

**DINÁMICA FAMILIAR DE ADOLESCENTES QUE PRESENTAN
DIFICULTADES DE JUEGOS PATOLÓGICOS DEL GRADO 10 DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA OFICIAL DEL MUNICIPIO DE BELLO**

Yuvis Durán Maturana

ID 000132551

Marta Elena Lopera Correa

ID 000232931

Yor Mery Muñoz Velásquez

ID 000070216

Faride Rojas Álvarez

ID 000231878



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANAS Y DE LA SALUD
PROGRAMA PSICOLOGÍA
BELLO
2015

Yuvis Durán Maturana

ID 000132551

Marta Elena Lopera Correa

ID 000232931

Yor Mery Muñoz Velásquez

ID 000070216

Faride Rojas Álvarez

ID 000231878

**DINÁMICA FAMILIAR DE ADOLESCENTES QUE PRESENTAN
DIFICULTADES DE JUEGOS PATOLÓGICOS DEL GRADO 10 DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA OFICIAL DEL MUNICIPIO DE BELLO**

**PROYECTO DE GRADO PARA OBTENER EL TÍTULO DE PROFESIONAL EN
PSICOLOGÍA**

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Tesis de Pregrado en Psicología

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Sede Bello

2015

Contenido

RESUMEN	10
INTRODUCCIÓN	12
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
Descripción del Problema.....	14
2. JUSTIFICACIÓN.....	22
3. OBJETIVOS.	23
3.1. Objetivo General.	23
3.2. Objetivos Específicos	23
4. MARCO TEÓRICO.....	24
4.1. Adolescencia	24
4.2. Dinámica Familiar	25
4.2.1. Componentes de la dinámica familiar.	27
4.3. Juegos Patológicos	31
4.3.1. Jerga asociada al juego	35
4.3.2. Tipos de juegos frecuentados por la población objeto.....	39
4.4. Marco Legal	41
4.4.1. De la familia.	41
4.4.2. Del control de los juegos de azar	42
4.4.3. De los adolescentes.....	43
5. DISEÑO METODOLÓGICO	44
5.1. Enfoque.	44
5.2. Tipo de Estudio	45

5.3. Grupo de Estudio.....	47
5.4. Muestra.....	47
5.5. Estrategias e Instrumentos de Recolección y Registro de la Información.....	48
5.5.1. Entrevista semi-estructurada – Ver Anexo 2-.....	48
5.5.3. Uso de fuentes secundarias.....	49
5.5.5. Auto-registro – Ver Anexo – 3.....	49
5.5.6. Familiograma.....	50
5.6. Categorización en la investigación.....	51
5.7. Procedimiento y Plan de Análisis.....	54
5.8. Consideraciones Éticas -Ver Anexo 1-.....	56
5.9. Cronograma de Actividades.....	57
6. RESULTADOS.....	60
6.1. Descripción de los sujetos:.....	60
6.1.1. Sujeto 1.....	60
6.1.2. Sujeto 2.....	62
6.1.3. Sujeto 3.....	63
6.1.4. Sujeto 4.....	64
6.2. Análisis categorial.....	67
6.2.1. Norma y autoridad.....	67
6.2.2. Roles y funciones.....	72

DINÁMICA FAMILIAR DE ADOLESCENTES QUE PRESENTAN DIFICULTADES DE
JUEGOS PATOLÓGICOS DEL GRADO 10 DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
OFICIAL DEL MUNICIPIO DE BELLO

6.2.3. Comunicación y vínculo afectivo.....	75
6.2.4. Del Juego.....	80
6.3. Análisis general.....	83
6.4. Discusión.....	97
7. CONCLUSIONES	106
8. RECOMENDACIONES	109
8.1. Para las familias.....	109
8.2. Para la institución educativa.....	109
8.3. Para las investigadoras	110
8.4. Para la sociedad y los entes de control	111
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	112
ANEXO 1 CONSENTIMIENTO INFORMADO	118
ANEXO 2. GUÍA DE ENTREVISTAS.....	119
ANEXO 3. AUTOREGISTROS	124
ANEXO 4. MATRIZ CATEGORIAL DE LOS ESTUDIANTES ENTREVISTADOS.....	127
ANEXO 5. MATRIZ CATEGORIAL MADRES	140

Índice de tablas

Tabla 1. Cabezote autoregistro.....	50
Tabla 2. Convenciones familiograma	51
Tabla 3. Códigos de la matriz categorial estudiantes	52
Tabla 4. Códigos matriz categorial Madres	54
Tabla 5. Abreviaturas Generales	55
Tabla 6. Cronograma de actividades	59
Tabla 7: Ubicación de los sujetos en los criterios del DSM V.....	103
Tabla 8. Matriz entrevistas	123
Tabla 9. Autoregistrosujeto 1	124
Tabla 10. AutoregistroSujeto 2	125
Tabla 11. Autoregistrosujeto 3	125
Tabla 12. Autoregistrosujeto 4.....	126
Tabla 13. Preguntas Características Generales Estudiantes	127
Tabla 14. Categorización: norma Estudiantes.....	128
Tabla 15. Categorización Roles y Funciones Estudiantes	129
Tabla 16. Categorización Comunicación y vínculo afectivo Estudiantes.....	130
Tabla 17. Categorización Juego patológico Estudiantes.....	139
Tabla 18. Preguntas de Características Generales Madres.....	141
Tabla 19. Categorización Norma Madres.	145
Tabla 20. Categorización Roles y funciones Madres.....	147
Tabla 21. Categorización comunicación y vínculo afectivo Madres.	154
Tabla 22. Categorización juego patológico Madres.....	157

DINÁMICA FAMILIAR DE ADOLESCENTES QUE PRESENTAN DIFICULTADES DE
JUEGOS PATOLÓGICOS DEL GRADO 10 DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
OFICIAL DEL MUNICIPIO DE BELLO

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Familiograma Sujeto 1	61
Ilustración 2. Familiograma Sujeto 2	62
Ilustración 3. Familiograma Sujeto 3	63
Ilustración 4. Familiograma Sujeto 1	64
Ilustración 5. Categoría Características Generales Estudiantes	66
Ilustración 6. Categorización Norma Estudiantes	67
Ilustración 7. Categorización Normas Madres	68
Ilustración 8. Categorización Roles y Funciones Estudiantes	72
Ilustración 9. Categorización Roles y Funciones Madres	72
Ilustración 3. Categorización Comunicación y Vínculo Afectivo Estudiantes	75
Ilustración 8. Categorización Comunicación y Vínculo Afectivo Madres	76

Resumen

Este proyecto surge del interés de investigar desde el quehacer académico, la dinámica familiar en estudiantes del grado 10 de una Institución Educativa Pública del Municipio de Bello que tienen dificultades de juegos patológicos.

Partiendo del carácter cualitativo y descriptivo de la investigación, y del acceso a las fuentes de información secundarias brindadas por el grupo de estudio, se realizó una entrevista semiestructurada con el fin de describir cómo ejercen y asumen los roles y funciones cada individuo en su círculo familiar. Abordando algunos conceptos relacionados con la dinámica familiar, la cual consiste en las relaciones que se dan entre los miembros pertenecientes a este sistema, dado que la familia según Quintero (2012) “es concebida como un grupo de personas unidas por una historia social e individual atravesada por lazos afectivos”, se considera relevante obtener información del funcionamiento de cada familia de los participantes del estudio para describir en que difieren o se acerca cada situación en específico.

Cabe añadir, que la dinámica interna de la familia quizás sufre transformaciones significativas, evidentes en los roles, la autoridad, la comunicación, el afecto, los límites y las normas. Lo cual lleva a indagar también, en cómo su forma de relacionarse y asumir determinado rol en la familia, podría llevar a los adolescentes a la utilización de otras maneras de entretenimiento y de vincularse con sus pares y el entorno tales como: videojuegos, maquinitas tragamonedas, juegos de azar entre otros.

De igual modo, desde el proyecto se permite facilitar al plantel educativo, padres de familia y grupo de estudio, información que esté aterrizada a la realidad y se pueda a partir de ella, para formular e implementar estrategias de promoción y prevención de juegos patológicos a nivel institucional. Así mismo de acercar a los adultos al lenguaje de los adolescentes y menguar la brecha generacional para que la comunicación entre ellos sea más fluida.

Palabras claves: Dinámica familiar, Vínculo Afectivo, Comunicación, Roles, Funciones, Normas, Autoridad, Juego Patológico, Adolescente.

Introducción

El juego está presente en los espacios de desarrollo del ser humano; partiendo de su simbología y connotación para el aprendizaje en todas las etapas del ciclo vital. Sin embargo la dinámica social, los avances tecnológicos, las configuraciones familiares entre otras cosas han transformado la forma del hombre jugar y de relacionarse en los entornos en los que vive y convive.

En la actualidad los computadores, videojuegos, tragamonedas son elementos tecnológicos de fácil acceso para todas las edades. Partiendo de este hecho se hace posible que se invierta más recursos y tiempo en el juego, porque se parte de la comodidad para acceder a ellos. Dado que el juego siendo usado como forma de entretenimiento permite que las personas inviertan tiempo, dinero y energía, cambiando la forma en la que estas perciben y se desenvuelven en la realidad, haciendo en muchos casos éste se tome como una forma de vida, convirtiéndose no en una diversión sino en una enfermedad adictiva donde el que la padece no controla los impulsos, ni la necesidad de jugar.

En el contenido de este trabajo se encontrarán varios apartados que explican la temática y procedencia de los juegos patológicos, las características de la etapa del desarrollo evolutivo de adolescentes que presentan dificultades con el juego patológico; además se abordan conceptos como: dinámica familiar, roles, afecto, funciones y normas al interior de la familia.

Es una investigación que permitió construir elementos de aprendizaje para analizar la dinámica familiar de adolescentes con dificultades de juegos patológicos; así mismo puede ser el punto de referencia para otras nuevas investigaciones tanto a nivel institucional como a nivel profesional, pues se realizan aportaciones al grupo de estudio y sus familias sobre las cuales se pueden formular e implementar estrategias de promoción y prevención que mejoren la calidad de vida familiar e institucional de aquellos que presenten dichas dificultades.

El estudio es de tipo cualitativo y descriptivo y se realizó en el primer semestre de 2015, por medio de una entrevista semiestructurada, estudio de caso y familiogramas que facilitaron la recolección de la información pertinente para el proyecto y todas las acciones apoyadas desde el diseño metodológico la construcción de saberes.

1. Planteamiento del Problema

Descripción del Problema

La familia es definida por la Organización Mundial de la Salud como “una institución social fundamental que une a las personas vinculadas por nacimiento o por elección en un hogar y una unidad doméstica. La familia es el entorno donde se establecen por primera vez el comportamiento y las decisiones saludables” (OMS, 2009)

Al respecto de la relación entre la dinámica familiar en adolescentes que presentan dificultades de juego patológico, Caycedo&Ballesteros, expresan que:

En la familia también se aprenden contingencias a diferentes niveles (...) que persisten en el tiempo y a través de generaciones, por medio del modelamiento y el moldeamiento (...).Se puede considerar que los factores que influyen en la dinámica familiar tienen un papel importante en asuntos predictores de la conducta de juego del adolescente, ya que el control por parte de los padres, y las demás variables familiares, deben ajustarse a sus nuevas necesidades de independencia y autoafirmación en espacios de interacción diferentes, al adquirir principal importancia su grupo de amigos y las actividades que con ellos realiza, como por ejemplo el juego (2005).

Así mismo en la actualidad, los cambios sociales, económicos y culturales han generado transformaciones en la dinámica familiar; los roles y las responsabilidades ya son compartidas

por cada uno de los miembros que pertenecen a ella (por ejemplo, las tareas del hogar no son de un género específico). En este sentido la familia, sus roles y funcionamiento han cambiado pero conserva la esencia de ser la primera formadora de los seres humanos; es este espacio donde se dan las primeras relaciones y vínculos afectivos. Como afirman Moreno & Sánchez (1991), los vínculos interfamiliares se encuentran en relación dialéctica con el conjunto de las relaciones sociales: las condicionan y están a su vez condicionadas por las normas y los valores de la sociedad circundante, a través de un equilibrio dinámico. “Tales dinámicas se constituyen en factores de predisposición o de protección respecto a las prácticas de juego” (Caycedo & Ballesteros, 2005).

Al mismo tiempo, otra de las áreas que ha tenido grandes transformaciones a nivel social, económico, cultural, político, familiar e incluso ambiental, es el juego. El juego es una forma de diversión regida por unas reglas y con fines específicos; la mayoría de ellos son de competición entre personas o grupos de ellas, que hace parte del desarrollo del ser humano, dado que por medio de él, se pueden asumir roles, reglas e incluso solucionar situaciones que en las realidades inmediatas no se dan de manera viable. a través de la historia este ha sido valorado “con frecuencia como una representación simbólica de sentimientos, preocupaciones y experiencias” (Omeñaca & Ruíz, 2011).

Otro de los conceptos conocidos de juego, es el de la Real Academia de la Lengua que lo define como: “el ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde” (RAE, 2012); pero el juego patológico va más allá del ganar o perder, dado que el jugador a medida que juega incrementa su deseo por apostar, ganar e invertir tiempo en las actividades del juego.

Siendo así, la dificultad con el juego, radica, en la insistencia por ganar y recuperar lo que se pierde; facilitando espacios placenteros y de satisfacción que generan en el individuo estados emocionales, sociales y psicológicos de desapego que lo incitan a seguir apostando dejando de lado las responsabilidades conscientes y cotidianas a las que se está acostumbrado, tales como ir al colegio, realizar las tareas e incluso alimentarse.

Del abordaje que se le ha realizado al juego y sus implicaciones se puede mencionar que en la actualidad el Municipio de Bello no cuenta con cifras claras, ni estudios precisos acerca de la dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juego patológico. Sin embargo, al realizar las pesquisas en la Alcaldía Municipal donde se expresó que el interés por el tema surge como un ejercicio académico que se ha estado abordando desde hace varios semestres atrás en la carrera de Psicología, y que desde lo que se podido investigar se pretende conocer un poco más de cerca la situación y contrastar la teoría con la realidad; el funcionario que atendió la indagación, mencionó que había una institución donde se habían realizado talleres de prevención a ciertos jóvenes que venían presentando dificultades con el juego patológico y de allí se remitió a la trabajadora social de la Institución Educativa en la que se realizó el estudio; la cual da cuenta de la aparición de rasgos de juego patológico en algunos estudiantes, debido a que se han escapado del plantel y se han visto frecuentando lugares que brindan el servicio de las maquinitas tragamonedas, además de que los estudiantes tienen dispositivos tecnológicos como celular y tabletas desde los cuales tienen acceso a videos, juegos, chat, entre otras cosas y no paran de jugar y chatear durante horas de clase.

de lo hablado con la trabajadora social es importante mencionar, que en encuesta que fue realizada en dicho plantel educativo a 800 estudiantes en el año 2013, una de las manifestaciones más comunes fue el agrado por los videos juegos y el descuido conrendimiento académico como también, ellos aclaran que le dedican mayor parte de su tiempo a los video juegos, que a sus estudios o familias. Cabe anotar que de algunas capacitaciones que se han brindado a los estudiantes de 10 de la Institución Educativa escogida para el estudio, aún no existen programas al interior del plantel que aborden esta temática en especial. Así mismo en las escuelas de padres se ha abordado el tema, pero no con la mirada rigurosa que este requiere y esto ha dado como resultado una brecha más en la aproximación a los adolescentes con rasgos de ludopatía y sus familias, y lo que se espera abordar desde la institucionalidad se pierde en el discurso.

En cuanto al tema de estudio siguiendo a Muñoz (2012), se puede afirmar que la información estadística en Colombia es limitada, encontrándose estudios centrados en población universitaria y trabajadora del sector educativo.

Frente a los adolescentes y desde la mirada de la presente investigación es importante mencionara Bonilla, Mayorga, & Valbuena(2007), quienes expresan de las dificultades sobre juegos patológicos, identificando además como factor de riesgo la participación en juegos de azar en edades tempranas, fundamentalmente en la infancia y la adolescencia o al inicio de la edad adulta. Estas experiencias positivas en las que se han conseguido premios y un alto valor atribuido al dinero ganado a través del juego”¹.

¹ Tesis de Grado: 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 I.E.D Juan Luis Londoño de La Salle. Bogotá, Año 2007

Como se mencionaba anteriormente es posible que el desarrollo social, cultural, económico entre otros sea una de las influencias que determinen el cómo se percibe la realidad y su forma de vincularse con los distintos aspectos de la cotidianidad. Una de las formas de relacionarse con los otros en edades tempranas es el juego y es natural que éste y sus representaciones también sean cambiantes como la sociedad en general. Tal y como aduce Navarro (2013):

Los juegos actuales se dirigen más hacia las emociones. Son cuestión de práctica solitaria y competitividad (cuando se baten récords por internet, ya que incluso se puede jugar en línea), al tiempo que el jugador siente una sensación placentera que le aleja de las responsabilidades y le permite vivir una vida paralela en la que él es quien pone las normas. Su ingenio consiste en superar las limitaciones de la máquina (que es una cuestión manejable) en lugar de las que le pone la vida².

De acuerdo a los anteriores postulados y haciendo un acercamiento a la adolescencia, como una etapa de aprendizaje, donde las emociones y sensaciones están en pleno auge, donde la exposición prolongada al juego generará sensación de disfrute y por la calidad de estar en la adolescencia, este sentimiento puede ser más elevado, perdiendo la noción del tiempo, experimentando desconexión con la cotidianidad al invertir el mayor tiempo posible a la actividad o juego que les genera disfrute y de alguna manera una ganancia que se traduce en lo económico o a manera de bonificación para seguir jugando.

²Publicación Web: La preocupación paterna por los juegos de consolas. Videojuegos, ¿vicio, adicción o ludopatía?

Cabe anotar que la manera en que se aprecian las ganancias o las pérdidas es diferente, en muchos casos y hablando de los adolescentes, solo se pretende ganar y duplicar lo invertido, o en algunos otros sostenerse en el juego así no se gane (pero se piensa que tampoco se pierde) y la mayoría de los jugadores sienten un deseo incontrolable de jugar, y al no tener la oportunidad o lo que se requiere para jugar, se presentan sentimientos angustiantes como: ira, impotencia, desespero, derrota, entre otros.

Un estudio realizado en Medellín una población de usuarios en salas de videojuegos, en las que se evaluaron 383 personas³, da cuenta del alto índice de estudiantes adolescentes que prefieren asistir a las salas de videojuegos para practicar los diferentes juegos que ofrecen la internet, además se ve un índice elevado de la población perteneciente a las instituciones oficiales. De igual modo, se evidencian numerosos juegos de casinos localizados en la ciudad, y de cómo los niños y niñas tienen acceso libre en los diferentes escenarios donde se ofrece varios tipos de productos, siendo en la mayoría de los casos máquinas tragamonedas ilegales. Sin embargo, es una situación que se vive en todas las esferas de la localidad, incluidos varios asentamientos de la ciudad donde identificaron un alto porcentaje de niños y adolescentes que frecuentan lugares que ofrecen diferentes juegos de azar, con la complicidad de los propietarios de estos establecimientos (Universidad CES, 2009).

En Colombia existen gran variedad de establecimientos que prestan el servicio de casinos, pero no se tienen cifras exactas sobre dichos establecimientos en el país, sin embargo en

³ Segundo Estudio de Salud Mental del Adolescente Medellín, Universidad CES 2009 “la edad media fue de 15 años con un 80.9% (n=310) y el 18.8% (n=72) eran estudiantes en el momento del estudio. El 98.4% (n=365) con primaria, Con respecto al tipo de colegio el 68.2% (n=259) estudiaban en colegios del sector oficial, y el 31.8% (n=121) en el sector privado”

el 2009 la Empresa Territorial para la Salud (ETESA) realizó una investigación en la que afirma que el acceso a los juegos de azar, maquinitas y otros dispositivos de entretenimiento es amplio y no tiene distinciones de edad, ni alcanzan a ser controlados en su totalidad por el estado como sostienen a continuación:

Hay un 18% de establecimientos de juegos de suerte y azar que son ilegales. En Colombia se estima unas 70 mil máquinas tragamonedas legales; la ex presidente de ETESA, Mery Luz Londoño, reportó unas 14.000 ilegales en 2009, empero, todo cálculo es impreciso, pues cada día se decomisan unas y aparecen otras. (Paniagua, 2010).

Dado que las dificultades de juegos patológicos son un problema de salud pública es el Estado colombiano el que debe velar por el bienestar, regulación, control e intervención de los establecimientos formales e informales que prestan el servicio de juegos de suerte y de azar para los sitios que prestan servicio de juegos de azar “las restricciones son solamente en los lugares que se encuentran registrados ante la ley y aún existen lugares informales que también prestan el servicio de juegos de azar para los adolescentes, muchos ubicados cerca a las instituciones educativas”⁴; por lo tanto es importante controlar desde el estado y la misma ciudadanía estos sitios verificando los impactos que puedan generar.

En otro estudio⁵, Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner, & Beranuy(2007), hablan sobre dificultades de juego patológico en la adolescencia con dispositivos móviles, internet y video

⁴ Información suministrada por dueños de sitios de juego informales ubicados alrededor de la Institución en la que se realizó el estudio.

⁵Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner, & Beranuy. El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. 2007.

juegos, Sin embargo dicha investigación no hace aportes de cómo es la dinámica familiar de los sujetos, solo menciona los tiempos y el dinero invertido.

Sin embargo se encontraron estudios específicos de dinámica familiar en la etapa adolescente, Galicia, Sánchez, & Robles(2009)⁶, habla de “la influencia de la dinámica familiar en la depresión y en el rendimiento académico (...). Participaron 245 escolares adolescentes (...).” Dicho estudio data de la relación entre depresión, dinámica familiar y aprovechamiento escolar, donde uno de los resultados es que la dinámica familiar y desde uno de sus componentes la autoridad y la norma, son de vital importancia en los procesos de formación académica, emocional y social, en esta etapa donde se producen cambios a diferentes niveles psicosocioemocionales.

A partir de todo lo anterior se presenta como tema de interés la indagación acerca de ¿Cómo es la dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una Institución Educativa Oficial del Municipio de Bello?

⁶Galicia, Iris Xóchitl; Sánchez, Alejandra; Robles, Francisco Javier. Factores asociados a la depresión en adolescentes: Rendimiento escolar y dinámica familiar 2009

2. Justificación.

La familia cumple un papel importante en el proceso de socialización de los individuos, tiene una estructura y dinámica propia y cada una se ve manifestada de diferentes maneras, por ejemplo en las relaciones e interacciones entre sus miembros, las funciones y roles que cada uno desempeña dentro del círculo familiar; entre otras.

Partiendo de éstas premisas, existe el interés de indagar desde el quehacer académico acerca de dinámica familiar y aportar al conocimiento de otro tema de interés, como lo es el de las dificultades con el juego patológico en estudiantes del grado 10 de una Institución Educativa Pública del Municipio de Bello, pues es una población en un estado de vulnerabilidad

La importancia de ésta investigación radica en el ejercicio académico que desde el aula de clase se implementa hacia la praxis, y permite construir nuevos elementos de aprendizaje partiendo del apoyo en autores que puedan dar referencia sobre de la asociación entre la dinámica familiar y el juego patológico, tema que aborda la presente investigación.

Así mismo los resultados del estudio de la investigación aportarán insumos pertinentes al plantel y a las familias del grupo de estudiantes que participan de ella, para que se implementen estrategias de promoción y prevención a nivel institucional y puedan ser reflejadas en la mejora de la calidad de vida y en los lazos de comunicación entre adolescentes y adultos tanto de la familia como de la escuela.

3. Objetivos.

3.1. Objetivo General.

Describir la dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una institución educativa oficial del Municipio de Bello

3.2. Objetivos Específicos

- Describir las características generales de la familia de cada uno de los entrevistados.
- Identificar las normas establecidas y la autoridad al interior de la familia de los estudiantes que participan del estudio.
- Describir los roles y funciones asumidos por los estudiantes que participan de la investigación dentro de la dinámica familiar de
- Analizar los vínculos afectivos y de comunicación dentro de la dinámica familiar de los estudiantes.

4. Marco Teórico

4.1. Adolescencia

Para el abordaje de la dinámica familiar de adolescentes se debe definir grosso modo que es un adolescente. Para este caso se trae a colación a Coleman & Hendry (2003) que expresan que “la adolescencia se conceptualiza a menudo como una transición entre la infancia y la edad adulta.” (p.11). También es definida por Profamilia (S. F.), como “una etapa de la vida, que usualmente inicia entre los 13 y los 15 años, en la que hombres y mujeres experimentan cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales”.

Así mismo, Vergara (2014) señala tres áreas de desarrollo vital en la adolescencia que son:

Área Biológica: donde se da el cambio a nivel físico y hormonal, especialmente menciona que aparecen los cambios sexuales y el adolescente va experimentando sentimientos en relación a los cambios que va teniendo de manera positiva o negativa, algunas veces con frustración y confusiones.

Desde el área afectiva afirma que: “los impulsos no están muy definidos, los que se traducen en una excitabilidad difusa (irritabilidad, cambio de ánimo, hipersensibilidad). Tiende a disminuir la vitalidad propia de la edad escolar, presentándose momentos de actividad alternados con momentos de pasividad e introversión” (Vergara, 2014).

Y el área social de la cual aduce que en ella se producen cambios significativos en las relaciones familiares e interpersonales que parten del deseo de independencia, marcando conflicto con las figuras de autoridad. “Muchas veces se desestructuran los anteriores grupos de amistades a causa del cambio de intereses o se estructuran nuevos, con fines o metas difusas (ej. unirse para molestar o descalificar a otros grupos)”.

4.2. Dinámica Familiar

Para hablar de dinámica familiar en primer lugar, se debe abordar el concepto de familia. Según la Organización Mundial de la Salud “la familia es la institución social fundamental que une a las personas vinculadas por nacimiento o por elección en un hogar y una unidad doméstica. La familia es el entorno donde se establecen por primera vez el comportamiento y las decisiones Saludables” (OMS, 2009).

Parafraseando a Hernández (1998), se concibe la familia como un sistema natural y evolutivo, con un sistema de normas que regulan el desarrollo de la misma y esto la hace una institución de carácter social; como grupo son personas que interactúan entre sí, con fines y metas específicos (p.14-16). Así mismo afirma que “la familia es un sistema en la medida que está constituido por redes de relaciones y es natural porque responde a las necesidades biológicas y psicológicas inherentes al ser humano” (p.14).

Partiendo de estas premisas se puede afirmar que “la familia es un conjunto de personas que conviven bajo el mismo techo, con una estructura definida con: jerarquía, roles, normas y

funciones con un modo de existencia económico y social comunes, con sentimientos afectivos que los unen y aglutinan.” (Instituto Interamericano del Niño, S.F.).

Históricamente la familia ha tenido connotaciones tales como: núcleo u organización básica social; unión de un hombre y una mujer con el fin de procrear, e institución encargada de propiciar la socialización primaria, sin embargo, estas definiciones no exigen, necesariamente, la consideración de la consanguinidad para que se constituya un grupo familiar, en tanto este se puede asumir como un escenario de encuentro social en el que las reciprocidades contribuyen a la construcción de la historia personal de cada sujeto; historia que se materializa en el vínculo y la acogida.; En este orden de ideas, es necesario anotar que no existe una única definición del concepto de familia. Gallego(2012).

Partiendo de los conceptos anteriores de familia, se puede afirmar que la dinámica familiar es la forma como está compuesta y estructurada la familia en cuanto a normas, roles, vínculos, entre otros. La dinámica familiar está cimentada en varios pilares como son: la comunicación, los roles, las normas, el afecto y las funciones que asume cada miembro de la familia. Es decir, la dinámica familiar se acopla a los diferentes espacios de interacción social en los que se desarrolla y dependiendo de esos contextos los roles y funciones de la familia pueden variar. Como afirma Quintero (2009) en cuanto a los cambios que se han dado en la familia a través de la historia: es evidente que la familia como la máxima institución social, es permeada por factores de diversa índole que establecen resonancias significativas en toda su organización y en sus interacciones ecosistémicas. Asumiendo novedosas tipologías y categorías de funcionamiento, permeables y adaptadas al cambio de época.

4.2.1. Componentes de la dinámica familiar.

4.2.1.1. Norma y autoridad

Siguiendo a Quintero (2007) ⁷

La autoridad es un elemento de la dinámica familiar que permite organizar el funcionamiento, los roles y las normas al interior de la familia (p.30). Anotando que las normas familiares son las que permiten delimitar dentro de la estructura los valores y anhelos a nivel familiar y buscan ordenar la dinámica familiar (p.91).

En la actualidad los cambios sociales, económicos y culturales han generado transformaciones significativas en la dinámica interna familiar, los roles y las responsabilidades (funciones o tareas) ya son compartidas por cada uno de los miembros que pertenecen a ella (las tareas del hogar no son de un género específico). En este sentido la familia, sus roles y funcionamiento han cambiado, pero se conserva la esencia de ser la primera formadora de los seres humanos.

Así mismo, las normas y reglas que existen y se generan son la expresión de aquellos valores que se desea tener en familia, algunas se dan de manera explícita y otras surgen de acuerdo a las circunstancias y forma de relacionarse de los integrantes. Muchas de las normas van ligadas a los roles y funciones que cumplen cada uno de los miembros de la familia, otras son de carácter general y sirven para equilibrar la convivencia del círculo familiar.

⁷ Diccionario Especializado en Familia y Género. Quintero Velásquez, Ángela María, Editorial Lumen, 2007, página 91.

Según Estévez, Jiménez, & Misuti (2007) entre los estilos en los que se aplica la autoridad y se acuerdan las normas de una familia se pueden mencionar los siguientes (p.26):

- a. **Estilo autoritario:** en esta se tiene uso de poder y normas muy rígidas, intransigentes, con tendencia a la ira si no se cumplen. Desde el afecto existe hostilidad, rechazo y en su comunicación siempre habrá rasgos unilaterales, impositivos y problemáticos.
- b. **Estilo autoritativo:** En esta el poder no se impone, tiene normas que se acuerdan con los miembros de la familia, el afecto y la comunicación son fluidos y abiertos, se denota la comprensión, la cohesión y el apoyo entre sus miembros.
- c. **Estilo negligente:** En esta el poder de los padres es débil al igual que las normas, tienen una actitud de no sanción, los padres se ven más ansiosos por el incumplimiento de la norma. Desde el afecto las demostraciones son excesivas, escaso apoyo y comunicación entre sus miembros. Poca supervisión y diálogo.
- d. **Estilo indulgente:** mucha autonomía de los miembros y poco control, indiferencia al comportamiento tanto positivo como negativo, no existen sanciones, la comunicación es baja y no hay demostraciones de afecto claras ni continuas.

4.2.1.2. Roles y funciones.

Como afirma Quintero (2007) los roles “son el conjunto de funciones, tareas, responsabilidades” que se tienen al interior de la familia y que pueden ser de asignación cultural o mediática según la dinámica interna de la familia en la que se vive.

Los roles permiten ordenar y estructurar muchas de las funciones que cumple cada individuo dentro del sistema familiar. Muchos de los roles son asignados desde las figuras de poder y van jerarquizándose a la vez, tales como: Adultos, jóvenes, niños.

El rol es un vínculo que el individuo tiene para comunicarse y enfrentarse con el mundo, cumpliendo de esta forma con diferentes funciones, deberes y derechos que han sido introyectados en el núcleo familiar y social durante el desarrollo bio-psico-social de todo individuo. (Amarís, Amar, & Jiménez, 2005).

Anteriormente los roles estaban muy de la mano con el género, caso tal, la mujer tenía dentro de sus funciones familiares la crianza y cuidado de los hijos y el hombre la manutención, pero los cambios sociales, económicos, políticos y culturales han llevado a que los roles y las estructuras familiares cambien y se adapten a los contextos propios de sus comunidades inmediatas. Cabe anotar que en la actualidad los roles se asumen de acuerdo a la coyuntura y dinámica específica de cada familia.

4.2.1.3. Vínculo afectivo y Comunicación

La comunicación es el proceso por el cual los individuos intercambian mensajes e información utilizando un medio o canal para ello. Los canales de comunicación más utilizados son el escrito, el verbal y el gestual o analógicos donde se involucran partes del cuerpo para lograr transmitir lo que se quiere hacer entender por el otro.

Cada familia configura en su interior lenguajes y símbolos propios que constituyen su individualidad y que son transmitidos de generación en generación permitiendo que la esencia, los valores, las normas, roles y otras expresiones propias continúen en el tiempo, tal y como expresa Gallego (2006) “la comunicación familiar es el proceso por el cual los integrantes de familia construyen y comparten entre sí una serie de significados.”

En la misma sintonía, Quintero (2007) dice que la afectividad “comprende el sentimiento, el tono y el nivel de intimidad de la familia, el ejercicio del poder, la toma de decisiones (...) está relacionada con la cohesión, la adaptabilidad y la comunicación familiar”

En la familia el componente afectivo se forma incluso desde antes del nacimiento y facilita que la comunicación sea más fluida entre uno o varios miembros de ella. Sin embargo a medida que el ser humano se forma y socializa en la escuela y la comunidad se aprenden nuevos signos, símbolos y señales que permean la forma de comunicar y comunicarse con su familia y los demás.

Parafraseando a Horno (2007) el vínculo afectivo influye en toda la integralidad del ser humano y permite que este se traduzca en seguridad y confianza, se mejora la forma de relacionarse con los otros y consigo mismo, se aprende a escuchar y a comunicar los sentimientos de manera asertiva, en fin, un vínculo afectivo adecuado facilita la interacción positiva del ser humano con el entorno, en el entorno y con todos aquellos con los que se relaciona.

En conclusión, la comunicación familiar permite entre otras cosas la cohesión de vínculos y objetivos comunes, la expresión de sentimientos; todo esto apuntando a un desarrollo armónico de los integrantes de la familia.

4.3. Juegos Patológicos

El juego patológico se conoce desde el año 2000 antes de Cristo precediendo inclusive a la aparición del propio dinero ,(...) ha estado presente en numerosas civilizaciones antiguas como Egipto, China, Babilonia y Asiria”(RedSalud, S.F.). Dado lo anterior, el juego ha sido parte fundamental del desarrollo histórico del ser humano pues se ha convertido en una construcción del hombre, que ha hecho parte de los ritos ceremoniales, de victorias, de conocimiento e integración entre pares y que han pasado de generación en generación.

Es importante aclarar que esta información da cuenta que los primeros romanos y emperadores empezaron con la práctica de juegos adictivos para celebrar sus victorias, por esta razón realizaban fiestas donde le apostaban a las rifas y a la lotería; sin embargo es evidente que

era una práctica de tipo social y no todas las personas que participaban presentaban dificultades de juego patológico. Además en esa este término no existía como tal. a medida que ha pasado el tiempo se han facilitado espacios que han permitido el fácil acceso a los juegos de azar sin tener que estar participando de alguna celebración en particular, es decir, se pasó de una práctica cultural (celebración de victoria o demostración pública) a una práctica de disfrute íntimo que se puede compartir o no con otros y en la que se apuesta e invierte tiempo y dinero.

Como mencionan Planas, Rivera, & Villasmil(2013)la dificultad con los juegos patológicos puede ser descrita como:

Una serie de episodios, el inicial caracterizado por condiciones de juego óptimas, esto es, ambiente, compañía y el logro de ganancias, que motivarán al sujeto a postergar actividades importantes; el episodio del descontrol, relacionado con la falta de control sobre la conducta de jugar, es decir, pensamientos que circundan en el juego, el dinero, las personas relacionadas y recuperación del dinero perdido. Por último, el episodio resolutivo pone en desesperación al sujeto como resultado de la angustia causada por no poder jugar, afectando al ámbito social y familiar (p.57-63).

Los juegos patológicos han sido abordados desde varios puntos de vista y se encuentran determinados por diversos factores psicosociales que influyen en la vida de las personas y las familias de aquellos que lo padecen. Este no solo está enmarcado en el acto de jugar para ganar; cada acto que se desprende del juego crea la necesidad de recuperar lo que se pierde o de apostar por placer.

Para Melgosa (1997) la persona con dificultades de juegos patológicos es:

Incapaz de razonar y percibe la realidad erróneamente niega estar perdiendo y se muestra convencido de que va a ganar mucho dinero. Aumenta sus apuestas para obtener mayores premios miente para explicar su conducta y conseguir más dinero. Entra en una denominada de ilegalidades, falsificación, fraude terminal del jugador compulsivo en las rupturas de lazos familiares y los síntomas de ansiedad y depresión con intentos de suicidios.

La Organización Mundial de la Salud define el juego patológico como “la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida de la persona enferma, en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares” (ludopatia.org, S.F.), y cada acto que es desencadenado desde el juego hace que la persona consuma gran cantidad de energía y tiempo en dicha actividad y en torno a estas conductas que se repiten constantemente, aparecen consecuencias de tipo personal, social y familiar.

De acuerdo con lo anterior el “juego patológico es una conducta adictiva o impulsiva que genera en las personas que la padecen una necesidad desmedida por la práctica de los juegos de azar”(Cruz, 2004) En el Manual de Diagnóstico y Estadístico de los trastornos Mentales producido por American Psychiatry Association (APA) la ludopatía es reconocida como una enfermedad mental clasificándola en los “trastornos del control de impulsos no clasificados” en otros apartados del DSM- IV TR en su versión reformada del año 2000.

Entre los juegos más conocidos están los videos juegos, que son un medio actual de entretenimiento que acapara la atención de los niños y adultos, productos de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones que apoyados en el mercadotecnia de consumo, se han filtrado en todos los hogares, establecimientos de recreo y tiendas de autoservicios, constituyen uno de los principales medios de esparcimiento de los niños. Los videos juegos proponen una visión paranoide de la realidad en la que el jugador siempre asume el papel de víctima propiciatorio y el otro siempre es un enemigo que debe ser eliminado si bien algunos datos parecen poner en cuestión la extendida idea de que los videos juegos fomentan el aislamiento familiar ,social de quienes le rodean (Cubi, 2004).

Las máquinas y las nuevas tecnologías han revolucionado y mejorado el estilo de vida de las personas y su fácil acceso para todos hace que estén disponibles en la tienda del barrio, en internet y por las nuevas dinámicas socio-familiares, no hay controles para aquellas cosas que se frecuentan o juegan; los hábitos ya no son los mismos pues anteriormente los adolescentes organizaban su tiempo para compartir con sus amigos otras formas de emplear el tiempo libre que no tenían que ver necesariamente con la virtualidad.

La adolescencia es una etapa del proceso de crecimiento y desarrollo personal, donde ocurren todo tipo de cambios a nivel físico, emocional y psicológico, que a su vez afectan a cada una de las instituciones en las que el adolescente se mueve tales como: la familia, la escuela y la sociedad. Cada una de estas transiciones trae consigo ansiedades, miedos y expectativas que depositan en ellos los que están a su alrededor (familia, docentes y amigos) y en aras de buscar evadir situaciones que les generan malestar adoptan conductas que parecen inofensivas pero que

a la larga pueden tener repercusiones negativas en la persona y en su núcleo de relación primaria como lo es la familia.

Si bien es cierto que el adolescente con dificultades de juego patológico, siente la excitación que le produce el juego tomándolo como el objetivo principal de su goce, también lo es, que se convierte en una opción para cubrir sus carencias; paradójicamente lo que se busca cubrir con el juego tiende a deteriorarse también con el mismo, pues el vínculo afectivo desmejora con la cantidad de tiempo que se invierte en el mismo, además tienden a ser personas impulsivas, con un grado elevado de ansiedad, cambiantes en su personalidad y poco tolerantes en el trato con la familia ante las dificultades que se presentan. Además de la gran afectación emocional que trae consigo cada fracaso y de cada una de las de las transiciones propias de él; pues se ve afectado el rendimiento escolar, desinterés por las clases, mostrando ansiedad por otro tipo de conocimientos en relación a los juegos y en muchos casos el adolescente es incapaz de resistir los impulsos de jugar y apostar; “psicológicamente, el juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor, o al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre, traduciendo a sí una inconformidad con la realidad” (Cruz, 2004).

4.3.1. Jerga asociada al juego

El grupo de estudio presenta una jerga asociada a los juegos que usa y frecuenta lo cual permite su relación más cercana a sus pares. En el mundo de la jerga de los videojuegos se manejan ciertos términos que solo ellos conocen y atienden para la práctica de juegos como tal. Entre los más

utilizados y referenciados por los sujetos se escogieron basados en la información recolectada y en el diccionario de juegos on-line de la página recios.foroes.org (S. F.) los siguientes:

Agroorange: Distancia mínima para que un monstruo se ponga agresivo con nosotros.

Agroo: Cantidad de odio (hate) que un mob tiene contra ti, “ganar el agroo” es cuando un monstruo se vuelve contra tí y te ataca, pero puedes estar en su lista de agroo y que este atacando a otro player al que “odie” más que a ti.

Alter: Personaje no principal que utilizamos.

Buffs, Buff, Buffo: Son aquellos hechizos/inyecciones/etc. que cuando se usan aumentan algun atributo del jugador (como la vida, la fuerza, velocidad, armadura,...).

BIO: (Biológica). Indica que el jugador va a ausentarse un breve periodo de tiempo para responder a una necesidad biológica).

Copythat: Recibido.

Cheater: Hacer trampas o Chetos-“Persona” que usa programas de -terceros/Trucos para ganar o simplemente molestar

Decay: Desgaste por el uso o el tiempo de los items del juego.

Damn: ¡Maldición!

Damnit: ¡Maldita Sea!

Flame: Mensajes que son para provocar una fuerte discusión

Flamer: El que genera los “flames”

Gg: Goodgame (buen juego).

Gj: Goodjob (buen trabajo).

Irl: In real life (en la vida real).

Item: Objeto.

Imho: “In MyHonestOpinion”= Para reclamar que tu opinión es válida y objetiva.

Jk: Just Kidding (solo bromeo), o bien joking (bromeando).

Ks: KillStealer (ladrón de muertes). Término usado cuando alguien espera a que otro jugador tenga casi muerto a un mob para matarlo él y robarle la experiencia.

Kos: Killonsight (matar al ver). Término usado para cuando los habitantes de un sitio son hostiles, por ejemplo podríamos decir en Kelethin (una ciudad) soy KOS, significando que sus guardias y habitantes te acataran, y que no eres bienvenido.

Key: clave, llave, acceso a algún sitio.

KK: Se utiliza para hacer saber que has comprendido algo.

Lag: hace referencia al tiempo que tarda en realizarse una acción en las redes, especialmente cuando ese tiempo es mucho mayor al esperado. Generalmente, cuando se dice “hay lag”, significa que ese tiempo de respuesta es excesivo.

Lammer: término coloquial inglés aplicado a una persona falta de madurez, sociabilidad y habilidades técnicas o inteligencia, un incompetente.

Mob: Es el término general para llamar a cualquier ser de un juego que no sea un jugador o un npc.

Npc: Non playercharacter (jugador no humano) personaje controlado por la IA del juego.

Nerfear: Cuando se considera que algo es demasiado poderoso y está descompensado se “nerfea”, es decir, se rebajan sus cualidades/efectividad.

Rolear: interpretar.

Solear: jugar solo.

WTF: Whatthe f...k (Pero que mier... es esto?!)

xD: Expresión usada para simbolizar que nos estamos partiendo de risa.

Zerg: Una gran agrupación de jugadores que arrasan con todo lo que se encuentran por delante.
Se diferencia de una raid en la falta de organización.

Lenguaje en juegos de tragamonedas según titancasino.com (S. F.):

Tragamonedas Bonus: son mini juegos dentro de la máquina tragamonedas. Para jugar debes conseguir una combinación especial y jugar una cantidad determinada de créditos.

Combinación: una serie de símbolos en una línea de pago por la cual recibes un premio.

Crédito: es la moneda de la tragamonedas.

Puntos de lealtad: puntos acumulados mientras juegas. Puedes cambiarlos por dinero u otros premios.

Apuesta máxima: el número máximo de créditos que puedes apostar.

Tragamonedas multi líneas: máquinas que tienen más de 3 líneas de pago horizontales. Pueden tener desde 5 hasta más de 100 líneas de pago diferentes.

Multiplicador: un símbolo que multiplica la cantidad ganada en una combinación. También sirve como comodín.

Tabla de pago: muestra todas las combinaciones ganadoras y su valor.

Línea de pago: líneas que ofrecen premios siempre que sean ocupadas por los símbolos indicados.

Premio: la cantidad que una combinación determinada paga por ganar.

Porcentaje de pago: el porcentaje programado en una máquina para pagar premios.

Comodín: Símbolo que sustituye a cualquier otro símbolo en la línea de pagos.

4.3.2. Tipos de juegos frecuentados por la población objeto

Se evidencia una variedad de video juegos como el Halo, Beer, Hunter, Dino Hunter y Semo 9, Field, Goalo; de los online rol, uno de los más jugados es el LOL (league of legends). Además de que se participa con varios países y se juega en línea, también existen variedad de redes sociales donde existen pequeños juegos. Hay también diferentes juegos que se encuentran en las consolas y el xbox. Por el lado de las maquinas lo que más practican es el póker, la ruleta rusa y la rana.

Las nuevas tecnologías ofrecen día a día han revolucionado el estilo de vida, además de que permiten sumergirse el mundo de los video juegos o máquinas tragamonedas, por lo que estos sujetos se han vuelto unos expertos en este campo.

Desde el Estado, la división de los juegos según la Ley 1554 de 2012 establece en su artículo 9 la clasificación y comercialización de videojuegos de la siguiente manera: todo videojuego que se comercialice, distribuya, venda o alquile en Colombia, deberá ser clasificado de acuerdo a los siguientes criterios:

Videojuego de abierta circulación:

Clasificación Todos. Contenidos referidos a: Entretenimiento educativo.

Proporciona al usuario conocimientos específicos, desarrollando o reforzando el aprendizaje por medio de maneras entretenidas. Deportes. Competencias de vehículos reales o ficticios. Informativo respecto de datos, hechos, información de

recursos, o materiales referentes a eventos históricos. Situaciones de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos fácilmente distinguibles de la vida real.

Videojuego de circulación restringida: Clasificación mayores de 18 años.

Contenidos de apología, referencia, imágenes o uso del lenguaje soez. Desnudez, sexo o sexualidad. Bebidas alcohólicas. Drogas ilegales. Productos de tabaco.

Discriminación de cualquier índole. Violencia, derramamiento de sangre, armas, lesiones humanas y muerte. Apuestas de dinero o propiedades.

Partiendo de los conceptos de ley anteriormente descrito, los juegos que frecuentan los sujetos son de circulación restringida, no tienen control por que en el momento de jugar lo hacen bajo dos modalidades, si son videojuegos on line estos no tienen control para entrar o participar de ellos, y en cuanto a las máquinas tragamonedas, van a lugares de barrio donde no tienen ninguna imposición para entrar ni por los encargados, ni por la ley, pues los controles son pocos. Además que es un grupo de edad que no tiene restricción en la utilización de los video juegos pues según la misma norma los controles solo son para menores de 14 años, lo que deja las edades de 14 a 17 a su libre accionar en algunos lugares que tienen este sistema de juego.

A continuación se describirán los juegos más frecuentados por los sujetos, con información que se obtuvo desde Wikipedia.com:

LOL: League of Legends (también conocido por sus siglas LoL) es un videojuego de género multiplayer online battle arena (...) En octubre del 2012, contaba con 70 millones de jugadores registrados. Para marzo del 2013 se registró un pico de 5 millones de jugadores conectados al mismo tiempo en todo el mundo. Es un juego de alta competitividad siendo uno de los juegos más populares de los deportes electrónicos (wikipedia.com, S. F.).

Las máquinas tragamonedas: también denominadas máquinas tragaperras, son máquinas que a cambio de una cantidad de dinero apostado, dan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo. Estas máquinas pueden ser de tres tipos. **Programadas:** en estas máquinas el premio depende de un programa interno de la máquina, de tal forma que al cabo de una secuencia de jugadas la máquina ha de devolver una cantidad determinada de lo que se ha metido en ella. **De azar:** en estas máquinas los premios dependen exclusivamente del azar. (...) Existen distintas apuestas en una máquina. También se puede jugar a sencillo, doble, triple, quíntuple. Cuanta más alta sea la apuesta, los premios también aumentan. **Progresivas.** Las tragamonedas progresivas ofrecen un gran potencial de ganar interesantes botes. Cada vez que alguien juega un juego de tragamonedas progresiva, se agrega cada vez más dinero al bote y por eso se lo llama “progresivo.” (wikipedia.com, S. F.).

4.4. Marco Legal

4.4.1. De la familia.

En la Declaración de los Derechos Humanos,⁸ Artículo 16, inciso 3, aparece conceptualizada la familia como: “el elemento natural y fundamental de la sociedad”.

⁸Adoptada y proclamada por la Resolución de la Asamblea General 217 A (iii) del 10 de diciembre de 1948

En la Constitución Política de Colombia⁹, en su Artículo 5, dice que “el Estado reconoce (...) y ampara a la familia como institución básica de la sociedad”.

Ley 1361 del 3 de diciembre de 2009. "Por medio del cual se crea la ley de protección integral a la familia".

4.4.2. Del control de los juegos de azar

Para el caso de los juegos de azar y apuestas en Colombia, según Malaver(2012): el Ministerio de Salud y Protección Social establecen la Ley 1554 del 2012, en el documento se precisa que:

Los lugares que prestan servicios de juegos de casino o videos juegos deberán estar ubicados a 400 metros de las instituciones educativas y además no podrán entrar a estos lugares los menores de 14 años, y para los menores de 18 años será responsabilidad de los padres de familia quienes ejercerán la vigilancia y control de los hijos.

Así mismo, para garantizar el control a los juegos de azar y máquinas tragamonedas y la atención a la población que presenta problemas de adicción al juego, por medio del Ministerio de Salud y Protección Social se crea la Ley 165 de 2008 que tiene por objeto brindar “la atención integral de la población adicta a los juegos de suerte y azar o ludopatía, cuya finalidad es proteger, prevenir y mejorar la salud integral del ser humano y su entorno socio-familiar.”

⁹CPC. 1991.

4.4.3. De los adolescentes

También se puede mencionar que todos los ciudadanos y el gobierno están obligados desde la ley a velar por el bienestar integral de los niños, adolescentes y jóvenes.

Para desglosar el conjunto de artículos que habla de la protección a los adolescentes empezaremos con la definición de la edad comprendida en la ley: “se entiende por (...) adolescente las personas entre 12 y 18 años de edad”¹⁰.

Comoreza en el Código de Infancia y Adolescencia¹¹ Artículo 7:

Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el conocimiento como sujetos de derechos, la garantía y cumplimiento de los mismos, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.

La protección integral se materializa en el conjunto de políticas, planes, programas y acciones que se ejecuten en los ámbitos nacional, departamental, distrital y municipal, con la correspondiente asignación de recursos financieros, físicos y humanos.

¹⁰ Ley 1098 de 2006, Código de la Infancia y la Adolescencia Art.3

¹¹ Ley 1098 de 2006.

5. Diseño Metodológico

El diseño metodológico según Tamayo (2009) “Es un procedimiento ordenado que se sigue para establecer (...) la estructura sistemática para el análisis de la información” (p.179). Permite el “establecimiento de la forma como la investigación va a ser abordada, en términos de la búsqueda de información que permita cumplir los objetivos propuestos en la comprensión de un fenómeno determinado” (Rico de Alonso, Alonso, Rodríguez, & Díaz, S.F.)

Según lo mencionado anteriormente y teniendo en cuenta las teorías que avalan cada uno de los procesos metodológicos que serán mencionados y llevados a cabo, el presente estudio es de tipo cualitativo y de naturaleza descriptiva, donde se investiga a partir de lo que se plantea en el objetivo general y el planteamiento del problema, que para este caso tiene como base fundamental comprender la dinámica familiar de los adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una Institución Educativa Pública ubicada en Bello Antioquia.

5.1. Enfoque.

La investigación es de tipo cualitativo y esto se refiere según Tamayo (2009) al: orden explicativo, sin proceder a comprobaciones muy rígidas de la realidad objeto de estudio; por lo cual tiende a la elaboración de técnicas para recoger la información cualitativa, descriptiva y no cuantificada. Es una forma de enfrentar el mundo interior de los sujetos sociales y de las

relaciones que establecen en sus grupos, comunidades, escuelas, salones de clase y con otros actores sociales

Este enfoque se focaliza en grupos pequeños o casos específicos para estudiar su realidad de manera explicativa. En este tipo de enfoque es posible realizar una observación detallada de los sujetos de estudio y hacer lecturas de la realidad de forma directa y darle significado a lo encontrado desde el punto de vista de sus intervinientes. Por ser flexible, permite profundizar sobre la perspectiva que tienen acerca del juego patológico y de cómo viven y conviven con estas dificultades a nivel individual los estudiantes del grado 10 de una Institución Educativa del Municipio de Bello, y contrastar lo encontrado con las teorías abordadas para esta investigación desde el marco teórico, respetando la fuente primaria de información.

5.2. Tipo de Estudio

El estudio es de tipo descriptivo. Para la Real Academia de la Lengua (RAE) describir es: “explicar, definir o representar con detalle las cualidades, características o circunstancias de algo o de alguien”. Partiendo de esta definición y haciendo seguimiento a Cerda(2000) la descripción utiliza todas las características que parten del lenguaje ya sea escrito, hablado o de manera gestual, éste “prepara el paso a la explicación y por medio de la cual se aclara y se hace comprender la información recolectada” (p.72).

Para tener una descripción desde lo observado se partió desde el estudio de caso y haciéndole seguimiento a Martínez(2006), “el método de estudio de caso es una herramienta valiosa de investigación, y su mayor fortaleza radica en que a través del mismo se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado” y sirve según Bernal (2006) para analizar a una unidad específica de un Universo Poblacional (p.116).

Se puede afirmar entonces como dice Tamayo (2009), que el estudio de caso es una:

Recolección de datos y observaciones, que se refieren a la conducta de un individuo, a sus antecedentes familiares y sociales con el propósito de comprender el ciclo vital de una unidad individualizada, correspondiente a una unidad (...) cuando vemos al individuo en su red total de relaciones es más difícil que lo perdamos de vista como una unidad(p.85).

Basados en Tamayo (2009) los pasos que se llevaron a cabo para realizar esta investigación fueron (p.50-55):

1. Selección el tema de investigación
2. Descripción del problema
3. Formulación de hipótesis.
4. Investigación y construcción del marco teórico.
5. Selección de las técnicas e instrumentos para la recolección y el análisis de la información (en esta parte se ubica quien es la población y su muestra).
6. Categorización de la información.
7. Descripción y análisis de lo encontrado

8. Conclusiones y recomendaciones
9. Socialización con los participantes y la comunidad educativa acerca de lo encontrado, de las conclusiones y recomendaciones que se hacen desde lo profesional.

5.3. Grupo de Estudio

La investigación se llevó a cabo en una Institución Educativa Pública ubicada en el municipio de Bello, es una institución que cuenta con aproximadamente 1.500 estudiantes asignados en tres niveles educativos (preescolar, escolar y secundaria) y dos jornadas (mañana y tarde).

5.4. Muestra.

La selección de la institución se realizó por medio de la Alcaldía Municipal de Bello en cabeza del Doctor Carlos Muñoz, quien sugirió tal plantel por su conocimiento de algunos casos de este corte, dado la información recibida por el grupo de investigadoras fueron remitidas a la trabajadora social del colegio en mención.

Esta investigación está planteada para 4 estudiantes del grado 10 con edades comprendidas entre 14 y 16 años, que fueron seleccionados de acuerdo a lo reportado por la trabajadora social de la Institución Educativa en estudio.¹²

¹² En el 2014 se reportaron 4 casos de adolescentes con dificultades de juego patológico con edades entre 14 y 16 años del grado 10.

5.5. Estrategias e Instrumentos de Recolección y Registro de la Información.

Para este estudio se propuso la siguiente estructura para definir los pasos a seguir en la recolección y futuro análisis de la información:

1. Partiendo del tema de investigación se seleccionan los instrumentos
2. Se selecciona la utilización de fuentes secundarias (observación participante), la entrevista semiestructurada y el estudio de caso.
3. Elaboración de consentimiento informado.
4. Elaboración de las guías de trabajo para cada instrumento seleccionado – Uso de Fuentes secundarias (observación participante), la entrevista semiestructurada, el autorregistro y el estudio de caso-.
5. Aplicación de una prueba piloto de las entrevistas para verificar que el insumo que arrojen sea el requerido para la investigación.
6. Aplicación de los instrumentos a los diferentes sujetos.

5.5.1. Entrevista semi-estructurada – Ver Anexo 2-

Una entrevista semi-estructurada “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistado tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados” (UNAD, S.F.).

En este tipo de entrevista según Martínez:

No hay secuencia en el orden de la pregunta y depende mucho de las respuestas dadas. El marco de realización es de este tipo de entrevistas debe ser abierto y en un ambiente de cordialidad, para ello debe existir la relación de empatía con el sujeto (2011).

A partir de esta consideración es que se permitirá profundizar sobre los aspectos relevantes y obtener información que acceda al respectivo análisis del estudio, partiendo de una estructura planeada y con fines específicos.

5.5.3. Uso de fuentes secundarias

Técnica de recogida de información que consiste en observar a la vez que participamos en las actividades del grupo que se está investigando; como expresa Martínez se parte de la cotidianidad y de la interacción de los individuos en su propio espacio “de este modo nuestros sentidos ejercen plenamente todas sus posibilidades, capturan lo que no descubre una mirada casual o impremeditada, aprehenden una multitud de la información que de otro modo no llegaríamos a hacer plenamente conscientes” (2011).

5.5.5. Auto-registro – Ver Anexo – 3

Es una estrategia de la terapia cognitivo- conductual que permite registrar lo que se vive y siente en algunas situaciones claves para el que está llevando el registro.

Así mismo, es una herramienta que para este caso servirá como bitácora en el encuentro de la acción el sentimiento de los sujetos a cerca de su situación inmediata. Según Rivadeneira, Dahab, & Minici(2012) “el acto de tomar nota en categorías prediseñadas ayuda a los paciente a formar de modo práctico las primeras nociones del modelo cognitivo, vale decir, les enseña que lo que piensan influye en las emociones que experimentan. Más allá de cuánto se vean influidos por las situaciones, el pensamiento casi siempre ejercerá un rol modulador sobre las emociones”

Para este caso se propuso el siguiente derrotero:

SITUACIÓN	PIENSO	HAGO	SIENTO	CONSECUENCIA
-----------	--------	------	--------	--------------

Tabla 1. Cabezote autoregistro

A cada uno de los 4 sujetos se le hace entrega de dicho formato y se les explica que lo que registren es lo que pase o sientanen la semana siguiente a la entrega del formato.

5.5.6. Familiograma

El familiograma o genogramaes como expresa Alvarado (S.F.)una representación o esquema que permite evaluar de manera holística las relaciones, tipos de vínculo, roles, funciones, entre otros de la familia (p.481).

Tal y como afirma Pacheco (2006) el genograma reúne aquellas informaciones de la familia que se requieren para esta investigación, tales como: norma, funciones y roles y formas de vínculo y comunicación con la familia, (p.89).Los genogramas también son utilizados en la medicina para

documentar las patologías, las muertes y demás que se han tenido en la familia, y permite mirar de manera histórica acontecimientos que han sido importantes para la familia o determinados miembros de ella.

Es un diagnóstico de las relaciones de la familia, es estático y representa la familia al momento de realizar la entrevista tanto a los sujetos como a sus madres. Los símbolos que manejan los familiogramas que se trazaron para los sujetos están basados en el libro de Sánchez¹³(2000) (p. 94-99) y serán graficados en el programa GenoPro 2007 con las siguientes convenciones a saber:








Convención	Significado
	Parientes que viven en la misma casa
	Relación unida
	Relación armónica
	Relación distante y hostil
	Relación Cercana y hostil
	Rompimiento - alejamiento
	Discordia/conflicto
?	Persona de la cual no se obtuvo información

Tabla 2. Convenciones familiograma

Fuente: Sánchez, Daniel. Terapia familiar: modelos y técnicas (2000). (p.94-101).

5.6. Categorización en la investigación

¹³Terapia familiar: modelos y técnicas. Sánchez, D. (2000). México, México: Manual Moderno.

Según Tamayo (2009) categorizar es “asignar valor o característica a un objeto dentro de una clase o conjunto.”(p.29).

En este estudio se presentaron las siguientes categorías para los sujetos del grado 10^o1:
De cada categoría se desprenden unos códigos para facilitar el análisis de la información. Dichos códigos para los estudiantes son:

Categoría inductiva	Categoría deductiva	Código
Características generales	Edad	CONOCIMIENTO
	Cualidades	(CONO)
	Utilización del tiempo	
Normas y autoridad	Responsabilidad	ACATAMIENTO
	Cumplimiento de la norma	(ACATA)
Roles y funciones	Cumplimiento quehaceres del hogar	RESPONSABILIDAD
		(RESP)
	Cumplimiento quehaceres académicos	
Comunicación y vínculo afectivo	Conformación familiar	ACOMPANAMIENTO
	Relaciones familiares	(ACOMP)
	Actividades familiares	

Tabla 3. Códigos de la matriz categorial estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Los códigos de la matriz categorial de las madres son:

Categoría inductiva	Categoría deductiva	Código
Características generales	Edad	CONOCIMIENTO
	Utilización del tiempo libre	(CONO)
	Estado civil	
	Ocupación propia y de la pareja	
	Número de hijos	
	Edades de los hijos	
	Normas y autoridad	Asignación de la norma
Supervisión del cumplimiento de la norma		(AUTO)
Cumplimiento propio de las normas		ACUERDOS
Roles y funciones	Resolución de conflictos	(ACUERD)
	Sustento Familiar	ECONOMÍA FAMILIAR
	Labores domésticas	(RESP)
		DISTRIBUCIÓN
		(DISTRUBU)
Categoría inductiva	Categoría deductiva	Código

Comunicación y vínculo afectivo	Concepto de familia	UNIÓN
	Conformación de la familia	(UNIÓN)
	Actividades en familia	
	Manifestaciones de afecto	RELACIONES
	Fortalecimiento del vínculo afectivo	(RELAC)
	Diálogo padres e hijos	

Tabla 4. Códigos matriz categorial Madres

Fuente: elaboración propia

5.7. Procedimiento y Plan de Análisis

Para ello se realizan los siguientes pasos:

1. Firma del consentimiento informado para aplicar la encuesta a los estudiantes y familias – Ver Anexo 1 –
2. Elaboración de la guía de la entrevista semi-estructurada –Ver Anexo 2-
3. Elaboración de la guía de observación participante (uso de fuentes secundarias) , autoregistro-Ver Anexo 3 –
4. Aplicación de prueba piloto para establecer la confiabilidad de la prueba
5. Aplicación de los instrumentos.
6. Categorización de la información.
7. Levantamiento del estudio de caso desde la información recolectada.
8. Análisis

9. Conclusiones y recomendaciones

Para la facilitación de la lectura se realizó el levantamiento de las abreviaturas que serán utilizadas en el análisis de la información y se observan en la siguiente tabla:

ITEM	ABREVIATURA
Sujeto 1	S1
Sujeto 2	S2
Sujeto 3	S3
Sujeto 4	S4

ITEM	ABREVIATURA
Madre Sujeto 1	M1
Madre Sujeto 2	M2
Madre Sujeto 3	M3
Madre Sujeto 4	M4

Tabla 5. Abreviaturas Generales

5.8. Consideraciones Éticas -Ver Anexo 1-

Cabe anotar que dentro de ésta investigación se respeta la ética profesional partiendo de la relación ética-ciencia, permitiendo un acercamiento a la comunidad de manera responsable y adecuada respetando su condición humana y social. Donde la ética según Tamayo (2009) (p.209-211) está conformada por:

1. Búsqueda de la verdad
2. Honestidad
3. Bienestar de la comunidad y su entorno
4. Justicia y humildad
5. Secreto profesional

5.9.Cronograma de Actividades

Fecha	Actividad	Lugar	Responsables	Recursos
Enero/12 /2015	Reunión con los representantes de la institución	Institución escogida para el estudio	Investigadoras Trabajadora social del plantel educativo	Humanos: Investigadoras y encargados de la institución. Físicos: Oficina Didácticos: lápiz, libreta.
Enero/19 /2015	Conocimiento y recorrido institucional	Institución escogida para el estudio	Investigadoras Trabajadora social del plantel educativo	Humanos: Investigadoras y personal encargado de la institución. Físicos: lugares comunes dentro de la institución. Didácticos: lápiz, libreta.
Enero/20 /2015	Reunión con la trabajadora Social del plantel	Institución escogida para el estudio	Investigadoras Trabajadora social del plantel educativo	Humanos: Investigadoras y personal encargado de la institución. Físicos: lugares comunes dentro de la institución. Didácticos: lápiz, libreta.

Fecha	Actividad	Lugar	Responsables	Recursos
Febrero 12/ 2015	Selección de la información para hacer el marco teórico	Biblioteca Uniminuto	Investigadoras	Humanos: Investigadoras Físicos: libros y revistas de la colección/ computador Didácticos: lápiz, libreta.
Febrero/ 15/ 2015	Selección de técnicas e instrumentos para la recolección y el análisis de la información	Biblioteca Uniminuto	Investigadoras	Humanos: Investigadoras Físicos: libros y revistas de la colección/ computador Didácticos: lápiz, libreta.
Marzo/ 11 2015	Reunión con los estudiantes reportados por dificultades de juego patológico/ entrega del consentimiento informado para firma	Institución escogida para el estudio	Investigadoras	Humanos: Investigadoras, estudiantes Físicos: consentimiento informado para firma Didácticos: lápiz, libreta.
Marzo – 16 /2015	Aplicación entrevista	Institución escogida para el estudio	Investigadoras	Humanos: Investigadoras Físicos: video beam, computador, sonido y guía para entrevista – Ver anexo 2- Didácticos: lápiz, libreta, lapiceros

Fecha	Actividad	Lugar	Responsables	Recursos
Marzo/ 18/2015	Categorización de la información	Biblioteca Uniminuto	Investigadoras	Humanos: Investigadoras Físicos: libros y revistas de la colección/ computador/ información recolectada en la observación y la entrevista. Didácticos: lápiz, libreta.
Marzo/ 20/2015	Descripción y análisis de lo encontrado (levantamiento estudio de caso)	Biblioteca Uniminuto	Investigadoras	Humanos: Investigadoras Físicos: libros y revistas de la colección/ computador/ la información recolectada en la observación y la entrevista. Didácticos: lápiz, libreta.
Marzo/ 23-abril 10/2015	Realización de las conclusiones y recomendaciones	Biblioteca Uniminuto	Investigadoras	Humanos: Investigadoras Físicos: libros y revistas de la colección/ computador/ información recolectada en la observación y la entrevista. Didácticos: lápiz, libreta.
Junio 2015	Socialización con los participantes, familia y directivos acerca de lo encontrado y de las conclusiones y recomendaciones que se hacen desde lo profesional.	Institución escogida para el estudio	Investigadoras	Humanos: Investigadoras/ comunidad educativa Físicos: video beam, computador, sonido y guía para taller – Ver anexo 3- Didácticos: lápiz, libreta, lapiceros

Tabla 6. Cronograma de actividades.

6. Resultados

Para el análisis de los resultados se ubicó la información de la siguiente manera:

Una vez realizadas las entrevistas y los autoregistros, se realizó la sistematización de la información, se levantó el familiograma, la matriz categorial con los códigos a ser analizados, se da el análisis y la discusión de la investigación y por último las recomendaciones.

Para iniciar se realizó la descripción de las características generales de la familia de cada uno de los entrevistados partiendo del familiograma.

6.1. Descripción de los sujetos:

6.1.1. Sujeto 1

Joven de 15 años de edad, en la actualidad se encuentra en el grado 10°, en la entrevista se muestra tímido, responde a las preguntas de manera puntual, poco expresivo, es un poco introvertido, no mira fijamente por lo que cuando responde mira hacia otro lado o a la mesa, tiene un tono de voz muy bajo.

Convive con 6 personas (padre, madre, hermana por parte de la mamá, tía, abuela paterna, y prima) los cuales, aunque viven en la misma casa tienen división para los alimentos (hay dos cocinas) y para el aseo personal (hay dos baños), sin embargo para las tareas de la casa se dividen.

Desde el familiograma (Ver Ilustración 11) se observa que el tipo de familia es extendida, dado que vive la pareja, sus hijos y otros parientes.

El sujeto 1 mantiene una relación cercana y armónica con su padre y madre y con los demás miembros de la familia es armónica y respetuosa.

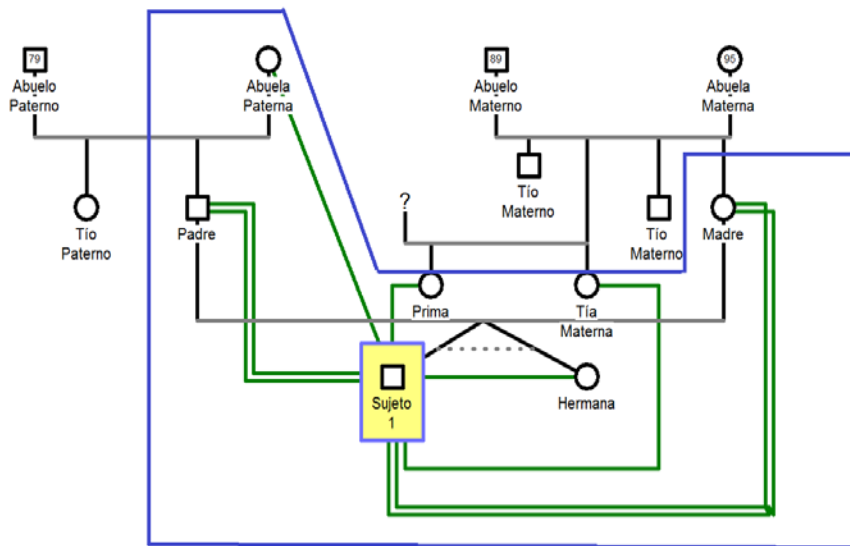


Ilustración 1. Familiograma Sujeto 1

Fuente: elaboración propia

Dicha familia pertenece al estrato socioeconómico dos, y el proveedor del hogar es el padre; del nivel educativo encontrado se puede mencionar que ambos padres tienen educación superior tecnológica, pero de ambos el padre se desempeña en un oficio, mientras que la madre por enfermedad solo puede trabajar cuando su salud se lo permite, por ello la mayoría del tiempo asume el rol de ama de casa. Las funciones para los quehaceres del hogar son distribuidas en las dos familias para espacios comunes.

6.1.2. Sujeto 2

Joven de 15 años de edad, del grado 10°. En la entrevista se muestra tranquilo, seguro y presto a dar información y compartir sus conocimientos con las personas que lo estaban entrevistando.

Su familia está conformada por dos personas con las que convive (madre y padrastro), el expresa que con su madre la relación es buena pero con su padrastro es conflictiva, sin embargo comparte con él algunos espacios de familia que programa su madre.

Desde el familiograma (Ver Ilustración 12) y haciendo seguimiento a Rico (1999) el tipo de familia es de tipo nuclear completa, pero reconstituida, pues es una pareja recompuesta con hijos (p.112), en este caso es madre e hijo y la nueva pareja (que para este caso es el padrastro).

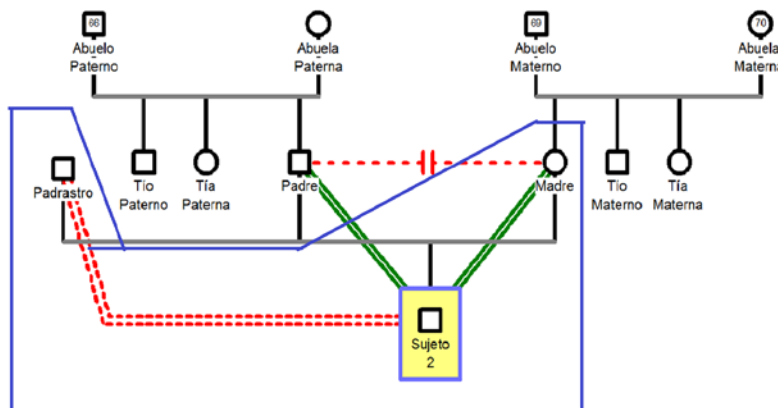


Ilustración 2. Familiograma Sujeto 2

Fuente: elaboración propia

Esta familia pertenece al estrato socioeconómico dos, con un proveedor que tiene nivel educativo superior y se desempeña como docente, al contrario de la madre que no ha terminado su formación en secundaria y hace las veces de ama de casa. La autoridad y la norma hacia el joven la dividen entre los padres biológicos, pues, el padrastro no interviene en ellas. De la comunicación

y el vínculo afectivo se observa que con la madre y el padre es armoniosa pero con el padrastro es discrepante.

6.1.3. Sujeto 3

Mujer de 16 años de edad, está en el grado 10°. Durante la entrevista se mostró tranquila y cómoda, con confianza y seguridad y se percibe como una persona extrovertida y segura de sí misma.

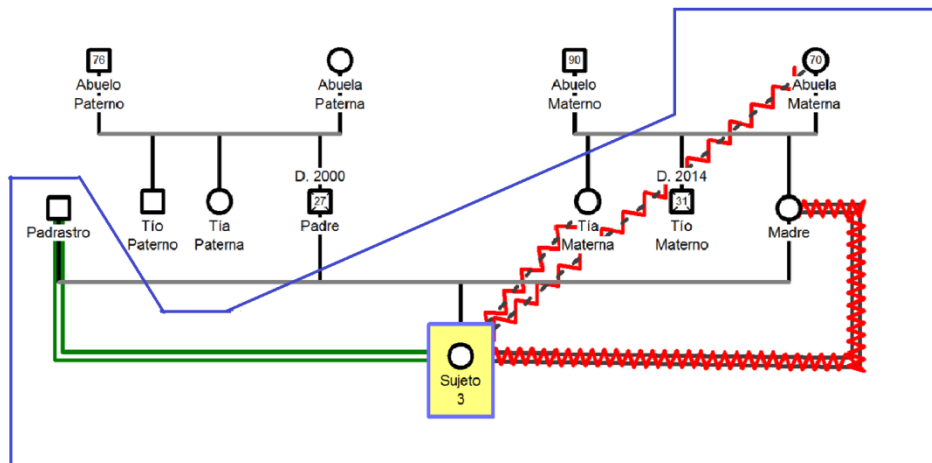


Ilustración 3. Famiograma Sujeto 3

Fuente: elaboración propia

Según el famiograma(Ver Ilustración13) vive con la abuela materna, la madre, una tía y el padrastro, es huérfana de padre desde los tres meses de edad. Desde el trabajo de Rico (1999) se puede afirmar que es una familia extensa completa, pues está constituida además de la pareja y el hijo por dos familiares de la madre que serían la tía, y la (p.112).

Es una familia que pertenece al estrato socioeconómico dos, el rol de proveedor lo asumen ambos padres, sin embargo la autoridad y la norma en este hogar es asumido por las cuidadoras inmediatas que son la abuela y la tía materna; en esta familia se puede ver que la comunicación y el vínculo afectivo es discrepante entre el sujeto y la abuela, la tía y la madre; sin embargo, es armoniosa con su padrastro.

6.1.4. Sujeto 4

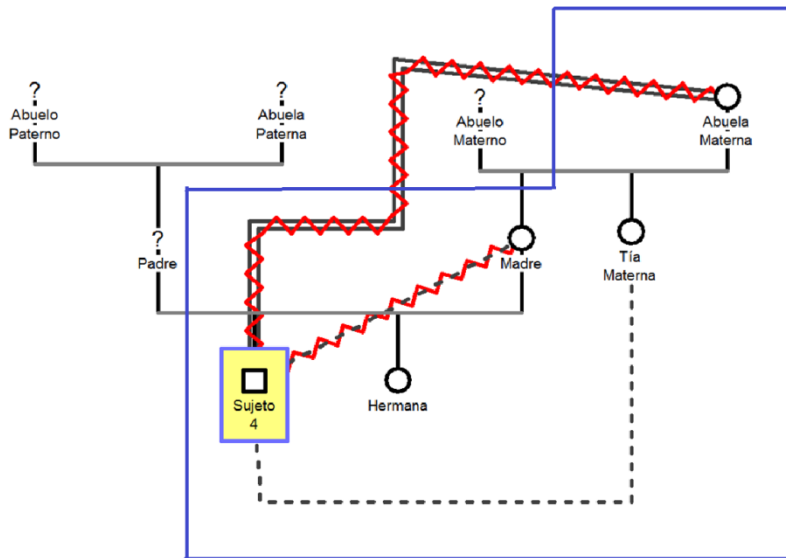


Ilustración 4. Famiograma Sujeto 1

Fuente: elaboración propia

Joven de 16 años, está en grado 10°. Antes de comenzar la entrevista se vio muy inquieto, se le confirmó que era totalmente confidencial, estuvo todo el tiempo ansioso, se le veía nervioso (se pasaba la mano por rostro y cabeza).

Preguntaba constantemente si era muy demorada la entrevista, a pesar de su nerviosismo estuvo muy dispuesto. Hubo interrupciones, por parte de él, porque su voz se entrecortaba.

Convive con la abuela materna, una tía y su madre, pertenecen al estrato socioeconómico uno, las normas y la autoridad están divididas entre la madre y las cuidadoras que son la abuela y la tía materna, en cuanto a la comunicación y el vínculo afectivo, cuando se le hicieron las preguntas seleccionadas para esta categoría casi no contesta y sus respuestas fueron muy cortas, además se notó tristeza en la madre y el hijo y no tuvieron fluidez con las respuestas brindadas.

Según Rico (1999) este tipo de familia, se considera extensa pero incompleta pues solo hay un progenitor y viven con otros miembros de la familia de la madre (madre y hermana) (p.112).

Desde el familiograma (Ver Ilustración 14) se puede observar que las relaciones en esta familia son de tipo conflictivo, el estudiante no tiene buenas relaciones con ningún miembro de su círculo familiar.

Para las descripciones generales de cada familia además del familiograma se tuvo en cuenta la categorización de Características Generales de las madres y de los estudiantes, que para el caso de este estudio se realizaron de la siguiente manera:



Ilustración 5. Categoría Características Generales Estudiantes

Fuente: elaboración propia

En vista de la información y las descripciones anteriores se puede decir que en esta investigación predominan las familias extensas, de las cuales dos son incompletas, (S1, S3), sin embargo la familia de S4 es de carácter extenso pero incompleta al tener solo un progenitor dentro del sistema familiar. Así mismo, se observa que la familia de S2 es de tipo nuclear reconstituida, al ser conformada por madre, hijo y padrastro.

Tres familias pertenecen al estrato 2 (S1, S2, S3) y una es del estrato 1 (S4), en cuanto a las ocupaciones de los progenitores de cada familia encontramos que en el grupo familiar S1 el padre terminó nivel de educación técnico y la madre es ama de casa y realiza además cursos que complementan su nivel educativo de bachillerato. En el grupo de S2 solo el padrastro es profesional universitario, la madre es ama de casa y no concluyó los estudios (el padre de S2 también es profesional universitario). De la familia de S3 se encuentra que la madre es profesional universitaria y el padrastro es operario, con estudio de bachillerato terminado.

Las relaciones armoniosas en la totalidad con el grupo familiar solo fueron encontradas para la familia de S1; para las familias S2, S3 y S4 las relaciones oscilan entre: distante – conflictiva, cercana – discrepante y distante.

La autoridad en los hogares es compartida con otros miembros de la familia como abuela materna y tías del lado materno, a excepción del grupo familiar de S2, donde la autoridad sobre el hijo la dividen entre los padres, pues a pesar de que vive con su padrastro este no interviene.

6.2. Análisis categorial de los componentes de la dinámica familiar

6.2.1. Norma y autoridad

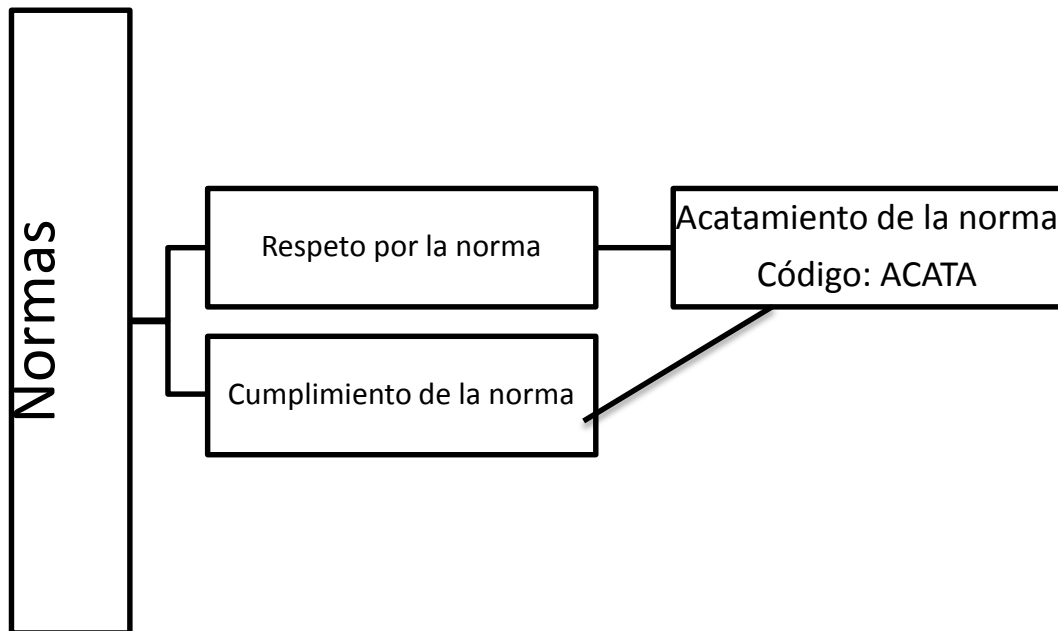


Ilustración 6. Categorización Norma Estudiantes

Fuente: elaboración propia

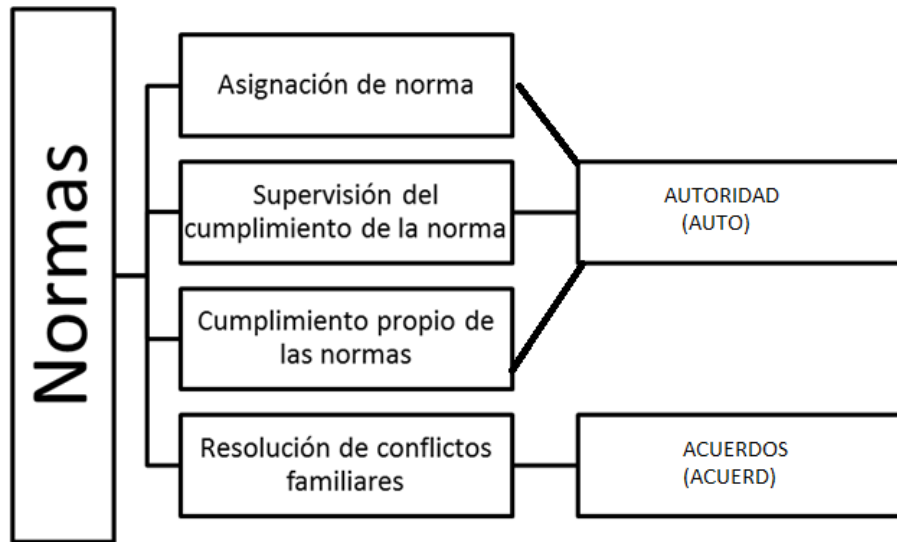


Ilustración 7. Categorización Normas Madres

Fuente: Elaboración propia

De la norma en el grupo familiar de S1 se observa: que hay cumplimiento de la norma como lo afirma al hacerle la siguiente pregunta: ¿Qué acciones toman tus padres para modificar una conducta? “no me dejan sentar en el computador, y me quitan el celular” ¿algo más? **¿Te han castigado en el sentido que de pronto maltratarte o que otro castigo?** “no” (línea 20-22).

De la entrevista a la madre se puede observar que los límites y las normas son de carácter rígido, pues ella es la que se mantiene casi todo el tiempo en el hogar a causa de una enfermedad, entonces ella lidera muchas de las actividades que se realizan en la casa y no permite que en ninguna de las cosas que ella diga se le lleve la contraria, sin embargo tiene buenas relaciones con el joven.

También puede verse que hay dos personas, quienes imparten la autoridad y la norma en la casa con los hijos (padre y madre) pero que es la madre la que toma el rol de corregir cuando el

padre no se encuentra en casa, tal y como afirma M1 al responder la pregunta ¿Quién imparte la autoridad y de qué manera lo hace?“M1. Por ejemplo cuando el papa no está y ellos me dicen que se van a reunir con unos compañero, porque es que a ellos les gusta la música, (...) está en clases de baile y la melliza en clases de música, y entonces cuando me dicen que se van a reunir yo los deajo, cuando llega el papá y no los encuentra el me pregunta por ellos y yo y yo le digo la verdad , pero cuando se comportan mal yo le digo la verdad a mi esposo entonces no tienen derecho a reunirse con los amigos, como un día que tenían unos 15 años de celebración de una amiguita y los castigue, ellos me dijeron que se iban a portar bien, y les dije que íbamos a ver.” (Línea 46-52).

De la norma en la familia del S2 se pudo observar que esta la imparte la madre hacia el hijo porque según ella es mejor evitar conflictos entre el joven y el padrastro (línea 67-73). También manifiesta que a veces el joven no cumple las normas establecidas por ella y se le tiene que repetir varias veces las cosas como expresa la M1 (línea 49-66), a pesar de que se le repite la orden, la madre dice que ya no quiere cumplirlas. Aunque tiene sanciones cuando no cumple algunas de las normas, como afirma el S2 le “hacen apagar el computador y televisión” (línea 34-35.).

Cabe anotar que cuando se tiene dificultades la madre expresa que intentan dialogar mucho (línea 18-19). También es importante mencionar que respecto a la educación del hijo, salidas y demás se la reparten entre la madre y el padre.

En cuanto a la familia del S3 hay acatamiento de la norma y esto es expresado tanto por la estudiante como por su madre en las siguientes citas: ¿Cuáles son las normas establecidas en su casa? M3 “una hora exacta para comer, nadie entra tarde, nadie toma licor (línea 21-22). ¿Qué acciones toman tus padres para modificar una conducta? E3 “Pues me gritan, me regañan, a veces pues me castigan y así, pues para mí el peor castigo es que me quiten el internet, ósea me esconden el modem.” (Línea 10-12). Aunque la madre expresa que resuelven los problemas “Dialogando” (línea 14).

En la familia del S4 se observó desde la entrevista al estudiante y su madre, que el joven no reconoce autoridad en su madre y muchas veces tampoco en las personas que lo cuidan. La madre expresa que en el hogar “no hay normas. No me hace caso, mi mamá le da una orden y yo la desautorizo.” (Línea 35-36).

La autoridad la imparte la abuela del estudiante porque la madre no tiene una buena relación con el hijo (línea 36-38). Aunque si existen algunas sanciones, según el S4 cuando comete una falta la madre “no me deja salir, no me deja jugar, y no me paga la mensualidad de la escuela de futbol.” (Línea 12-15).

También expresa la madre que para solucionar los problemas que se presentan, ella opta por el diálogo con su hijo, y cuando este está agresivo interviene la abuela y él se calma. (Línea 20-21).

De las normas establecidas dentro de la dinámica familiar de los estudiantes que participaron del estudio, puede afirmarse que:

La familia del S1 tiene normas claras y concertadas con anticipación, además tienen formas de sanción ya establecidas en común acuerdo, para cuando determinadas normas no se cumplen.

Por otra parte, la familia del S2 tiene normas claras de parte de la madre, pero el joven dice no tener tiempo para cumplir con todas las tareas encomendadas en el hogar porque estudia mucho, aunque se puede detectar que le resulta tedioso cumplir con algunas de las normas de la casa, entre ellas apagar el computador a una hora fija. La autoridad hacia el joven solo la ejerce la madre, la cual evita los contactos negativos entre el padrastro y el joven puesto que según ella y el mismo joven, este no acepta la autoridad de su padrastro en el hogar.

Al mismo tiempo, la autoridad en el hogar según M3 es impartida por ella, no menciona a su pareja. (Línea 23-24). Lo cual puede ser una de las razones por las cuales la relación de la joven con su padrastro es de carácter armónico. La autoridad en la familia es compartida, en este hogar la abuela materna es la que más interviene en la imposición de normas y sanciones hacia la estudiante. Sin embargo, en algunas ocasiones al momento de impartir la norma la madre y la abuela materna se contradicen, dado que no tienen acuerdos claros ni de sanción ni de norma.

6.2.2. Roles y funciones

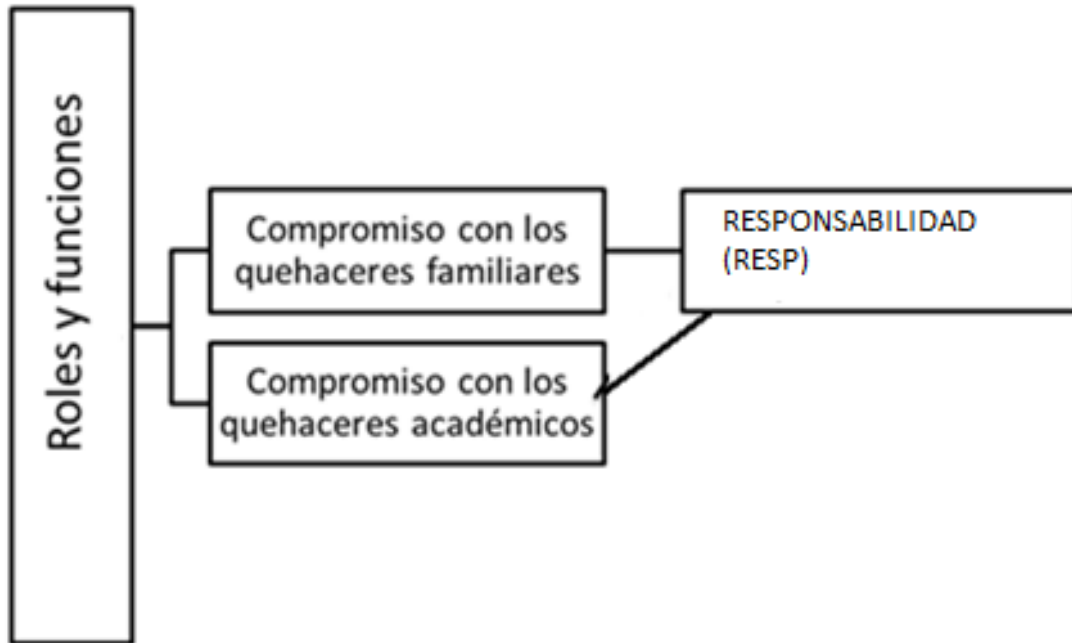


Ilustración 8. Categorización Roles y Funciones Estudiantes

Fuente: elaboración propia

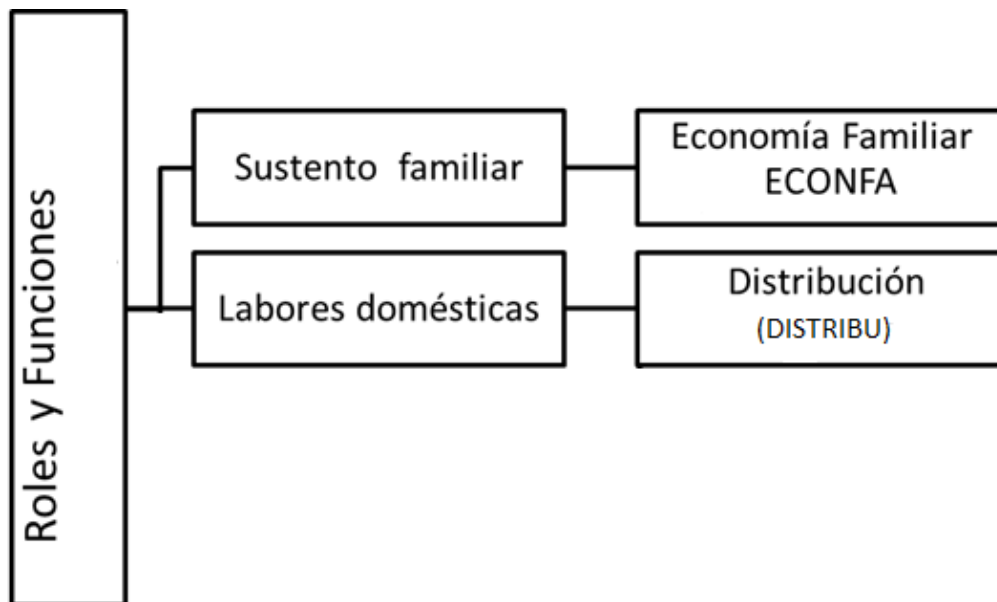


Ilustración 9. Categorización Roles y Funciones Madres

Fuente: Elaboración propia

De los roles y funciones en la familia del S1, podemos afirmar que la repartición de las tareas domésticas se hace en esta familia según lo acordado con la madre, cabe anotar, que son dos núcleos familiares que viven en la misma casa, lo cual da pie a que las tareas de organización de espacios comunes sea concertada, y que cada uno de los que convive en la casa tenga una responsabilidad en cuanto a los quehaceres. Se concluye entonces que existe compromiso con la realización de las tareas y funciones del hogar.

Dicho caso se expresa en la respuesta dada por la M1 a la siguiente pregunta: ¿Quién se hace cargo de las labores domésticas, cómo se distribuyen estas labores? “Prácticamente los cuatro, los otros hacen sus cosas aparte, (...) por ejemplo lava la ropa y a veces hace el almuerzo, yo no puedo hacer nada por mi enfermedad, yo hago la sopita de vez en cuando.” (Línea 40-42).

Desde el autoregistro (Ver anexo 3, tabla 9) el joven aunque cumple con las labores de la casa, está pensando en función de terminarlas para jugar y a veces tiende a olvidar algunas tareas del colegio porque se excede en el tiempo del juego.

En el S2 se puede ver que las funciones domésticas y de cuidado las asume la madre, aunque ella expresa que las labores del hogar se las distribuyen entre los tres, también expresa que a su pareja a veces no le da tiempo y que su hijo a veces no le ayuda (línea 30-38), entonces al estar sin trabajo ella se dedica de lleno a las labores de su casa. En las tareas del hogar el joven dice que si tiene responsabilidades como lavar los platos, trapear, pero que se demora mucho para hacerlo (Línea 37-44).

De los roles y funciones del S3, según la M3. Todos organizan la casa (línea 19-20), pero según la estudiante no tiene responsabilidades en la casa “en mi casa no suelo hacer nada, soy como niña de papi y mami, ni siquiera tiendo mi cama, ósea la cama me la tienden. (Línea 14-17). De esto se puede observar que hablando de quehaceres en la casa, los de las responsabilidades son los otros, no la joven, su única responsabilidad es cumplir con el rendimiento académico.

Por otra parte, el S4 afirma que hace las tareas pero que en la casa no hace nada (línea 16-18). El rol de la madre es de tipo económico pues la autoridad de la casa es la abuela materna y algunas veces su tía. Al entrevistar a la madre se veía muy tranquila, , se muestra como una persona que le gusta delegar sus responsabilidades con el hogar, así como la crianza de su hijo.

Partiendo de lo anterior, de las características de los roles y funciones asumidos dentro de la dinámica familiar de los estudiantes que participaron de la investigación, se puede afirmar que:

El rol de la manutención de los hogares, a excepción del S3, está a cargo de un solo progenitor, los roles y las funciones de los integrantes del hogar son claras y son cumplidas en el grupo familiar del S1, pero en los demás casos aunque los roles están claros, no se cumplen con los quehaceres y las responsabilidades del hogar, como es el caso de S3 y S4 donde no existen acuerdos claros para realizar los quehaceres del hogar y el rol que cumplen los jóvenes solo es de carácter académico.

Durante la entrevista a las M2, M3 y M4, se observó dificultad para ejercer el rol materno, además se dejaron entrever las relaciones complicadas que hay al interior de la familia y que no

fueron mostradas en la entrevista con los jóvenes. En los ambientes familiares de S3, y S4, se presentan confrontaciones frecuentes entre los miembros de la familia, y quien ejerce la función de jefe en el hogar es otra persona diferente a los progenitores, que para los dos casos es la abuela materna quien asume el rol de cuidadora principal o lo turnan con las tías que viven en la casa en ausencia de estas.

6.2.3. Comunicación y vínculo afectivo

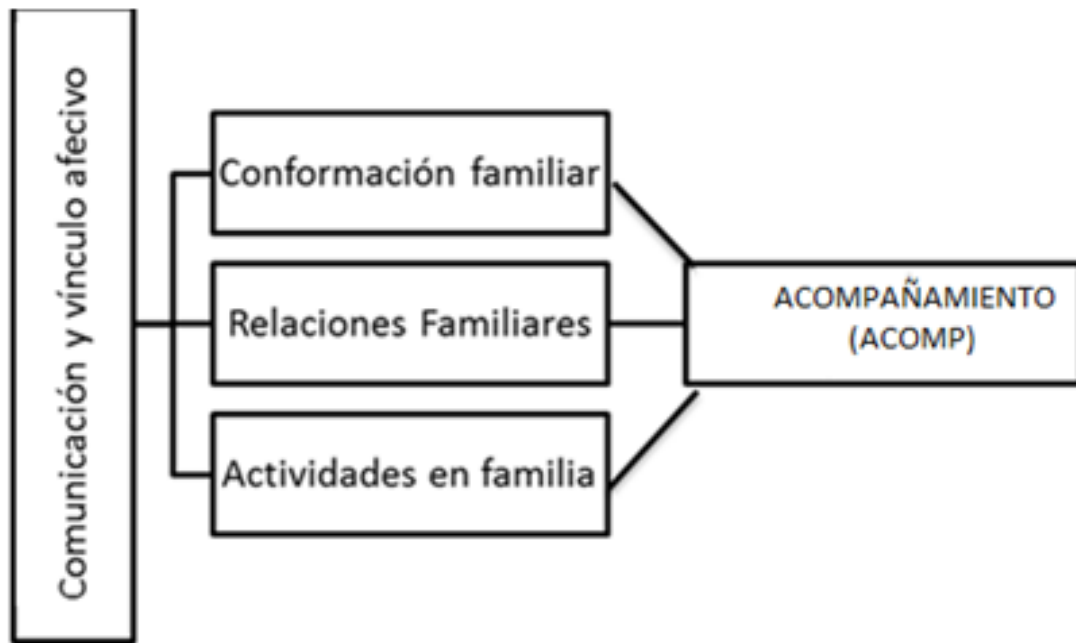


Ilustración 10. Categorización Comunicación y Vínculo Afectivo Estudiantes

Fuente: elaboración propia

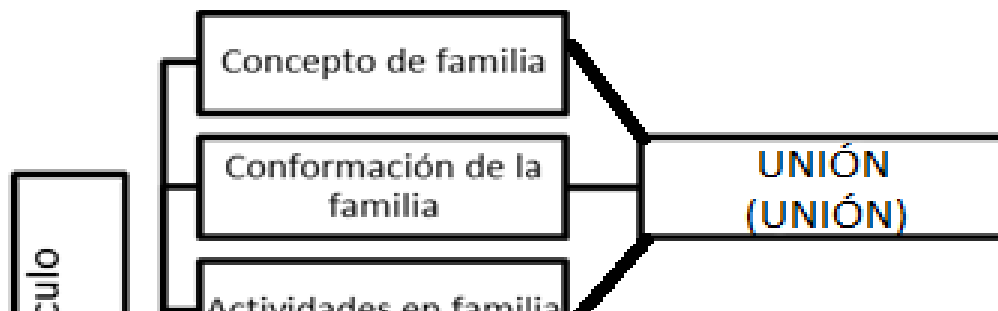


Ilustración 11. Categorización Comunicación y Vínculo Afectivo Madres

Fuente: Elaboración propia

De la comunicación y el vínculo afectivo del S1 con los demás miembros de la familia, se puede identificar que las relaciones del joven a nivel familiar son estables y armónicas, es decir, no se tienen conflictos continuados y cuando se tienen se resuelven por medio del diálogo, así lo afirma la madre en la siguiente cita “primero que todo me reúno en mi alcoba con mi esposo y le comento lo que esté sucediendo, claro que las veces que se presentan son cosas muy sencillas que no ameritan que se les pegue, el diálogo, la comunicación.” (Línea 24-27).

Además de eso tienen espacios familiares de diálogo diario, como es el “ir a desayunar y almorzar todos juntos, no comer en las piezas ni mucho menos comer viendo la televisión” (Línea 43-45), igualmente la madre afirma hablar mucho con ellos especialmente de sexualidad (línea 59-69). Es importante mencionar que en la entrevista a la madre, se pudo saber que desde hace 4 años llegaron a la ciudad, y que desde ese tiempo no hacen nada en familia por fuera de la casa; en la

entrevista el joven expresó que le gustaba mucho nadar, y la madre contó que el nadaba mucho en el pueblo y que tenía un buen nivel para hacerlo, pero que de las cosas que ya no se pueden hacer en familia, es esa. Desde el autoregistro (Ver Anexo 3, tabla 9) en la situación N°5 el joven expresa mucha emoción por salir, pero como se mencionó anteriormente, las actividades que hace por fuera de la casa no son con su familia.

Partiendo del familiogramadel S2 (Ver Ilustración 12) y de la entrevista, se puede afirmar que la relación del joven con la madre es buena, con el padre, aunque lo ve poco, también es cordial, pero su relación con el padrastro no es buena, porque el joven no lo identifica como figura de autoridad ni en la casa ni en su vida personal, pero afirma no tener conflictos graves con él (línea 17-29). De la entrevista a la madre se observó que es una mujer que vive muy pendiente de su hijo, hasta llegar a sobreprotegerlo, expresa que hay expresiones de afecto, que dialoga con él, pero que a veces su hijo se cierra y ella no logra obtener la información que quisiera. De los espacios en familia M2 expresa “Muy pocas, muy pocas, más bien nada, yo me entorno a las cosas de hogar, cuando mi esposo llega de trabajar, a descansar y a ver televisión y (...) cuando llega del colegio a tirarse a la cama, a prender hay mismo el televisor” (línea 15-17). También agrega que el hijo prefiere compartir con la familia del padre y con la madre, que con la madre y el padrastro a la vez.

En cuanto a las relaciones familiares se ven estables y armónicas, tienen espacios para compartir comunes como comer juntos (M1. línea 43-45); cabe anotar que por la enfermedad que tiene postrada a la madre, hace algunos años no realizan actividades al aire libre, todo lo que hacen

en familia se reduce a actividades que se hacen en la casa, y que van desde el diálogo, ayuda de tareas, hasta juegos esporádicos entre los habitantes de la casa.

De las relaciones familiares se puede afirmar que entre el joven y la madre se intenta mantener una forma armoniosa, pero la relación entre el joven y el padrastro no es buena, es conflictiva y prefieren no estar tan contactados para evitar roces. Desde el autoregistro (Ver anexo 3, Tabla 10) se puede observar que una de las prácticas que más le gusta al joven cuando está en la casa, es jugar como se ve en las situaciones 2 y 3.

En cuanto a la S3, se afirma que los espacios de integración familiar son pocos, una de las actividades que más comparten es ver televisión, pero la estudiante prefiere jugar. También otro espacio que comparten es el de jugar videojuegos y al padrastro, la madre y a la estudiante les gusta hacerlo. En cuanto al tiempo libre de la madre, ella expresa que lo emplea jugando en el computador (línea 5).

Es importante mencionar que aunque S3 se mostró muy segura y extrovertida en la entrevista, se pudo notar que tiene muchos cortes a nivel de las muñecas y brazos, y al preguntarle qué era eso, dijo que el “rayarse” era un pasatiempo, la joven aclara que se le dice rayar porque lo hace con cuchillas o elementos muy delgados y con filo (información obtenida por fuera de la entrevista).

Del vínculo afectivo del S4, se identificó que la madre no siente una conexión con su hijo. Lloró mucho a medida que hablaba de las relaciones y vínculos con sus hijos. Hubo interrupciones

por parte de la mamá y hermana que estaban allí en la casa, nunca se les vio sus rostros, solo se escuchaban sus voces que trataban de amilanarla, de callarla o contradecir las cosas que respondía, para ella fue difícil responder las preguntas que se le hacían en la entrevista. Además dejó entrever que para ella lo más importante, es que no le falte nada material a su hijo, así no esté pendiente de él, en eso le ayudan su madre y su hermana. No tienen estrategias para relacionarse o afirmar de manera positiva el vínculo afectivo pues su madre dice no tener tiempo (línea 18-19) y en cuanto a la comunicación es poca, pues vuelve y trae a colación la madre, su extensas horas de trabajo y también afirma que sus muestras de afecto son pocas y que no sabe cómo son cuando ella no está (línea 22-24).

De sus relaciones familiares, el joven comenta ya terminada la entrevista, que se sentía muy solo y habló de algunos recuerdos de su niñez, cuando su madre lo recogía por la noche, llegaban a la casa, le ponía su pijama y a dormir. Así mismo expresó que en ese tiempo no tenía quien le ayudara a hacer las tareas, porque la persona que le cuidaba no le ayudaba

Analizando los vínculos comunicativos y afectivos dentro de la dinámica familiar de los estudiantes entrevistados, se puede afirmar que: los hogares de S2, S3 y S4 presentan dificultades para comunicarse, lo cual no permite que los vínculos sean establecidos y fortalecidos desde el interior de cada núcleo familiar. Además cada una de las madres de estos sujetos admite no tener mucho tiempo de diálogo con sus hijos y si lo tienen estos se tornan evasivos, como el caso del S2. Dado que los jóvenes pasan largos periodos de tiempo solos en casa, esto facilita e incluso obliga, a que sean ellos son los que asuman la dirección y energía que ponen en sus actividades diarias.

Del S1 se puede decir que es una familia con un vínculo afectivo cimentado desde la constante comunicación, y de las estrategias que como familia han implementado para estar siempre unidos.

6.2.4. Del Juego

En el presente estudio se realizó un análisis del juego patológico, desde la jerga, los juegos preferidos, tiempo y dinero invertido, actitudes y sentimientos que surgen del juego, problemas con las autoridades y rendimiento académico.

En cuanto al juego, desde el autoregistro del S1, (Ver Anexo 3, Tabla 9) se pudo observar que el tiempo y la energía que invierte en el juego son bastantes pero no es percibido como tiempo de juego porque lo intercala con las tareas del hogar y las responsabilidades académicas. Muestra ansiedad por jugar, relata que dependiendo del juego se acaban las vidas y mientras vuelven a recargar hace otra cosa, pero desde la tarde hasta la noche es la misma dinámica, menos los días en que asiste a sus actividades extracurriculares.

En cuanto al juego en el S2, en la entrevista y el autoregistro (Ver anexo 3, Tabla 10) se puede apreciar que este joven presenta una fuerte empatía por los videojuegos y también informa que ha realizado prácticas con las máquinas tragamonedas, él quiere dar a entender que no necesita dedicar mucho tiempo al juego pero su conocimiento y experiencia da cuenta que le dedica más del tiempo del que admite. Además, es una actividad que intercala con las responsabilidades académicas, entonces ese tiempo no es percibido como tiempo de juego sino de descanso. La

madre dice no estar de acuerdo con la práctica del juego en videojuegos, consolas y maquinitas y expresa su preocupación por que dice que su hijo no le obedece cuando debe suspender estos juegos dentro del hogar (línea 66-74).

S2 expresa que su proyecto de vida está enfocado a la investigación y el interés por los libros, es interesado en sus estudios y tiene buen desempeño académico y además participa en algunos semilleros de su institución que son centrados en la investigación y la tecnología, por lo que es poco posible que se aleje de los juegos, pues su quehacer estudiantil lo ha llevado a utilizar elementos tecnológicos como el celular, el computador como herramientas que apoyan su trabajo, dentro y fuera del aula de clase.

De la S3, se puede observar que posee gran habilidad en el manejo de los juegos de internet y de las máquinas tragamonedas. Explica que la sensación de jugar es muy gratificante, indiferentemente de lo que juegue; no solo le invierte tiempo, sino dinero y si no gana le genera sentimientos negativos como ira y frustración, lo que en algunos días afecta su estado de ánimo, tal y como se observa en el autoregistro (Ver Anexo 3, Tabla 11). Admite invertir mucho tiempo y energía en el juego, **pero** lo justifica diciendo que también hace las tareas, **pero** se puede ver que al trasnocharse jugando y madrugar a estudiar la ha descompensado en salud (lleva un mes con crisis de migraña) **pero** aduce que eso no tiene nada que ver, que ella sufre de migraña, **pero** no sabe por qué. Además retomando el autoregistro, se puede ver que no tiene mecanismos de control de la ira o la frustración, pues reacciona de manera reactiva (en la totalidad de situaciones presentadas por ella) y da un ejemplo en la situación N°7 de que cuando no tiene para jugar opta por robarle dinero a la mamá.

En lo académico declara que le cuesta un poco rendir académicamente porque se traspasa mucho jugando. “E3. Mi rendimiento académico es regular, siempre suele ser regular o bajo, yo diría que más bien bajo.” (Línea 48-49).

Caso parecido al S4 ,que, desde el autoregistro (Ver Anexo 3, Tabla 12) se puede ver que la cantidad de tiempo y energía invertido por el joven en el juego es considerable y que ha llegado a descuidar sus responsabilidades académicas, le ha cogido plata a la madre, ha hecho préstamos para meterle a la maquina, vende sus cosas o se ha gastado lo del algo. El S4 en la entrevista expresó que no le interesa otro tipo de actividades que no sean jugar máquinas tragamonedas o fútbol, y que cada vez le gusta más el juego por que le va bien en la mayoría de las veces.

Aunque es importante mencionar que el S4 cuando terminó la entrevista dijo “estoy solo y me refugio en el juego. Miro que amistades me convienen, sé que es lo bueno y lo malo para mí. Pero no cuento con mi mamá prácticamente para nada, soy totalmente independiente. Dice mi amigo los juegos, mi refugio los juegos mi todo los juegos.”(Fuera de entrevista).

En vista de lo anterior puede afirmarse que la cantidad de tiempo invertido en el juego es bastante, pero este tiempo de juego no es percibido en muchos casos como tal, pues al ser intercalado con otras actividades ya sean del hogar o académicas, no es tomado como tiempo de juego.

Además cada vez que se juega ya sea on-line o en máquinas tragamonedas se tiene acceso a nuevos juegos y recomendaciones que invitan a probar otros nuevos desde ese mismo dispositivo o máquina, dando incentivos ya sea de moneda del juego o de más vida para el que ya se tiene.

6.3. Análisis general

En la dinámica familiar, las conductas parentales adquieren gran importancia; son definidas por Ballesteros (2001) como interacciones entre padres e hijos que cumplen funciones diferentes de acuerdo con el desarrollo de los hijos y la dinámica familiar particular. Dentro de estas funciones se ubican las de control o regulación del grupo familiar. Una de las herramientas para regular es la norma, que se imparte por medio de figuras de autoridad.

Según Quintero (2007) “la autoridad es un elemento de la dinámica familiar que permite organizar el funcionamiento, los roles y las normas al interior de la familia” con relación a este concepto, dentro de la dinámica familiar de los sujetos, las madres entrevistadas infieren que la norma debe ser cumplida para el desarrollo de la familia, permitiendo un mejor comportamiento en familia y en sociedad con aras de una mejor calidad de vida.

Como se ve a continuación desde la norma, el código de acatamiento (ACATA), los estudiantes expresan: que sí son sancionados cuando incumplen una norma, por ejemplo al

realizarles la pregunta ¿Qué acciones toma tus padres para modificar una conducta? , ellos responden: S1. “No me dejan sentar en el computador, y me quitan el celular.” (Línea 20-22), S2. “Me hacen apagar el computador y televisión” (línea 34-35.), S3. “Pues me gritan, me regañan, a veces pues me castigan y así, pues para mí el peor castigo es que me quiten el internet, ósea me esconden el modem” (línea 10-12), S4. “Eh no me deja salir, no me deja jugar, pues no me deja estar en el computador y no me paga la mensualidad de la escuela de futbol” (línea 12-15).

Partiendo de lo anterior desde los estudiantes se evidencia autoridad con respecto a la norma dentro de la dinámica familiar de los tres primeros adolescentes entrevistados (S1, S2, S3), hay cumplimiento y acatamiento de la norma lo que permite una organización común. Sin embargo, la autoridad es compartida por varias personas dentro del grupo familiar como se demuestra en la pregunta ¿Cuáles son las normas establecidas en su casa?, las respuestas dan cuenta que según el código: autoridad (AUTO) si hay normas claras como el caso de M1 que expresa tener actividades y tareas para todos desde las 8 de la mañana los fines de semana y en la tarde los días en que los hijos estudian (línea 43-45) y el caso de M3 que tienen “una hora exacta para comer, nadie entra tarde, nadie toma licor.”(Línea 21-22).

A diferencia de S2, que su madre expresa que tiene muchas normas pero él no quiere cumplirlas (línea 49-66), lo que demuestra que el estudiante reconoce que existen normas y sanciones pero a veces no las cumple por decisión propia o por las diferentes responsabilidades que tiene en el colegio.

Otro caso de no acatamiento de la norma, es el de S4 donde la madre expresa que “No hay normas **¿le tienes horario para ingresar a la casa?** No me hace caso, mi mamá le da una orden y yo le la desautorizo”. (Línea 35-36), lo que da cuenta de que no existe normas claras pero sí algunas sanciones como lo afirma el S4 cuando se pregunta por ¿qué acciones toman sus padres para modificar una conducta?“no me deja salir, no me deja jugar, pues no me deja estar en el computador y no me paga la mensualidad de la escuela de futbol” (línea 12-15), además el joven reconoce quienes son las figuras de autoridad de la casa pero no las respeta como tal y eso da pie a que no cumpla con pequeñas tareas que se le pidan de momento.

La forma en que se imparte la norma y la autoridad para cada caso y siguiendo a Estévez, Jiménez, & Misuti (2007) permite ubicar a las familias en los siguientes estilos (p.26):

En el S1, se nota gran exigencia con respecto a la norma. Acerca del horario establecido en cada contexto familiar, cabe resaltar que se evidencia exigencia para cumplir las normas y ejercer las funciones que se le piden. Por estas características puede ubicarse en un estilo autoritario. Cabe anotar que aunque el estilo de la norma es rígido, sí, se tiene una comunicación fluida entre los miembros de la familia y esto hace que las relaciones sean cordiales. Así mismo desde la autoridad (AUTO) es tácito que en ausencia del padre es la madre la que imparte la autoridad: M1 “Por ejemplo cuando el papa no está y ellos me dicen que se van a reunir con unos compañero, (...) yo los dejo, pero cuando se comportan mal yo le digo la verdad a mi esposo” (línea 46-52).

Los padres de S1 son personas centradas y tienen un manejo adecuado de las situaciones y son acordes y no se contradicen porque tienen una buena comunicación parental, comparten en familia y tienen espacios positivos de interacción que ayudan a sus hijos a tener mayor autonomía pues esperan que tomen decisiones maduras e independientes.

En el sujeto 2, se evidencia exigencia para cumplir las normas y ejercer las funciones que se le piden. Pero el lazo conector entre la norma y el cumplimiento solo la tiene la madre, pues el padrastro no se siente ni obedecido ni identificado al momento de proponer o sancionar. Por estas características puede ubicarse en un estilo autoritario, la norma es rígida, se impone pero no es cumplida o sí es cumplida, es con desagrado. En la autoridad (AUTO), al hacerle la pregunta a la madre, de quién imparte la autoridad y la norma en el hogar, la M2 expone: “(...) con (...) soy yo, Juan me dice las cosas y yo hablo con (...) para que no choque hay que evitar ese choque entre los dos porque Juan no siendo el papa no le va a gustar mucho esa cosa de que como no es mi papá entonces que no me mande.”(Línea 67-73).

En la S3, la autoridad de los padres es transferida a terceros de la familia, en este caso la abuela, quien hace las veces de cuidadora y asume el rol de responsable de la estudiante. Las normas en este caso son difusas pues el grupo familiar no se pone de acuerdo para hacer cumplir o sancionar aquello negativo. La única que ejerce un control es la abuela, y eso que en determinados casos. Se puede ubicar en un estilo de autoridad de tipo negligente por las características anteriormente mencionadas.

En el S4 se evidencia un desacato a la autoridad, puesto que no respeta ni se acoge a ninguna de las órdenes que se le dan desde el seno familiar (línea 35-36). Se ubica esta familia en el estilo indulgente, pues la madre acepta que le da mucha autonomía material, sabe que su hijo no acepta ninguna norma y aun así lo sigue compensando por el poco tiempo que tiene para estar con él. Además no existe control de actividades, ni seguimiento a lo que se dedica el joven en su cotidianidad, no tiene apoyo y se comunica poco con los demás miembros de su familia.

Al realizar las entrevistas, se pudo identificar que la autoridad que ejercen las familias con los adolescentes, en la mayoría es compartida, empero se logra evidenciar una desautorización entre los adultos respecto a la norma impartida, tal y como se puede observar en la cita de M4, donde afirma que en su casa “no hay normas **¿le tienes horario para ingresar a la casa?** No me hace caso, mi mamá le da una orden y yo la desautorizo”. (Línea 35-36).

La autoridad y la norma desde las madres es vista como una necesidad para que se viva y conviva de manera adecuada; sin embargo, las madres de los sujetos S2, S3 y S4 expresan las grandes dificultades que se tienen no solo al momento de hacer cumplir la norma por los hijos sino de cumplir ellas mismas lo que se les dice de manera sancionatoria, pues al no tener tanto tiempo para compartir con los hijos sienten temor de sancionar.

En cambio, la norma vista desde los estudiantes son un conjunto de tareas que tienen que cumplir por obligación o serán castigados. Para ellos la norma es impuesta y no acordada, ven lo impuesto como una camisa de fuerza y buscan liberarse de ella de muchas formas entre ellas desobedeciendo la norma inmediata o a los adultos encargados de aplicarla a excepción del

S1 que muestra no tener problemas para cumplir con las tareas y normas puestas en el colegio y en la casa, desde la responsabilidad (RESP) que hace alusión a las responsabilidades que se tienen en el colegio y en la casa “en la escuela hacer las tareas y ya, en la casa lavar la losa, trapear, lavar la ropa de todos y ya” (línea 22-24).

En la familia de S4 no poseen normas y reglas claras de comportamiento o sanción, que sean coherentes con las diferentes situaciones que se presentan con el joven, esto puede llegar a ser perjudicial al motivar comportamientos negativos que no van a tener consecuencia. Otro factor que contribuye a no tener normas claras es la falta de comunicación entre los adultos y cuidadores, que para este caso específico es la abuela materna o la tía las que normalizan desde la inmediatez o la coyuntura y no desde un planeación concertada en la familia.

De las normas se desprenden aquellas tareas y funciones que se tiene al interior de una familia; los roles haciéndole seguimiento a Quintero (2007), son el conjunto de tareas, funciones y responsabilidades. Para el caso de este estudio, los sujetos asumen unas funciones y unos roles que no necesariamente son los que culturalmente se asignan a los hijos por su género y esto se puede observar en responsabilidad (RESP) a la cual se le asignó la pregunta de ¿qué responsabilidades tienes en la escuela y en la casa?, el S1 dice que: “en la escuela hacer las tareas y ya, en la casa lavar la losa, trapear, lavar la ropa de todos y ya.” (Línea 22-24). Dicha respuesta da cuenta de que es un estudiante responsable, que le corresponde realizar tareas domésticas y que desempeña un rol de hijo y ayuda a su madre con los quehaceres pues es sabido que su madre presenta graves problemas de salud que le impiden estar en movimiento, entonces

descarga ciertas funciones en el adolescente. Cabe anotar que la madre al estar todo el día en la casa asume los roles de padre y madre para tomar decisiones como lo afirma al preguntarle.

En cuanto al S2 colabora con los quehaceres de la casa, pero como una función compartida con la madre, lo que indica que debe colaborar con el ejercicio doméstico, y su madre lo ve como medio de tener responsabilidades para su futuro (línea 37-44). Además su rol de hijo no está permeado con el de los padres, es más, se hace una clara separación de que cumple roles y funciones que su madre o su padre le digan pero desconoce la autoridad de su padrastro.

Tanto el sujeto 3 como 4 no realizan ningún tipo de funciones dentro de la familia, debido a que lo consideran como tareas estrictamente de la madre o de los otros miembros de la casa, como se ve en los siguientes postulados de los estudiantes a la pregunta de las responsabilidades de la casa y el colegio; S3 “Pues en el colegio hacer tareas y responder pues con las materias y las evaluaciones y así y en mi casa, en mi casa no suelo hacer nada soy como niña de papi y mami, ni si quiera tiendo mi cama, ósea la cama me la tienden.” (Línea 14-17); S4 “hago mis tareas, y presto atención y siempre pendiente y en la casa la verdad no hago nada” (línea 16-18).

Desde la economía familiar (ECONFA), bajo la pregunta ¿quién aporta para el sustento en la familia? Se dieron las siguientes respuestas: M1 “El sustento de la casa, el esposo” (Línea 13-14), M2 “EL...EL” (refiriéndose a su pareja) (línea 10), M3 “Mi esposo y yo” (línea 6) y M4 “Yo llevo el sustento acá en mi casa” (línea 9-10).

En la distribución de labores domésticas (DISTRUBU), la que distribuye las tareas del hogar es la madre en el caso de S1 (línea 40-42) y S2 (línea 30-38), de los estudiantes S3 y S4 las que distribuyen las tareas del hogar son las abuelas, pero no incluyen a los dos jóvenes y las tareas domésticas son realizadas por otros miembros de la familia.

Por otra parte, uno de los componentes de la dinámica familiar es la comunicación y el vínculo afectivo y como expresa Quintero (2007) la afectividad “comprende el sentimiento, el tono y el nivel de intimidad de la familia, el ejercicio del poder y la toma de decisiones”.

Uno de los componentes abordados desde la categorización de comunicación y vínculo afectivo fue el concepto de familia, , pues a la luz de la investigación es importante dilucidar que piensa o qué concepto se tiene de familia desde el punto de vista de los entrevistados. Las respuestas fueron: M1 “la familia para mí es (...) unión, (...) es un vínculo social (...)” (Línea 16-18), M2 “para mí la familia es lo más grande (...)” (Línea 12-13), M3 “La familia para mi es una unidad, donde se vive en (...) relaciones buenas (línea 9-10), M4 “Es un hogar conformado por papá, mamá, hijos y que exista amor en el momento” (línea 13-14).

De las anteriores respuestas M1 es una mujer que en lo que expresa habla de algunas de las cosas que tiene en la actualidad dentro de su círculo familiar, donde se siente cómoda y está cumpliendo lo que para ella significa tener una familia. M2 también habla de la importancia que tiene para ella la familia, pero M3 habla de un ambiente de buenas relaciones, no habla de su realidad sino de lo que quisiera fuera no solo desde el concepto sino desde la materialización de esas buenas relaciones al igual que M4. M4 en su concepto de familia, muestra lo tradicional que

es su visión de familia, además de que en el concepto menciona solo a padre, madre e hijos y ella en la actualidad no tiene pareja ni el padre de su hijo ve económicamente por él, además de eso vive con la mamá y la hermana y en su concepto de familia no tuvo en cuenta estas dos personas que viven bajo su techo.

Desde la madre, sin embargo se han perdido espacios de interacción fuera de la casa, por motivo de la enfermedad de su madre, sin embargo al permanecer todo el día la madre en cama y en casa no tienen estrategias para pasar tiempo de goce y disfrute en familia. La concepción de tiempo y disfrute está dividida para cada uno de los integrantes de la familia. Cabe resaltar que si se tienen espacios de interacción y de comunicación activa.

El sujeto 2 tiene una interacción intermitente con sus padres luego de la separación, sin embargo ha disfrutado de espacios de interacción con su padrastro aunque no de la forma positiva que espera la madre. La comunicación entre la madre y el hijo es buena pero con su padrastro no se dan lazos positivos ni de afecto ni de comunicación.

La sujeto 3: tiene una relación afectiva y una comunicación neutra pero que no permite acercarse a tratar algún tema de interés, por la crisis de autoridad que hay entre la madre y la abuela. Cabe anotar que comparte espacios de disfrute como lo son los videojuegos pues su círculo inmediato madre – padrastro también juegan.

Los sujetos manifiestan que comparten en horas de almuerzo y en algunas salidas a paseos. Pero son políticas que se construyen desde el hogar, porque en realidad ellos quisieran estar más tiempo, inmersos en las prácticas de los videos juegos y máquinas tragamonedas.

El S4: tiene una comunicación y unos vínculos afectivos difusos, no se comunican ni los adultos ni con él. Su forma de verse en la familia es de receptor de las bondades del trabajo de la madre, pero no asume ninguna clase de responsabilidad. La madre muestra que no tiene autoridad y que nunca la ha tenido (describe como una de sus hijas ya no vive con ella por eso).

Los sujetos demandan más autonomía, sin embargo en el caso del sujeto 4 este quisiera un poco más de atención, pues tiene la libertad que tiene un adulto. En la adolescencia se da un distanciamiento del grupo familiar, pero este no es un distanciamiento de tipo negativo, este debe tomarse como un paso propio de esta etapa; sin embargo cuando la comunicación y los lazos afectivos no se construyen sobre bases sólidas el distanciamiento se torna negativo y quizás pueda incidir de la misma manera en la familia y el adolescente.

Las madres entrevistadas muestran el miedo de que sus hijos presenten conductas que los puedan enfermar o llevar como ellas expresan “por el mal camino”, pero tal preocupación la ven con solución lejana pues no invierten tiempo en actividades de acercamiento familiar, unas por las largas jornadas laborales y como en el caso del S4 porque ya se delegó esa responsabilidad a la abuela. Otra expresa que su falta de tiempo para espacios de disfrute se debe a su enfermedad y dedica su tiempo en casa a leer y a velar porque todo “funcione bien” pero en los tiempos que ella

expresa que está bien de salud y que puede moverse un poco más lo utiliza estudiando o dando clases.

En síntesis y teniendo en cuenta aspectos recolectados desde los diferentes autoregistros que estuvieron ocho días en poder de los sujetos del estudio (Ver Anexo 3) y a partir de las entrevistas se puede describir la dinámica familiar de los cuatro estudiantes que presentan dificultades de juego patológico en cuanto a la norma: difusa por que no existen normas ni acuerdos claros a excepción del S1.

En cuanto a los roles y funciones en la mayoría de hogares se evidencia que solo se está cumpliendo aquellas funciones de parte de los jóvenes y aunque, los sujetos, en responsabilidad S1, S2 manifiestan ser buenos estudiantes, aduciendo que tienen un buen promedio académico. Tal es el sujeto 1 y 2 han obtenido los puestos uno y dos dentro de su aula de clase, y el S2 ha sido premiado por su participación en semilleros de investigación tecnológica; el sujeto3 manifiesta que no le interesa hacer tareas de la mejor manera, pero va ganando el año, el sujeto 4, se preocupa por hacer solo sus tareas. Los S3 y S4 desempeñando su rol académico, son inconstantes, asumen su responsabilidad educativa con menos esfuerzo, sin mostrar ningún interés por mejorar el promedio, hacen lo posible por asistir al colegio y no ver afectada su labor académica, sin embargo algunos de ellos han desertado de clase o no han asistido una o dos veces a clase, sosteniendo una mentira para ir a jugar video juegos o máquinas tragamonedas, aduciendo que no le s va afectar de manera significativa.

Así mismo la comunicación y vínculo afectivo al igual que las normas se hacen difusas en S3 y S4 al no tener una adecuada comunicación ni acuerdos previos de norma y sanción. Además es importante anotar que en estos dos grupos familiares las relaciones de los miembros son complicadas y tienden al conflicto por las diferentes discrepancias que hay entre quien es la autoridad y el cómo se imparten las normas desde cada una de las familias.

La adolescencia es una etapa de cambios significativos. Para el caso de los jóvenes entrevistados que presentan dificultad de juegos patológicos; entre muchas de las características, cambios, sentimientos y necesidades que surgen a partir del juego, con la práctica de los video juegos y las tragamonedas, se identifican diferentes emociones que van desde alegrías, tristezas, frustraciones y rabias, por haber logrado o no el objetivo que es ganar o perder en los juegos,. Por ejemplo, al sujeto 1 le da felicidad cuando se ve ganador, mas no cuando pierde, pero tanto sujeto 2 como 3 le da felicidad ganar un juego, pero les da frustración perder, por lo que lo intentan una y otra vez hasta ganar, el sujeto 4 siente alegría cuando gana, pero cuando pierde un juego siente impotencia e ira lo hace que le de golpes a las máquinas tragamonedas.

Partiendo de lo anterior, la influencia de la tecnología está en todos los espacios de desarrollo humano como expresa Quintero (2009):

Más allá de la evidente y sobre-diagnosticada realidad e impacto de las TICS en la sociedad moderna y en el ámbito familiar, resalta el requerimiento de la inclusión social y cultural y su uso en la escuela, como forma de facilitar el aprendizaje, capacitar e instruir a los sectores excluidos y vulnerables y disminuir la enorme brecha educativa entre los estratos económicos y la ciudad y el campo. Con el

reconocimiento de su influencia en el proceso de socialización primaria y secundaria, se requiere diferenciarlos de la comunicación y analizar los usos y abusos en el contexto escolar y familiar.

Al respecto conviene decir que se encuentran en la periferia de la institución seleccionada para el estudio: casinos a una distancia relativamente cerca del colegio y aunque los casinos son controlados por entes del Gobierno, no dejan de ser un lugar atractivo para que adolescentes y jóvenes se enteren de la variedad de juegos y de la movilidad del dinero al interior de dichos sitios; Pero la problemática radica en lugares clandestinos que se han acomodado a la necesidad y la demanda de la población adolescente y que no tiene reparo ni control para dejar entrar y gastar dinero a los adolescentes y jóvenes.

Para el caso de los adolescentes entrevistados; el uso y el abuso de la tecnología podría ser uno de los colaboradores en sus dificultades con el juego, pues existen gran variedad de juegos de competición a través de internet, videojuegos, dispositivos móviles y las maquinitas que van representando dependencia por lo que incita a jugar en lugares clandestinos e informales donde los juegos se encuentran camuflados en tiendas de barrio, las cuales no tienen control o vigilancia en cuanto al acceso a los menores de edad.

Los sujetos y sus madres sostienen que hasta la fecha los impactos en lo académico son relativamente pocos, e incluso los jóvenes así lo perciben por que no han perdido años, pero al dar esta respuesta no se tienen en cuenta que pasan las materias con el mínimo exigido para no perder.

En cuanto a la práctica de los videojuegos se llega a unos logros como lo es obtener dinero con diferentes tipos de nombres y diferentes formas de adquirir ese dinero e incentivo para poder continuar con el juego.

Por ejemplo el sujeto 1 prefiere participar en los juego de manera que pueda obtener puntos mediante unas monedas o lingotes, a lo que se denomina dinero virtual y así acumular puntos. Los sujetos 2 y 3 invierten dinero de manera virtual como se menciona anteriormente, además de que recargan el celular y también invierten dinero en las tragamonedas de tiendas de barrio. El sujeto 4, invierte dinero solo para las máquinas tragamonedas.

El dinero real es invertido también por los sujetos 2, 3 y 4 los cuales invierten dinero que es obtenido por que guardan lo de las onces, porque se apropian del dinero que pertenece a sus padres. El sujeto 4 le pide el dinero a su madre, pero no le dice para que lo necesita o en que lo utiliza.

Todos los sujetos infieren que su tiempo libre lo dedican a la practica de los videojuegos y las máquinas tragamonedas, aclarando que el S1 solo le gusta los video juegos, mientras que los S2 y S3 tiene gusto y agrado por los video juegos y las máquinas tragamonedas, pero el S4 solo practica los juegos en las tragamonedas.

Las madres de los sujetos expresan su inconformidad por el tiempo que sus hijos invierten en el juego, dado que estos se concentran de tal forma que pierden la noción del tiempo y olvidan los parámetros exigidos por sus padres o personas que imparten la autoridad.

Hay desacuerdos en cuanto a los horarios estipulados. El tiempo que invierten los adolescentes en la práctica de los juegos del computador, son periodos de tiempo largo que solo son dedicados a la practicas de juegos y no tiene una comunicación constante con las personas que le rodean, en este caso con su propia familia y en cuanto a la autoridad, debido a que dentro del grupo familiar la autoridad la imparten dos o más personas, no tienen la suficiente autonomía para imponer y ejercer las reglas, pues es sabido que no hay una buena relación entre madre e hijo.

6.4. Discusión

El objetivo de la presente investigación fue describir la dinámica familiar en adolescentes del grado 10 de una Institución Educativa Pública del Municipio de Bello, que presentan dificultades de juegos patológicos. La muestra estuvo conformada por cuatro estudiantes del grado 10 con edades comprendidas entre 14 y 16 años, que fueron seleccionados de acuerdo a lo reportado por la trabajadora social de la Institución Educativa en estudio.¹⁴

A continuación se discuten los resultados obtenidos de las entrevistas realizadas a la muestra descrita y a sus madres, los cuales se han dividido en cinco categorías: características generales, normas y autoridad, roles y funciones, comunicación y vínculo afectivo y juego patológico.

En cuanto a las generalidades de las familias se puede decir que las edades de las madres oscilan en de los 29 a los 55 años, en un nivel educativo profesional se encuentran la M3 y el

¹⁴ En el 2014 se reportaron 4 casos de adolescentes con dificultades de juego patológico con edades entre 14 y 16 años del grado 10.

padrastró del S2, en nivel técnico los padres del S1, y amas de casa se encontraron dos sin terminar estudios de secundaria y operadores hay uno (padrastró S3). Las familias están en estrato social dos, a excepción del S4 que está ubicado en estrato uno.

De la norma y la autoridad de cada una de las familias, de acuerdo a los resultados obtenidos, las familias están conformadas, como expresa Rico (1999) según el parentesco, como familias extensa completa en el caso de S1, de tipo nuclear completa y reconstituida en el caso de S2, extensa completa para el caso de S3 y extensa incompleta en el caso de S4 (p.112).

La familia desde cada una de las madres entrevistadas es definida como algo esencial, un vínculo social y afectivo entre personas que viven en la misma casa. Partiendo de este concepto, la familia para ellas no es solo las personas con las que se vive sino con las que se construyen lazos afectivos. Sin embargo en los conceptos de familia arrojados, se puede entrever, que algunos de los conceptos son desde lo que se desea sea la familia y no lo que en la actualidad se tiene como tal. Un ejemplo claro es el de la M4 que expresa que una familia es aquella conformada por madre, padre e hijos (línea 13-14); sin embargo esa no es su situación, ella en la siempre ha vivido con su madre, su hermana y su hijo, mientras su hija de 14 años vive con una cuidadora pues no quiso, según su madre, seguir viviendo con ella. Otro ejemplo claro es el de la M3 que expresa que una familia es tener un ambiente con buenas relaciones (línea 9-10) y al igual que la anterior esa no es la situación que tienen al interior de su familia.

Vale destacar entonces que los conceptos de familia encontrados en esta investigación siguen siendo de un corte ideal (desde lo que cada persona desea tener) y que en varios de los casos se mencionan que es un hogar conformado por padre, madre e hijos, aunque las realidades

inmediatas sean otras, en especial en las familias que participaron del presente estudio, pues se ha observado que la manutención como en el caso de la M4 y del padre del S1, es su responsabilidad, por motivos como el abandono y la enfermedad de sus parejas.

La economía de las familias hace que los roles y las funciones hayan cambiado para acomodarse a las diferentes circunstancias y situaciones que viven. Dichos cambios no solo responden a las condiciones individuales del grupo familiar como tal, sino a la influencia de los contextos macro que la circundan, tales como: la sociedad, la economía, la política, el ambiente, entre otros. La transformación permanente de todo aquello que rodea e integra a la familia hace que se generen situaciones, que de alguna manera facilitan a los adolescentes el desarrollar conductas de riesgo, como se puede apreciar en los entrevistados para este estudio.

Como se expresa en el estudio realizado por la Universidad Ces¹⁵:

La familia es un pequeño grupo, con una dinámica característica, ya que tiene una continuidad histórica y está formada de manera natural, aunque si bien sus características en las últimas décadas han sufrido cambios importantes que están presentes también en nuestra sociedad y que están dados esencialmente por la pérdida de la organización patriarcal y un mayor papel de la mujer como centro, disminución del número de sus miembros, menor duración de los matrimonios e incremento de las familias monoparentales, unido a que algunas de las funciones que eran de la familia han pasado al estado o a la comunidad. Sin embargo, esto no significa necesariamente la pérdida o disolución de la familia, sino que

¹⁵ Segundo Estudio de Salud Mental del Adolescente Medellín, Universidad CES 2009

condiciona cambios en su organización y dinámica, para dar solución a sus funciones básicas (2009).

Habría que decir también, que las nuevas dinámicas sociales, económicas y culturales han traído consigo el cambio en su estilo de relacionarse con los demás, la manera de jugar y distraerse y hablando del caso de los nuevos roles que se asumen y que han llevado a los adolescentes a tener cambios en el estilo de vida que han influido en la forma de utilizar su tiempo libre, sus pasatiempos, métodos de diversión, los deportes, los juegos de mesa en familia, los juegos con sus amigos entre otros. Estrada, Torres, & Agudelo (2013) en su estudio¹⁶ mencionan que en la dinámica familiar es importante “una comunicación basada en el acuerdo entre padres la cual favorece el desarrollo de niños y adolescentes y le permite a los padres cumplir su papel como acompañantes y orientadores de sus hijos” (p.29).

Dentro de aquellas situaciones que pueden generar conductas de riesgo en los adolescentes del estudio, encontramos: desplazamiento de la autoridad a terceros de la familia como abuelas y tías, largas jornadas de trabajo que no permiten fortalecer los vínculos de afecto y comunicación entre padres e hijos, el rol de los padres es netamente económico, pocos o ningún espacio para compartir en familia, familias que no se vinculan de forma positiva, adolescentes solos la mayor parte del tiempo sin un control o supervisor de sus actividades diarias, permisividad para cubrir los espacios en los que el padre o la madre no puede acompañar, entre otros, pueden ser a nivel

¹⁶ Tipología y dinámica familiar y su asociación con prevalencia de sustancias psicoactivas de niños y adolescentes del Municipio de Medellín. Resultados de la investigación en escolares de Medellín y Región Metropolitana. Estrada Arango Piedad, Torres de Galvis Yolanda, Agudelo Bedoya María Eugenia, Posada Correa Félix Arturo, Montoya Vélez Liliana Patricia. Medellín. 2013.

individual los detonantes de conductas que pueden poner en riesgo la integridad física, emocional y psicológica de un adolescente.

Así mismo en estudio realizado por Parra & Oliva¹⁷(2002), se argumenta en cuanto a la dinámica familiar en la adolescencia, desde su componente de comunicación que:

Los dos principales temas de los que se habla con el padre son las normas familiares y los planes de futuro, sin embargo, los dos temas de los que adolescentes y madres hablan con mayor frecuencia son los amigos y amigas y los gustos e intereses, temas algo más personales. En cualquier caso, las principales diferencias en la comunicación adolescente con padre y madre no estriban en los temas que se tratan, sino más bien en la frecuencia de la comunicación con unos y otras (p.219).

Basado en lo anterior y desde este estudio, se detecta, la necesidad de promover espacios a nivel familiar que permitan la interlocución positiva entre los miembros, el acuerdo de normas y sanciones que deriven en un desarrollo más cordial de todos los implicados, el fortalecimiento de los vínculos familiares por medio del diálogo. Como afirma Satir (2002) uno de los componentes básicos de la dinámica familiar es la comunicación (p.187), sin perder de vista que cada familia es única y que tiene contextos que delimitan su quehacer y forma de comunicarse.

Otro escenario importante, es la influencia que tiene el juego en los sujetos del estudio. Donde algunos expresan jugar para escapar de los problemas (S4) y otros para entretenerse (S1,

¹⁷ Parra Jiménez, Águeda. Oliva Delgado, Alfredo. Comunicación y conflicto familiar durante la adolescencia. *anales de psicología* 2002, vol. 18, n° 2 (diciembre), 215-231.

S2, S3). Teniendo en cuenta que pese a las conductas que tienen y que pueden llevar a presentar dificultades de juego patológico en un futuro, la percepción de los sujetos hacia sí mismos es positiva, como se afirma por ellos a continuación: S1. Soy responsable (línea 9), S2. Soy muy creativo, innovador, me gusta demasiado la tecnología entonces es muy bueno (Línea 16-17), S3 Espontánea, tranquila, alegre, a veces un poquito cómica (línea 3), S4. Ser un buen amigo, buen compañero, buen novio y ya” (línea 9).

Desde la investigación se da cuenta que el nivel de emoción que les genera el juego es alto y que buscan jugar no solo para entretenerse sino para sentirse bien. Según el DSM V en su apartado 316 (Trastornos no relacionados con sustancias), dice que el juego patológico puede ser episódico, persistente y puede ser de carácter grave, moderado o leve.

Cabe anotar que desde esta investigación, no se pretende diagnosticar a los sujetos participantes, sin embargo se realizó la siguiente adaptación de aquellos criterios que según Arbinaga están incluidos en el DSM- V y que según lo recolectado en los autorregistros y las entrevistas cumplirían los sujetos, quedando cada sujeto de la siguiente manera:

Ítem	Descripción	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
1.	Preocupación por el juego.	X	X	X	X

2.	Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.			X	X
3.	Fracaso repetido en el esfuerzo de para controlar, interrumpir o detener el juego.	X	X	X	X
4.	Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.	X	X	X	X
5.	El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas.	X	X	X	X
6.	Después de pérdidas se regresa para recuperar.	X	X	X	X
Ítem	Descripción	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
7.	Se engaña a los miembros de la familia y otros para ocultar el grado de implicación con el juego.			X	X
8.	Se comenten actos ilegales para financiar el juego.			X	X
9.	Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales, trabajos etc.				X
10.	Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera.			X	X

Tabla 7: Ubicación de los sujetos en los criterios del DSM V.

Fuente: Adaptación de tabla Arbinaga (2000. p. 494).

El total de criterios por sujeto fue:

Sujeto 1: 4/10

Sujeto 2: 5/10

Sujeto 3: 7/10

Sujeto 4: 10/10

Según Arbinaga (2000)

Las definiciones dadas en las distintas versiones del DSM asumen que en la población existen, al menos, dos tipos de jugadores: los sociales y los patológicos. Mientras los primeros serían aquellos que juegan esporádicamente y tienen control sobre su conducta, los jugadores patológicos se caracterizarían por jugar frecuentemente y sin control (p.494).

Lo que lleva a concluir según los criterios del DSM V que los sujetos tienen conductas de juego con más de la mitad de los criterios que aparecen allí. Sin embargo desde la dinámica familiar podrían controlarse dichas conductas de riesgo, pues desde el estudio una de las observaciones en común es que se utiliza el juego para escapar de la cotidianidad que en varios de los hogares tiene un carácter conflictivo.

Cabe anotar que en la dinámica familiar de los adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos, se encontró que son de tipología extensa, con hogares monoparentales y

nucleares reconstituidas, que pertenecen a los estratos socioeconómicos 1 y 2, cuyos padres tienen un nivel de profesionales universitarios, técnicos y amas de casa. Desde los roles y funciones, se distribuyen la norma y la autoridad hacia los terceros como abuelas y tías maternas y los roles de proveedores los asumen solo algunos padres; de igual modo, existe una madre que es la que aporta el sustento del hogar y una familia que el rol de proveedores lo asumen ambos padres. Desde la comunicación y el vínculo afectivo varían entre una relación donde se respetan los acuerdos y tienen diálogo asertivo, pasando por otros casos donde las relaciones son conflictivas y discrepantes entre los adultos y los jóvenes.

7. Conclusiones

Se concluye que las tipologías de las familias de cuatro adolescentes con dificultades de juego patológico, que constituyen la población estudiada, se caracterizan por ser extensas, monoparentales, nuclear y reconstituidas, de las cuales dos familias son extensas incompletas, una familia es nuclear completa y una restante representa la familia nuclear reconstituida. Al interior de la dinámica familiar de todos, se observa que los cambios a los que está sujeta la familia tienden a configurar desde las diferentes perspectivas la forma de establecer las normas, las figuras de autoridad, de asumir los roles y las funciones, de comunicarse y vincularse, con los miembros de ella y con el entorno.

Las normas y la autoridad familiar son ejercidas en tres grupos familiares por otras personas de la familia diferentes a padre y madre, que para el caso de este estudio se visibilizan las abuelas maternas y las hermanas de las madres, quienes la ejercen de manera conflictiva y caracterizada por discrepancias o falta de comunicación directa entre los adultos (padres y cuidadores) para resolver los asuntos familiares. Desde esos hechos se evidencia un desconocimiento por parte de los padres que por sus obligaciones y la falta de supervisión no logran tener una perspectiva clara de las actividades que hacen o no sus hijos. De la otra se puede afirmar que la autoridad es compartida por ambos padres, basada en el acuerdo mutuo, lo cual permite que los miembros de la familia se acoplen a las diferentes circunstancias.

Los roles y las funciones de las familias entrevistadas, van de la mano del estilo de autoridad que se aplica en los hogares, de los cuales el rol del sustento económico es asumido por uno solo de los padres en tres de las familias y en la otra la asume la pareja. Los roles y las

funciones de los hijos en dos de las familias son con el aspecto académico y algunas tareas del hogar, las otras dos solo cumplen sus responsabilidades como estudiante. En cuanto al cumplimiento de los deberes académicos es importante anotar que las notas solo son sobresalientes en dos de los estudiantes y que para lograr notas altas, los sujetos deben esforzarse más.

La comunicación de las familias es imprecisa entre los adultos, afectando la forma de comunicarse con los hijos. En tres de las familias no existe un nexo comunicativo adecuado en ninguna de las esferas que componen la dinámica familiar y no se tienen espacios de interacción familiar, tal situación no permite que los vínculos con los miembros de la familia sean positivos, generando discordias entre los mismos; pero, en dos de ellas, la comunicación es fluida y hay espacios para ella; lo cual permite generar lazos afectivos sólidos basados en el respeto y la confianza.

El abuso de la tecnología de parte de los adolescentes del grado 10 de la Institución Educativa donde se llevó a cabo la investigación, en gran medida ha estado influenciada por las nuevas dinámicas y roles asumidos desde la familia donde sus espacios de juego, cuidado personal, relaciones interpersonales, entre otros, se restringen y reemplazan el adulto responsable de sus cuidados por los juegos de competición a través del internet, videojuegos, dispositivos móviles y las maquinitas; así mismo un joven es vulnerable a tener dificultades de juego patológico debido a la influencia del contexto macro, con avances tecnológicos, además el fácil acceso a los lugares que ofrecen diferentes juegos de azar y no tienen restricción de edad, los móviles entre otros que facilitan que el juego sea llevado a todas partes.

Se puede establecer finalmente, que la tipología de familia que predomina es extensa, y se desprenden de ella dos hogares monoparentales, una nuclear y otro reconstituido. En cuanto a la norma y la autoridad que se ejerce en estas familias es compartida, destacándose en algunas de ellas el cuidado inmediato en las tías y las abuelas maternas, no obstante, también se evidencia el cuidado de los hijos por parte de la madre que es ama de casa. Respecto a los roles y funciones se resume que son impartidos desde ambos padres como también de sus familiares maternos (tía/abuela), además los vínculos de comunicación y afecto son de tipo concertado y democrático basado en el respeto por la familia, sin embargo, en algunas familias se presenta falencias de comunicación.

8. Recomendaciones

8.1. Para las familias

Se recomienda generar e implementar estrategias que mejoren la comunicación y los vínculos afectivos de todos los miembros de la familia. Facilitando espacios de reflexión y autoreflexión que permitan reorganizar y concertar aquellas falencias que se detectaron a nivel familiar.

Es necesario establecer horarios para las actividades de cada joven, pues esto permite la adquisición de hábitos y normas que de alguna manera regulan el comportamiento del ser humano en cada una de sus transiciones, y el mejor cumplimiento de las normas impartidas. Además debe ir acompañado con una supervisión y acompañamiento constante de parte de los padres.

Hacer un seguimiento continuo en la institución educativa, sin importar si los adolescentes ganan o pierden materias, pues el acompañamiento de los padres asegura de alguna manera que el desempeño académico mejore, pero también el sentirse acompañado puede que disminuya las horas dedicadas al juego y se permitan tener otros puntos de encuentro con sus pares y miembros de la familia.

8.2. Para la institución educativa

Realizar campañas de promoción y prevención con los estudiantes, encaminadas a mitigar conductas que pueden llegar a convertirse en una adicción, para este caso aquellas que pueden llegar a convertirse en ludopatía.

Realizar dentro de las campañas propuestas capacitación a las familias (por medio de la escuela de padres) acerca de las conductas que pueden llevar a una adicción y también de que estrategias pueden ser implementadas a nivel familiar e institucional, para mejorar los vínculos afectivos y la comunicación entre la triada familia, escuela y adolescente.

Efectuar un sondeo que parta desde las capacitaciones y que propenda a detectar aquellas conductas de riesgo que puedan llevar a una adicción a los estudiantes de dicho plantel, y de ahí abordar problemáticas específicas para su mitigación y manejo.

8.3. Para posibles investigadores

Para la realización de esta investigación se tomó una muestra pequeña que ya estaba detectada como población con problemas de juegos patológicos; pero es importante resaltar que muchos otros estudiantes pueden tener y ubicarse en los criterios del DSM V que no han sido detectados por la institución y este estudio puede ser la base para realizar un diagnóstico a gran escala en la institución donde fue realizado el estudio. Se recomienda remitir a futuros investigadores para que se haga el sondeo de forma integral en el plantel.

Es importante investigar un fenómeno social, que permita enriquecer desde el ejercicio académico hacia la praxis, permitiendo construir nuevos elementos de aprendizaje desde la temática investigada.

8.4. Para la sociedad y los entes de control

Estar pendientes de aquellos sitios informales que dejan jugar a los adolescentes todo tipo de videojuegos y en máquinas tragamonedas. Cuestionar a los que más juegan en esos espacios (si se es dueño del lugar o encargado) si tienen permiso de los padres y si es posible verificar con ellos.

Denunciar los locales que estén abiertos a todas las edades y que no tengan en cuenta la separación de los tipos de videos que por edad se pueden jugar.

Realizar campañas a nivel local que permitan entender qué tipo de conductas pueden llevar a la adicción, incluyendo aquellas que ya están enmarcadas en los criterios del DSM V y necesiten intervención profesional.

Analizar las normas existentes y formular unas nuevas que cobijen el grupo etéreo de los 14 a los 17 años en campañas de promoción y prevención que permitan hacer conocer las conductas de riesgo en adolescentes y jóvenes.

Referencias Bibliográficas

- Alvarado, B. J. (S.F.). *Introducción a la clínica* (Primera ed.). (B. J. Alvarado, Ed.) Bogotá, Colombia: Ceja.
- Amarís, M. M., Amar, A. J., & Jiménez, A. M. (Junio de 2005). *scielo.org.co*. Recuperado el 25 de Febrero de 2015, de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v3n2/v3n2a06>
- APA. (2000). *psicode.com*. Recuperado el 10 de Febrero de 2015, de <http://www.psicocode.com/resumenes/DSMIV.pdf>
- APA. (18 de Mayo de 2013). Recuperado el 22 de Febrero de 2015, de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/DSM%20%20Novedades%20y%20Criterios%20Diagn%C3%B3sticos.pdf>
- Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): Características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones*, XXII(4), 493-505.
- Astoray, C. E. (2014). Tesis de Grado. Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica “Perú birf- República de Bolivia” Villa El Salvador. Lima, Perú.
- Baltes, P., Hw, R., & Nesselroade, J. (1981). *Métodos de Investigación en Psicología Evolutiva: Enfoque del Ciclo Vital*. Madrid, España: Morata S.A.
- Becoña Elisardo, C. G. (1996). El Juego Patológico en Niños del 2 Ciclo. *Psicothema*, 23.
- Bernal, T. C. (2006). *Metodología de la investigación para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (Segunda ed.). México, México: Pearson.
- Bonilla, L. L., Mayorga, C. D., & Valbuena, T. C. (2007). *Factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes entre 12 y 16 años en la I.E.D. Juan Luis Londoño de la Salle*. Bogotá.
- Botero, P. (2010). *Familia, política y postcolonialidad*. Memorias, Alcaldía de Medellín, Antioquia, Medellín.
- Carramolino, A. B. (30 de Junio de 2012). *academia.edu*. Recuperado el 18 de Abril de 2015, de http://www.academia.edu/3572785/C%C3%B3mo_investigar_con_estudio_de_casos
- Carranza, T. D. (2009). *La ludopatía un juego con riesgo en la familia*. Bogota: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Castellana, R. M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, J. C., & Beranuy, F. M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: ininternet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo: otras aportaciones*, XXVIII(3), 196-204.

- Caycedo, C., & Ballesteros, B. P. (2 de Mayo de 2005). Relación entre variables de control parental y prácticas de juego en niños y niñas de 10 a 13 años de edad en la ciudad de Bogotá. (Cinde, Ed.) *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 1-21.
- Cerda, H. (2000). *Los elementos de la investigación: cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos* (Segunda ed.). Colombia: El Buho.
- Clemente, C. (16 de Octubre de 2006). Recuperado el 11 de Noviembre de 2014, de <http://cbtis149ctsv3lc2.blogspot.com/2009/10/definicion-de-familia-segun-la-oms.html>
- Coleman, J., & Hendry, L. (2003). *Psicología de la Adolescencia* (Cuarta ed.). Madrid, España: Morata.
- Congreso de la República. (18 de junio de 2009). Obtenido de http://servoaspr.imprenta.gov.co:7778/gacetap/gaceta.mostrar_documento?p_tipo=1037&p_numero=165&p_consec=22766
- Cruz, Y. (2004). *El Juego convertido en adicción y enfermedad*. San José: Asamblea Legislativa de Costa Rica.
- Cubi, M. (2004). *Ludopatía y Relaciones Familiares*. Barcelona: Paidós.
- De la Cruz, Y. (2002). *Ludopatías: el juego convertido en adicción y enfermedad*. San José, Costa Rica: Mcgraw Hill.
- Dominguez Alvarez, Ana Maria. (2009). FACTORES SOCIALES QUE INCIDEN EN LA LUDOPATIA. *EPISTEMOLOGIA Y FACTORES IMPLICADOS EN EL JUEGO PATOLOGICO*, 30.
- Dominguez, A. (2004). *LUDOPATIA Y RELACIONES FAMILIAREA*. LIMA: Paidós Ibérica, S.A..
- Estévez, E., Jiménez, T., & Misuti, G. (2007). *Relaciones entre padres e hijos adolescentes*. Valencia, España: NAU LLIBRES.
- Estévez, L. E., Musitu, O. G., & Herrero, O. J. (Agosto de 2005). El rol de la comunicación familiar y del ajuste escolar en la salud mental del adolescente. 28, 82. Valencia, España. Recuperado el 25 de Febrero de 2015, de medigraphic.com: <http://www.medigraphic.com/pdfs/salmen/sam-2005/sam054i.pdf>
- Estrada, A. P., Torres, d. G., & Agudelo, B. M. (2013). *Tipología y dinámica familiar y su asociación con prevalencia de sustancias psicoactivas de niños y adolescentes del Municipio de Medellín. Resultados de la investigación en escolares de Medellín y Región Metropolitana*. Antioquia, Medellín.
- Faria, C. L., & Paz, C. (2011). Funcionamiento de familias que consultan por violencia familiar. *Anales de la Universidad Metropolitana*, XI(1), 15-29.
- Galicia, M. I., Sánchez, V. A., & Robles, O. F. (2009). Factores asociados a la depresión en adolescentes: Rendimiento escolar y dinámica familiar. *Anales de la Psicología*, XXV(2).

- Gallego Henao, A. M. (2012). Recuperación crítica de los conceptos de familia,. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 332.
- Gallego Henao, A. M. (Mayo de 2012). Recuperación crítica de los conceptos de familia, dinámica familiar y sus características. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(35), 326-345.
- Gallego, H. A. (2012). *Recuperación crítica de los conceptos de familia*,. Recuperado el 15 de Febrero de 2015, de revistavirtual.ucn.edu.co:
<http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/viewFile/364/679>
- Gallego, H. A. (10 de Febrero de 2012). Recuperación crítica de los conceptos de familia, dinámica familiar y sus características. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(35), 339.
- Gallego, S. (2006). *Comunicación familiar: Un mundo de construcciones simbólicas y relacionales*. (V. L. Escobar, & Fernando, Edits.) Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- Gil Juárez, A. L. (2006). *Jóvenes en cibercafés: la dimensión física del futuro*. Barcelona: OUC.
- Hernández, C. Á. (1998). *Familia, ciclo vital y psicoterapia sistémica breve* (Primera ed.). Bogotá, Colombia: El Buho.
- Horno, G. P. (2007). *Educando el afecto: Reflexiones para familias, profesorado, pediatras...* (Segunda ed.). Barcelona, España: Graó.
- Instituto Interamericano del Niño. (S.F.). *iin.oea.org*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2014, de http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/Lectura%2012_UT_1.PDF
- Jaramillo Holguín, M. P. (12 de agosto de 2014). adolescentes con dificultades de juegos patológicos .
- Malaver, C. (8 de Septiembre de 2012). La historia de Diego, un joven al que 'las máquinas' lo consumieron. *El Tiempo*.
- Márquez, M. (S.F.). *MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA DEFENSA*. Recuperado el 14 de Noviembre de 2014, de http://asset-5.soup.io/asset/2104/1808_54ac.pdf
- Martínez, C. P. (2006). *redalyc.org*. Recuperado el 19 de Abril de 2015, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64602005>
- Martínez, R. J. (Diciembre de 2011). MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA. *Silogismo: más que conceptos*, 1(8), 10-40.
- Melgosa, J. (1997). *Para Adolescentes y Padres*. Madrid: Safeliz.
- Moreno, C. J., & Sánchez, M. M. (1991). *dialnet.unirioja.es*. (F. R. familiar, Ed.) Recuperado el 23 de Febrero de 2015, de <http://summa.upsa.es/pdf.vm?id=0000028051&page=1&search=&lang=es>
- Mosby, O. (2009). *Diccionario Mosby, medicina, enfermería y Ciencias de la Salud* (Séptima ed.). Océano.

- Muñoz, M. Y. (28 de Marzo de 2012). Ludopatía. (TALinfrarojo, Entrevistador) Medellín, Antioquia, Colombia.
- Navarro Milán, C. M. (3 de Julio de 2013). <http://suite101.net/>. Recuperado el 11 de Noviembre de 2014, de <http://suite101.net/article/vicio-adiccion-o-ludopatia-a8191#.VGpRRvmG-LE>
- Nebeker, C. (S.F.). *ori.hhs.gov*. Recuperado el 14 de Noviembre de 2014, de San Diego State University: <http://ori.hhs.gov/education/products/sdsu/espanol/contact.htm>
- Omeñaca, R., & Ruíz, J. (2011). *Juegos Cooperativos y Educación Física* (Tercera ed.). Bogotá, Colombia: Paidotribo.
- OMS. (Julio de 2009). *organizacionmundialdelasalud.org.com*. Recuperado el 25 de Agosto de 2014, de http://search.who.int/search?q=dinamica+familiar&ie=utf8&site=default_collection&client=_es_r&proxystylesheet=_es_r&output=xml_no_dtd&oe=utf8
- Pacheco, G. D. (2006). *Herramientas de la investigación social: guía práctica del método genealógico* (Primera ed.). Temuco, Chile: Universidad de la Frontera.
- Paniagua, H. G. (diciembre de 2010). Ludopatía, La Ruleta Rusa de la Salud Pública. *El Pulso*.
- Parra, J. Á., & Oliva, D. A. (Diciembre de 2002). Comunicación y conflicto familiar durante la adolescencia. *Anales de psicología, XVIII(2)*, 215-231.
- Planas, M. F., Rivera, H., & Villasmil, V. (Noviembre de 2013). Estilos de crianza y su relación con los juegos patológicos. *Diálogos, IV(1)*, 57-63.
- Quintero, V. A. (2007). *Diccionario especializado en familia y Género* (Primera ed.). Buenos Aires, Argentina: Lumen.
- Quintero, V. Á. (2, 3, 4 de Septiembre de 2009). *comfenalcoantioquia.com*. Congreso Nacional Sobre Familia, Comfenalco, Antioquia.
- RAE. (2012). <http://lema.rae.es/>. Recuperado el 12 de Junio de 2014, de http://www.psiquiatriauc.cl/adicciones/temas/adicciones_conductuales/ludopatia
- RedSalud. (S.F.). *redsalud.com*. Recuperado el 12 de marzo de 2014, de http://www.psiquiatriauc.cl/adicciones/temas/adicciones_conductuales/ludopatia
- República de Colombia, C. d. (8 de Noviembre de 2006). Ley 1098. *Código de la Infancia y la Adolescencia*. Bogotá, Colombia.
- Reynoso, E. L., & Seligson, N. I. (2005). *Psicología clínica de la salud: un enfoque conductual*. Guadalajara, México: El Manual Moderno.
- Rico de Alonso, A., Alonso, C., Rodríguez, A., & Díaz, Á. (S.F.).

Rico, d. A. (11 de Octubre de 1999). Formas, cambios y tendencias en la organización familiar en Colombia. *Nómadas*(11), 110-117.

Rivadeneira, C., Dahab, J., & Minici, A. (3 de Septiembre de 2012). *Revista de terapia cognitivo conductual*. Recuperado el 26 de Marzo de 2015, de <http://cetecic.com.ar/revista/reestructuracion-cognitiva-ventajas-de-su-integracion-con-procedimientos-conductuales/#more-464>

Profamilia.org.co. (S. F.). Recuperado el 10 de Abril de 2015, de http://www.profamilia.org.co/index.php?option=com_content&view=article&id=338:ique-es-la-adolescencia&catid=55

recios.foroes.org. (S. F.). Recuperado el 5 de Abril de 2015, de <http://recios.foroes.org/t4767-diccionario-de-terminos-en-juegos-de-rol-online-masivos-mmorpgs>

titancasino.com. (S. F.). Recuperado el 5 de abril de 2015, de <http://www.titancasino.com/es/juegos-casino/tragaperras/glosario.html>

wikipedia.com. (S. F.). Recuperado el 20 de marzo de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

wikipedia.com. (S. F.). Recuperado el 20 de marzo de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A1quinas_tragamonedas

ludopatia.org. (S.F.). Recuperado el 14 de Marzo de 2014, de http://www.ludopatia.org/web/faq_es.htm

ludopatia.org. (S.F.). Recuperado el 14 de Marzo de 2014, de http://www.ludopatia.org/web/faq_es.htm

Sáin Ruiz, J. (2001). *Psiquiatria Médica*. Barcelona: Masson.

Saíz, R. J. (2000-2001). *LA LUDOPATIA UNA NUEVA ENFERMEDAD*. BARCELONA: MASSON, S.A.

Salud, Ministerio de. (9 de JULIO de 2012). *ICBF*. Obtenido de http://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1554_2012.htm

Sánchez, D. (2000). *Terapia familiar: modelos y técnicas*. México, México: Manual Moderno.

Satir, V. (2002). *Terapia Familiar paso a paso* (Segunda ed.). México, México: Pax.

Secades Villa, R. (2012). *Psicología de las Adicciones. Facultad de Psicología*, 56.

Tamayo, M. (2009). *El proceso de la investigación científica: incluye evaluación y administración de proyectos de investigación* (Quinta ed.). Mexico: Limusa S.A.

- UNAD. (s.f.). Recuperado el 23 de Julio de 2014, de
http://datateca.unad.edu.co/contenidos/100104/100104_EXE/leccin_23_diseos_de_carcter_cualitativo_diseos_fenomenolgicos_investigacin_etnogrfrica__diseos_narrativos.html
- UNAD. (S.F.). Recuperado el 23 de Julio de 2014, de
http://datateca.unad.edu.co/contenidos/100104/100104_EXE/leccin_23_diseos_de_carcter_cualitativo_diseos_fenomenolgicos_investigacin_etnogrfrica__diseos_narrativos.html
- Universidad CES, A. d. (2009). *Segundo Estudio de Salud Mental de Adolescente Medellín 2009*. Medellín.
- Valles, M. S. (2014). *Cuadernos metodológicos: entrevistas cualitativas* (Segunda ed.). (CIS, Ed.) Madrid, España: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Vergara, M. d. (10 de Octubre de 2014). *escuela.med.puc.cl*. Recuperado el 10 de Abril de 2015, de
<http://escuela.med.puc.cl/paginas/publicaciones/manualped/PsicolAdoles.html>
- Villoria, L. C. (S.F.). *colegiooficialde psicologos.com*. Recuperado el 03 de Marzo de 2014, de
[colegiooficialde psicologos.com: http://www.cop.es/colegiados/m-13641/diagnostico.htm](http://www.cop.es/colegiados/m-13641/diagnostico.htm)

Anexo 1 Consentimiento Informado

Por medio de la presente, autorizo mi participación como padre de familia en la investigación sobre Dinámica familiar de adolescentes que presentan dificultades de juegos patológicos del grado 10 de una Institución Educativa Oficial del municipio de Bello, la cual está a cargo de unas investigadoras de psicología de la Universidad Uniminuto seccional Bello Antioquia,

Entiendo que mi participación es totalmente voluntaria y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento y por cualquier razón.

Mi identidad será mantenida en la más estricta confidencialidad por parte de los investigadores a cargo.

Yo _____ identificado con cédula número _____ de _____

Manifiesto que he sido informada sobre los objetivos de la investigación y que la información relacionada es confidencial.

- | | | |
|--|----|----|
| 1. Acepto ser entrevistada(o) en mi casa | SI | NO |
| 2. Autorizo que entrevisten a mi hijo y demás miembros de mi familia | SI | NO |
| 3. Acepto contestar la entrevista y demás registros planteados por los investigadores. | SI | NO |

FIRMA _____ FECHA _____

Anexo 2. Guía de entrevistas

Entrevista padres de familia

Cuántos años tiene usted?

Cuál es su ocupación?

Cuál es su estado civil?

Cuál es la ocupación de su pareja?

Usted que hace en su tiempo libre

Quién aporta económicamente para el sustento de la casa?

Cuántos hijos tiene?

Cuáles son las edades de sus hijos?

Que es familia para usted?

Quiénes conforman su familia?

Que actividades hacen en familia?

Cuando hay un problema en la familia, ¿Cómo lo resuelven?

Cuáles son las manifestaciones de afecto que se tienen en familia?

Qué estrategias se implementan en familia para fortalecer el vínculo afectivo?

Quién se hace cargo de las labores domésticas, cómo se distribuyen estas labores?

Cuáles son las normas establecidas en su casa?

Quién imparte la autoridad y de qué manera lo hace?

Cuáles son las dificultades que se presentan con sus hijos cuando están jugando?

Cuánto tiempo le dedica a su hijo para dialogar acerca de sus relaciones sociales?

Qué acciones toma para modificar una conducta de su hijo?

Entrevista para adolescentes

¿Cuántos años tienes?

¿Qué te gusta hacer en el tiempo libre?

¿Cuáles son tus cualidades?

¿Cómo está conformada tu familia?

¿Cómo es la relación con tu familia?

¿Qué actividades te gusta compartir en familia?

¿Qué acciones toma tus padres para modificar una conducta?

¿Qué responsabilidades tienes en la escuela y en la casa?

¿Qué clases de juegos te gustan?

¿Con que frecuencia practicas estos juegos?

¿Que sientes cuando estos jugando?

¿Qué actitud tomas cuando pierdes?

¿Inviertes dinero por estos juegos, cuánto?

¿Cómo obtienes el dinero para jugar?

¿Has dejado de comer, te has evadido el colegio por jugar?

¿Cómo es tu rendimiento académico?

¿Qué términos utiliza en el lenguaje de los juegos?

¿Ha tenido dificultades con las autoridades por la práctica de juego

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO BELLO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
PROGRAMA TRABAJO SOCIAL
PROYECTO DE GRADO**

MATRIZ GUÍA ENTREVISTA

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: DINÁMICA FAMILIAR DE ADOLESCENTES QUE PRESENTAN DIFICULTADES DE JUEGOS PATOLÓGICOS DEL GRADO 10 DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA OFICIAL DEL MUNICIPIO DE BELLO

OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN: Describir la dinámica familiar en 4 estudiantes del grado 10 de una Institución Educativa Pública del Municipio de Bello que tienen dificultades de juegos patológicos.

OBJETIVO ESPECÍFICO	CATEGORÍA INDUCTIVA	CATEGORÍA DEDUCTIVA	CÓDIGO	PREGUNTAS
Describir las características generales de la familia de cada uno de los entrevistados.	Características Generales Estudiantes	Edad Cualidades Utilización del tiempo	CONOCIMIENTO (CONO)	¿Cuántos años tienes? ¿Qué te gusta hacer en el tiempo libre? ¿Cuáles son tus cualidades?
	Características Generales Madres	Edad Utilización del tiempo libre Estado civil Ocupación propia y de la pareja Número de hijos Edades de los hijos	CONOCIMIENTO (CONO)	¿Cuántos años tiene usted? ¿Cuál es su ocupación? ¿Cuál es su estado civil? ¿Cuál es la ocupación de su pareja? ¿Cuántos hijos tienes? ¿Cuáles son las edades de sus hijos? ¿Usted que hace en su tiempo libre?

OBJETIVO ESPECÍFICO	CATEGORÍA INDUCTIVA	CATEGORÍA DEDUCTIVA	CÓDIGO	PREGUNTAS
Identificar las normas establecidas dentro de la dinámica familiar de los estudiantes que participan del estudio.	Normas	Responsabilidad	ACATAMIENTO (ACATA)	¿Qué acciones toma tus padres para modificar una conducta?
		Cumplimiento de la norma		
		Asignación de la norma		¿Cuáles son las normas establecidas en su casa?
Describir las características de los roles y funciones asumidos dentro de la dinámica familiar de los estudiantes que participan de la investigación.	Roles y funciones	Supervisión del cumplimiento de la norma	AUTORIDAD (AUTO)	¿Quién imparte la autoridad y de qué manera lo hace?
		Cumplimiento propio de las normas		
		Resolución de conflictos familiares	ACUERDOS (ACUERD)	¿Cuándo hay un problema en la familia, ¿Cómo lo resuelven?
		Cumplimiento quehaceres del hogar	RESPONSABILIDAD (RESP)	¿Qué responsabilidades tienes en la escuela y en la casa?
		Cumplimiento quehaceres académicos		
		Sustento familiar	ECONOMÍA FAMILIAR (ECONFA)	¿Quién aporta para el sustento en la familia?
		Labores domésticas	DISTRIBUCIÓN (DISTRUBU)	¿Quién se hace cargo de las labores domésticas, cómo se distribuyen estas labores?

OBJETIVO ESPECÍFICO	CATEGORÍA INDUCTIVA	CATEGORÍA DEDUCTIVA	CÓDIGO	PREGUNTAS
Analizar los vínculos afectivos y de comunicación dentro de la dinámica familiar de los estudiantes	Comunicación y vínculo afectivo	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Qué es familia para usted? Quiénes conforman su familia? ¿Qué actividades hacen en familia? ¿Qué estrategias se implementan en familia para fortalecer el vínculo afectivo? ¿Cuánto tiempo le dedica a su hijo para dialogar acerca de sus relaciones sociales? ¿Cuáles son las manifestaciones de afecto que se tienen en familia?
		Manifestaciones de afecto Fortalecimiento del vínculo afectivo Diálogo padres e hijos	RELACIONES (RELAC)	¿Cómo es la relación de los miembros de su familia
	Juego patológico			¿Cuáles son las dificultades que se presentan con sus hijos cuando están jugando? ¿Qué clases de juegos te gustan? ¿Con que frecuencia practicas estos juegos? ¿Qué términos utiliza en el lenguaje de los juegos? ¿Inviertes dinero por estos juegos, cuánto? ¿Cómo obtienes el dinero para jugar ¿Has dejado de comer, te has evadido el colegio por jugar? ¿Que sientes cuando estás jugando? ¿Qué actitud tomas cuando pierdes? Ha tenido dificultades con las autoridades por la práctica de juego ¿Cómo es tu rendimiento académico?

Tabla 8. Matriz entrevistas

Anexo 3. Autoregistros

Para el caso de esta investigación se realizó el autoregistro con el fin de analizar a partir de lo registrado por los sujetos, sentimientos, conductas y consecuencias de lo que habitualmente realizan.

N°	SITUACIÓN	PIENSO	HAGO	SIENTO	CONSECUENCIA
1	Estoy en clase	Quiero llegar a mi casa a jugar	Espero a que acaben las clases	Emoción por jugar	Que me gasté más tiempo de lo acordado.
2	Estoy en mi casa	En sentarme en el computador	Espero en que amanezca	Ganas de jugar	Que me trasnoche
3	Estoy haciendo tareas	En terminar rápido para ir a jugar	Las hago en el menor tiempo posible	Intranquilidad por no tener tiempo para jugar	Que me estreso
4	Estoy paseando	En llegar a mi casa a jugar	Espero a llegar a mi casa	Emoción	Que me da dolor de cabeza
5	Estoy comiendo	En jugar	Termino rápido	Ganas de pasarme los niveles más rápido	Se me olvidó hacer alguna tarea
6	Estoy lavando los platos	En jugar después de lavarlos	Los lavo rápido	Emoción por ir a jugar	Se me queda algún plato sin lavar
7	Estoy lavando la ropa	En querer jugar	La lavo rápido	Inquieto de ganas de ir a jugar	Puede que se me olvide extender la ropa.

Tabla 9. Autoregistrosujeto 1

N°	SITUACIÓN	PIENSO	HAGO	SIENTO	CONSECUENCIA
1	Estoy estudiando	Pienso en jugar un rato	Juego con el celu un rato sin que me vean	Que la clase es muy aburrida y me entretengo más así	Me pueden regañar o quitarme el celu
2	Estoy en la casa	En jugar para no pensar en nada	Jugar y jugar	Que es super divertido	Ninguna o de pronto un regaño de mi mamá.
3	Estoy haciendo tareas	En terminar rápido para jugar	Las tareas y me pongo a jugar	Que es entretenido	Se me olvida arreglar la cocina y me castigan.

Tabla 10. Autoregistro Sujeto 2

N°	SITUACIÓN	PIENSO	HAGO	SIENTO	CONSECUENCIA
1	Pierdo	Me cago en todo	Golpeo el teclado	Rabia	Daño algo y lloro
2	Lag	Putas vida	Esperar	Rabia	Me aburro y dejo de jugar
3	Me insultan	Idiotas	Me voy a otra sala	Tristeza	Dejo de jugar
4	Acoso sexual	Malditos pajeros	Me voy a otra sala	Asco	Los bloqueo
5	Se me acaba la plata	Joder	Jugar	Ansiedad	Comprar más plata con dinero real
6	Voy a la tienda y veo las maquitas	Que rico jugar	Juego	Euforia	Me gasto lo del mandado
7	Me siento aburrida	En jugar	Buscar plata para ir jugar	Ansiedad	Le robo plata a mi mamá
8	Seme riega la comida	Yo si soy la cagada	Dejo eso ahí	Frustración	Compro más comida
9	Me vuelvo adicta a un juego	Me cago en todo lo cagable	Me desespero	Mucha rabia	Me enojo por el resto del día

Tabla 11. Autoregistro Sujeto 3

N°	SITUACIÓN	PIENSO	HAGO	SIENTO	CONSECUENCIA
1	Salir de clase	Salir a jugar	Felicidad	Regaños castigos	y
2	Salir de mi casa	Ir a charcos	Bañarme	Alegría	Nada
3	Ver televisión	Jugar un videojuego	Jugar	Ansiedad	Regaños por energía
4	Hacer tareas	Dormir	Soñar	Descanso	Me atraso en las tareas
5	Jugar fútbol	Que no hagan cambios	Dar cambios	Rabia	peleas
6	Mandado	Pereza	Evadior	Remordimiento	Castigo
7	Vender algo	Vender para tener con que jugar	Vender	Curiosidad ansiedad	y Mala venta

Tabla 12. Autoregistro sujeto 4

Anexo 4. Matriz categorial de los estudiantes entrevistados

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Características Generales	Edad	CONOCIMIENTO	¿Cuántos años tienes?	E1. 15 (línea 7) E2. 16 (línea 14) E3. 16 (línea 1) E4. 16 (línea 7)
	Cualidades	(CONO)	¿Qué te gusta hacer en el tiempo libre?	E1. “jugar en el computador” ¿algo más? “e, no nada más” (línea 8) E2. Jugar (línea 15) E3. Jugar (línea 2) E4. Jugar futbol, pausa dormir y jugar maquinitas (línea 8)
	Utilización del tiempo		¿Cuáles son tus cualidades?	E1. Soy responsable y que más!mm ya! (línea 9) E2. Soy e muy creativo, innovador, me gusta demasiado la tecnología entonces es muy bueno, matemáticas y. eso. (línea 16-17) E3. Espontanea, tranquila, alegre, a veces un poquito cómica (línea 3) E4. Ser un buen amigo, pausa, buen compañero, buen novio y ya” (línea 9)

Tabla 13. Preguntas Características Generales Estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Normas	Responsabilidad Cumplimiento de la norma	Acatamiento. ACATA	¿Qué acciones toma tus padres para modificar una conducta?	<p>E1. “no me dejan sentar en el computador, y me quitan el celular” ¿algo más? ¿Te han castigo en el sentido que de pronto maltratarte o que otro castigo? “no” (línea 20-22).</p> <p>E2. Me hacen apagar el computador y televisión (línea 34-35.)</p> <p>E3. Pues me gritan, me regañan, a veces pues me castigan y así, pues para mí el peor castigo es que me quiten el internet, ósea me esconden el modem (línea 10-12).</p> <p>E4. Eh no me deja salir, me prohíbe no me deja salir, no me deja jugar, pues no me deja estar en el computador y ya. Tengo entendido que estas en una escuela de futbol como te castiga?. Así no me paga la mensualidad de la escuela de futbol” (línea 12-15)</p>

Tabla 14. Categorización: norma Estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Roles y funciones	Cumplimiento	RESPONSABILIDAD (RESP)	¿Qué responsabilidades tienes en la escuela y en la casa?	E1. en la escuela hacer las tareas y ya, en la casa lavar la losa, trapear, lavar la ropa de todos y ya (línea 22-24)
	quehaceres del hogar			E2. Pues mira en aquí en la institución tengo bastantes puesto que tengo varios proyectos de investigación, estoy metido en varias cosas como debate, he. Un modelo de las naciones unidas y también en el gobierno escolar me gusta estar involucrado y en la casa yo obviamente le ayudo a mi madre en las labores de la casa, que labores digamos a lavar los platos, trapear, porque barrer no me gusta mucho que digamos entonces, lavar los platos y trapear y a veces cocinar y ¿no te molesta cuando tienes que hacer esas obligaciones en la casa? pues de molestarme no de hecho es que me demoro un poco para hacerlo jajajaj (línea 37-44)
	Cumplimiento quehaceres académicos			E3. Pues en el colegio hacer tareas y responder pues con las materias y las evaluaciones y así y en mi casa, en mi casa no suelo hacer nada soy como niña de papi y mami, ni si quiera tiendo mi cama, ósea la cama me la tienden. (línea 14-17)
				E4. bien hago mis tareas, y presto atención y siempre pendiente y en la casa la verdad no hago nada” (línea 16-18)

Tabla 15. Categorización Roles y Funciones Estudiantes

Fuente: Elaboración propia

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Conformación familiar Relaciones familiares Actividades familiares	ACOMPAÑAMIE	¿Cómo es la relación con tu familia?	E2. Bien si... yo con mi madre convivimos muy... bien hablamos todos los días.... Normal... con todos el grupo familiar también ((silencio)) tienes buena..... Pues mis padres son separados así... que yo, vivo con mi madre y mi padrastro y de vez en cuando hablo con mi padre y mis hermanos con mi padrastro no es tan, tan apegada como es con mi madre puesto que no se tiene la confianza y con mi mamá si es más digamos más fuerte, y con esta relación del padrastro no ha llegado pues como a conflictos, como ha.....como es la relación dentro de los miembros de la familia, como, como es la relación entre los entre todos ósea como es.... Si es buena... no falta las disputas normales pero son buenas (silencio) bueno (línea 17-29)
		NTO		
		(ACOMP)		
				E3. Pues bien, hablamos, no somos de los que por ejemplo cada uno come por su lado sino que nos sentamos juntos a comer, o si alguno tiene un problema lo hablamos entre todos así... (línea 5-7) E4. Eh muy bien. Y como es la relación con tu mamá. E Pues nos vemos poco

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Conformación familiar Relaciones familiares Actividades familiares	ACOMPAÑAMIENTO (ACOMP)	E1. Hacer caminatas, ir a piscina todos juntos” ¿todos van o solo se relacionan unos cuantos? “hay veces vamos todos y hay veces unos están ocupados trabajando entonces no” -(línea 17-20)
	Conformación familiar Relaciones familiares Actividades familiares	ACOMPAÑAMIENTO (ACOMP)	¿Qué actividades te gusta compartir en familia?

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
<p>Juego Patológico</p>	<p>¿Qué clases de juegos te gustan?</p>	<p>E1. Me gusta Halo, Beer, Hunter, Dino Hunter y semo 9 Field (línea 24-25) E2. están los video juegos.....en internet o en consolas y en las maquinitas y los juegos los juegos manuales, digamos ajedrez, parqués, cartas pues los de tragamonedas son digamos uno que no se si lo han visto que es como una pelotica que cae en unos huequitos como se llama el nombre goalo es la pelotica que cae en unos huequitos hay que conseguir unas banderas de cuatro países con seis pelotas a y si....lo logras se va a una bonificación en dinero, está el póker que es destapar las cartas , conseguir las parejas o escalas y también esta... la ruleta. Ese...es de maquinitas las de la tienda pues y....ya los videos juegos están las consolas, el play el xbox, incluso en internet, incluso en las redes sociales también hay jueguitos pequeños (línea 44-55) E3.Pues en la mayoría pues como mis favoritos, juegos online rol, más que todo de rol porque los otros como que no me gustan mucho o no me familiarizo mucho o los Chitré no me gustan y a si, más que todos multijugadores masivos, ósea entra gente de todos los países y también las maquinas traga monedas que juego más que todo por mi casa...la ruleta, el póker y así (línea 18-22) E4. a mí que clase de juego me gusta? Por ejemplo una que son de esos baloncitos, otra que es de póker, otras de ranitas y ya”. (línea 18-19)</p>

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
<p data-bbox="235 755 382 820">Juego Patológico</p> <p data-bbox="951 771 1333 836">¿Con que frecuencia practicas estos juegos?</p>	<p data-bbox="1360 267 1900 332">E1. hay veces todo el día, a veces juego como dos horas” (línea 25-26)</p> <p data-bbox="1360 337 1900 641">E2. Pues el tiempo estándar, obviamente no juego todo el tiempo y no tengo horas pues y menos para jugar, pero a veces en las noches me reúno con los amigos con varios amigos y comenzamos una partida de un video juego todos juntos y yo en la tarde por ahí...3 ...4 horas y ¿Mas o menos que tiempo o sea a qué hora exactamente están terminando si empiezan más o menos a las 8 de la noche?</p> <p data-bbox="1360 646 1900 966">Hay es depende como todos manejamos digamos a veces son horas de otros países entonces nos coordinamos ¿han amanecido jugando..? Amanecer jugando no, pero si nos hemos ido hasta muy tarde.... a bueno con mi primo si he jugado, por ahí hasta las 4 de la mañana con el play mientras comemos algo. ¿Con que frecuencias practicas estos juegos? pues se puede decir que casi diario (línea 55-65)</p> <p data-bbox="1360 971 1900 1307">E3. Casi todos los días, yo estudio por la mañana, medio día estudio y medio día juego y no soy como mucho de hacer tareas sino que más bien me quedo por las tardes jugando o me voy a jugar en las maquinitas de la tienda o juego en la casa en fin...en el caso de las traga monedas a veces hasta que cierran las tiendas y en los juegos online a a veces me amanezco jugando, me trasnocho (línea 23-27)</p> <p data-bbox="1360 1312 1900 1339">E4. eh de vez en cuando (línea 19-20)</p>	

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Juego Patológico	¿Que sientes cuando estás jugando?	E1.Siento alegría, felicidad, bien y (silencio) y ya, emoción porque voy ganando y así” (línea 26-28) E2. Pues es una sensación similar a la de los libros como las historias son fantásticas y te y te envuelves en personajes diferentes tienen la capacidad de saber digamos tomar decisiones de he de tomar decisiones jugar, tener historias fantásticas y todo eso (línea 69-71) E3. Pues emoción, a veces rabia a veces alegría, cuando gano como esa euforia. (línea 28-29) E4. Que siento no felicidad cuando gano y cuando gano felicidad” .(línea 20-21)
	¿Qué actitud tomas cuando pierdes?	E1.“no yo lo vuelvo a intentar y ya, si gane ya y si no, no.” (línea 29-30) E2. Pues depende ¿Cómo reaccionas? Eso es muy depende de si pierdo mientras estaba jugando con otro jugador Online, es un poco más “gg” (buen juego) hay que ver que las personas tienen capacidades, pero si es contra la maquina uno se, se enoja un poco saber que no pudo pe superar algo que esta previamente diseñado y en las maquina horrendo porque uno pierde dinero... perfecto bueno (línea 71-76) E3. cuando pierdo como que ira y yo cuando tengo ira me desquito con las cosas, entonces que el golpe al mouse, que al teclado y así....(línea 30-31)

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Juego Patológico	¿Qué actitud tomas cuando pierdes?	E4. ?“ Pues cuando pierdo le pego a la máquina. Y porque le pegas a la maquina? Porque me quito plata” (línea 22-23) E1. Compitiendo con algún amigo?No, pero sí de manera virtual para alcanzar solo puntos.” (línea 30-31) E2. Si el las maquinitas. Comunes de...juego de póker ¿Mas o menos cuánto dinero? Según lo que tenga más o menos \$5.0000, 2.0000(línea 76-78)
	¿Inviertes dinero por estos juegos, cuánto?	E3. Siempre porque en el caso de las tragaperras lo que me dan para el algo y la plata que le cojo a mi mamá y en el caso de los juegos online son distintos métodos de pagos y como la tarjeta de crédito no tengo, entonces por mensajes de textos, entonces que la recarga me toca hacer recarga o por llamadas y siempre suele ser bastante dinero entonces...(línea 32-36) E4.Si y cuanto por ahí dos o tres mil pesos (línea 23-24)

Preguntas	Respuestas del entrevistado
¿Cómo obtienes el dinero para jugar?	<p>E1. Del algo pero casi nunca (línea 31-32)</p> <p>E2. has tenido necesidad de pronto de sacarle dinero digamos a la mama? No no para nada no sé, como yo estoy estudiando varias cosas de ingeniería, digamos formateo computadores y todo eso me genera alguna ganancia que puedo gastar en estos juegos (línea 78-82)</p> <p>E3. Por lo regular le saco la plata de la billetera a mi mamá, igual ella no se da cuenta y pues tampoco le importa y también de la plata que me dan todos los días no como sino que más bien me pongo a jugar. A veces ganas y a veces pierdes y así...diariamente me gasto más o menos \$10.000 jugando eeeee que a veces no los tengo pero me los consigo (línea 37-41)</p> <p>E4. A veces mi mamá yo se lo pido a mi mamá, pero no le digo que es para eso y yo a veces yo me los consigo. Trabajando por ahí y eso” (línea 24-26)</p>
¿Has dejado de comer, te has evadido el colegio por jugar?	<p>E1. “ hum No” (línea 33-34)</p> <p>E2. No esa práctica no pero una vez si heee estaba aburrido en clase y me coloqué a jugar, perfecto bueno heee (línea 82-85)</p> <p>E3. uuuu bueno digámoslo así, los juegos van por temporadas ósea cuando conozco un juego que me gusta quedo ahí, se me pasan las horas y juego, juego ,juego se me olvida comer. También no siempre pero a veces le digo a mi mamá que voy para el colegio y no entro al colegio sino que me voy a jugar. (línea 42-45)</p>

Preguntas	Respuestas del entrevistado
¿Has dejado de comer, te has evadido el colegio por jugar?	E4. No yo comer es lo que más hago en el día. Si cuántas veces? (Por decir unas 20 veces dice Unos 20 días)” (línea 26-28)
Juego Patológico ¿Qué términos utiliza en el lenguaje de los juegos?	E1. solo gamer (jugador) y hardcore que significa jugador duro (línea 35-37) E2. Bueno esto es muy depende de las situaciones y el juego en el que uno este por que digamos si uno está en juegos a si de tipo rolle existe como el ks, EL LOL ¿Qué significa? El ks significa todos son términos en ingles por... que la mayoría de estos juegos está en ingles entonces digamos KIMCLI, robo navaja oohaaa o cosas a si el LOL, digamos que hizo algo que molesto al otro jugador o hizo una broma en la mitad del juego, Cosas a si (línea 88-93) E3. Pues yo digo que varía del juego, el vocabulario que se utiliza varia de cada juego, pues también que son es infinidad como te digo infinidad de términos, por ejemplo está el ol o el xe, que más que todo unos si son tomados según tengo entendido de la jerga inglesa de la estadounidense, entonces también uno los toma o los va aprendiendo por ahí o que simplemente que alguien más lo dijo y entonces me gustó y entonces yo también lo empiezo a decir y así (línea 50-55) E4. Tartamudea pues que pausa si de pronto yo voy ganando yo digo mi día de suerte eh mi día pausa de suerte si yo veo que otros están jugando están ganando vea pura chepa de pura chepa, eh suerte de principiante o que apretó mucha nalga para que gane. Y toda esa cosa (línea 28-32)

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Juego Patológico	Ha tenido dificultades con las autoridades por la práctica de juego	E1. “nuncaaa me ha pasado una cosa de esas” (línea 37-38) E2. NO (línea 96) E3. No (línea 56) E4. No para nada en el momento (línea 33)
	¿Cómo es tu rendimiento académico?	E1.bien” bien es que, que promedio? Pues casi siempre me reportan en una materia o en ninguna” (línea 34-35) E2. Muy bueno (silencio) muy bueno (línea 85-86) E3. Mi rendimiento académico es regular, siempre suele ser regular o bajo yo diría que más bien bajo. (línea 48-49) E4. Eh bien estable (línea 28)

Tabla 17. Categorización Juego patológico Estudiantes

Fuente: Elaboración propia

a

Anexo 5. Matriz categorial madres

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Características Generales	Edad Utilización del tiempo libre Estado civil Ocupación propia y de la pareja Número de hijos Edades de los hijos	CONOCIMIENTO (CONO)	Cuántos años tiene usted?	M1.47 años. (línea 6) M2.44.(línea8) M3. 29.(línea 1) M4. 55 años.(línea 6)
			Cuál es su ocupación?	M1. Estudiante y ama de casa. ¿Qué estudia? Matemáticas y estadística (6-7) M2. Ama de casa (línea 8) M3.comunicadora social.(línea 2) M4. Auxiliar de cocina.(línea 7)
			Cuál es su estado civil?	M1.Casada ¿hace cuánto? 17 años (línea7) M2.) Unión libre.(línea 9) M3. Unión libre.(línea 3) M4. Separada (línea)
			Cuál es la ocupación de su pareja?	M1.Controlador de piso, ¿qué es controlador de piso? Es donde maneja todo el inventario y manejo de personal, e inventario en general y el también maneja personal, cuarenta personas (línea 7-10) M2. Él es docente. Es docente sí.(línea 9-10) M3. Impresor en Alico.(línea 4) M4. No tengo pareja en el momento.(línea)

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Características Generales	Edad Utilización del tiempo libre Estado civil Ocupación propia y de la pareja Número de hijos Edades de los hijos	CONOCIMIENTO (CONO)	¿Cuántos hijos tienes?	M1. Dos (línea 14-15) M2. Dos (línea 11) M3. Dos (línea 8) M4. Dos (línea 6)
			¿Cuáles son las edades de sus hijos?	M1. 15 años, ¿quince años? Los dos? Son mellizos (línea 14-15). M2. 22 y 16 (línea 11) M3. 16 y 3 (línea 8) M4. Mi hija de 14 años y no vive conmigo pregunta ¿Por qué no viven con ustedes? , prefirió quedarse con la señora que la cuidaba mientras yo trabajaba. Y mi hijo de 16 años finalizando mayo cumple 17 años (línea 10-12)
			¿Usted que hace en su tiempo libre?	M1. La verdad es que casi siempre permanezco en la cama, tengo una enfermedad, por lo tanto mi tiempo es en la cama, pero cuando estoy bien, me levanto y doy clases de estadística y matemáticas, al mismo tiempo recibo mis clases de lo mismo (línea 10-13) M2. Me gusta descansar y visitar centro comerciales (línea 48) M3. Jugar en el computador (línea 5) M4. “me dedico a descansar, ya que mi tiempo es muy limitado”. (línea 8)

Tabla 18. Preguntas de Características Generales Madres

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Normas	Asignación de la norma Supervisión del cumplimiento de la norma Cumplimiento propio de las normas	AUTORIDAD (AUTO)	¿Cuáles son las normas establecidas en su casa?	<p>M1. Primero que todo levantarse a las 8 de la mañana, tender la cama, luego bañarse para luego ir al desayuno y almorzar todos juntos, no comer en las piezas ni mucho menos comer viendo la televisión. (línea 43-45)</p> <p>M2. Muchas sinceramente habían normas pero ya no me las quiere cumplir porque ya está un punto donde se creen muy grandes aja...para el no hay normas es más se llegar las cinco de la tarde y la cocina todavía está sin arreglar mami ya voy , mami espere mami espere y se va llegando la hora y yo le digo que hubo pues la cocina que hubo pues la cocina que hubo pues la cocina hasta que la tiene que arreglar porque yo lo canso pero tampoco se la arreglo hay veces que se tiene que ir a la carrerita mami tengo una tarea, una reunión con unos compañeros me releva listo o sea negoceo pero no tampoco lo voy a quitar como no arreglo el almuerzo a la comida tampoco y le digo a Juan no la arreglo al almuerzo entonces que la arregle el a la comida mmm y eso es algo que no le está gustando a el que yo lo mande y que otras normas, no, con el computador papi por favor colabórame con los servicios están subiendo</p>

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Normas	Asignación de la norma Supervisión del cumplimiento de la norma Cumplimiento propio de las normas	¿Cuáles son las normas establecidas en su casa?	<p>Continuación M2. mucho es más el papa le regalo en diciembre de traído una CTIU nueva donde él puede hacer muchas cosas en el con mucha capacidad para lo del como eso va hacer como lo del encuentro papi por favor apágamela a las 9:30 pm papi apágame el computador ya voy mami ya voy me levanto a las 10:pm papi apágame el computador ya, papi dormite ya que hay que madrugar nada se llegan las 10:30 pm nada papi no lo apaga cuando lo apaga lo apaga con rabia está en una edad muy dura cuando no lo apaga hasta que hora no sé por qué yo ya me duermo pero sé que esta tarde por que se ha quedado prendido con el deja prendida la lucecita se durmió y no le dio ni tiempo de apagarlo claro (línea 49-66)</p> <p>M3. una hora exacta para comer, nadie entra tarde, nadie toma licor (línea 21-22)</p> <p>M4. No hay normas ¿ le tienes horario para ingresar a la casa?.No me hace caso, mi mamá le da una orden y yo le la desautorizo”. (línea 35-36)</p>

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Normas	Asignación de la norma Supervisión del cumplimiento de la norma Cumplimiento propio de las normas	AUTORIDAD (AUTO)	¿Quién imparte la autoridad y de qué manera lo hace?	<p>M1. Por ejemplo cuando el papa no está y ellos me dicen que se van a reunir con unos compañero, porque es que a ellos les gusta la música, (...) está en clases de baile y la melliza en clases de música, y entonces cuando me dicen que se van a reunir yo los dejo, cuando llega el papa y no los encuentra el me pregunta por ellos y yo y yo le digo que la verdad , pero cuando se comportan mal yo le digo la verdad a mi esposo entonces no tienen derecho a reunirse con los amigos, como un día que tenían unos 15 años de celebración de una amiguita y los castigue, ellos me dijeron que se iban a portar bien, y les dije que íbamos a ver (línea 46-52).</p> <p>M2. Haber somos dos personas y creo que como personas adultas debemos de ser los dos pero quien más con (...) soy yo, Juan me dice las cosas y yo hablo con (...) para que no choque hay que evitar ese choque entre los dos porque Juan no siendo el papa no le va a gustar mucho esa cosa de que como no es mi papá entonces que no me mande.. entonces son cosas que yo recibo del el entonces que las tome tengo que ser muy agradecida por que es él el que está aportando, es una persona a la que le debemos de agradecer y es algo que yo le tengo muy metido (...) la gratitud bien (línea 67-73)</p>

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Normas	Asignación de la norma Supervisión del cumplimiento de la norma Cumplimiento propio de las normas	AUTORIDAD (AUTO)	¿Quién imparte la autoridad y de qué manera lo hace?	M3. La autoridad la imparto yo, siendo muy imparcial con las decisiones. (línea 23-24) M4. Ella está en silencio (por allá contesta la hermana) La abuela imparte autoridad si no fuera así estaría más fregada con el hijo. No contesto no dijo nada la señora”. (línea 36-38)
	Resolución de conflictos	ACUERDOS (ACUERD)	Cuando hay un problema en la familia, ¿Cómo lo resuelven?	M1. Primero que todo me reúno en mi alcoba con mi esposo y le comento lo que esté sucediendo, claro que las veces que se presentan son cosas muy sencillas que no ameritan que se les pegue, el dialogo, la comunicación. (línea 24-27) M2. Dialogando, dialogando tratamos de dialogar mucho (línea 18-19) M3. Dialogando (línea 14) M4. “Como lo resuelven, dialogo con mi hijo, y cuando este hasta agresivo interviene mi mamá y él se calma (línea 20-21)

Tabla 19. Categorización Norma Madres.

Fuente propia

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Roles y Funciones	Labores domésticas	DISTRIBUCIÓN (DISTRUBU)	¿Quién se hace cargo de las labores domésticas, cómo se distribuyen estas labores?	<p>M1. Prácticamente los cuatro, los otros hacen sus cosas aparte, (...) por ejemplo lava la ropa y a veces hace el almuerzo, yo no puedo hacer nada por mi enfermedad, yo hago la sopita de vez en cuando. (línea 40-42)</p> <p>M2. En la mañana cuando estoy solita porque Juan trabaja en la mañana y (...) estudia en la mañana entonces yo me encargo a la hora del almuerzo (...) debe arreglar la cocina, lavar los platos de la cocina y si de pronto me deje coger del día ya le pido el favor (...) de que me trapee y Juan arregla la cocina por la noche y el closet, el closet lo debe tener organizado y tiene que mantener organizado su habitación y desde que sale de aquí la cama la deja tendida y organizada cuando se va ir a estudiar y los fines de semana el me colabora con la trapeada le digo que me ayude a sacudir y es tratar de que todos tres compartamos los quehaceres de la casa (línea 30-38)</p>
	Sustento Familiar	ECONOMÍA FAMILIAR (ECONFA)		

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Sustento Familiar	ECONOMÍA FAMILIAR (ECONFA)		¿Quién aporta para el sustento en la familia?	M3. Todos organizan la casa (línea 19-20) M4. Mi mamá y mi hermana, me colaboran en los quehaceres del hogar ya que mis descansos son muy limitados y cuando descanso duermo ni me veo con mi hijo (línea 29-31) M1. El sustento de la casa, el esposo. (línea 13-14) M2. EL...EL (refiriéndose a su pareja) (línea 10) M3. Mi esposo y yo (línea 6) M4. Yo llevo el sustento acá en mi casa” (línea 9-10)

Tabla 20. Categorización Roles y funciones Madres.

Fuente propia

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Qué es familia para usted?	<p>M1. La familia para mí es muy primordial porque si hay unión, la familia es primordial porque es un vínculo social, la familia es muy importante porque si hay unión, (silencio) pues es lo mejor que hay (línea 16-18)</p> <p>M2. para mí la familia es lo más grande, para mí la familia es lo más importante porque de un buen mmm un buen entorno familiar (línea 12-13)</p> <p>M3. La familia para mi es una unidad, donde se vive en relación, relaciones buenas (línea 9-10)</p> <p>M4. Es un hogar conformado por papá, mamá, hijos y que exista amor existió en el momento (silencio) por parte de ella, pensativa, y se reflejaba en ella tristeza (línea 13-14)</p>
			Quiénes conforman su familia?	<p>M1. En esta casa vivimos siete personas, que son mi mamá, una hermana, una sobrina de mi mamá y nosotros cuatro, o sea mi esposo, mis dos hijos y yo, realmente somos dos familias, pero mi propia familia somos nosotros cuatro, somos juntos pero no revueltos, hay dos cocinas y dos baños. (línea 18-21)</p> <p>M2. Todos los que vivimos acá Juan Guillermo, (...), y yo (línea 14)</p>

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Preguntas	Respuestas del entrevistado	
Comunicación y vínculo afectivo.	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Quiénes conforman su familia?	M3. Dos hijos y mi esposo (línea 11) M4. Mi mamá, mi hermana, mi hijo y yo. (línea 15)
			¿Qué actividades hacen en familia?	M1. Nosotros constantemente caminábamos, hacíamos, ahora eeee natación, éramos como unos niños jugando, pero huuu ya no puedo porque tengo una enfermedad. (línea 22-24) M2. Muy pocas, muy pocas, más bien nada yo me entono a las cosas de hogar cuando mi esposo llega de trabajar a descansar y a ver televisión y (...) cuando llega del colegio a tirarse a la cama a prender hay mismo el televisor (línea 15-17) M3. Vemos televisión y jugamos en el computador porque aquí a todos nos gustan los videojuegos. (línea 12-13) M4. Por mi trabajo no meda tiempo de nada. Pero estoy programando una salida para estar con mi hijo. Para pronto? No lo se pero la hare". (línea 18-19)

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	UNIÓN (UNIÓN)	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Cuáles son las manifestaciones de afecto que se tienen en familia?	<p>M1. Abrazos, les digo te quiero, es tan grande el amor. (línea 27-28)</p> <p>M2. Pues a ver que te digo yo soy muy cariñosa con (...) para mí, mi hijo lo es todo con Juan la relación (silencio) relativamente es buena y que los tres tratamos de convivir lo mejor posible suena el teléfono (línea 19-22)</p> <p>M3. Con abrazos, besos, palabras bonitas. (línea 15-16)</p> <p>M4. La verdad no se explicarle no permanezco en casa, suspira se queda en (silencio) y responde de vez en cuando un beso un abrazo y no más (línea 22-24)</p>
	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia		¿Qué estrategias se implementan en familia para fortalecer el vínculo afectivo?	<p>M1. Siempre hablamos a la hora del almuerzo, es importante que todos comamos juntos, cuando no obedecen les quito el computador, le tengo clave (línea 29-30)</p> <p>M2. pues mira como un apoyo no es fácil ahora porque cuando (...) esta con el papa (silencio) comparto pues con ellos cuando está aquí ya no quieren estar con uno por que ya están en la edad que no quieren estar, entonces está aquí yo estoy pendiente de las cosas de él, que la comidita que todo y mami me voy con tal amiguito o me</p>

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Qué estrategias se implementan en familia para fortalecer el vínculo afectivo?	<p>voy suena el teléfono hola amor papi que hubo mi amor bien amorcito entonces ahí vamos en las estrategias que se implementan si muy difícil ya es muy difícil porque vuelvo y le repito están en una edad donde ya no quieren compartir con uno, donde ya no quieren estar con uno, donde ya no quieren salir con uno y donde ya buscan los amigos (línea 23-30)</p> <p>M3.Comer juntos, ver televisión juntos, labores académicas juntos (línea 17-18)</p> <p>M4. Piensa antes de responder para ella la estrategia es corregir a su hijo, no internet, y demás juegos” (línea 24-26)</p> <p>M1. Prácticamente le dedico todo el tiempo, yo les hablo mucho de sexualidad porque yo tengo yo soy licenciada en educación preescolar, soy administradora de empresas, estudie contabilidad, diseño y patronaje y además inglés, en la U fue donde me traje e mi esposo, j aja j aja , yo tuve muchos trabajos, soy de mente abierta y con visión de trabajo, dinámica, bueno, yo les hablo mucho de sexualidad,</p>
			¿Cuánto tiempo le dedica a su hijo para dialogar acerca de sus relaciones sociales?	

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Cuánto tiempo le dedica a su hijo para dialogar acerca de sus relaciones sociales?	<p>Continuación M1. tengo mucho conocimiento y yo les digo que no pueden tener relaciones sexuales, que primero se deben casar, su vida sexual ha de ser sana hijos, manejar su sexualidad de manera madura, mejor casados, pero yo no les digo que tengan condones para protegerse, no, que a Dios no le gusta así que deben ser casados primero que todo, , no acostarse con su novia o novio porque trae consecuencias, todo el día les hablo cosas por ese estilo desde que me levanto hasta que me acuesto (línea 59-69)</p> <p>M2. mmm nada porque él es muy callado no le gusta como compartir yo le digo papi tienes novia hay y yo porque le tengo que contar entonces si me entiendes, entonces si no me comparte yo no puedo entrar como a escudriñarle es más este tipo de cosas ayer que me llamaste lo llame esta mañana le dije papi se me olvido preguntarte este número esta tarde llamo la psicóloga y se me olvido preguntarte un numero de una niña que me entrevistaron también y necesito el numero lo llame al celular a las 6:am y me dice hay yo no se me el número de Mónica pero ellas creo que van a estar aquí ustedes no, ya no están</p>

Categoría Inductiva	Categorías Deductivas	Código	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Comunicación y vínculo afectivo.	Concepto de familia Conformación de la familia Actividades en familia	UNIÓN (UNIÓN)	¿Cuánto tiempo le dedica a su hijo para dialogar acerca de sus relaciones sociales?	Continuación M2. ya salieron entonces como les parece muchachas que me dijo no yo no sé pero yo me di cuenta que usted estaba hablando con ella anoche y estaba disque dormido entonces algo que a él no le gusta es que yo cuente las cosas y me dice usted porque a todo el mundo le tiene que estar contando todo a mi mamita, a mi tía, a mi mejor amiguita, pero son canales que yo utilizo son canales que yo utilizo, si yo veo que como mama a mí no me hace caso o ellos como mamá creen que es carreta lo que uno les dice porque lastimosamente dice que todo lo que les dice la mama es cantaleta es la verdad muchachas entonces busco los canales de las personas más cercanas a él mi hermanita da la vida por el mi mama lo adora pero mi mama es una persona que llega en forma de cantaleta a ellos no les gusta aja.... Mi hermanita habla con el pero no me cuenta nada. Lo debería hacer con Juan, pero sé que no encuentra en él esa autoridad o esa cosa de papá (línea 85-102)

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
Juego Patológico	¿Cuáles son las dificultades que se presentan con sus hijos cuando están jugando?	M1. Como le dije le tengo clave al computador, yo lo dejo en el momento que juegue dos horas diarias, pero, primero que haga sus tareas, es lo primero y es que es muy buen estudiante siempre me saca el primer o segundo puesto, claro que primero se me quedaba hasta 6 horas, pero ahí está el celular que no he podido controlar, y no sé cuánto tiempo le dedica al celular, no se deja ver y cuando le digo que ojo con el celular me dice que él no está jugando, pero con el compu soy muy estricta. (línea 53-59)

	Preguntas	Respuestas del entrevistado
<p>Juego Patológico Código: JUPA</p>	<p>¿Cuáles son las dificultades que se presentan con sus hijos cuando están jugando?</p>	<p>M2. Están difícil manejar los muchachos es difícil trato de por ejemplo él tiene una amiga, los primos y un amiguito que vive en Envigado entonces se conectan en la noche como que todos pueden y empiezan a jugar pero entonces a él lo coge la noche porque yo sé que él tiene que madrugar juegan en red si juegan en red y cuando no solitos y yo papi no tienes que hacer mami tranquila relájese, papi no puedes ponerte hacer otra cosa más productiva investigar, leer, el computador no se hizo solamente para jugar mami pero es que también tengo que descansar y yo me relajo jugando yo siento que de cierta manera también hay que entenderlos si me entiendes, pero yo no sé pero a mí no me gusta ninguna clase de juegos a mí no me gusta el parqués no me gustan las cartas a mí no me gusta jugar (línea 66-74)</p> <p>M3. El tiempo, porque se les da una hora y se toman mucho más, a veces mi hija se me coge la plata. (línea 25-26)</p> <p>M4. Se presenta mal ejemplo, ya que estos juegos no son juegos de vida por lo contrario alimenta el pensamiento del joven a crear venganza, y actitudes de vida no adecuadas” (línea 39-41)</p>

Preguntas	Respuestas del entrevistado
<p>Relación con el juego</p> <p>Qué acciones toma para modificar una conducta de su hijo?</p>	<p>M1. Como le dije antes,quitarle lo que más les gusta, el computador, o sacarlos de las clases de música o de baile (línea 70-71)</p> <p>M2. Qué acciones toma para modificar una conducta de su hijo? Hablar pero no le entra, terco es muy terco como digo yo considero que es terco como el papá y le encanta llevarle la contraria, lo que él diga y ya no más sabiendo que las mamás relativamente tenemos la razón a si no la tangamos todos los días pero sabemos que la tenemos y que queremos nosotros para nuestros hijos lo mejor (línea 103-107)</p> <p>M3. La regaña, en ocasiones le he pegado. (línea 29-30)</p> <p>M4. Quitarle el juego, por allá habla la mamá ella no tiene autoridad sobre el la domina conoce su lado débil. Queda en (silencio), triste”. (línea 42-43)</p>

Tabla 22. Categorización juego patológico Madres.