo en las dimensiones en función del nivel de probable jugador patológico el resultado no varía en general, pero si en el caso de la dimensión desarrollo el cual clasifica a ese 15% en el nivel de Tendencia Mala, la cual indica que el grado de fomento y el nivel de importancia que se le da a los procesos de desarrollo personal por la vida en común esta en un nivel comparativamente bajo, siendo el indicador autonomía el más bajo, el cual indica que el grado en el que están seguros de sí mismos, son independientes y toman sus propias decisiones se encuentra en un 0,4 o 40% de desarrollo, y nuevamente aquí podemos visualizar la importancia de la determinación de una habilidad que se desarrolla a nivel primeramente familiar, puesto que nuestro instrumento evalúa el desarrollo intrafamiliar nuestra investigación concuerda con la realizada por el autor mencionado.

En la investigación de Ochoa<sup>12</sup> se encontró que el 70,2% de adolescentes no tienen predisposición a la ludopatía, y el 29,8% tiene predisposición a la ludopatía, para nuestro caso se obtuvo un porcentaje de 85% en la clasificación del nivel de algún problema con el juego y el 15% en la clasificación de probable jugador patológico, los resultados en nuestro caso indican una inferior cantidad porcentual de tendencia al juego patológico, lo que nos indica que hay un índice mayor en la investigación de Ochoa, lo que podría deberse a la diferencia de contexto poblacional, con respecto a la edad se concuerda en el rango proporcionado por ese autor en el que ubica entre 11 y 14 años las edades de mayor incidencia en cuanto a los problemas de juego en nuestro caso se ubica en los 13 años con mayor incidencia, de la misma forma no hay una tendencia mayoritaria como el caso nuestro para la ludopatía.

Con respecto a la investigación de Ponce<sup>13</sup>, se coincide en que la edad de evaluación y de mayor incidencia en cuanto a la probabilidad de prevalencia de ludopatía en la categoría de

algún problema con el juego y en la categoría probable jugador patológico ya que siendo 13, 14 años una edad en la que los alumnos tienen una clara apertura a diversas actividades coincidiendo en que su muestra, alumnos de tercer grado posee una elevada presencia de ludopatía comparativamente. Con respecto a esta investigación los estudiantes en el nivel de algún problema de juego conforman el 85% y 15% para el nivel de ludopatía probable, para el caso evaluado en Amarilis se obtuvo un porcentaje de 68%, para el nivel de ludopatía probable 32%, aparentemente para el tercer grado existe un nivel de ludopatía probable superior, con 22% al considerar evaluados sin ningún problema de juego y 32 considerando en la muestra solo a aquellos que han presentado algún problema de juego hasta probables jugadores patológicos, aun así el nivel hallado en Huánuco representa el doble del porcentaje que el del hallado en Huancayo.

Con respecto a la investigación de Astoray<sup>7</sup> en cuanto a los resultados especialmente referidos a la probable ludopatía claramente podemos observar que frente a esta investigación se observa una tendencia más conservadora dado que para esta investigación el nivel de y probable jugador patológico fluctúa entre 15% y en caso de Astoray, sería el 29% asumiendo que sea una muestra de características similares, siendo el nivel de mayor prevalencia en las edades de 13 años, podríamos decir que hay probabilidad de que en Lima exista mayor dependencia en esas edades.

Con respecto a la investigación de Vallejos<sup>14</sup> concordamos en cuanto al índice hallado de que el desarrollo de la dimensión estabilidad es análogo al hallado en su investigación con respecto al funcionamiento familiar y su relación inversa con el uso de los videojuegos puesto que en nuestra investigación la categoría media del clima social familiar tiene prevalencia siendo esta la que se ubica en la zona inferior de la muestra es aquí en donde se presentan los índices más altos de probabilidad de juego patológico. De la misma forma el

investigador Vallejos halla un 20% de dependencia y esta en comparación con nuestros resultados nos indica un mayor riesgo en su población.

La Investigación de Artica<sup>15</sup> en los estudiantes de 5to de secundaria de una institución educativa estatal y particular, siendo una muestra de alumnos de quinto grado se obtuvo lo siguiente en la referida investigación con respecto al clima social Familiar; el 57 por ciento en alumnos de quinto grado se encuentra en el nivel medio del clima social de la familia, para nuestro caso a nivel general se halló el 73% ubicado en el nivel medio del clima social familiar. Este dato es relevante para nuestro caso porque nos permite conocer a nivel local que existe también una tendencia mayoritaria en el nivel medio del clima social familiar.

Con respecto la investigación de Yarlequé<sup>16</sup> halló que de una muestra de estudiantes de ambos sexos comprendidos en edades de 13 a 18 años, en Huancayo los niveles alto y muy alto de adicción conforman más del 30 % de su muestra, en la evaluación a nivel nacional en promedio en varones fue de 24% siendo los rangos basados en los criterios diagnósticos vigentes de la organización mundial de la salud diremos que para nuestra investigación aun en el nivel más ajustado de medición de nuestra prueba, se obtuvo como máximo un 15% es de especial interés por motivo de que para nuestro caso el numero fue inferior.

Por ultimo con respecto a Esteban<sup>17</sup> halló que en promedio existía una categoría de tendencia buena de 58.52 lo que parece interesante porque para nuestro caso los estudiantes obtuvieron en general un clima social familiar de 51,5 de nivel medio. Esto se debería a la diferencia de localidad, o probablemente al hecho de que sus edades son inferiores aunque debemos recordar que la escala mide el Clima Social Familiar independientemente de la edad esto indica que aparentemente para los alumnos de San Jerónimo existe un mejor clima social familiar comparado con los alumnos de esta investigación.



## CONCLUSIONES

De acuerdo a los datos y resultados presentados en esta investigación, se llega a las siguientes conclusiones:

1. Respecto al objetivo general, identificar si existe relación entre el clima social familiar y el nivel de ludopatía hallado en estudiantes del nivel secundario en una Institución Educativa de Huancayo – 2017, la conclusión es que, si existe relación significativa entre las variables de estudio, aunque la relación es muy débil esta existe.
2. Respecto al primer objetivo específico, se encontró que en la dimensión relaciones y el nivel de ludopatía hallado no existe relación significativa.
3. Respecto al segundo objetivo específico, se encontró que en la dimensión desarrollo y el nivel de ludopatía hallado no existe relación significativa.
4. Respecto al tercer objetivo específico, se encontró que en la dimensión estabilidad y el nivel probable de ludopatía hallado si existe relación significativa inversa muy débil.

## **RECOMENDACIONES**

1. La primera recomendación estaría orientada a realizar investigaciones adicionales realizadas por el mismo plantel de la institución educativa, realizar pruebas adicionales para determinar las variables causales de la ludopatía.
2. Con respecto al clima social Familiar se recomienda la institución revisar los resultados de la investigación y fortalecer las áreas que proporcionan un clima social familiar muy bueno.
3. Se recomienda a los padres de familia y a la institución fortalecer las relaciones familiares en las áreas del clima social familiar que hacen que el clima social familiar tenga un nivel medio.
4. La dimensión estabilidad nos dio una relación inversa muy débil, por tanto, recomendamos investigaciones que involucren la organización de la familia, y el control que se ejerce en la familia por ser el desarrollo moral la base para la adopción de reglas y normas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Ibáñez A. y Saiz J. *Epidemiología de la Ludopatía*. Rev Med Psiquiátrica (Internet). 2001 (Citado el 23 de Febrero de 2001) 1párr. Disponible en: [https://www.psiquiatria.com/trastorno\\_control\\_impulsos/epidemiologia-de-la-ludopatia-juego-patologico/](https://www.psiquiatria.com/trastorno_control_impulsos/epidemiologia-de-la-ludopatia-juego-patologico/)
2. Valerio M. Salud Y Neurociencia, *Ludopatía Global*, Rev Med Neurociencia (Internet) 2011 (citado el 18 de Mayo de 2011) 3párr. Disponible en: <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2011/05/18/neurociencia/1305743007.html>
3. Chiroque S. Sala de Prensa, Minsa (Internet) 2016 (Citado el 30 Abril de 2016) 6párr. Disponible en: <http://www.minsa.gob.pe/?op=51&nota=18463>
4. Soto C. Entrevista sobre problemas de juego en estudiantes en la I.E.E. Politécnico Regional del Centro 2017, [Politécnico007], [Politécnico008].. [Consultado el 11 de Abr de 2018][02:24] Disponible en: <https://drive.google.com/drive/folders/1ld6rDMps-ICfm752E9JLORABhjnM1i?usp=sharing>
5. Institución Educativa Politécnico Regional del Centro Informes Finales de la Institución 2017, Departamento Psicopedagógico Social del Colegio. Huancayo 2017: Disponible en: sección de anexos (E) de esta obra.
6. Moos RH, Moos BS y Trickett EJ The Social Climate Scales: Family, Work, Correctional Institutions and Classroom Environment Scales. Consulting Psychologists Press. Palo Alto, CA; 1974.
7. Lesieur, HR., y Blume, SB. The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. American Journal of Psychiatry, 144, 1184-1188. 1987. Disponible en : <http://www.ncrg.org/sites/default/files/uploads/docs/monographs/sogs.pdf>

8. Lesieur, HR., y Blume, SB. The South Oaks Gambling Screen (Español) (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188. 1987. Disponible en: [http://webs.ucm.es/info/psclinic/evaluacion/Proyecto%20Apoyo%20EPC%202006/INSTRUMENTOS%20EVALUACION/JUEGO%20PATOLOGICO/CUESTIONARIO%20DE%20JUEGO%20SOUTH%20OAKS%20\(SOGS\)/SOGS\\_P.pdf](http://webs.ucm.es/info/psclinic/evaluacion/Proyecto%20Apoyo%20EPC%202006/INSTRUMENTOS%20EVALUACION/JUEGO%20PATOLOGICO/CUESTIONARIO%20DE%20JUEGO%20SOUTH%20OAKS%20(SOGS)/SOGS_P.pdf)
9. Astoray E. Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia” Villa El Salvador- 2012, Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú. 2016.
10. Bonilla L., Mayorga D. y Valbuena C. Factores socio familiares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la Institución Educativa Juan Luis Londoño de la Salle. Bogota, Año 2007. Tesis para optar el Título de Trabajadora Social, Universidad de la Salle, Bogotá, Colombia. 2008. 6pp.
11. Musitu G, Jimenez T, y Murgui S. El rol del funcionamiento familiar y del apoyo social en el consumo de sustancias de los adolescentes. *Revista Española de Drogodependencia* (Internet).2007; 32(3) 370-380. Disponible en:[https://www.uv.es/lisis/terebel/tj\\_art1.pdf](https://www.uv.es/lisis/terebel/tj_art1.pdf)
12. Ochoa U. Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Chota – 2014. Tesis de Licenciatura. Universidad Nacional de Cajamarca. Disponible desde:
13. Ponce D. Funcionamiento Familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz

- Vásquez –Amarilis 2016, Tesis de Licenciatura en Enfermería, Universidad de Huánuco, Huánuco, Perú. 2016.
14. Vallejos M. y Capa W. Video Juegos: Adicción y Factores Predictores, *Av.Psicol*, (Internet) 2010 Citado el 18 de Enero del 2010); 18(1) 103-110, Lima Disponible en: <http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
  15. Artica E. Clima Social Familiar en los estudiantes de 5to de secundaria de una institución educativa Estatal y Particular de la Provincia de Chupaca – 2016 Tesis de Licenciatura en Psicología, Universidad Peruana Los Andes, Huancayo, Perú, 2016. 35pp.
  16. Yarlequé L., Javier L., Nuñez E., Navarro L. & Matalinares M. Horizonte de la ciencia, Internet y agresividad en estudiantes de secundaria del Perú, (2013) (Citado el 04 de Julio de 2013). Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5420508.pdf>
  17. Esteban F. y Llamacuri T. Clima Social Familiar y el Rendimiento Académico en el área personal social de los alumnos del sexto grado de primaria del distrito de San Jerónimo de Tunán- Huancayo, Tesis de Licenciatura en Educación, Universidad Nacional del Centro del Perú, Huancayo, Perú, 2015. 30pp.
  18. Ruiz I. La Familia. En: Núñez F. Psicología y Salud. La Habana: Editorial Ciencias Médicas; 2001
  19. Valladares A. Medisur, *La familia. Una mirada desde la Psicología*. Volumen 6,núm. 1, 2008, (Internet) (Citado el 2008) Disponible en: <http://medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/402/319>
  20. Eguiluz L., Robles A., Rosales J., Ibarra A., Cordova M., Gomez J., Gonzalez A. & Rangel C. *Dinámica de la familia: Un Enfoque Psicológico Sistémico*, México D.F.: Editorial Pax México; 2003.p.86

21. Canter, D. y Craik, K., "Environmental Psychology", *Journal of Environmental Psychology*, 1981, 1 (1), 1-11.
22. Mercado S., Urbina J. & Ortega P. *Mar Relaciones Hombre-Entorno: Incursión de la Psicología en las Ciencias Ambientales y del Diseño*, (Citado 2003); 3(6): 5-11.  
Disponibile desde:  
<http://www.posgrado.unam.mx/sites/default/files/2016/04/0602.pdf>
23. Stokols, D., "Environmental Psychology", *Annual Review of Psychology*, 1978, 29, 253-295.
24. Moos, R., *The Social Climate Scales: An Overview*. Palo Alto: Consulting Psychologist Press, 1974.
25. Moos, R., *The Human Context. Environmental Determinants of Behavior*. Nueva York: Wiley, 1976.
26. Moss, R., "Evaluation Family and Work Settings", en P. Ahmed, G. Coelho (eds.), *Toward a New Definition of Health*. Nueva York: Plenum, 1979, 337-360.
27. Moos, R., "Environmental Choice and Control in Community Care Settings for Older People", *Journal of Applied Social Psychology*, 1981, 11, 23-43.
28. Moos, R. y Smail, P., "Characterizing Treatment Environments" en R. Moos (eds.), *Evaluation Treatment Environments: A Social Ecological Approach*. Nueva York: Wiley, 1974, 3-32.
29. Zavala G. *El Clima Familiar, su relación con los intereses vocacionales y los tipos caracterológicos de los alumnos del 5to Año de secundaria de los colegios nacionales del distrito del Rímac*, Tesis de Licenciatura, Lima, Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2001. 18pp.) Disponible desde:  
[http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Tesis/Salud/Zavala\\_G\\_G/t\\_completo.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/BibVirtualData/Tesis/Salud/Zavala_G_G/t_completo.pdf)

30. Espina A. y Pumar B. *Terapia Familiar Sistémica. Teoría, Clínica e Investigación*. Madrid, España: Editorial Fundamentos, 1996. p.341
31. Duque Yepes H., *Como Mejorar las relaciones familiares Santa Fe de Bogotá.*: Ediciones San Pablo, 1995. p.59 Disponible desde: <https://books.google.com.pe/books?id=nWxj1dDiaIAC&pg=PA29&lpg=PA29&dq=para+lograr+un+buen+ambiente+en+familia+se+exige+tanto+de+los+padres+como+de+los+hijos+una+apertura,+y+un+prop%C3%B3sito+de+entendimiento.&source=bl&ots=oKI-AnarTF&sig=gtDiZNn7iT2iC90ZHJpxPe4HZ4&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwigmovpkuDZAhXJtVkKHY6zA50Q6AEIJAA#v=onepage&q=para%20lograr%20un%20buen%20ambiente%20en%20familia%20se%20exige%20tanto%20de%20los%20padres%20como%20de%20los%20hijos%20una%20apertura%20y%20un%20prop%C3%B3sito%20de%20entendimiento.&f=false>
32. La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días, *La Familia Una Proclamación para el Mundo (Internet)* 1995 Disponible desde : <https://www.lds.org/manual/doctrine-and-covenants-and-church-history-student-study-guide/the-worldwide-church/the-family-a-proclamation-to-the-world?lang=spa>
33. Gonzales D. Factores que inciden en la Habilidades Sociales de las y los alumnos del Primer Grado de Secundaria del C.E.M. “Gustavo Ries”, Trujillo-2014. Tesis de Licenciatura en Trabajo Social, Universidad de Trujillo, Trujillo, Perú. 2015. 44 pp.
34. Bally Gustav *El juego como expresión de Libertad*, Editorial Fondo de Cultura Económica, México D.F; 1973. p.21.
35. Barroso C. *Bases Sociales de la Ludopatía*, Tesis Doctoral, Universidad de Granada, Granada, España. 2003. p.50.

36. Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Alianza Editorial / Emecé Editores, España. 1972  
 Disponible desde: <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>
37. Morillas C. *Huizinga-Caillois Variaciones sobre una visión antropológica del juego*,  
 Revista *Enrahonar* 16, 11-39. 1990. Disponible desde:  
<http://www.raco.cat/index.php/enrahonar/article/viewFile/42724/90978>
38. Caillois, R. *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral.1958.
39. Caillois, R. *Los Juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, 1986, Fondo de Cultura Económica.1958.
40. Dota2.com.[Internet] Estados Unidos;2017 [Actualizado el 17 Dic 2017; citado 31 Dic 2017] Disponible en: <http://dota2.prizetrac.kr/international2017>
41. PIDCA, *Plan Integral de Drogodependencias y otras Conductas Adictivas. Manual de Intervención de Juego Patológico*, Extremadura, Imprenta Moreno, España. 2008.
42. Villahoz J. *Guía Clínica: Actuar ante el juego patológico*, Junta de Andalucía, España. 2007.
43. Moran E. *assessment of the report of the royal commission on Gambling 1976-1978.*  
*Br J Addict* 1979; 74:3-9
44. Skinner B., *Ciencia y conducta humana*, Barcelona, Fontanella, 1953, p. 418.
45. Asociación Psiquiátrica Americana (APA). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales-DSM-III-R.* Washington,D.C., American Psychiatric Association (Trad. Cast. Barcelona,Ed. Masson, 1988.
46. Organización Mundial de la Salud. *Décima revisión de la Clasificación Internacional de Enfermedades. Capítulo V. Trastornos mentales del comportamiento y desarrollo. Criterios diagnósticos de investigación.* Madrid: Meditor, 1993. Disponible en:



[http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42326/8479034920\\_spa.pdf;jsessionid=3EF67677FEAC973939B83B00F28E6FC7?sequence=1](http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42326/8479034920_spa.pdf;jsessionid=3EF67677FEAC973939B83B00F28E6FC7?sequence=1)

47. Asociación Psiquiátrica Americana (APA). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales-DSM-IV. Ed. Masson, 1984.
48. Asociación Americana de Psiquiatría, Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5R), 5a Ed. Arlington, VA, Estados Unidos. 2014.
49. Hernández R., Fernández C. & Baptista M. Metodología De La Investigación, Sexta Edición, Editorial Mc Graw Hill, 2014. México.p.59.
50. Sánchez H. & Reyes, C. Metodología de la Investigación y Diseños en la Investigación Científica. Lima, Perú: Visión Universitaria. 2009. p.41.
51. Ruiz C., & Guerra E. Estandarización de la Escala de Clima Social en la Familia para Lima Metropolitana, Lima Perú
52. Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. Metodología de la investigación. Editorial McGraw-Hill, 1998. México.
53. Shaffer Y Hall, Estimating the Prevalence of Disordered Gambling Behavior in The United States and Canada: A Meta-Analysis, 1997 p.2. Disponible desde: <http://www.divisiononaddiction.org/html/publications/meta.pdf>
54. Urco SA, Huamani MJ. Relación entre el Clima social Familiar y el Rendimiento Académico de los Estudiantes de Secundaria del Distrito de Marco en el 2011, Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Los Andes, Huancayo, Perú. 2011

## ANEXOS

Anexo: A

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

#### CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y LUDOPATÍA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL

#### SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO - 2017

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b></p> <p>¿Existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo-Huancayo 2017?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión relaciones del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Determinar si existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo-Huancayo 2017</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Determinar si existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión relaciones del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017</p> <p>Determinar si existe relación entre la</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Hi: Determinar si existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y el clima social familiar en una muestra no aleatoria de estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo- Huancayo 2017</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b></p> <p>Hi<sub>1</sub>: Existe relación significativa entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión relaciones del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017</p> <p>Hi<sub>2</sub>: Existe relación significativa entre la prevalencia de probable</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b></p> <p>Aplicado</p> <p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN:</b></p> <p>Correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b></p> <p>No Experimental de tipo transversal o transeccional correlacional-causal.</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p><b>MÉTODO:</b></p> <p>Método Científico</p> <p><b>POBLACIÓN:</b></p> <p>Está constituida por todos los estudiantes de los grados Primero a Quinto de La Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo que está ubicada en la calle Deustua N° 336</p>	<p>Clima Social en la Familia</p> <p>El Clima Social Familiar se enfoca en describir las características psicossociales e institucionales de un determinado grupo, en el caso familiar son tres las dimensiones o atributos afectivos que se tienen en cuenta.<sup>36</sup></p> <p>Ludopatía ó Juego Patológico. –</p> <p>Consiste en la presencia de juego frecuentes y reiterados que dominan la vida del enfermo e perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales y familiares del mismo”</p> <p>Se caracteriza por un comportamiento de juego desadaptado, recurrente y persistente que altera la continuidad de la vida</p>

<p>¿Existe relación entre la prevalencia de probable ludopatía y la dimensión desarrollo del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?</p> <p>¿Existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión estabilidad del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017?</p>	<p>prevalencia de probable ludopatía y la dimensión desarrollo del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017</p> <p>Determinar si existe relación entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión estabilidad del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017</p>	<p>ludopatía y la dimensión desarrollo del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017</p> <p>H<sub>3</sub>: Existe relación significativa entre prevalencia de probable ludopatía y la dimensión estabilidad del clima social familiar en los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Politécnico Regional del Centro El Tambo - Huancayo 2017</p>	<p>del distrito del Tambo, de la Provincia de Huancayo, del Departamento de Junín. La cantidad de la población de alumnos es de 2800 alumnos.</p> <p>MUESTRA: Constituida por los alumnos seleccionados de manera no probabilística.</p> <p>INSTRUMENTOS: Clima Social en la Familia (FES) Cuestionario de Juego Patológico South Oaks SOGS- Modificado Hoja de Consentimiento Informado</p> <p>ESTADÍSTICOS: Rho de Spearman</p>	<p>personal, familiar o profesional.</p>
---	--	---	---	--

### OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional Aspectos / Dimensiones	Indicadores	Escala <sup>54</sup>
Clima Social Familiar	Para Zavala G. (36): “el Clima Social Familiar se enfoca en describir las características psicosociales e institucionales de un determinado grupo, en el caso	Relaciones (RR) La Capacidad de interrelación se mide en función de 3 indicadores:	Cohesión (CO) Expresividad (EX) Conflicto (CT)	Positivo 17-30
			Autonomía (AU)	Negativo 0-16
		Positivo		

	familiar son tres las dimensiones o atributos afectivos que se tienen en cuenta.	Desarrollo (DS) El desarrollo se mide en función de 5 indicadores:	Actuación (AC) Intelectual-cultural (IC), Social-Recreativo(SR), Moralidad -Religiosidad R (MR)	26-40 Negativo 0-26
		Estabilidad (EST) La Estabilidad se mide en función de 2 indicadores:	Organización (OR) Control (CT)	Positivo 14-20 Negativo 0-13
Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional Aspectos / Indicadores	Ítems del Instrumento	Rango General
Ludo patía/ Juego Patológico	Según la CIE 10 <sup>53</sup> , lo define de la siguiente forma: “consiste en la presencia de juego frecuentes y reiterados que dominan la vida del enfermo e perjuicio de los valores y obligaciones sociales, laborales y familiares del mismo” (p.171) Según el DSM-IV-TR <sup>54</sup> , la Asociación Americana de Psiquiatría, describe el Juego Patológico de la siguiente manera; “se caracteriza por un comportamiento de juego desadaptado, recurrente y persistente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Preocupación por el Juego</li> <li>- Necesidad de jugar</li> <li>- Fracaso de esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.</li> <li>- Inquietud o Irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego</li> <li>- El juego se utiliza como estrategia para escapar de proveas o aliviar (sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión)</li> <li>- Gasto de dinero</li> <li>- Se miente a los miembros de la familia u otras personas</li> <li>- Se cometen actos ilegales</li> <li>- Se arriesgan o pierden relaciones por el juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1,2,4,6,14</li> <li>3,5,7,13,19</li> <li>9,10,15,16</li> <li>10,11,12</li> <li>13,14,17</li> <li>6,8,9,16</li> <li>17,18,20</li> <li>21</li> <li>15, 19,20</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel sin ningún problema de juego = 21 a 31 puntos;</li> <li>- Nivel con algún problema de juego = 32 a 46 puntos y</li> <li>- Nivel de probable ludopatía = 47 a 84 puntos.</li> </ul>

Anexo: B **ESCALA DE CLIMA SOCIAL: FAMILIA (FES)**

**DE R.H.MOOS**

INSTRUCCIONES:

A continuación se presenta en este impreso, una serie de frases los mismos que UD. Tiene que leer y decir si le parecen verdaderos o falsos en relación con su familia.

Si Usted 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.

**NO ESCRIBA NADA EN ESTE IMPRESO**

<p>En mi familia nos ayudamos y apoyamos realmente unos a otros.</p> <p>Los miembros de mi familia guardan, a menudo, sus sentimientos para sí mismos.</p> <p>En nuestra familia reñimos mucho.</p> <p>En general, ningún miembro de la familia decide por su cuenta.</p> <p>Creemos que es importante ser los mejores en cualquier cosa que hagamos.</p> <p>A menudo hablamos de temas políticos o sociales.</p> <p>Pasamos en casa la mayor parte de nuestro tiempo.</p> <p>Los miembros de mi familia asistimos con bastante regularidad a cultos de la iglesia.</p> <p>Las actividades de nuestra familia se planifican cuidadosamente.</p> <p>10. En mi familia tenemos reuniones obligatorias muy pocas veces.</p>	<p>11. Muchas veces da la impresión de que en casa sólo estamos “pasando el rato”.</p> <p>12. En casa hablamos abiertamente de lo que nos parece o queremos.</p> <p>13. En mi familia casi nunca mostramos abiertamente los enfados.</p> <p>14. En mi familia nos esforzamos mucho para mantener la independencia de cada uno.</p> <p>15. Para mi familia es muy importante triunfar en la vida. 16. Casi nunca asistimos a conferencias, funciones o conciertos.</p> <p>17. Frecuentemente vienen amigos a comer en casa, o a visitarnos.</p> <p>18. En mi casa no rezamos en familia.</p> <p>19. En mi casa somos muy ordenados y limpios.</p> <p>20. En nuestra familia hay muy pocas normas que cumplir.</p>
--	--

<p>21. Todos nos esforzamos mucho en lo que hacemos en casa.</p> <p>22. En mi familia es difícil “desahogarse” sin molestar a todo el mundo.</p> <p>23. En casa a veces nos enfadamos tanto que golpeamos o rompemos algo.</p> <p>24. En mi familia cada uno decide sus propias cosas.</p> <p>25. Para nosotros no es muy importante el dinero que gane cada uno.</p> <p>26. En mi familia es muy importante aprender algo nuevo o diferente.</p> <p>27. Alguno de mi familia practica habitualmente deportes: fútbol, baloncesto, etc.</p> <p>28. A menudo hablamos del sentido religioso de la Navidad, Pascua y otras fiestas.</p> <p>29. En mi casa, muchas veces resulta difícil encontrar las cosas cuando las necesitamos.</p> <p>30. En mi casa una sola persona toma la mayoría de las decisiones.</p>	<p>31. En mi familia hay un fuerte sentimiento de unión.</p> <p>32. En mi casa comentamos nuestros problemas personales.</p> <p>33. Los miembros de mi familia casi nunca mostramos nuestros enfados.</p> <p>34. Cada uno entra y sale en casa cuando quiere.</p> <p>35. Nosotros aceptamos que haya competición y “que gane el mejor”.</p> <p>36. Nos interesan las actividades culturales.</p> <p>37. Vamos a menudo al cine, a competiciones deportivas, excursiones, etc.</p> <p>38. No creemos en el cielo ni en el infierno.</p> <p>39. En mi familia la puntualidad es importante.</p> <p>40. En casa las cosas se hacen de una forma establecida.</p>
---	---

<p>41. Cuando hay que hacer algo en casa, es raro que se ofrezca algún voluntario.</p> <p>42. En casa, si a alguno de le ocurre de momento hacer algo, lo hace sin pensarlo más.</p> <p>43. Las personas de nuestra familia nos criticamos frecuentemente unas a otras.</p> <p>44. En mi familia, las personas tienen poca vida privada o independiente.</p> <p>45. Nos esforzamos en hacer las cosas cada vez un poco mejor.</p> <p>46. En mi familia casi nunca tenemos conversaciones intelectuales.</p> <p>47. En mi casa, todos tenemos una o dos aficiones.</p> <p>48. Las personas de mi familia tenemos ideas muy precisas sobre lo que está bien o mal.</p> <p>49. En mi familia cambiamos de opinión frecuentemente.</p> <p>50. En mi casa se da mucha importancia a cumplir las normas.</p>	<p>51. Las personas de mi familia nos apoyamos de verdad unas a otras.</p> <p>52. En mi familia cuando uno se queja siempre hay otro que se siente afectado.</p> <p>53. En mi familia a veces nos peleamos a golpes.</p> <p>54. Generalmente, en mi familia cada persona sólo confía en sí misma cuando surge un problema.</p> <p>55. En casa, nos preocupamos poco por los ascensos en el trabajo o las calificaciones escolares.</p> <p>56. Alguno de nosotros toca un instrumento musical.</p> <p>57. Ninguno de la familia participa en actividades recreativas, fuera del trabajo o de la escuela.</p> <p>58. Creemos que hay algunas cosas en las que hay que tener fe.</p> <p>59. En casa nos aseguramos de que nuestras habitaciones queden limpias.</p> <p>60. En las decisiones familiares todas las opiniones tienen el mismo valor.</p>
--	---



<p>61. En mi familia hay poco espíritu de grupo.</p> <p>62. En mi familia los temas de pagos y dinero se tratan abiertamente.</p> <p>63. Si en mi familia hay desacuerdo, todos nos esforzamos para suavizar las cosas y mantener la paz.</p> <p>64. Las personas de la familia se animan firmemente unos a otros a defender sus propios derechos.</p> <p>65. En nuestra familia apenas nos esforzamos para tener éxito.</p> <p>66. Las personas de mi familia vamos con frecuencia a las bibliotecas.</p> <p>67. Los miembros de la familia asistimos a veces a cursillos o clases particulares por afición o por interés.</p> <p>68. En mi familia cada persona tiene ideas distintas sobre lo que está bien o mal.</p> <p>69. En mi familia están claramente definidas las tareas de cada persona.</p> <p>70. En mi familia cada uno puede hacer lo que quiera.</p>	<p>71. Realmente nos llevamos bien unos con otros.</p> <p>72. Generalmente tenemos cuidado con lo que nos decimos.</p> <p>73. Los miembros de la familia estamos enfrentados unos con otros.</p> <p>74. En mi casa es difícil ser independientes sin herir los sentimientos de los demás.</p> <p>75. “Primero el trabajo, luego la diversión”, es una norma en mi familia.</p> <p>76. En mi casa, ver la televisión es más importante que leer.</p> <p>77. Las personas de nuestra familia salimos mucho a divertirnos.</p> <p>78. En mi casa, leer la Biblia es algo muy importante.</p> <p>79. En mi familia el dinero no se administra con mucho cuidado.</p> <p>80. En mi casa las normas son bastante inflexibles.</p>
--	---

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 RELLENADO TODA LA HOJA DE RESPUESTAS

Anexo: C **CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLOGICO SOUTH OAKS (SOGS)**

**MODIFICADO**

**A.- PRESENTACIÓN**

Buenas tardes mi nombre es Carlos Albino Soto Ayala, soy Bachiller en Psicología de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Peruana Los Andes, el propósito de este cuestionario es conocer tus hábitos de juego. Por lo que te solicito responder todas las preguntas con sinceridad. **La información que nos brindes será tratada de forma confidencial y es anónima.**

**B.- INSTRUCCIONES:**

Lee detenidamente cada uno de los ítems que se presentan y coloca un aspa (X) en el recuadro que corresponda a la frecuencia que consideras corresponda a lo que piensas y realizas.

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

TIPO DE JUEGO	Marca (X)
Juego de maquina / tragamonedas	
Juegos de Softnyx (Gunbound, Rakion, Team Wolf, Minifighter, R2Beat, etc.)	
Juego de “Heroesmu”, Dota, LOL.	
Juegos de AuditionSeason	
Juegos en red (Call of Duty)	
PlayStation	
Minijuegos para navegadores (Spacewan, PacMan, Solitario o BlackJack)	
Otros juegos en línea por internet /CD	

Si tu respuesta fue otros escríbela a continuación \_\_\_\_\_

2. A qué edad comenzaste a jugar: \_\_\_\_\_
3. ¿Cuántas horas juegas en el día?: \_\_\_\_\_

4. Tu necesidad de jugar es:
- a) Muy Grande
  - b) Grande
  - c) Moderada
  - d) Poca
5. ¿Con que frecuencia juegas?
- a) Cuatro a seis veces por semana
  - b) Dos o tres veces por semana
  - c) Una vez por semana
  - d) Nunca
6. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado en un día?
- a) Más de treinta soles
  - b) De veinte a treinta soles
  - c) De diez a quince soles
  - d) Menos de cinco soles
7. Consideras que la frecuencia con la que te conectas en estos juegos es:
- a) Muy Alta
  - b) Alta
  - c) Moderada
  - d) Baja

<b>S</b>	.....	<b>SIEMPRE</b>
<b>MV</b>	.....	<b>MUCHAS VECES</b>
<b>AV</b>	.....	<b>A VECES</b>
<b>N</b>	.....	<b>NUNCA</b>

C.- DATOS ESPECIFICOS

ITEMS	S	MV	AV	N
8.- Cuando participas en estos juegos ¿Gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?				
9.- Cuando participas en estos video juegos has gastado más dinero de lo que tenías pensado				
10.- ¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no has sido capaz de hacerlo?				
11.- ¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?				
12.- ¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o quehacer en casa?				
13.- ¿Juegas para demostrarles tu capacidad o destreza a los demás?				
14.- ¿Juegas para serenarte antes de realizar las tareas escolares o las actividades en casa?				
15.- ¿Con que frecuencia <u>no puedes</u> concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?				
16.- Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible a jugar para recuperar tu dinero perdido?				
17.- ¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?				
18.- ¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego aunque hayas perdido?				
19.- ¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?				
20.- ¿En cierta ocasión has pedido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos en red?				
21.- ¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar?				

Recuerda que esta información es.....ANÓNIMA  
Gracias por tu colaboración.

Anexo: D CONSENTIMIENTO INFORMADO AL PADRE O APODERADO

INSTITUCION : Universidad Peruana Los Andes Huancayo - Perú

INVESTIGADORES: Br. Soto Ayala, Carlos Albino

PROYECTO : “CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y LUDOPATÍA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO - 2017”

Por medio del presente documento hago constar que acepto voluntariamente participar en la investigación titulada “CLIMA SOCIAL FAMILIAR Y LUDOPATÍA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE HUANCAYO - 2017” A cargo del Bachiller en Psicología Soto Ayala, Carlos Albino., Estudiante de la Universidad Peruana Los Andes, Se me ha explicado, que el propósito de estudio a la cual seré sometida. Comprendo perfectamente que el propósito del cuestionario(s) que se aplicará no tendrá repercusión en mi persona.

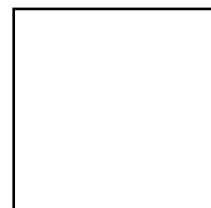
El personal que realizará el cuestionario(s) es un profesional calificado.

Firmo el documento señalado con la información brindada con la finalidad del trabajo para ser encuestada y que la información obtenida se manipulará con confidencialidad y sólo con fines científicos, que en ningún caso será publicado mi nombre o mi identificación.

Para cualquier información adicional para el proyecto puedo llamar al teléfono 964653614

Para cualquier información adicional sobre el proyecto puedo llamar al celular N° 964617006 del Mg. Saúl Jesús Mallqui (asesor del proyecto de investigación).

Apellidos y nombres:	
DNI:	
Firma:	
Fecha:	



Huella digital

Anexo: E  
Informe Final 2017 del Área Psicológica del departamento Psicopedagógico de la Institución Educativa

cuadro estadístico de conductas presentadas

Grado	Indisc.				Faltas	Tardanzas	Evasión	total
	Bullying	Peleas	Aula	P.emocional				
2a	1	4	8	4	0	5	4	40
2b	1	3	3	2	0	8	8	48
2c	9	5	7	1	0	4	5	105
2d	3	4	5	1	1	3	2	43
2e	2	3	5	4	0	3	3	47
2f	1	3	3	0	1	8	1	35
2g	0	4	6	0	0	7	9	48
2h	1	5	5	0	0	3	4	30
2i	0	0	6	1	0	7	8	30
2j	0	0	0	0	0	3	1	9
2k	0	0	1	0	0	2	6	15
2l	0	3	7	1	1	6	1	27
2m	0	3	2	0	0	6	0	19
2n	0	2	1	1	1	0	0	9
2o	0	4	3	1	1	3	3	29
3h	0	1	5	1	2	4	5	43
3i	0	0	2	1	1	19	1	33
3j	4	1	0	2	1	2	1	32
3k	1	0	1	0	4	11	3	36
3l	0	0	2	0	3	7	1	31
3m	0	0	7	1	4	19	6	53
3n	0	0	1	1	1	11	1	21
4a	0	0	1	0	4	1	0	11
4b	0	1	2	0	1	3	0	18
4c	0	0	0	0	0	0	0	4
4d	0	0	0	1	5	8	2	27
4e	0	0	2	0	0	7	0	19
4f	1	1	3	0	1	5	0	15
4g	0	2	9	2	0	7	0	35
4h	0	0	1	0	4	1	0	13
4i	0	2	9	2	1	7	9	47
4j	0	0	2	0	1	1	2	13
4k	0	2	0	0	1	5	0	12
4l	0	5	3	0	1	4	0	29
4m	0	1	1	1	3	2	4	25
Total	24	59	113	28	43	192	90	1051

Fuente: Informe Final 2017 Departamento Psicopedagógico Social de la Institución Educativa Politécnico Regional del Centro

# Informe de alumnos con problemas de juegos de computadora, internet, relacionados 2017.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA POLITÉCNICO REGIONAL DEL CENTRO

INFORME DE ALUMNOS CON PROBLEMAS DE JUEGOS DE COMPUTADORA, INTERNET, RELACIONADOS 2017

De acuerdo a la Incidencia de Casos presentados en el Área de Psicología con respecto a los estudiantes con problemas de casos ubicados en los alrededores y con frecuencia de uso que hace que tengan problemas con evasiones e inasistencias así como de rendimiento académico se detalla los siguientes grados y secciones que presentan una incidencia recurrente con problemas de posible adición a los juegos de computadora, internet o relacionados.

Turno I

Secciones	Número de Estudiantes reportados	Secciones	Número de Estudiantes reportados
1º A	15	3º A	26
1º B	10	3º B	20
1º C	12	3º C	22
1º D	09	5º A	15
1º E	20	5º B	05
1º F	22	5º C	10
1º G	12	5º D	07
1º H	07	5º E	08
1º I	15	5º F	12
1º J	20		
1º K	23		
1º L	18		
1º M	12		
1º N	16		
1º O	14		
Subtotal	225		125
Total			350



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA POLITÉCNICO REGIONAL DEL CENTRO

INFORME DE ALUMNOS CON PROBLEMAS DE JUEGOS DE COMPUTADORA, INTERNET, RELACIONADOS 2017

De acuerdo a la Incidencia de Casos presentados en el Área de Psicología con respecto a los estudiantes con problemas de casos ubicados en los alrededores y con frecuencia de uso que hace que tengan problemas con evasiones e inasistencias así como de rendimiento académico se detalla los siguientes grados y secciones que presentan una incidencia recurrente con problemas de posible adición a los juegos de computadora, internet o relacionados.

Turno II

Secciones	Número de CASOS reportados	Secciones	Número de CASOS reportados
2A	10	3H	18
2B	15	3I	22
2C	34	3J	23
2D	10	3K	20
2E	09	3L	12
2F	10	3M	29
2G	26	3N	14
2H	09	4A	14
2I	15	4B	20
2J	08	4C	09
2K	20		
2L	12		
2M	09		
2N	08		
2o	07		
Subtotal	192		181
Total			373







INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA POLITÉCNICO REGIONAL DEL CENTRO

REPORTE DE ALUMNOS CON PROBLEMAS DE JUEGOS DE COMPUTADORA,  
INTERNET, RELACIONADOS 2018

De acuerdo a la Incidencia de Casos presentados en el Área de Psicología con respecto a los estudiantes con problemas de casos ubicados en los alrededores y con frecuencia de uso que hace que tengan problemas con evasiones e inasistencias así como de rendimiento académico se detalla los siguientes grados y secciones que presentan un riesgo por la incidencia con problemas de posible adicción a los juegos de computadora, internet o relacionados.

Turno I

Por la presente se indica las aulas y grados con incidencias de problemas de juegos de computadora, internet y relacionados para medir el grado probable de juego patológico.

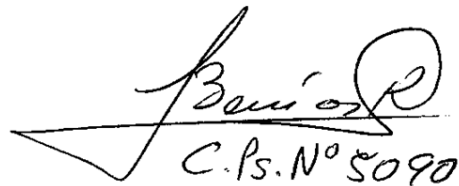
1°E, 1°G, 1°K, 1°L,

2°D, 2°J, 2°L

3°D, 3°E, 3°J, 3°M, 3°N,

4°C, 4°D, 4°E, 4°F

5°A, 5°B, 5°F

  
C.Ps. N° 5090

Huancayo, 12 Abril 2018

Fuente: Reporte de alumnos Abril 2018, del Departamento Psicopedagógico Social de la Institución Educativa Politécnico Regional del Centro

Anexo: F Baremos peruanos: Estandarización Lima Metropolitana 1993.

Norma T	Relación	Desarrollo	Estabilidad	Categoría
80	23 a +	36 a +	22 a +	Muy Buena
75	22	34 - 35	21	
70	21	33	19 - 20	
65	20	32	17 - 18	Buena
60	19	30 - 31	16	Tendencia Buena
55	17-18	28 - 29	14 - 15	Media
50	16	27	13	
45	14 - 15	26 - 27	11 - 12	
40	13	24	9 - 10	Tendencia Mala
35	12	22 - 23	8	Mala
30	11	21	7	Muy Mala
25	10	20 - 19	6	
20	9 a -	18 a -	5 a -	

Fuente: FES<sup>6</sup>





## Niveles hallados de probabilidad de Ludopatía

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	1	3	1	2	4	4	3	3	1	3	3	1	4	1	4	4	3	3	1	1	1
2	1	4	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2
3	3	3	1	1	2	2	3	1	1	2	1	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1
4	1	3	1	4	3	1	4	1	2	2	1	4	4	1	1	1	2	2	1	2	1
5	1	4	1	1	4	1	1	4	2	1	3	2	3	4	2	3	4	3	3	3	2
6	1	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	1	2	1	1	1
7	1	3	1	3	2	1	3	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
8	2	3	1	1	4	1	1	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	4	3	2	4	2	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	4	2	1	1
10	4	3	2	2	3	1	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1
11	1	3	1	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	3	2	3	1
12	1	3	1	1	3	1	3	1	2	4	2	1	3	1	1	2	1	1	2	1	1
13	1	4	4	4	4	2	2	1	3	1	1	2	3	3	1	4	1	3	3	1	1
14	2	3	2	2	4	2	1	1	2	2	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1
15	4	4	1	1	3	2	1	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1
16	4	4	1	2	3	1	3	1	2	1	4	1	4	2	4	4	1	1	1	4	4
17	3	2	2	3	3	1	2	4	2	3	4	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
18	2	4	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1
19	3	3	1	3	3	2	3	1	1	4	4	2	1	2	1	2	1	2	4	1	1
20	1	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	4	4	2	3	2	2	2	1	2	1
21	3	3	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	4	1	1	1	3	1	4	1	1
22	3	4	1	2	2	1	2	2	1	3	1	2	4	2	1	2	1	1	1	1	1
23	2	3	1	2	3	1	3	1	2	2	2	1	3	2	2	3	1	2	1	2	1
24	1	4	1	2	3	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1
25	1	4	1	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1
26	2	3	1	2	3	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1
27	1	3	1	2	3	1	3	2	1	3	1	1	3	2	1	1	2	1	2	1	1
28	2	3	1	2	4	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
29	1	4	3	3	4	1	1	1	1	1	4	2	4	4	2	4	2	1	1	1	1
30	2	2	2	1	2	1	2	1	2	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1
31	2	3	1	4	4	2	4	2	2	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
32	2	4	1	2	3	1	1	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
33	2	3	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	4	1	1	2	1	4	1	2	1
34	3	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
35	2	2	1	1	2	1	1	2	2	4	2	1	4	2	1	2	2	2	3	2	2
36	2	3	1	2	3	1	2	1	2	3	1	2	4	2	2	1	1	1	2	1	2
37	2	3	1	1	3	1	1	1	2	4	1	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2
38	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	3	2	4	2	3	1	2	2	1	2	1
39	2	3	1	3	1	1	2	1	2	1	2	4	4	2	2	4	3	2	2	2	2
40	2	3	1	1	3	1	2	2	3	4	3	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2
41	1	3	1	1	3	1	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2
42	2	3	1	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2
43	3	4	1	2	4	1	2	1	2	3	1	3	4	1	2	4	2	1	1	1	1
44	1	3	1	3	3	1	2	2	3	2	1	4	3	3	2	4	1	1	2	2	2
45	3	3	1	4	4	2	2	1	4	2	1	3	4	2	3	4	2	3	2	2	2
46	2	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1
47	2	2	1	1	2	1	2	1	2	4	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1
48	1	4	1	3	4	1	1	1	1	1	1	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1
49	3	4	1	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
50	2	3	1	2	3	1	4	1	2	1	1	1	4	3	2	4	1	1	2	2	1
51	1	2	1	1	3	1	1	2	1	4	1	1	2	4	1	1	2	2	2	2	1

52	2	2	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	
53	2	4	1	2	3	2	2	2	3	4	2	3	4	3	2	4	2	3	2	1	2
54	2	4	1	2	3	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	4	4	1	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	4	3	2	3	2	2	2
56	2	3	2	2	3	1	2	1	1	3	2	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1
57	2	3	1	2	4	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	3	2	3	1
58	1	3	1	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1
59	2	3	3	4	4	4	3	1	4	2	4	2	4	1	2	1	1	2	2	2	1
60	2	3	4	2	4	4	3	1	3	2	2	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1
61	3	2	1	2	3	1	1	1	1	2	4	1	4	2	2	1	4	4	4	1	1
62	2	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	3	1	1	2	1	1
63	1	3	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	1
64	1	3	1	2	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1
65	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	4	3	2	2	2	4	4	1	4	1	1
66	1	2	1	1	3	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
67	2	3	1	2	4	1	2	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
68	2	3	2	1	4	1	2	1	1	2	1	4	4	1	2	1	1	2	1	1	1
69	1	1	1	2	4	1	2	1	1	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
70	2	2	1	2	2	1	3	1	1	2	1	2	4	2	1	2	2	3	1	1	1
71	3	3	1	2	3	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
72	2	3	1	2	4	1	3	1	2	2	1	2	3	1	1	2	1	1	1	1	1
73	1	3	1	1	2	1	1	1	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	1	1	1
74	3	3	4	2	3	3	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
75	4	3	1	2	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
76	2	3	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1
77	2	3	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1
78	1	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2	2	4	2	1	1	1	3	1	1	1
79	1	3	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	1	1
80	1	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	1	1	1
81	2	3	1	2	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1
82	2	3	1	2	4	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	1	1	2	1
83	1	2	1	2	3	1	2	1	1	4	3	2	4	4	4	1	1	2	1	2	2
84	1	2	1	2	4	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1
85	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1
86	1	2	1	3	3	2	3	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	2	2	1	1
87	2	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1
88	2	2	1	2	4	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
89	2	2	1	2	4	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1
90	1	4	2	2	4	2	2	1	2	1	1	2	2	4	1	1	1	1	1	1	1
91	1	2	1	1	3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1
92	1	3	2	2	4	1	2	1	3	3	1	2	2	4	2	1	2	1	2	1	1
93	1	2	1	2	4	1	2	1	3	3	1	1	4	2	1	1	2	2	2	2	1
94	1	2	3	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
95	1	2	1	2	2	1	3	1	2	3	2	1	4	4	1	1	1	1	1	1	1
96	1	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1
97	2	3	2	2	4	1	2	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1
98	1	3	1	2	4	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2
99	1	3	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	4	4	2	3	2	1
100	2	2	1	2	3	1	2	1	1	3	1	2	4	2	2	2	1	1	2	1	1
101	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	4	2	1	1	1	2	1	1	1
102	2	3	1	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1

103	2	3	1	2	3	1	1	2	2	4	2	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2
104	2	3	1	2	4	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1
105	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1
106	2	3	1	2	3	1	2	1	2	4	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1
107	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1
108	2	2	2	2	4	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
109	1	4	1	4	4	1	2	1	1	1	1	1	4	4	1	2	2	1	3	1	1
110	1	4	4	4	4	1	4	3	2	1	4	3	3	2	2	4	3	2	3	2	1
111	4	3	1	2	3	1	3	1	1	2	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	1
112	1	4	1	3	3	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	2
113	1	4	1	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1
114	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2
115	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1
116	2	4	2	3	3	4	3	2	1	4	4	4	2	4	3	4	4	4	1	1	1
117	2	3	1	1	3	1	2	1	2	3	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	1
118	3	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1
119	2	3	1	2	4	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2
120	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	4	2	2	4	1	2	1	2	1
121	2	3	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1
122	2	4	1	2	3	1	3	1	2	3	2	3	4	3	3	2	3	1	1	1	1
123	1	2	3	2	3	3	2	1	1	2	1	1	4	4	2	1	1	1	2	1	2
124	4	3	3	3	4	2	4	2	3	1	1	4	4	4	2	3	2	1	3	1	1
125	3	3	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2
126	2	3	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2
127	2	2	1	2	3	1	2	2	1	3	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	1
128	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	2	1	3	3	1	2	1	3	1	1	1
129	1	2	4	2	4	1	2	2	1	2	2	1	3	2	1	2	1	1	1	1	1
130	4	3	1	4	4	4	4	3	2	4	1	4	2	2	3	1	3	4	1	4	2
131	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	3	2	1	1	1
132	2	3	1	2	2	1	2	2	4	2	3	2	2	3	2	4	3	2	3	4	2
133	2	2	2	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2	3	1	2
134	4	3	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1
135	3	3	2	2	2	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1
136	4	3	4	3	4	3	1	3	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3
137	1	4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	2	3	3	2	3	2	3	2	4	2
138	4	2	1	3	4	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1
139	4	3	1	1	2	1	2	2	3	1	2	3	2	3	1	2	1	1	2	1	1
140	2	2	1	2	4	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
141	2	3	1	1	2	4	1	1	3	4	4	3	1	3	2	3	2	3	4	4	4
142	2	3	1	2	4	3	3	2	1	4	1	2	3	2	3	3	1	2	3	2	1
143	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2
144	3	3	2	2	4	2	2	4	4	2	1	3	4	3	2	4	2	3	3	4	2
145	3	2	1	2	3	1	2	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1
146	2	2	2	2	4	1	2	4	1	2	4	2	4	3	2	3	2	4	2	4	2
147	2	2	1	2	3	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1
148	2	2	1	1	4	1	1	1	2	4	1	4	1	3	4	4	1	3	4	3	4
149	1	3	2	3	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
150	2	3	1	2	3	1	3	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
151	2	2	1	2	4	1	2	1	1	4	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1
152	1	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	4	1	2	1	1	1	3	1	1
153	2	3	1	1	2	2	2	4	3	3	3	3	2	4	1	2	1	2	2	1	2

## Clima Social Familiar en los casos de ludopatía probable

CO	EX	CT			RR		AU	AC	IC	SR	MR			DD		OR	CT			EE	CSF
5	4	4			13		3	2	3	6	4			18		7	6			13	44
6	4	5			15		5	7	5	4	8			29		5	6			11	55
7	7	1			15		1	3	7	3	7			21		7	4			11	47
5	4	3			12		4	4	5	6	5			24		5	4			9	45
7	5	1			13		7	6	5	3	5			26		6	3			9	48
5	4	5			14		4	8	5	2	4			23		7	3			10	47
4	5	5			14		5	3	5	3	6			22		5	5			10	46
9	6	3			18		2	4	4	3	4			17		8	5			13	48
5	7	5			17		5	5	4	6	5			25		6	4			10	52
7	8	5			20		5	6	6	6	7			30		5	6			11	61
7	3	3			13		5	8	6	5	7			31		7	3			10	54
8	6	2			16		3	7	3	4	4			21		7	8			15	52
6	3	2			11		4	5	5	4	5			23		7	5			12	46
8	6	1			15		4	7	4	4	6			25		6	4			10	50
2	5	5			12		5	6	5	4	4			24		4	2			6	42
6	6	1			13		5	8	3	2	6			24		8	6			14	51
2	4	6			12		7	7	2	6	5			27		4	7			11	50
5	5	5			15		5	5	4	6	5			25		7	4			11	51
6	7	4			17		1	4	5	6	6			22		3	5			8	47
3	7	3			13		6	3	6	4	4			23		7	5			12	48
5	4	5			14		5	9	7	4	2			27		7	3			10	51
7	5	4			16		5	7	4	4	6			26		5	4			9	51
5	4	2			11		3	5	3	3	6			20		2	5			7	38
5,65	5,17	3,48			14,3043		4,3	5,61	4,61	4,26	5,26			24		5,87	4,65			10,5	48,9
med	med	med			med		TM	med	med	med	med			TM		med	med			med	med



Anexo: L

## HOJA DE PUNTUACIÓN DEL SOGS<sup>8</sup>

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

\* No se valoran las preguntas 1, 2 y 3.

\* Pregunta 4: la mayoría de las veces que pierdo o siempre que pierdo.

\* Pregunta 5: sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido o la mayoría de las veces que pierdo.

\* Pregunta 6: ahora no, pero en el pasado sí o ahora sí.

\* Pregunta 7: sí

\* Pregunta 8: sí

\* Pregunta 9: sí

\* Pregunta 10: sí

\* Pregunta 11: sí

\* Pregunta 12: no se valora

\* Pregunta 13: sí

\* Pregunta 14: sí

\* Pregunta 15: sí

\* Pregunta 16a: sí

\* Pregunta 16b: sí

\* Pregunta 16c: sí

\* Pregunta 16d: sí

\* Pregunta 16e: sí

\* Pregunta 16f: sí

\* Pregunta 16g: sí

\* Pregunta 16h: sí

\* Pregunta 16i: sí

\* Pregunta 16j: no se valora

Total = (sobre un máximo de 20 puntos)

---

### Normas de interpretación:

- Puntuación 0: sin ningún problema con el juego
- Puntuación 1-4: algún problema con el juego
- Puntuación 5 o superior: probable jugador patológico

## SOUTH OAKS GAMBLING SCREEN – SCORE SHEET<sup>7</sup>

### [SOGS]

Scores on the SOGS are determined by scoring one point for each question that shows the “at risk” response indicated and adding the total points.

- Question 1  Not counted  
Question 2  Not counted  
Question 3  Not counted  
Question 4  Most of the time I lose or Yes, most of the time  
Question 5  Yes, less than half the time I lose or Yes, most of the time  
Question 6  Yes, in the past but not now or Yes  
Question 7  Yes  
Question 8  Yes  
Question 9  Yes  
Question 10  Yes  
Question 11  Yes  
Question 12  Not counted  
Question 13  Yes  
Question 14  Yes  
Question 15  Yes  
Question 16 a  Yes  
Question 16 b  Yes  
Question 16 c  Yes  
Question 16 d  Yes  
Question 16 e  Yes  
Question 16 f  Yes  
Question 16 g  Yes  
Question 16 h  Yes  
Question 16 i  Yes  
Question 16 j  Not counted  
Question 16 k  Not counted

TOTAL

POINTS:

(Maximum score = 20)

---

### INTERPRETING THE

SCORE: 0 No problem with gambling

1-4 Some problems with gambling

5 or more Probable pathological gambler

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA  
EJECUTAR PROYECTO  
DE INVESTIGACIÓN**

Sr. LIC. ANCEL VENTURO BARZOLA GARCÍA  
DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA,  
EMBLEMÁTICA POLITÉCNICO REGIONAL DEL CENTRO – EL TAMBO – HUANCAYO”

Yo, Soto Ayala, Carlos Albino, Con DNI N° 41359801 con código de Matricula d10207k de la Universidad Peruana Los Andes.

Reciba usted un saludo cordial y las muestras de mi aprecio, en esta ocasión,  
Me Presento como Bachiller en Psicología para solicitar su permiso en el proyecto de Investigación para beneficiar al Área del Departamento Psicopedagógico Social y al Área Directiva de la Institución que usted dirige.

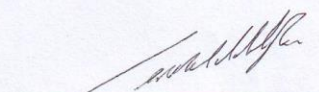
Dicho proyecto tiene como objetivo: determinar la relación entre la Ludopatía y el Clima Social Familiar en los estudiantes de los niveles primero a quinto – 2017, mediante la aplicación de un cuestionario que tendrá una duración de 15 minutos.

Por tal motivo, agradeceré a usted se me brinden las facilidades para realizar la evaluación respectiva en los ambientes, previa coordinación con su representada.

Reconocidos por su alto espíritu de colaboración, me suscribo de usted.

Atentamente,

Huancayo, 09 de Octubre de 2017

  
Bach. Ps. Soto Ayala, Carlos Albino

DNI: 41359802





INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA POLITÉCNICO REGIONAL DEL CENTRO  
El Tambo - Huancayo

EL SUB DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA POLITÉCNICO REGIONAL DEL CENTRO - EL TAMBO HUANCAYO QUE SUSCRIBE LA PRESENTE:

## CONSTANCIA

Que El Bach. Carlos Albino Soto Ayala ha realizado la aplicación de su investigación Titulada: Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una Institución Educativa De Huancayo – 2017, mediante los siguientes Instrumentos Escala de clima Social Familiar (FES) y El Cuestionario de Juego Patológico (SOGS) Modificado. Durante el mes de Diciembre del 2017, demostrando responsabilidad y gran sentido de trabajo en dicha investigación.

Se entrega la Presente Constancia para los Fines que el Interesado estime convenientes.

Huancayo, 02 de Enero del 2018



*[Handwritten Signature]*  
Mg. WILSON N. EULOGIO PÉREZ  
SUB DIRECTOR F.G. T-II  
N° A1533881




# Constancia

Juicio de experto

Yo, LENYN JULIO BARRIOS RONCOSO, con Documento Nacional de Identidad No. C.P.S.P: 9050 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por el bachiller Carlos Albino Soto Ayala en la investigación titulada: "Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una Institución Educativa De Huancayo – 2017."

Huancayo, 05 - DICIEMBRE del 2017

  
.....  
C.P.S.P. 9050  
Sello y Firma del Experto

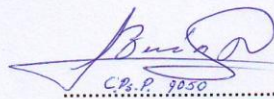
### CRITERIO DE JUECES

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : *Mg. LENYN JULIO BERRIOS RENCOROS*  
TÍTULO PROFESIONAL : *PSICÓLOGO*  
ESPECIALIDAD : *EDUCATIVA*  
AÑOS DE EXPERIENCIA : *12*  
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : *"POLITÉCNICO"*  
POST GRADO :   
AÑO : *—*  
TRABAJOS PUBLICADOS : *—*  
OTROS MERITOS : *—*

EN RESUMEN CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES: *— visto bueno de*  
*interpretación de juego patológico*  
*o de la patología y una proyección*  
*Berrios - 30-04-18*  
*C.P.S. 5090*

  
C.P.S. 5090

FIRMA



JUICIO DE EXPERTOS

Experto: LENYN J. BERRIOS RONDOS. Cargo: Psicólogo

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del cuestionario respectivamente en cinco criterios diferentes:  
 Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si está bien formulado, o de lo contrario con una x (X) si tiene que modificarse en algún aspecto la pregunta.  
 La modificación que deba realizarse podrá ser detallada al final en el espacio de observaciones y sugerencias.

**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS) MODIFICADO**

Dimensiones	Nº	Ítems	Juicio	¿Esta pregunta permitirá alcanzar el objetivo planteado en el estudio?	¿La pregunta está formulada en forma clara y precisa?	¿La redacción es entendible o coherente con el propósito del estudio?	¿El contenido corresponde con el propósito del estudio?	¿El vocabulario de esta pregunta es el adecuado para la muestra?	Observaciones y/o sugerencias													
Primera Parte: Preguntas Informativas																						
Dependencia de Juego	01	Indica tu Juego Favorito (Pregunta Informativa): a) Juego de maquina/ tragamonedas b) Juegos de Softnyx (Gunbound, Rakion, Team Wolf, Minifighter, R2Beat, etc.) c) Juego de "Heroesmu", Dota, Lol. d) Juegos de Audition/Season e) Juegos en red (Call of Duty) f) PlayStation g) Minijuegos para navegadores (Spacewan, PacMan Solitario o Blackjack) h) Otros juegos en línea por internet/ CD, i) Juegos de mesa o piso (cartas, monedas, dados, etc.)		✓	✓	✓	✓	✓	✓													
		¿A qué edad comenzaste a jugar?									✓	✓	✓	✓	✓							
		¿Cuántas horas juegas en el día?															✓	✓	✓	✓	✓	
		Tu Necesidad de jugar es:																				
a) Muy grande		✓	✓	✓	✓	✓																
b) Grande								✓	✓	✓	✓	✓										
c) Moderada														✓	✓	✓	✓	✓				
d) Poca																				✓	✓	✓
		✓	✓	✓	✓	✓																







Dependencia de Juego	17	¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dependencia de Juego	18	¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego aunque hayas perdido?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dependencia de Juego	19	¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Endeudamiento	20	¿En cierta ocasión has pedido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos en red?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Endeudamiento	21	¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar?	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Observaciones y sugerencias: Revisar Item 12-11.

---



---



---



---



---

# Constancia

Juicio de experto

Yo, Daisy Pelene Vidales Salazar, con Documento Nacional de Identidad No. \_\_\_\_\_ certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por el bachiller Carlos Albino Soto Ayala en la investigación titulada: "Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una Institución Educativa De Huancayo – 2017."

Huancayo, 28 de Diciembre del 2017



Daisy G. Vidales Salazar  
PSICÓLOGA  
P.P. 20695

Sello y Firma del Experto



## CRITERIO DE JUECES

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : Daisy Galene Vidalon Salazar  
TÍTULO PROFESIONAL : Psicóloga  
ESPECIALIDAD : Clínica  
AÑOS DE EXPERIENCIA : 5 años  
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : Centro de Salud "La Libertad"  
POST GRADO : Prevención en Niños y Adolescentes  
AÑO : 2017  
TRABAJOS PUBLICADOS :  
OTROS MERITOS :

EN RESUMEN CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES: Ps. Daisy G. Vidalon Salazar  
30-04-18  
Date

  
Daisy G. Vidalon Salazar  
PSICÓLOGA  
C.Ps.P. 20835

FIRMA

JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Daysi Celene Vidalon Salazar Cargo: Psicólogo

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del cuestionario respectivamente en cinco criterios diferentes:  
 Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check ( ✓ ) si está bien formulado, o de lo contrario con una exis ( X ) si tiene que modificarse en algún aspecto la pregunta.  
 La modificación que deba realizarse podrá ser detallada al final en el espacio de observaciones y sugerencias.

**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS) MODIFICADO**

Dimensiones	Nº	Ítems	Juicio	¿Esta pregunta permitirá alcanzar el objetivo planteado en el estudio?	¿La pregunta está formulada en forma clara y precisa?	¿La redacción es entendible o coherente con el propósito del estudio?	¿El contenido corresponde con el propósito del estudio?	¿El vocabulario de esta pregunta es el adecuado para la muestra?	Observaciones y/o sugerencias
Primera Parte: Preguntas Informativas									
Dependencia de Juego	01	Indica tu Juego Favorito (Pregunta Informativa): a) Juego de maquina/ tragamonedas b) Juegos de Softmxy (Gumbound, Raktion, Team Wolf, Minifighter, RZBeat, etc.) c) Juego de "Heroesmu", Dota, Lol. d) Juegos de Audition/Season e) Juegos en red (Call of Duty) f) PlayStation g) Mini juegos para navegadores (Spacewan, PacMan Solitario o Blackjack) h) Otros juegos en línea por internet / CD, i) Juegos de mesa o piso (cartas, monedas, dados, etc.)		✓	✓	✓	✓	✓	
Dependencia de Juego	02	¿A qué edad comenzaste a jugar?		✓	✓	✓	✓	✓	
Dependencia de Juego	03	¿Cuántas horas juegas en el día?		✓	✓	✓	✓	✓	
Dependencia de Juego	04	Tu Necesidad de jugar es: a) Muy grande c) Moderada b) Grande d) Poca		✓	✓	✓	✓	✓	



Depende ncia de Juego	05	¿Con qué frecuencia juegas? a) Cuatro a seis veces por semana b) Dos o tres veces por semana c) Una vez por semana d) Nunca	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Endeuda miento	06	¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado en un día? a) Más de treinta soles b) De veinte a treinta soles c) De diez a quince soles d) Menos de cinco soles	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	07	Consideras que la frecuencia con la que te conectas en estos juegos es: a) Muy Alta b) Alta c) Moderada d) Baja	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Segunda Parte: Datos Específicos : calificación política (4 alternativas)										
S ----- Siempre; MV ----- Muchas veces; AV ----- A veces; N ----- Nunca.										
Endeuda miento	08	Cuando participas en estos juegos ¿Gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Endeuda miento	09	Cuando participas en estos video juegos has gastado más dinero de lo que tenías pensado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	10	¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no has sido capaz de hacerlo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	11	¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	12	¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o quehacer en casa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	13	¿Juegas para demostrarles tu capacidad o destreza a los demás?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	14	¿Juegas para serenarte antes de realizar las tareas escolares o las actividades en casa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Depende ncia de Juego	15	¿Con que frecuencia no puedes concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Endeuda miento	16	Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible a jugar para recuperar tu dinero perdido?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Dependencia de Juego	17	¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dependencia de Juego	18	¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego aunque hayas perdido?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dependencia de Juego	19	¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Endeudamiento	20	¿En cierta ocasión has pedido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos en red?	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Endeudamiento	21	¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar?	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Observaciones y sugerencias:

---



---



---



---



---



---



## Constancia

Juicio de experto

Yo, Mg. Annabelle Llanos Villadome, con Documento Nacional de Identidad No. 22486156 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por el bachiller Carlos Albino Soto Ayala en la investigación titulada: "Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una Institución Educativa De Huancayo - 2017."

Huancayo, 07-12- del 2017

  
.....  
Sello y Firma del Experto  
C.Ps.P. 4493

### CRITERIO DE JUECES

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : Annabella Llanos Villadoma  
TÍTULO PROFESIONAL : Psicóloga  
ESPECIALIDAD : Educativa  
AÑOS DE EXPERIENCIA : 17 años  
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : I. E. E. "Politécnico Regional del C"  
POST GRADO : Magister  
AÑO : 2015  
TRABAJOS PUBLICADOS : Manuales de Personalidad y Educat.  
OTROS MERITOS : Felicitaciones del C.D.R II

EN RESUMEN CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES: Solo tener en cuenta alguna  
observación realice datos Informativos.  
visto Bueno de interpretación de probabilidad  
de leudopata 27-04-2018 [Firma]

[Firma]  
Psicóloga Annabella Llanos Villadoma  
PSICÓLOGA  
C.P. FIRMA



JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Mg. Annabella Hnos Villadama Cargo: Psicóloga.

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del cuestionario respectivamente en cinco criterios diferentes:  
 Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si está bien formulado, o de lo contrario con una x (X) si tiene que modificarse en algún aspecto la pregunta.  
 La modificación que deba realizarse podrá ser detallada al final en el espacio de observaciones y sugerencias.

**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS) MODIFICADO**

Dimensiones	Nº	Ítems	Juicio	¿Esta pregunta permitirá alcanzar el objetivo planteado en el estudio?	¿La pregunta está formulada en forma clara y precisa?	¿La redacción es entendible o coherente con el propósito del estudio?	¿El contenido corresponde con el propósito del estudio?	¿El vocabulario de esta pregunta es el adecuado para la muestra?	Observaciones y/o sugerencias
Primera Parte: Preguntas Informativas									
Dependencia de Juego	01	Indica tu Juego Favorito (Pregunta Informativa): a) Juego de maquina/ tragamonedas b) Juegos de Sofrnyx (Gumbound, Raktion, Team Wolf, Minifighter, RZBeat, etc.) c) Juego de "Heroesmu", Dota, Lol. d) Juegos de AuditionSeason e) Juegos en red (Call of Duty) f) PlayStation g) Minijuegos para navegadores (Spacewan, PacMan Solitario o Blackjack) h) Otros juegos en línea por internet / CD, i) Juegos de mesa o piso (cartas, monedas, dados, etc.)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	- Se debe sintetizar las respuestas es muy amplia.
Dependencia de Juego	02	¿A qué edad comenzaste a jugar?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Dependencia de Juego	03	¿Cuántas horas juegas en el día?	✓	✓	✓	✓	✓	✓	- Detallar en # de horas.
Dependencia de Juego	04	Tu Necesidad de jugar es: a) Muy grande c) Moderada b) Grande d) Poca	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Con la prog o7 redondear.



Dependencia de Juego	05	¿Con qué frecuencia juegas? a) Cuatro a seis veces por semana b) Dos o tres veces por semana c) Una vez por semana d) Nunca	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Endeudamiento	06	¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has gastado en un día? a) Más de treinta soles b) De veinte a treinta soles c) De diez a quince soles d) Menos de cinco soles	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	07	Consideras que la frecuencia con la que te conectas en estos juegos es: a) Muy Alta b) Alta c) Moderada d) Baja	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Segunda Parte: Datos Específicos : calificación política (4 alternativas)									
S Siempre; MV Muchas veces; AV A veces; N Nunca.									
Endeudamiento	08	Cuando participas en estos juegos ¿Gastas todo el dinero de tus propinas hasta el punto de quedarte con deudas?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Endeudamiento	09	Cuando participas en estos video juegos has gastado más dinero de lo que tenías pensado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	10	¿Has intentado alguna vez dejar de participar en estos juegos en línea o en red y no has sido capaz de hacerlo?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	11	¿Te has sentido nervioso o irritado por no haber podido participar en estos juegos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	12	¿Te has sentido irritado si tienes que interrumpir una sesión de juego por una tarea escolar o quehacer en casa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	13	¿Juegas para demostrarles tu capacidad o destreza a los demás?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	14	¿Juegas para serenarte antes de realizar las tareas escolares o las actividades en casa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Dependencia de Juego	15	¿Con que frecuencia no puedes concentrarte en tus estudios por pensar en los videojuegos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Endeudamiento	16	Después de perder ¿Sientes que tienes que volver, lo antes posible a jugar para recuperar tu dinero perdido?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



Dependencia de Juego	17	¿Buscas para jugar sitios que estén alejados de tu casa?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Dependencia de Juego	18	¿Sueles decir a la gente que has ganado en el juego aunque hayas perdido?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Dependencia de Juego	19	¿Has inventado tareas escolares para salir de casa con el fin de participar en estos juegos?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Endeudamiento	20	¿En cierta ocasión has pedido dinero prestado a alguien y no se lo has devuelto a causa de participar en los juegos en red?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Endeudamiento	21	¿Has cogido dinero de tus familiares para jugar?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

Observaciones y sugerencias: Tener en cuenta los ítem Informativo Sobre las Observaciones que se hizo ya que se debe uniformizar los ítems, detallar ítems y no redundar las preguntas

*Prof. María Linares Villalobos*  
 PSICOLOGA  
 C.F.S.P. 4493

## Constancia

Juicio de experto

Yo, DANTE LUIS ESTRELLA HUANCAYO, con Documento Nacional de Identidad No. 20057394 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por el bachiller Carlos Albino Soto Ayala en la investigación titulada: "Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una Institución Educativa De Huancayo – 2017."

Huancayo, 29 Noviembre del 2017

  
  
Sello y Firma del Experto



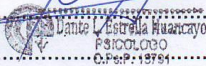
**CRITERIO DE JUECES**

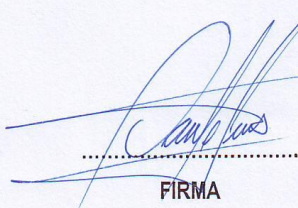
NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : DANTE LUIS ESTRELLA HUANCAYO  
TÍTULO PROFESIONAL : PSICOLOGO  
ESPECIALIDAD : EDUCATIVA  
AÑOS DE EXPERIENCIA : 10  
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : "SANTA ISABEL"  
POST GRADO : .....  
AÑO : .....  
TRABAJOS PUBLICADOS : .....  
OTROS MERITOS : DECANO CDR-II  
.....

EN RESUMEN CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES: SE OBSERVO EL CUESTIONARIO PATOLOGICO  
VISTO DE BUENA MANERA LA PROBABILIDAD DEL  
CUESTIONARIO DE LUDOPATIA DE SOGS 2 DE MAYO  
DEL 2018.

  
Dante L. Estrella Huancayo  
PSICOLOGO  
C.P.P. 13794

  
FIRMA



JUICIO DE EXPERTOS

Experto: B. DANTE LOIS ESTRELLA HERNANDEZ Cargo: Psicólogo

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del cuestionario respectivamente en cinco criterios diferentes:

Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check (✓) si está bien formulado, o de lo contrario con una x (X) si tiene que modificarse en algún aspecto la pregunta.

La modificación que deba realizarse podrá ser detallada al final en el espacio de observaciones y sugerencias.

**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS) MODIFICADO**

Dimensiones	Nº	Ítems	Juicio	¿Esta pregunta permitirá alcanzar el objetivo planteado en el estudio?	¿La pregunta está formulada en forma clara y precisa?	¿La redacción es entendible o coherente con el propósito del estudio?	¿El contenido corresponde con el propósito del estudio?	¿El vocabulario de esta pregunta es el adecuado para la muestra?	Observaciones y/o sugerencias
Primera Parte: Preguntas Informativas									
Dependencia de Juego	01	Indica tu Juego Favorito (Pregunta Informativa): a) Juego de máquina/ tragamonedas b) Juegos de Softnyx (Gumbound, Raktion, Team Wolf, Minifighter, R2Beat, etc.) c) Juego de "Heroesmu", Dota, Lol. d) Juegos de Audition/Season e) Juegos en red (Call of Duty) f) PlayStation g) Minijuegos para navegadores (Spacewan, PacMan Solitario o Blackjack) h) Otros juegos en línea por internet / CD, i) Juegos de mesa o piso (cartas, monedas, dados, etc.)			✓				
Dependencia de Juego	02	¿A qué edad comenzaste a jugar?			✓				
Dependencia de Juego	03	¿Cuántas horas juegas en el día?			✓				
Dependencia de Juego	04	Tu Necesidad de jugar es: a) Muy grande c) Moderada b) Grande d) Poca		✓					









# Constancia

Juicio de experto

Yo, Cynthia Rodríguez Guillermo, con Documento Nacional de Identidad No. 43481085 certifico que realicé el juicio de experto al instrumento presentado por el bachiller Carlos Albino Soto Ayala en la investigación titulada: "Clima Social Familiar Y Ludopatía En Estudiantes Del Nivel Secundaria En Una Institución Educativa De Huancayo – 2017."

Huancayo, 01 de Diciembre del 2017



.....  
Sello y Firma del Experto

**CRITERIO DE JUECES**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO : *Cynthia Rodriguez Guillermo*  
TÍTULO PROFESIONAL : *Psicóloga*  
ESPECIALIDAD : *Psicología Educativa - clínica*  
AÑOS DE EXPERIENCIA : *2 años*  
INSTITUCIÓN EN LA QUE LABORA : *Colegio "Santa Isabel"*  
POST GRADO : .....  
AÑO : .....  
TRABAJOS PUBLICADOS : .....  
OTROS MERITOS : .....

EN RESUMEN CUAL ES SU OPINIÓN SOBRE EL INSTRUMENTO

ADECUADO 1  MEDIANAMENTE ADECUADO 2  INADECUADO 3

OBSERVACIONES: *Visto bueno de interpretación de probabilidad de hepática*  
*27 de Abril del 2018.*  
*[Firma]*  
.....  
.....  
.....  
.....

*[Firma]*  
C.F.P. 18047  
FIRMA



JUICIO DE EXPERTOS

Experto: Cathia Rodriguez Guillermo

Cargo: Psicóloga Educativa

A continuación, usted tiene columnas enumeradas por cuadros para evaluar cada una de las preguntas del cuestionario respectivamente en cinco criterios diferentes:  
 Marque en el espacio en blanco para cada pregunta con un check ( ✓ ) si está bien formulado, o de lo contrario con una x ( X ) si tiene que modificarse en algún aspecto la pregunta.  
 La modificación que deba realizarse podrá ser detallada al final en el espacio de observaciones y sugerencias.

**CUESTIONARIO DE JUEGO PATOLÓGICO DE SOUTH OAKS (SOGS) MODIFICADO**

Dimensiones	Nº	Ítems	Juicio	¿Esta pregunta permitirá alcanzar el objetivo planteado en el estudio?	¿La pregunta está formulada en forma clara y precisa?	¿La redacción es entendible o coherente con el propósito del estudio?	¿El contenido corresponde con el propósito del estudio?	¿El vocabulario de esta pregunta es el adecuado para la muestra?	Observaciones y/o sugerencias
Primera Parte: Preguntas Informativas									
Dependencia de Juego	01	Indica tu Juego Favorito (Pregunta Informativa): a) Juego de máquina/ tragamonedas b) Juegos de Softnix (Gunbound, Rakion, Team Wolf, Minifighter, R2Beat, etc.) c) Juego de "Heroesmu", Dota, Lol. d) Juegos de Audition/Season e) Juegos en red (Call of Duty) f) PlayStation g) Minijuegos para navegadores (Spacewan, PacMan Solitario o Blackjack) h) Otros juegos en línea por internet / CD, i) Juegos de mesa o piso (cartas, monedas, dados, etc.) ¿A qué edad comenzaste a jugar?	✓						
Dependencia de Juego	02	¿Cuántas horas juegas en el día?			✓				
Dependencia de Juego	03	Tu Necesidad de jugar es:			✓				
Dependencia de Juego	04	Tu Necesidad de jugar es: a) Muy grande c) Moderada b) Grande d) Poca	✓						





