

**FACTORES SOCIOFAMILIARES QUE GENERAN VULNERABILIDAD EN EL  
DESARROLLO DE LA LUDOPATIA Y GENERATIVIDAD FRENTE A LA  
TECNOLOGIA EN ESTUDIANTES ENTRE 12 Y 16 AÑOS EN LA I.E.D JUAN  
LUIS LONDOÑO DE LA SALLE. BOGOTA, AÑO 2007.**

**LADY ESPERANZA BONILLA LARRAÑAGA 62031118  
DIANA MICHEL MAYORGA CABRERA 62031023  
CLARA PAOLA VALBUENA TORRES 62031034**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTA. D.C.  
2008**

**FACTORES SOCIOFAMILIARES QUE GENERAN VULNERABILIDAD EN EL  
DESARROLLO DE LA LUDOPATIA Y GENERATIVIDAD FRENTE A LA  
TECNOLOGIA EN ESTUDIANTES ENTRE 12 Y 16 AÑOS EN LA I.E.D JUAN  
LUIS LONDOÑO DE LA SALLE. BOGOTA, AÑO 2007.**

**LADY ESPERANZA BONILLA LARRAÑAGA 62031118  
DIANA MICHEL MAYORGA CABRERA 62031023  
CLARA PAOLA VALBUENA 62031034**

**PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO DE  
TRABAJADORA SOCIAL**

**ASESORA DE PROYECTO:  
RENY GONZÁLEZ VARGAS  
DOCENTE**

**UNIVERSIDAD DE LA SALLE  
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTA. D.C.  
2008**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

**Rosa Margarita Vargas de Roa  
Decana**

---

**Beatriz Duque Botero  
Jurado**

---

**Rosa Ludy Areas Campo  
Jurado**

---

**Reny Gonzalez Vargas  
Asesora**

**Bogota, 25.03.2008**

## DEDICATORIA

*Dedico este trabajo a ti madre, por que a pesar de la distancia siempre te sentí cerca de mí, brindándome apoyo y fortaleza.  
A ti padre, por tu empeño y esmero para lograr convertirme en lo que hoy realmente soy.  
A ustedes, abuelos y hermanos por ser esa fuerza que me incita a luchar y salir adelante.  
A ti, amor de mi vida por acompañarme y apoyarme durante este proceso, brindándome amor, comprensión y felicidad.*

*“LADY BONILLA “*

*Dedico este trabajo a Dios por dar luz a mi camino,  
A mi madre por ser testigo fiel de mi proceso de formación  
y acompañarme con su amor y comprensión ,  
También a mi equipo de trabajo de tesis  
por acompañarme en un proceso tan fundamental  
y a mi amiga y compañeras por acompañarme en  
lagrimas, alegrías, luchas y triunfos” MICHEL MAYORGA C.”*

*Dedico este logro a Dios que durante toda mi vida me ha cargado entre sus brazos; regalándome su amor, la fuerza y valentía durante las jornadas constantes de fatiga entre útiles, papeles y libros.  
A mis padres les debo la existencia, el amor, el apoyo de dos seres hermosos que me inculcaron la templanza y me enseñaron a saber y reconocer lo que quiero, criterio para protegerlo y metas para lograrlo.  
Y por supuesto a mi esposo Andrés por estar conmigo siempre, comprenderme y apoyarme en mi vida con amor y lealtad.*

*PAOLA VALBUENA*

## **AGRADECIMIENTOS**

En primera instancia agradecemos a Dios por brindarnos la oportunidad de dar inicio a este proceso de formación profesional.

A la Universidad de la Salle y con ella al equipo de docentes que a lo largo de cinco años de formación nos impartieron sus conocimientos y experiencia para hacer de nosotras unas profesionales integrales.

A Reny González Vargas por ser la promotora primordial en el proceso de graduación ya que con su rol intachable de asesora nos brindo las herramientas conceptuales y personales para la formación de Trabajadoras Sociales.

A la IED Juan Luís Londoño de La Salle y su equipo de trabajo entre ellos rector y coordinadores académicos y de convivencia por permitir la realización de la investigación y por facilitar en proceso.

A los padres, madres y estudiantes participes de esta investigación porque sus aportes y colaboración, enriquecieron y permitieron dar el curso esperado a este proyecto.

## CONTENIDO

	Pág.
<b>INTRODUCCION</b>	
<b>1. ANTECEDENTES</b>	<b>11</b>
<b>2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>15</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>19</b>
<b>4. OBJETIVOS</b>	<b>21</b>
<b>4.1 OBJETIVO GENERAL</b>	<b>21</b>
<b>4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>21</b>
<b>5. REFERENTE CONCEPTUAL</b>	<b>22</b>
<b>5.1 LUDOPATÍA</b>	<b>22</b>
<b>5.1.2 Características del juego patológico</b>	<b>23</b>
<b>5.1.3 Factores de riesgo hacia la ludopatía</b>	<b>24</b>
<b>5.1.4 Consecuencias de la ludopatía</b>	<b>26</b>
<b>5.1.5 Tipos de jugadores</b>	<b>27</b>
<b>5.1.6 Síndrome de abstinencia</b>	<b>28</b>
<b>5.1.7 Juego patológico en adolescentes</b>	<b>28</b>
<b>5.1.7.1 Principales causas por las cuales se vuelven ludópatas los adolescentes</b>	<b>29</b>
<b>5.1.7.2 Signos de alarma</b>	<b>30</b>
<b>5.2 MODELO ECOLOGICO DE BRONFENBRENNER (1979)</b>	<b>31</b>
<b>5.3 LA ADOLESCENCIA</b>	<b>35</b>
<b>5.3.1 Desarrollo de la personalidad</b>	<b>36</b>
<b>5.4 FAMILIA</b>	<b>42</b>
<b>5.4.1 Tipologías tradicionales</b>	<b>42</b>
<b>5.4.2 Familias de nuevo tipo</b>	<b>43</b>
<b>5.4.3 Funciones, Roles, Normas Relaciones familiares</b>	<b>44</b>
<b>5.5 VULNERABILIDAD Y GENERATIVIDAD</b>	<b>45</b>
<b>6. MARCO CONTEXTUAL</b>	<b>49</b>
<b>6.1 RESEÑA HISTORICA DE LA LOCALIDAD</b>	<b>49</b>
<b>6.2 UBICACIÓN GEOGRAFICA</b>	<b>50</b>
<b>6.3 SITUACION SOCIAL</b>	<b>50</b>
<b>6.4 SITUACION SOCIO-ECONOMICA</b>	<b>51</b>
<b>6.5 SITUACION EN SALUD</b>	<b>52</b>
<b>6.6 SITUACION AMBIENTAL</b>	<b>52</b>
<b>6.7 SITUACION EDUCATIVA</b>	<b>53</b>
<b>6.8 MARCO INSTITUCIONAL</b>	<b>53</b>
<b>7. MARCO LEGAL</b>	<b>56</b>

<b>7.1 FAMILIA</b>	<b>56</b>
<b>7.2 ADOLESCENCIA</b>	<b>57</b>
<b>7.3 JUEGOS DE AZAR</b>	<b>57</b>
<b>8. DISEÑO METODOLÓGICO</b>	<b>61</b>
<b>8.1 METODOLOGIA</b>	<b>61</b>
<b>8.2 INTERES Y ENFOQUE</b>	<b>61</b>
<b>8.3 NIVEL DE INVESTIGACION</b>	<b>62</b>
<b>8.3.1 exploratorio – Descriptivo</b>	<b>62</b>
<b>8.4 TECNICAS Y HERRAMIENTAS</b>	<b>63</b>
<b>8.4.1 Rastreo documental</b>	<b>63</b>
<b>8.4.2 Observación directa no participante</b>	<b>63</b>
<b>8.4.3 Entrevista estructurada</b>	<b>63</b>
<b>8.4.4 Entrevista en profundidad</b>	<b>64</b>
<b>8.5 PROCESO DE RECOLECCION Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACION</b>	<b>65</b>
<b>8.5.1 Recolección de la información</b>	<b>65</b>
<b>8.5.2 Organización de la información</b>	<b>65</b>
<b>9. RESULTADOS</b>	<b>66</b>
<b>9.1 FACTORES SOCIALES</b>	<b>66</b>
<b>9.1.1. Ubicación del Colegio</b>	<b>66</b>
<b>9.1.2 Barrios aledaños al colegio</b>	<b>67</b>
<b>9.1.3 Tipos de establecimientos</b>	<b>67</b>
<b>9.1.4. Tipos de juegos</b>	<b>67</b>
<b>9.1.5. Tipo de población que frecuenta los sitios</b>	<b>68</b>
<b>9.1.6. Espacios</b>	<b>68</b>
<b>9.1.7. Frecuencia de estudiantes en juegos</b>	<b>68</b>
<b>9.1.8 Económico</b>	<b>68</b>
<b>9.1.9 Salud</b>	<b>72</b>
<b>9.1.10 Tiempo Libre</b>	<b>73</b>
<b>9.1.11 Percepción frente a la tecnología</b>	<b>77</b>
<b>9.1.12 Tecnología presente en su hogar</b>	<b>78</b>
<b>9.1.13 Tiempo que utilizan en el computador, xbox</b>	<b>78</b>
<b>9.1.14 Acompañamiento Frente a la tecnología</b>	<b>78</b>
<b>9.1.15 Tipos de juegos que frecuentan</b>	<b>78</b>
<b>9.2 FACTORES FAMILIARES:</b>	<b>79</b>
<b>9.2.1 Tipología</b>	<b>79</b>
<b>9.2.2 Relaciones familiares</b>	<b>89</b>
<b>9.2.3 Cuidadores permanentes y relación con los y las estudiantes</b>	<b>89</b>
<b>9.2.4 Normas al interior de la familia</b>	<b>89</b>
<b>9.2.5 Responsabilidades de los y las estudiantes</b>	<b>90</b>
<b>9.2.6 Sanciones</b>	<b>90</b>
<b>9.2.7 Educación</b>	<b>91</b>
<b>9.2.8 Situación Académica</b>	<b>95</b>

<b>9.2.9 Participación en eventos escolares y extraescolares</b>	<b>96</b>
<b>9.2.10 Comportamiento del estudiante</b>	<b>96</b>
<b>9.2.11 Ayuda en tarea</b>	<b>96</b>
<b>10. ANALISIS DE LOS RESULTADOS</b>	<b>97</b>
<b>10.1 FACTORES SOCIALES</b>	<b>97</b>
<b>10.2 FACTORES FAMILIARES</b>	<b>99</b>
<b>11. CONCLUSIONES</b>	<b>101</b>
<b>12. RECOMENDACIONES</b>	<b>105</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>107</b>

## TABLA DE ANEXOS

<b>ANEXO 1</b>	<b><i>GUIA DE OBSERVACIÓN</i></b>	<b>109</b>
<b>ANEXO 2</b>	<b>FOTOGRAFIAS DE LA LOCALIDAD</b>	<b>110</b>
<b>ANEXO 3</b>	<b>FORMATO DE ENTREVISTA PARA ESTUDIANTES</b>	<b>112</b>
<b>ANEXO 4</b>	<b>MATRIZ RESULTADOS ENTREVISTA ESTRUCTURADA</b>	<b>114</b>
<b>ANEXO 5</b>	<b>TEMATICAS DE ENTREVISTA A PROFUNDIDAD</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO 6</b>	<b>MATRIZ RESULTADOS ENTREVISTA A PROFUNDIDAD</b>	<b>119</b>

## INTRODUCCION

El presente documento da muestra del proceso investigativo desarrollado durante el año 2007 a cerca de los factores que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en estudiantes de 12 a 16 años de edad, de la I.E.D Juan Luís Londoño; la realización de este trabajo se divide en tres momentos:

El primero da cuenta del rastreo documental sobre el tema, en las cual se encontraron dieciocho trabajos de grado, dos especializaciones y una maestría; en estas se tratan temas relacionados con la familia, adolescencia, televisión y videojuegos; producciones escritas por otras disciplinas como psicología, comunicación social, sociología y psiquiatría, lo permitió delimitar la temática para elaborar la pregunta de investigación.

También se ubica el planteamiento del problema, el cual evidencia el uso caracterizado que en la actualidad tienen los y las estudiantes frente a la tecnología, debido a su cercanía a ella, además del vacío de conocimiento existente sobre el tema en Trabajo Social; seguidamente se describen los referentes legal, conceptual y contextual, a partir de ellos se plantean los objetivos que orientan la investigación.

El segundo momento se refiere a la elaboración del diseño metodológico, desarrollado a través de una metodología cualitativa con apoyo en técnicas cuantitativas.

En el tercer momento se evidencia los resultados, análisis de los resultados, y finalmente se elaboran las conclusiones y recomendaciones que arroja el proceso de investigación.

## 1. ANTECEDENTES

En Colombia hay pocos registros sistemáticos confiables de la situación sobre la población adolescente que presenta ludopatía, algunos registros sobre los cuales se han elaborado los antecedentes del tema son resultado de trabajos de grado, maestrías, especializaciones e investigaciones elaboradas dentro de establecimientos educativos universitarios, entre ellos los que tienen dentro de sus programas facultades como Psicología, Trabajo Social, y Comunicación Social; es preciso aclarar el aporte en temas como familia y adolescentes en diversos contextos, en los que se encuentra la escuela con la creación e implementación de programas de prevención o institutos de rehabilitación, en especial a menores infractores y contraventores; otro tema encontrado es la tecnología, específicamente en la construcción de juegos virtuales y la influencia de los programas de televisión en los niños y niñas; finalizando con las adicciones que se presentan en la población adolescente; a partir los temas encontrados se organizan estas investigaciones en tres categorías ( Familia y adolescencia, tecnología y adicciones).

Ahora bien, es necesario mencionar las siguientes investigaciones:

### FAMILIA Y ADOLESCENCIA:

De Rodríguez García Diana, Salinas Arenas Airan Venus<sup>1</sup>, “Diagnostico de calidad de vida de las familias de los alumnos del nivel de preescolar y primaria del colegio campestre Máximo Poitieis de Bogota para el planteamiento de alternativas de intervención. Facultad de Trabajo Social 2004.

Valencia Beltrán Helena Maria, Ramírez Bermúdez Janeth, Olaya Nubia<sup>2</sup>, realizan la caracterización familiar, social y económica de las familias vinculadas de apadrinamiento en el centro Fe y alegría, Santa Librada 2000-2001

Guzmán. Elizabeth, Marqués Sandra. Morales Farina, .Peña Luz, Quintero Olga, Rondan Paulina <sup>3</sup>, plantea un estudio sobre la familia y su influencia en el comportamiento contraventor de los adolescentes.

---

<sup>1</sup> FUNDACION UNIVERSITARIA MONSERRATE

<sup>2</sup> Ibíd.

<sup>3</sup> Ibíd.

Castiblanco Wilches, Sandra Luz Martínez León, Olga Lucia Montenez Flores Jairo Peña Sánchez<sup>4</sup>, realizan una caracterización del menor y su familia que se benefician de los servicios que presta la institución IMIC (Instituto Misionero para el niño.);

En el área de especialización en educación y orientación familiar se encontraron investigaciones como:

Fonseca Melo Luís Alejandro <sup>5</sup>que indaga sobre la familia en el proceso de información y formación en sexualidad de los adolescentes del CASD. 2001,

Sánchez Franco Sandra Milena. Gonzáles Peña Adriana Cretina. Robayo Montoya Cristina <sup>6</sup> cuyo estudio busco la descripción de proyectos de vida familiar en jóvenes de la ciudad de Bogotá

Rincón Ana Milena, Velandia Nidia <sup>7</sup> cuya investigación trata el tema de Formación sociopolítica de los estudiantes 9 y 11 del colegio José Martín Castro Martinez durante el I y II semestre del 2004

Bolaños Sahara <sup>8</sup> quien realizó un estudio sobre la orientación a los alumnos de décimo grado del control educativo distrital Nueva Constitución acerca de su proyecto de vida para la disminución de comportamientos desviados presentados por los jóvenes. 2003.

Gutiérrez, Leonardo, Suárez; Jony <sup>9</sup> quien realizó un estudio sobre las estrategias de afrontamiento en familias con hijos adolescentes a partir de los criterios del Copes. Bogotá, 2003.

Restrepo Alejandra Y Otros. <sup>10</sup>, quien presenta el Estado del arte de la familia en Colombia 1994-2005

#### TECNOLOGIA:

Carmona Paola <sup>11</sup> cuya investigación se basó en Televisión e infancia: hacia la comprensión del medio y las audiencias desde un contexto escolar en Bogota. 2004

---

<sup>4</sup> Ibíd.

<sup>5</sup> UNIVERSIDAD EXTERNADO DE COLOMBIA.

<sup>6</sup> COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA.

<sup>7</sup> Ibíd.

<sup>8</sup> UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

<sup>9</sup> UNIVERSIDAD JAVERIANA

<sup>10</sup> Ibíd.

<sup>11</sup> UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

Arias, Kenneth<sup>12</sup>, con el estudio en análisis de un caso de producción software de entretenimiento en Colombia. 2000

Ordóñez; Camila<sup>13</sup>, investigó sobre la publicidad y el videojuego: Una alianza que transforma la cultura. Comunicadora Social, 2004.

Bonilla; Andrés<sup>14</sup> quien realizó su investigación en Videojuegos: Un cuento de hadas digital. (Tesis de comunicación social con énfasis en producción audio visual) 2002

Orozco, Andrés<sup>15</sup>, cuyo estudio trata de “Videojuegos, Práctica virtual para la sociedad de la información. 2005

Muñoz, Maria Isabel. Antacruz, Fany<sup>16</sup> estudió sobre el Impacto de la televisión en los niños de San Juan de Pasto. 2006

En el área de maestría se encontró la siguiente investigación:

Jimenez, Sandra<sup>17</sup>, quien indago sobre “televisión.... Mucho más que una pantalla. (Maestría en comunicación. 2001.)”.

#### ADICCIONES:

Serrano, Castro Harol Wilson.<sup>18</sup> Cuya investigación muestra el fortalecimiento del proceso de socialización del joven usador de S.P.A. a partir de la resiliencia.

García, Clara Inés<sup>19</sup> que trata del fortalecimiento del proceso de formación del joven adolescente consumidor de S.P.A a partir de la residencia.

Dolly Esperanza Correa<sup>20</sup>, investigó acerca de la transformación de conductas inapropiadas en el centro de formación preventiva Adonai de la “ACJ”, 2003

#### ESPECIALIZACION EN FARMACODEPENDENCIA:

Aguirre Vargas, Nury y otros.<sup>21</sup> Investigó sobre la dinámica socio-familiar de los adolescentes que abandonan el proceso terapéutico por uso indebido de S.P.A en la ciudadela terapéutica San Gregorio.

---

<sup>12</sup> UNIVERSIDAD JAVERIANA.

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Ibid.

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> FUNDACION UNIVERSITARIA LUIS AMIGO.

<sup>19</sup> Ibid..

<sup>20</sup> UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA.

El total de los trabajos de grado encontrados fue de dieciocho, dos especializaciones y una maestría; las relacionadas con la familia aportan conceptos, técnicas y herramientas para trabajar dentro de la familia de acuerdo a las diversas problemáticas y contextos, las que hacen referencia a los adolescentes especifican conceptos de la etapa de la adolescencia y los cambios físicos y psicológicos del mismo, otras muestran un trabajo mancomunado adolescente y familia, teniendo presente que cada ser humano pertenece a un sistema familiar, y por último las investigaciones con contenidos referentes a la televisión y los videojuegos se centran en la construcción de los videojuegos, en el juego como medio de percepción e influencia para poseer marcas pero solo una investigación se basa en la influencia que la televisión puede ejercer en niños y niñas y en los comportamientos que de allí surgen; por último las relacionadas con adicciones aportan conductas propias de esta problemática, ampliando los conocimientos de la población en situación de adicción. .

Por otro lado en nuestro país hasta ahora se está promulgando una mirada reflexiva con relación a la situación, esto a partir de estudios realizados por otros países como España “donde casi un 80 % de personas, al menos una vez en sus vidas, han efectuado alguna apuesta (o comprado lotería, o jugado en un bingo, etc.) de forma poco racional”.<sup>22</sup> Se evidencia que hay entre un 1,5% y un 2% de la población que son Jugadores Patológicos; es decir, más de medio millón de personas que son adictas al juego y que necesitan tratamiento para poder abandonar esta adicción. Otras estimaciones son mayores: “800.000 ludópata y 1,3 millones de personas con problemas derivados del juego. Uno de cada tres jugadores problemáticos es una mujer”.<sup>23</sup> A un 5% de la población española el juego “le causa problemas”; Puerto Rico país en el cual es alarmante las cantidades de dinero que son apostadas o jugadas por año.

A nivel de Colombia, el valor apostado al año equivale a casi la mitad de las exportaciones que hace el país, es decir 5.000 millones de dólares, unos 12 billones de pesos.<sup>24</sup> Un 35 por ciento de la población colombiana -especialmente

---

<sup>21</sup> FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LUIS AMIGO.

<sup>22</sup> ROMEU, Juan. Ludopatía: Cuando jugar es enfermedad. En URL: <http://www.drromeu.net/ludopat.htm>

<sup>23</sup> Ellas Juegan solas.28/11/2001.En URL: <http://salud.medicinatv.com/reportajes/muestra.asp?id=604>

<sup>24</sup> Azar, un jugoso mercado de ilusiones. El Tiempo, 12 de abril de 2002. En URL: <http://eltiempo.terra.com.co/vidadehoy/2002-04-12/ARTICULO-WEB->

la gente mayor- es cliente habitual de los sitios destinados a Juegos de Azar, y una de cada tres personas es aficionada; la tendencia es a aumentar.

Los documentos mencionados anteriormente, se tuvieron en cuenta debido a que aportaron conceptos relacionados con esta investigación, de la misma manera dieron paso para evidenciar el vacío de conocimiento existente referido a “tecnología y ludopatía”, desde la perspectiva de Trabajo Social.

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En las últimas dos décadas ha surgido una conciencia mundial sobre el daño que el juego puede ocasionar en ciertas personas. La ludopatía o juego patológico es una enfermedad así reconocida por la Organización Mundial de la Salud y otros prestigiosos organismos sanitarios. El impacto de la tecnología y el juego en las personas acapara la atención de los países en que los juegos de azar están legalizados, y sufren las consecuencias de contar con una creciente población ludópata.

En Colombia no se han realizado investigaciones que posibiliten la comprensión de este fenómeno. Actualmente los estudiantes tienen un uso caracterizado de la tecnología por su cercanía a ella, en el cual se puede presentar un factor de generatividad pero igualmente un factor de riesgo para posibles ludopatías, así que ante este vacío de conocimiento se requiere comprender la incidencia del mismo en la vida del estudiante, y su repercusión en las relaciones familiares.

Además desde la disciplina del Trabajo Social, no se han realizado investigaciones sobre la incidencia de la tecnología en la vida de los y las adolescentes en particular, únicamente se encuentran registros extraídos desde ciencias afines como la psicología, psiquiatría y comunicación social que han abordado de manera puntual el tema basándose en un enfoque intrapersonal.

Ahora bien, entendiendo por adolescencia la etapa que se extiende desde los 11 años de edad hasta los 18 años. “Se trata de una etapa de transición en la que ya

no se es niño y / o niña, pero en la que aun no se tiene el status de adulto”.<sup>25</sup> Es preciso resaltar que en esta etapa el control y la supervisión que ejercen los padres sobre la conducta de los adolescentes resulta fundamental, ya que muchos de los problemas de conducta que surgen durante la adolescencia están relacionados con un escaso control parental; conocer quienes son los amigos de sus hijos, interesarse por sus actividades debe por ello convertirse en algo prioritario para los padres.

Es necesario tener presente, que además de la importancia que las relaciones con iguales adquieren para conocer el nivel de autoestima de los y las adolescentes, las relaciones con los padres van a continuar ejerciendo una relevante influencia. Así una alta cohesión familiar y una percepción positiva por parte de unos padres que muestran hacia sus hijos un alto grado de afecto y control democrático, favorecerán en ellos una conducta positiva.

La popularidad entre los amigos adquiere un significado especial para la mayoría de los adolescentes, por lo que la competencia social y el ser valorado y aceptado por los amigos y compañeros será un indicador del nivel global de autoestima. Sin embargo, un énfasis excesivo en el grupo de amigos también puede tener consecuencias negativas, ya que al estar tan centrado en conseguir la aprobación del grupo, el y la adolescente puede mostrar un escaso interés por otros dominios, y desmejorar sus relaciones familiares y académicas, mostrando interés por cosas que pueden resultar perjudiciales para el desarrollo de su personalidad.

Es importante tener en cuenta que los y las adolescentes de hoy son formados con juegos de video, computadores, Internet y TV, lo cual puede explicar su gran atractivo hacia estos; por cuanto el uso de la tecnología puede ser un factor de generatividad, pero igualmente un factor de vulnerabilidad a posibles ludopatías. El Juego atrae a niños, niñas, adolescentes de cualquier estrato social, económico, raza o religión. Los y las jóvenes que empiezan a jugar a edad temprana tienen más tendencia a presentar problemas con el juego, arriesgan relaciones significativas, se escapan de clase o gastan mucho tiempo en jugar, frecuentemente son vistos en centros comerciales jugando maquinitas.

---

<sup>25</sup> PALACIOS, Jesús, MARCHESI, Álvaro, COLL, Cesar. Desarrollo psicológico y educación. Psicología evolutiva.. Alianza, 2003. p. 28.

La adicción al juego comienza con los videojuegos y maquinitas y cuanto más atractivo más adicción, si el control, las normas y límites no lo establecen los padres, causará una conducta adictiva en los y las adolescentes. Es por esto que “La ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa se trata de una adicción”<sup>26</sup>.

De esta manera es importante señalar la influencia del macrosistema (cultura del siglo XXI) sobre la familia y el individuo, en este caso los y las adolescentes, ya que los videojuegos y el Internet representan algunos ejemplos de los avances tecnológicos que han requerido adaptaciones culturales en los procesos de aprendizaje de la población, generando la adquisición de competencias novedosas. Estas herramientas (los videojuegos y el Internet) son muy excitantes, generan mucha activación y miedo. Las personas saben que pueden encontrar cualquier tipo de información a través del Internet, pero al mismo tiempo se teme que los niños, niñas y adolescentes aumenten la violencia, la pereza y el acceso a contenidos no aptos para su ciclo vital.

La disponibilidad de la tecnología, en especial el Internet, los juegos y el acceso a los mismos por parte de toda la población son algunos de los factores de riesgo más importante para el desarrollo de este trastorno. En este sentido, los estudios epidemiológicos señalan que la legalización del juego representa un factor de riesgo de primera magnitud, aspecto éste ya señalado hace dos décadas (Morán, 1979), y que se ha venido comprobando repetidamente en los distintos países en los que se ha ido legalizando el juego en los últimos años (Hermkens & Kok, 1988; Krag, 1992; Volberg, 1994; Lester, 1994; Volberg & Abott, 1994; Kezwer, 1996).<sup>27</sup>

Casi un 80% de personas, al menos una vez en sus vidas, han efectuado alguna apuesta (o comprado lotería, o jugado en un bingo, etc.) de forma poco racional.<sup>28</sup> En España hay entre un 1,5% y un 2% de la población que son Jugadores Patológicos; es decir, más de medio millón de personas que son adictas al juego y que necesitan tratamiento para poder abandonar esta adicción. Otras estimaciones son mayores: 800.000 ludópatas y 1,3 millones de personas con

---

<sup>26</sup> CUADRADO. Ángela, SAIZ. Jerónimo, Ludopatía: Una Nueva Enfermedad. Barcelona: Masson, 2000. p. 50.

<sup>27</sup> *Ibíd.*, p. 517.

<sup>28</sup> ROMEU, Juan. Ludopatía: Cuando jugar es enfermedad. En URL: <http://www.drromeu.net/ludopat.htm>

problemas derivados del juego. Uno de cada tres jugadores problemáticos es una mujer.<sup>29</sup> A un 5% de la población española el juego "*le causa problemas*".

En Colombia, el valor apostado al año equivale a casi la mitad de las exportaciones que hace el país, es decir 5.000 millones de dólares, unos 12 billones de pesos<sup>30</sup> Un 35 por ciento de la población colombiana -especialmente la gente mayor- es cliente habitual de los sitios destinados a Juegos de Azar, y una de cada tres personas es aficionada; la tendencia es a aumentar.

Los estudios epidemiológicos sobre el juego patológico coinciden en destacar que el sector de población más afectado por esta enfermedad es el arco de edad comprendido entre los quince y los veintinueve años. De acuerdo con los estudios, la edad de inicio de la ludopatía es la adolescencia y es más frecuente entre los varones que entre las mujeres.

Lo anterior plasma la necesidad de hacer una investigación de carácter que de respuesta al siguiente interrogante: ¿Cuáles son los factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en adolescentes entre 12 y 16 años en la I.E.D Juan Luís Londoño de la Salle. Bogota, año 2007?

---

<sup>29</sup> Ellas juegan solas. 28/11/2001. En URL: <http://salud.medicinatv.com/reportajes/muestra.asp?id=604>

<sup>30</sup> Azar, un jugoso mercado de ilusiones. El Tiempo, 12 de abril de 2002. En URL: <http://eltiempo.terra.com.co/vidadehoy/2002-04-12/ARTICULO-WEB->

### **3. JUSTIFICACIÓN**

Dentro de la línea de investigación de familia perteneciente a la Facultad de Trabajo Social de la Salle, se han elaborado 65 proyectos de investigación mediante los cuales se han dado respuestas a diversas problemáticas sociales que pueden alterar el sistema familiar, en diferentes contextos y poblaciones.

“La familia constituye para Trabajo Social uno de los campos tradicionales mas preciados de estudio e intervención.”; a partir de un enfoque sistémico se puede considerar que la familia es un sistema que está inmerso e influenciado por otros subsistemas y a la vez por un sistema mas grande al que se le puede denominar sociedad. Es importante resaltar que cada familia tiene una estructura y dinámica propia y esta se ve manifestada de diferentes maneras, pero esto no la hace exenta a la necesidad de dar respuesta a las demandas e influencias social y culturalmente establecidas.

De acuerdo con lo anterior, para la disciplina de Trabajo Social y para el grupo de investigación es importante realizar este registro, porque aporta al conocimiento

de otra problemática social (ludopatía en los adolescentes), que posiblemente altere la dinámica familiar, situándola a la vez en estado de vulnerabilidad causado por la influencia del contexto macro, con avances tecnológicos a los adolescentes de esta generación, y a su vez nos situara en los factores de generatividad que están presentes en la familia del estudiante frente a la tecnología .

Dentro de esta investigación se respeta la ética profesional y se garantiza la confidencialidad de los(as) informantes, la voluntariedad para participar en el estudio, además de enterar a los y las entrevistadas antes de cualquier publicación de los resultados, realizando una devolución de los resultados a la I.E.D Juan Luís Londoño de La Salle. Estos parámetros y principios éticos permiten un acercamiento a la comunidad de manera responsable y adecuada respetando su condición humana y social.

Igualmente los resultados del estudio contribuyen a la Facultad de Trabajo Social de la Universidad de La Salle, ya que se logra un enriquecimiento en el conocimiento existente en la línea de investigación de familia y dentro de la sublínea de procesos y dinámicas al interior de la familia, sabiendo que es posible reconocer en cada subsistema familiar una estructura y una dinámica que refleja desarrollos, crisis y patologías propias del medio social del cual hace parte; hecho que implica asumir a la familia como un sistema particular de relaciones, que tienen incidencia en el tejido social al cual pertenecen.

Asimismo teniendo presente que la familia cumple un papel importante en el proceso de socialización de los individuos esta investigación aporta a nivel social al manejo adecuado de las relaciones y dinámicas dentro del sistema familiar, sin olvidar que la familia tiene rasgos históricos y culturales que generan nuevas inquietudes a las cuales es necesario dar respuesta, desde una perspectiva integral y con una mirada social.

Por otra parte, la investigación aportará a la I.E.D. Juan Luís Londoño de La Salle, la posibilidad de detectar los factores socio-familiares que influyen en los y las adolescentes de manera generativa en la tecnología o vulnerable frente a la ludopatía, con el fin de crear nuevas estrategias de prevención y promoción sobre esta problemática.

La disciplina del trabajo social, busca enriquecer y mejorar la calidad de vida individual, grupal y comunitaria, identificando diferentes problemáticas que requieren ser investigadas con el propósito de producir saberes que sirvan de

herramienta para nuevas intervenciones o investigaciones. De esta forma se contribuirá significativamente con la construcción de nuevos aportes teóricos de los 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 de edad, manejado desde una perspectiva disciplinar del Trabajador social.

## **4. OBJETIVOS**

### **4.1 OBJETIVO GENERAL**

Comprender los 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 de edad. Bogota D.C, en la I.E.D Juan Luís Londoño de La Salle. Durante el año 2007

### **4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

1. Caracterizar el contexto sociodemográfico de las familias con estudiantes entre 12 y 16 años de edad de la I.E.D Juan Luís Londoño de La Salle

2. Analizar los factores socio familiares de los y las estudiantes que presentan generatividad frente a la tecnología
3. Analizar los factores socio familiares de los y las estudiantes que presentan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía

## **5. REFERENTE CONCEPTUAL**

La problemática abordada en este proyecto de investigación, hace referencia al vacío de conocimiento existente sobre el uso de la tecnología y la incidencia de esta en la vida de los y las adolescentes, y más concretamente la carencia de información que pueda explicar los factores de vulnerabilidad y generatividad que produce el juego patológico en los y las adolescentes, y su repercusión en las relaciones familiares; a continuación se presentan los conceptos relacionados con el tema de investigación: Ludopatía, Modelo ecológico de Bronfenbrenner, Adolescencia, Familia, Vulnerabilidad y Generatividad.

### **5.1 LUDOPATÍA**

El juego existe desde inicios de la humanidad, sólo en las dos últimas décadas se ha tenido en cuenta el daño que el juego puede ocasionar en ciertas personas. “La Ludopatía, o juego patológico, es una enfermedad así reconocida por la organización Mundial de La Salud y otros prestigiosos organismos sanitarios. El impacto del juego en las personas acapara la atención de los países en que los juegos de azar están legalizados, y sufren las consecuencias de contar con una creciente población ludópata”.<sup>31</sup>

En las investigaciones realizadas a nivel histórico, ha sido posible establecer que la Ludopatía aunque es una enfermedad que se ha venido presentando a lo largo del tiempo, sólo hasta 1975 se inició un estudio sobre ella y es en 1979 cuando el autor Moran la define cómo juego patológico. En 1980 La Asociación de Psiquiatría Americana reconoce el juego patológico como una de sus categorías dentro de los trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados.

La ludopatía es reconocida por la Organización Mundial de la Salud (OMS) y definida como “un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares”<sup>32</sup> esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas.

Teniendo en cuenta la pregunta de investigación, ¿Cuáles son los factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en adolescentes entre 12 y 16 años, es necesario complementar el concepto anterior de ludopatía con otras concepciones mas actualizadas como la que retoma la Fundación el Arte de Vivir en el año 2006; afirmando que esta “ es un tipo de adicción que afecta a adultos, jóvenes y niños, que se encierran en el juego como medio de escape por el modo de vida que les corresponde. El juego puede representar el sentir que tiene un dominio sobre las cosas y que los objetos están bajo su control”<sup>33</sup>

Una de las adicciones mas frecuentes en los últimos tiempos tiene que ver con los videojuegos. Para un grupo mayoritario de personas, esta adicción se prolonga durante un corto periodo, hasta que tenga trabajo, una relación sentimental o

---

<sup>31</sup> Organización Mundial de La Salud 1992. p. 65

<sup>32</sup> *Ibíd.*, p. 77

<sup>33</sup> GONZALEZ, Claudia. Salud Mental. fundación el arte de vivir. Modalidad educador de familia. Bienestar Familiar. 2006, p. 36.

cualquier otra actividad. No obstante a otros la adicción les ira creciendo hasta que ocupe y reemplace a otras actividades

### **5.1.2. Características del Juego Patológico**

Las siguientes son las acciones y conductas que pueden presentar las personas afectadas por el juego patológico:

- El juego es una experiencia típica y repetitiva
- El juego acapara y absorbe como una esponja todos los demás intereses del individuo
- El jugador es patológicamente optimista respecto a su triunfo y no aprende con la experiencia de las pérdidas
- El jugador es incapaz de retirarse cuando está ganando
- Independientemente del propósito inicial, el jugador apuesta y arriesga más de lo que tiene y puede permitirse.
- El jugador busca con su conducta experimentar una emoción que carece de explicación lógica, ya que está compuesta por más dolor que placer.
- Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar
- Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa para poder jugar
- Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego
- Preocupación por el juego: ej. Preocupación por vivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura)
- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (ej. Sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad y depresión)
- Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego
- Depende de otros para que le den dinero o por su desesperada situación financiera.
- Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
- Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas debido al juego<sup>34</sup>

Los ludópatas pueden manifestar otras enfermedades de origen psicosomático. Suele estar aparejada con otras adicciones como el alcoholismo y el tabaquismo. Las familias suelen tener un patrón característico de funcionamiento, de manera que el propio afectado por el problema no suele ser la persona que solicita ayuda

---

<sup>34</sup> CUADRADO. Ángela, SAIZ. Jerónimo, Ludopatía: Una Nueva Enfermedad, Barcelona: Masson, 2.000, p. 5.

a los servicios profesionales y/o las asociaciones de autoayuda. Indicios de juego compulsivo:

- Su comportamiento produce en la familia síntomas de depresión o desesperación.
- Amenaza a los recursos económicos familiares.
- Desatención al trabajo.
- Actividades ilegales para poder jugar o bien para reintegrar el dinero a amigos, familiares, entidades financieras, etc.

### **5.1.3. Factores de riesgo hacia la ludopatía:**

A continuación, se plasman algunos de los factores que conducen a las personas a involucrarse con el juego de forma patológica:

Inicialmente, es evidente que la disponibilidad de los juegos de azar y el fácil acceso a los mismos (bares, salas recreativas, casinos) por parte de toda población se traducen en algunos de los factores de riesgo más importantes para el desarrollo del juego patológico.

En este sentido, los estudios epidemiológicos señalan que la legalización del juego representa un factor de riesgo de primera magnitud, aspecto éste ya señalado hace dos décadas, y que se ha venido comprobando repetidamente en los distintos países en los que se ha ido legalizando el juego en los últimos años.<sup>35</sup>

De igual forma se identifica como otro 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. Entonces, este resulta determinante para darle una explicación más amplia, al porqué la presencia mayoritaria del género masculino en este tipo de trastornos.

También se considera como factor de riesgo el tener padres jugadores. No está claro de que forma puede contribuir el juego en los progenitores para el desarrollo del trastorno, aunque parece que pueden ser relevantes tanto factores de predisposición genética como otros derivados de la influencia del ambiente, sin olvidar la edad precoz en el contacto con los juegos de azar, ya que con frecuencia los padres que juegan lo hacen a veces en presencia de sus hijos pequeños o adolescentes, incitándoles incluso a jugar.

---

<sup>35</sup> Ibíd., p. 517.

Algunos factores se relacionan con el trabajo, de manera que la situación laboral precaria y ciertas actividades laborales se han señalado como factores de riesgo para la ludopatía.

Igualmente, se señala como uno más de los factores de riesgo el alcoholismo paterno, pues se ha indicado que los hijos de padres alcohólicos tienen una mayor vulnerabilidad genética que puede aumentar el riesgo de comorbilidad para otros trastornos psiquiátricos, además del padecimiento de déficit cognitivos y el abuso de sustancias. En esta misma línea se señala otro factor de riesgo apuntando por algunos autores: el déficit de atención y las conductas relacionadas con el trastorno por déficit de atención e hiperactividad en la infancia.

También, Se ha señalado que existen factores orgánicos en la etiopatogenia de los trastornos del control de los impulsos, en los que podría tener un papel predisponente, entre otros, las complicaciones perinatales o los traumatismos craneoencefálicos.

La existencia de jugadores en el entorno, que sirven como modelos, y que incluso pueden incitar a jugar.

Además de la exposición al juego, factores inherentes al propio jugador inciden en el desarrollo de la enfermedad; entre estos factores encontramos "la personalidad y en concreto su debilidad frente a los móviles instintivos que le tientan desde la propia naturaleza, tales como la ambición, el afán, el gusto por el riesgo, baja tolerancia a la frustración y la susceptibilidad al aburrimiento

Los psicoanalistas "sostienen que el juego de azar es o una forma de autocastigo por culpas subjetivas no resueltas o un comportamiento inmaduro, infantil, como intento de prolongación o detención de las satisfacciones autoeróticas."<sup>36</sup>

"El juego utilizado como un "estimulante" parece tener más evidencia empírica a través de los resultados de entrevistas realizadas en diversos estudios en los que se comprueba un estado de baja estimulación percibida en las vidas de algunos dependientes (Carrol, D y Huxley, A 1994); esto convierte al juego en un potente estimulador, con los aspectos reforzantes del mismo, siendo uno de los causantes principales de la adquisición y mantenimiento del juego."<sup>37</sup>

Otros autores se basan en las teorías Paulorianas para explicar el juego patológico. Para Zuckerman (1983) "las diferencias individuales estarían

---

<sup>36</sup> Etiopatogenia. En URL: <http://www.cop.es/colegiados/M-13641/etiop.htm>

<sup>37</sup> Ansiedad y Juego Patológico. En URL: <http://www.cop.es/colegiados/M-13641/ansiedad.htm>

relacionadas con la capacidad de disfrutar de la vida, así como la intensidad en experimentar la diversión. Los altos buscadores de sensaciones necesitan niveles superiores de estimulación y excitación que los bajos buscadores de sensaciones, por lo que se supone la existencia de una relación entre el juego patológico y la búsqueda de sensaciones

Los conductistas sostienen que el juego patológico es el resultado de un aprendizaje consolidado por refuerzos positivos sucesivos (dinero, activación...) y de refuerzos negativos (reducción de la ansiedad o depresión), así como de factores ambientales que favorecen la adquisición del problema (disponibilidad, familiaridad, aprobación social).

Es por esto que cuando las personas dejan de jugar se ven afectados por un incremento de la tensión, lo cual empieza a convertirse en una dificultad de mayor cuidado, por la aparición del consumo necesario de alcohol, drogas o medicamentos, constituyendo estas conductas en una forma simple de reducir el estrés, pero con importantes deterioros para la salud a largo plazo; a esto se le llama:

#### **5.1.4. Consecuencias de la Ludopatía a Nivel General**

\* A nivel personal:

- Pérdida de dinero
- Problemas financieros (deudas)
- Comisión de actos ilegales
- Problemas de alcohol
- Depresión
- Estrés: dolores de estómago, cabeza, insomnio

\* A nivel familiar-social

- Problemas de pareja
- Problemas familiares
- Pérdida de amistades

\* A nivel laboral:

- Deterioro en el ámbito laboral
- Incumplimiento del horario laboral-absentismo
- Frecuentes cambios, pérdida del trabajo.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> VV.AA. Juego Patológico, España: Síntesis, 2002, p. 241.

### 5.1.5 Tipos de Jugadores

Existen varias clasificaciones de jugadores según diversos autores como: Custer (1987) los clasifica según sus motivaciones: el jugador profesional, el delincuente, el jugador de tiempo libre, ocasional o habitual. McCormic y Taber (1978) hablan de tres tipos: con rasgos obsesivo-compulsivos; compulsividad moderada; y alta compulsividad. Para González (1989) existen tres tipos: el jugador social, el profesional y el jugador patológico; Ochoa y Labrador (1994) agregan a estas tres la categoría de jugador problema.

Tipificaciones clásicas de 3 tipos básicos de jugadores son:

1. Jugador social: Juega por entretenimiento en el marco de una relación social. Participa en juegos admitidos socialmente. No invierte tiempo ni dinero destinado a otros fines y tiene otras actividades que son más importantes y que le dan sentido a su vida. Tiene control interno sobre el juego: sabe cuándo juega y cuánto dinero gasta y no abandona nada por el juego.

2. Jugador problema: Juega de manera habitual, diaria o casi diariamente, generándole el juego problemas ocasionales. Tiene menos control sobre el uso del juego (tiempo, dinero, otras actividades, etc.) y se sitúa en el límite de riesgo de convertirse en jugador patológico, con grandes posibilidades de traspasar este límite en cuanto tenga mayores problemas o pérdidas que no pueda cubrir, ya que ya conoce el juego como recurso habitual.

3. Jugador patológico: Tiene una dependencia afectiva y emocional con el juego. Su control sobre el juego es externo, es decir, sólo aspira a poder jugar sin que nada le perturbe y a tener o conseguir el dinero necesario para jugar. En realidad es el juego quien le controla a él y organiza su vida, en detrimento del resto de sus responsabilidades sociales y personales. La actividad del juego interfiere negativamente sobre su vida personal, familiar y social, y en ocasiones también sobre su ámbito laboral. Presenta unas conductas de juego descontroladas, perdiendo todo dominio sobre el tiempo y el dinero que invierte en el juego. Sus apuestas son superiores a lo previsto o a lo que está en condiciones de afrontar, lo cual le conduce a contraer deudas, pedir dinero prestado, sacrificar el dinero propio o familiar destinado a otras necesidades e incluso al hurto o al robo. El jugador patológico presenta cuadros de ansiedad antes de jugar, siente la necesidad de recuperar las pérdidas y emplea compulsivamente la mentira para ocultar una actividad de juego que sabe será censurada por las personas de su entorno. No tiene control alguno sobre sus impulsos de jugar y, en última instancia, sigue jugando aunque el juego le cree malestar emocional e interfiera gravemente en su vida diaria.

### **5.1.6. Síndrome de Abstinencia**

Se ha establecido que el Síndrome de abstinencia está descrito con los siguientes síntomas físicos:” temblor, sudoración, dolores de cabeza, náuseas, vómitos, diarreas, cansancio, impotencia, síntomas psíquicos, alteraciones del humor, del ánimo, agitación, insomnio, pesadillas, obsesiones”.<sup>39</sup> Según Bombín (1992) "accede un cuadro de abstinencia en el 30-40% de jugadores con auténtica dependencia, y su mecanismo obedece a modificaciones neuroquímicas, que ligadas al estrés de la abstinencia, sufre el organismo del jugador en relación con su cuadro endotóxico (endorfinas) propio de la dependencia."

Entonces, es posible afirmar que la presencia de algunos de estos síntomas durante la fase de juego, se debe no a la abstinencia sino a trastornos psicológicos y fisiológicos derivados de una situación de tensión, generadora de altos niveles de estrés. Por lo tanto, la sintomatología se debe en primer lugar, durante la fase de juego, al aumento general de la activación del organismo como consecuencia de un alto nivel de estrés propiciado por la propia dependencia al juego y por las repercusiones del mismo y en segundo lugar, en el momento de la abstinencia por el incremento de dichos niveles de estrés, como consecuencia del abandono del juego.

### **5.1.7. Juego Patológico en Adolescentes**

De acuerdo con estudios epidemiológicos sobre el juego patológico coinciden en destacar que la población más afectada por esta enfermedad se encuentra en un rango de edad comprendido entre los quince y los veintinueve años. Lo anterior determina que la edad de inicio de la ludopatía es la adolescencia y es más frecuente en los hombres que en las mujeres. En la actualidad, la formación de los jóvenes está intervenida por juegos de video, computadores, televisión y publicidad, explicando el enorme atractivo que los y las adolescentes pueden llegar a sentir hacia el juego. Por lo cual los y las adolescentes empiezan a concebir un mayor gusto por los juegos de azar, y esto se incrementa cada vez más hasta convertirse en un problema, denotado como juego patológico.

---

<sup>39</sup> Gabinete de orientación psicológica F-NET®, Adictos a los juegos. En URL: [http://212.73.32.210/hosting/000b4/sigmund\\_freud/adiccion\\_a\\_juegos.htm](http://212.73.32.210/hosting/000b4/sigmund_freud/adiccion_a_juegos.htm)

Indiscutiblemente, la adicción al juego no reconoce las diferencias de estrato social, económico o religioso; por tanto los jóvenes que empiezan a jugar en edad temprana tienen más tendencia a presentar los síntomas de la ludopatía, con lo que se empieza a arriesgar relaciones significativas y a engendrar comportamientos poco favorables para su desarrollo. Es importante señalar que los adolescentes de hoy han encontrado en los salones de juego el lugar de encuentro y cita con sus amigos. Siendo la ubicación de estos salones que coincide con la de institutos o centros educativos o vías de paso importantes, lo que acrecienta el acercamiento de dichos juegos.

La adicción al juego comienza con los videojuegos y máquinas, y cuanto más atractivo más adicción y el freno, si no lo ponen los padres, causará una conducta adictiva en el adolescente. La finalidad siempre es vencer y con ello empieza a formarse el ludópata, ganando y así sintiéndose bien pero pronto se da cuenta que ganar no es lo que verdaderamente importa sino que lo que en realidad le estimula es jugar.

La adicción a los videojuegos es una forma de ludopatía, tan grave y tan autodestructiva como la adicción a las máquinas de premio o a los juegos de bingo o casino. Es de aclarar que el aspecto económico, aun siendo la consecuencia más llamativa de la enfermedad del juego, no es por ello la más grave. El ludópata busca en el juego un refugio, una vía de escape a sus miedos, sus complejos, sus carencias de personalidad. El dinero es sólo un componente más en el mundo de fantasía del ludópata. No es más importante que todos los demás: el pensamiento mágico que le lleva a pensar que puede dominar al azar; la serie de gestos y rituales que habitan en una mesa de bingo, en la ruleta de un casino o en una noche de póker; la superstición del jugador; las otras conductas adictivas que suelen acompañar al juego, especialmente el alcohol y el tabaco. El jugador se comunica con el juego mediante un código propio y privado. Se evade del mundo real, para el que no se considera hábil, y trata de crear su propio mundo, su propio cosmos.

#### **5.1.7.1. Principales causas por las cuales se vuelven ludópatas los adolescentes son:**

- Los problemas en el hogar: apostar es una forma de escapar de la familia.
- Baja Autoestima, ya que “a la gente le encantan los ganadores”, esto los hace sentir importantes ante sus amigos.
- La acción: La acción y la emoción es lo que cuenta.

- Por Cultura: Cuando los padres son jugadores, el joven los imita.<sup>40</sup>

#### **5.1.7.2. Son signos de alarma los siguientes:**

1. Preocupación por los videojuegos o Internet (por ejemplo, preocupación por revivir experiencias pasadas de videojuegos, compensar ventajas entre competidores o planificar su próximo juego)
2. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener los videojuegos.
3. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego, llegando a producir síndrome de Abstinencia
4. Utilización de Los videojuegos como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo, sentimiento de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
5. Mentiras o engaños frecuentes a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con los videojuegos o Internet
6. Pérdida de relaciones interpersonales significativas, trabajo u oportunidades educativas o profesionales debidas al juego.
7. Tener cosas relacionadas con las apuestas en casa (billetes de lotería, fichas de casino, recuerdos de lugares de apuestas)
8. Pedir más dinero, pedir dinero prestado con amigos y vecinos sin nunca hacer el esfuerzo de pagarles.
9. Vender objetos personales
10. Mentir, engañar y robar
11. Tener deudas inexplicables o ganancias de dinero repentinas
12. Recibir llamadas telefónicas de extraños
13. Tener cuentas telefónicas costosas

---

<sup>40</sup> Fundación Colombiana del Juego patológico, 2005. p. 85

14. Ausencias inexplicables de la casa o del colegio
15. El soñar despierto se hace más común, con distanciamiento emocional
16. Signos de tristeza y ansiedad
17. Estar de mal genio
18. Cambios en hábitos de sueño y alimentación
19. Distanciamiento de las amistades, grupos sociales o actividades habituales.
20. Abuso de tiempo de exposición al juego (mas de tres horas consecutivas diariamente)

A lo largo del escrito se ha planteado la importancia que tiene el entorno en el individuo cuando se trata de la existencia de adicciones, visto lo anterior en los factores de riesgo y consecuencias de la ludopatía; por lo cual es pertinente hacer énfasis en un modelo que nos de una mayor explicación de la importancia en las experiencias y relaciones entre un individuo frente al macrosistema en el que esta inmerso; siendo este el modelo ecológico de Bronfenbrenner

## **5.2 MODELO ECOLOGICO DE BRONFENBRENNER (1979)**

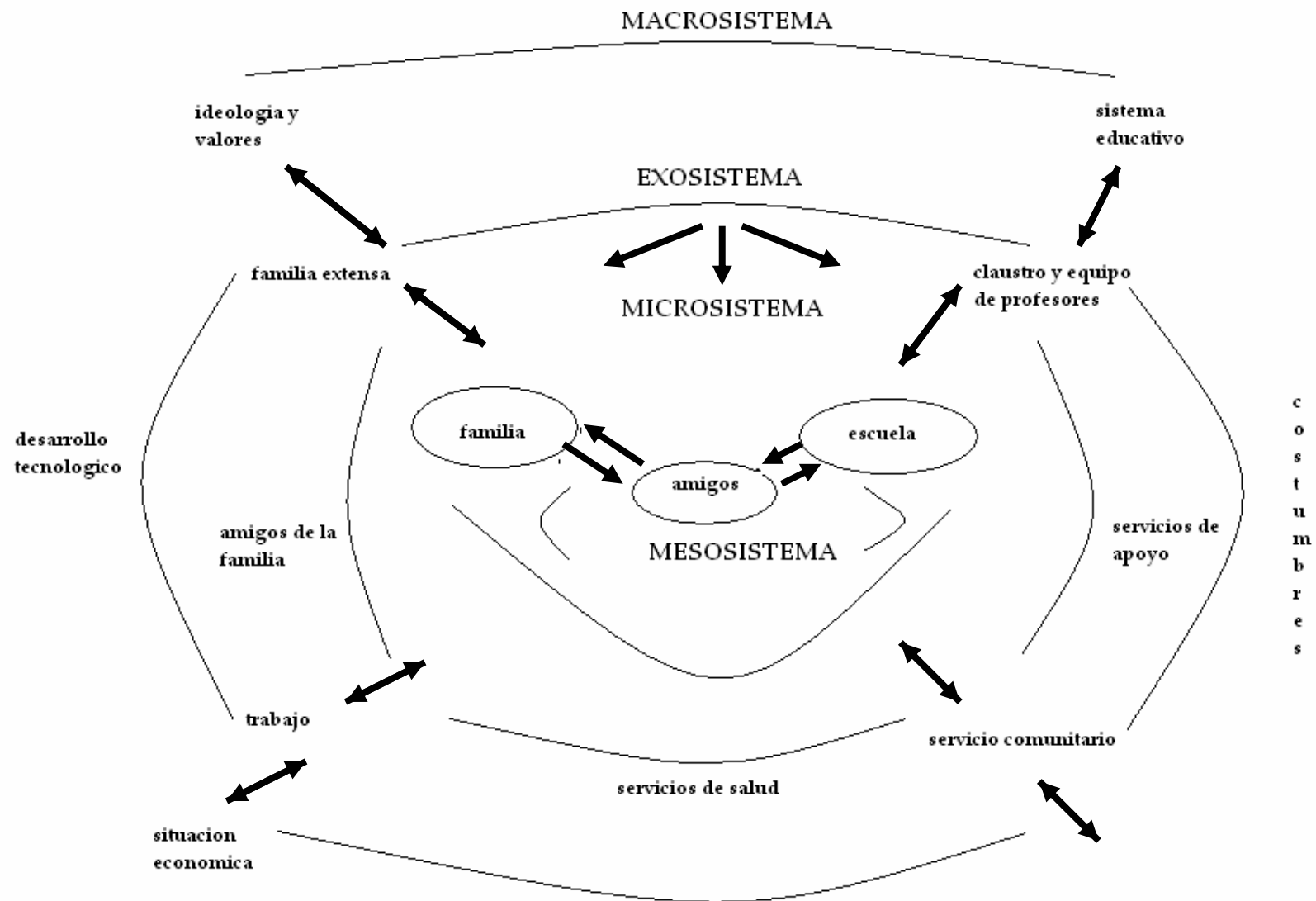
Hasta la aparición del enfoque ecológico en psicología evolutiva, la consideración del ambiente, entorno o contexto había sido notablemente limitada, refiriéndose las mas de las veces a variables contextuales tales como la clase social o el lugar de residencia, el tipo de estímulos disponibles o de relaciones a las que la persona en desarrollo tenia acceso. En el modelo ecológico el contexto pasa a concebirse como una sucesión de esferas ínter penetradas de influencia que ejercen su acción combinada y conjunta sobre el desarrollo. Cada una de esas esferas representa un tipo y una fuente de influencias respecto a la persona en desarrollo<sup>41</sup>:

- ❖ Cada uno de los contextos inmediatos en que la persona se encuentra y en los que vive experiencias significativas reiteradas, es lo que en el modelo recibe el nombre de microsistema ; para niños y niñas, la familia, la escuela y el grupo de iguales constituyen los microsistemas mas característicos

---

<sup>41</sup> VV.AA. Desarrollo psicológico y educación. psicología evolutiva. Buenos Aires: Alianza. 2003. p. 110.

- ❖ Puesto que esos microsistemas no suelen ser completamente independientes entre si, el análisis de los factores que influyen sobre el desarrollo conlleva examinar las semejanzas, diferencias y conexiones entre los distintos microsistemas en los que la persona en desarrollo participa asiduamente; ese nivel de análisis es lo que se conoce como meso sistemas;
- ❖ Pero los microsistemas y sus organizadores (padres, profesores), están a su vez inmersos en otra esfera de influencias llamada ecosistema, esfera que ejerce su impacto no directamente sobre el niño o niña, sino a través de influencias indirectas , como las experiencias laborales de los padres, los servicios comunitarios disponibles, la familia extensa con la que no se tenga un contacto tan intenso como para que constituya en si misma un microsistema
- ❖ Finalmente la esfera mas abarcada esta constituida por el llamado macrosistema, que no es sino el conjunto de características que definen los rasgos básicos del microsistema, el mesosistema y el ecosistema en un tiempo y un lugar determinados; en sus sistemas mas generales, el macrosistema remite a la cultura y sus variaciones; este también se relaciona con cambios históricos en el interior de una determinada cultura.
- ❖ Inmerso en esta red de contextos, el individuo tiene un papel activo en la relación con las personas y situaciones que le rodean, sobre las cuales influyen al mismo tiempo que es influido por ellas.



Como complemento del concepto del modelo ecológico de Bronfenbrenner se incluye la categoría de desarrollo integral considerado como un estilo educativo que pretende no solo instruir a los estudiantes con los saberes específicos de las ciencias sino, también ofrecer los elementos necesarios para que crezcan como personas buscando desarrollar todas sus características, condiciones y potencialidades.

Esta formación se basa en el trabajo de dimensiones:

- a. **Ética:** Es la posibilidad que tiene el ser humano de tomar decisiones de una manera autónoma a la luz de sus principios y valores y llevarlos a la acción, teniendo en cuenta la consecuencia de dichas acciones para asumirlas con responsabilidad.
- b. **Espiritual:** Es la posibilidad que tiene el ser humano de trascender, de ir mas allá, de su existencia para Ponerse en contacto con las demás personas y con otro (Dios) con el fin de dar sentido a su propia vida.
- c. **Cognitiva:** Es la capacidad que tiene el ser humano de aprehender conceptualmente la realidad que le rodea formulando teorías e hipótesis sobre la misma, de tal manera que no solo la pueda comprender si no que además interactué con ella para transformarla.
- d. **Afectiva:** Es el conjunto de posibilidades que tiene la persona de relacionarse consigo mismo y con los demás, de manifestar sus sentimientos, emociones y sexualidad, con miras a construirse como ser social.
- e. **Comunicativa:** Es el conjunto de capacidades del ser humano que le permiten encontrar sentido y significado de si mismo y representarnos a través del lenguaje para interactuar con los demás.
- f. **Estética:** Es la posibilidad que tiene la persona para interactuar consigo mismo y con el mundo que le rodea desde su propia sensibilidad permitiéndole apreciar la belleza y expresarla de diferentes maneras.
- g. **Corporal:** Es la condición del ser humano que como ser corpóreo, puede manifestarse con su cuerpo y desde su cuerpo, construir un proyecto de vida.
- h. **Sociopolítica:** Es la capacidad de la otra persona para vivir entre, y con otros, de tal manera que puede transformarse y transformar el entorno en el que esta inmerso.

Sirve, para orientar procesos que busquen lograr, fundamentalmente la relación plena del hombre y de la mujer, desde lo que a cada uno de ellos le corresponde y es propio de su vocación personal también contribuye a la calidad de vida del entorno social, puesto que ningún ser humano se forma para si mismo y para mejorar el mismo, sino que lo hace en un contexto sociocultural determinando con el objeto igualmente de mejorarlo.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup>

La formación integral y sus dimensiones, equipo de ACODESI, 2003

El anterior modelo ecológico hace evidente que el desarrollo de una persona esta influenciada por diferentes micros sistemas como la familia, escuela y amigos y las relaciones que dentro de ellos se establecen. A continuación se hace referencia al término de adolescencia teniendo presente que en esta etapa es donde más influencia tiene el contexto, debido a la construcción de la identidad personal que se da en este momento del ciclo vital humano.

### **5.3 LA ADOLESCENCIA**

Por adolescencia solemos entender la etapa que se extiende, grosso modo, desde los 12- 13 años hasta aproximadamente el final de la segunda década de la vida. Se trata de una etapa de transición en la que ya no se es niño y /o niña, pero en la que aun no se tiene el status de adulto.<sup>43</sup>

Muchos de los adolescentes pueden caracterizarse por estar aun en el sistema escolar o en algún otro contexto de aprendizaje profesional o a la búsqueda de empleo ; debido a que aun están dependiendo de sus padres y viviendo con ellos; por estar realizando la transición de un sistema de apego en gran parte centrado en la familia, a un sistema de apego centrado en el grupo de iguales y a un sistema de apego centrado en una persona del otro sexo; por sentirse miembro de una cultura de edad (la cultura adolescente), que se caracteriza por tener sus propias modas y hábitos, su propio estilo de vida, sus propios valores; por tener preocupaciones e inquietudes que no son ya de la infancia, pero que no coinciden con la de los adultos.

Existe un cierto consenso entre investigadores en considerar que el porcentaje de adolescentes que experimentan algún tipo de desajuste psicológico no supera el 20%, lo que viene a coincidir con el porcentaje de niños y niñas que experimentan problemas parecidos durante la infancia (Offer y Boxer, 1991). Sin embargo aunque no existan diferencias importantes entre estas dos etapas de desarrollo en cuanto al porcentaje de adolescentes con dificultades, talvez si se encuentra un significativo cambio cualitativo en las manifestaciones conductuales de estos desajustes, que en la adolescencia van a traducirse en conductas tan llamativas como los suicidios, el consumo de drogas, los embarazos no deseados y la anorexia. A la hora de entender la aparición de estos problemas, no se debe perder de vista que la adolescencia es tanto una experiencia personal como un fenómeno cultural, y algunos factores tanto individuales como sociales pueden sembrar de obstáculos la trayectoria de algunos adolescentes.

---

<sup>43</sup>

PALACIOS, MARCHESI, COLL, Op. Cit., p. 434.

Es evidente que los cambios físicos que trae consigo la pubertad suponen una importante discontinuidad con respecto al periodo de la infancia. Pero no serán estos los únicos cambios que el o la adolescente tendrán que afrontar en su tránsito por esta etapa, ya que en el contexto que les rodea también surgirán importantes modificaciones; de forma que no se puede entender esta transición sin analizar las complejas interacciones que tiene lugar entre los niveles biológico, psicológico y sociocultural.

David Elkind (1978, 1985) hizo énfasis en la capacidad del adolescente para pensar sobre su propio pensamiento y sobre el pensamiento de los demás que van a llevarle a un cierto egocentrismo; “una consecuencia de este egocentrismo sería lo que Elkind denomina *audiencia imaginaria*, que se refiere a una excesiva autoconciencia, que le lleva a pensar que otras personas están tan interesadas en sus preocupaciones y comportamientos como él mismo. Otra manifestación es lo que Elkind llama *fábula personal*, que se refiere a la tendencia del chico o chica a pensar que sus experiencias son únicas y no se rigen por las mismas reglas que gobiernan la vida de las demás personas, sin que nadie haya experimentado las sensaciones que ellas están viviendo”<sup>44</sup>.

### 5.3.1. Desarrollo De La Personalidad

El periodo de la adolescencia será definitivo de cara al afianzamiento de la personalidad. Son demasiados los cambios que tienen lugar a nivel físico, cognitivo y social, como para que la personalidad no se vea afectada por ellos y permanezca sin alteraciones. Así tendrá que completar la imagen que tiene de sí mismo, adoptar algunos compromisos de carácter ideológico y religioso, elegir una profesión, definir su orientación sexual, optar por un estilo de vida y relaciones, asumir valores de tipo moral, etc.

- Autoconcepto:

en cuanto a los contenidos que los adolescentes suelen incluir en el concepto de sí mismo, hay que destacar que los cambios físicos propios de la pubertad les obligaran a revisar la imagen que hasta entonces habían construido, para incluir los nuevos rasgos que empiezan a configurar su nuevo cuerpo adulto. También adquiere mayor importancia durante estos años las relaciones sociales que van a tener su reflejo en los contenidos del autoconcepto, aunque las simples referencias a vínculos personales propios de la niñez (tengo muchos amigos) van a verse reemplazadas, por las descripciones de sentimientos interpersonales (me gusta la gente sincera). Así en el

---

<sup>44</sup> Ibíd., p. 448.

autoconcepto del adolescente mas joven aparece las características o habilidades sociales que influyen sobre las relaciones con los demás.

Hay que tener en cuenta que durante la adolescencia se amplían los contextos en los que los adolescentes participan y se asumen nuevos roles, cada uno de estos contextos va atener su importancia y proporcionará información sobre su imagen. Será en la adolescencia tardía y con el avance en el pensamiento formal , cuando la capacidad de coordinar abstracciones simples en abstracciones de orden superior hará que el adolescente pueda integrar en un autoconcepto coherente todas las imágenes contradictorias; por ejemplo una chica puede entender que es una persona muy flexible que se muestra responsable y comprometida con las tareas escolares, a la vez que bromista y divertida con su grupo de amigas, y tierna y cariñosa cuando esta con su novio, sin que ello le cause ningún conflicto de identidad.

Susan Harter (1996) habla del falso yo como una especie de actuación o representación ante los demás, que puede llevar al adolescente, en un intento de agradar y de ser aceptado, a expresar cosas que no siente.

- Autoestima:

Durante los años previos a la adolescencia, la autoestima había comenzado a diversificarse y ya era frecuente que niños y niñas se valorasen así mismos de forma diferente en distintos dominios como el aspecto físico, el rendimiento académico o las relaciones con padres e iguales. Este proceso va a continuar en la adolescencia, entrando además en escena nuevas dimensiones como las relaciones afectivo-sexuales, las capacidades relacionadas con la orientación profesional o el atractivo físico. A pesar de la importancia que las relaciones con iguales adquieren para predecir el nivel de autoestima, las relaciones con los padres van a continuar ejerciendo una relevante influencia. Así una alta cohesión familiar y una percepción positiva por parte de unos padres que muestran hacia sus hijos un alto grado de afecto y control democrático, favorecerán en ellos una autovaloración positiva.

La notoriedad entre los iguales adquiere un significado especial para la mayoría de los adolescentes, por lo que la competencia social y el ser valorado y aceptado por los amigos y compañeros será un indicador sólido del nivel global de autoestima. Sin embargo, un énfasis excesivo en el grupo de amigos también puede tener consecuencias negativas, ya que al estar tan centrado en conseguir la aprobación del grupo, el adolescente puede mostrar un escaso interés por otros dominios, y desmejorar sus relaciones familiares y académicas.

- Identidad personal:

El individuo debe experimentar un sentimiento de integridad personal, de forma que sus acciones y decisiones sean coherentes entre si y conformen un estilo propio por el que se defina a si mismo y sea reconocido por los demás. Además hay que tener en cuenta que esta identidad , a pesar de ser una característica personal, es experimentada en un contexto social determinado, en el que el sujeto establece una serie de relaciones y experimenta diversos roles. Esta identidad va a incluir las normas de los grupos en los que el adolescente se integra, los valores que interioriza, su ideología personal y los compromisos que asume, y va a recoger las experiencias del pasado para dar significado del presente y para dirigir su conducta futura.

- *La identidad difusa o difusión de identidad*

Es el estatus de aquellos sujetos que no han adoptado ningún compromiso firme en el terreno vocacional e ideológico y no están explorando distintas alternativas para hacerlo en un futuro.

- *La identidad hipotecada*

Correspondería a adolescentes que ya tienen visualizado un compromiso personal, pero que lo han hecho sin haber atravesado ningún proceso de búsqueda o exploración.

- *La identidad en moratoria*

Corresponde a adolescentes que se hallan en pleno proceso de búsqueda y experimentación, sin que aun hayan llegado a decidirse por una opción u otra.

- *La identidad lograda*

Representa el estatus final en que han llegado a compromisos firmes y duraderos tras haber atravesado una crisis.

El logro de la identidad implica la libre elección por parte del adolescente de una serie de opciones y compromisos; en el contexto familiar, hay que señalar la influencia que el tipo de relaciones familiares y los estilos parentales van a ejercer sobre el logro de la identidad por parte del adolescente. El entorno social y cultural representa un factor muy influyente, de forma que determinadas culturas muy tradicionales y con normas y pautas educativas muy rígidas, tienden a promover identidades hipotecadas en la mayoría de los sujetos.

-*Desarrollo social:*

En principio no cabe esperar transformaciones radicales en el desarrollo social con la llegada de la adolescencia.

\* El adolescente en la familia: los datos disponibles hoy día no permiten sostener la idea de que durante la adolescencia tienen lugar una serie de cambios en la relación que chicos y chicas establecen con sus padres , pero

estos cambios no tienen que suponer necesariamente la aparición de conflictos graves. En esta etapa los chicos y chicas se vuelven más asertivos, pasan más tiempo fuera de casa y disminuye el número de interacciones positivas con los padres. También es frecuente que la percepción que el adolescente tiene de sus padres experimente una clara desidealización, y la imagen de uno de sus padres omniscientes y todopoderosos, propia de la infancia, sea reemplazada por otra mucho más realista, en la que tendrán cabida defectos y virtudes.

Los padres pueden pretender seguir manteniendo su autoridad y su forma de relacionarse con sus hijos; en algunos casos incluso pueden aumentar las restricciones como respuesta al surgimiento del interés por el sexo opuesto, lo que llevará a la aparición de conflictos. Una vez pasado este primer momento, los padres suelen flexibilizar su postura, y los hijos irán ganando poder y capacidad de influencia, produciéndose una disminución de conflictos en la adolescencia media y tardía. Cuando los padres no se muestran sensibles a las nuevas necesidades de sus hijos adolescentes y no adaptan sus estilos disciplinarios a esta nueva situación, es muy probable que aparezcan problemas de adaptación en el chico o chica.

El control y la supervisión de la conducta del chico o chica resultan fundamentales durante esta etapa evolutiva, ya que muchos de los problemas de conducta que surgen durante la adolescencia están relacionados con un escaso control parental; conocer quienes son los amigos de sus hijos interesarse por sus actividades debe por ello convertirse en algo prioritario para los padres.

\* La amistad durante la adolescencia:

Si durante la infancia los amigos eran, sobre todo, compañeros de juego cuya relación estaba muy condicionada por la cercanía física y la posibilidad de interactuar cotidianamente, al llegar a la adolescencia estas relaciones gozaron de una mayor estabilidad sin que el alejamiento físico o temporal de los amigos supongan el fin de la relación. El grupo de amigos va a construir un contexto fundamental para el desarrollo de los adolescentes. No obstante este grupo va a experimentar una evolución a lo largo de la adolescencia.

Dunphy (1963) ha descrito en cuatro etapas la secuencia de evolución del grupo de iguales. En una primera etapa, al comienzo de la adolescencia, la agrupación más frecuente es la pandilla formada por miembros del mismo sexo, estos chicos o chicas muestran un compañerismo muy acusado, forman un grupo bastante cerrado, poco permeable a otros sujetos y se ven e interactúan a diario. En esta etapa el grupo proporciona a sus componentes el apoyo y la seguridad necesarios para en la siguiente fase comenzar las relaciones con el otro sexo.

En una segunda fase, aun manteniéndose la separación entre grupos o pandillas de distinto sexo, comienza la interacción entre ellas. Después se

forma la pandilla mixta a partir de la agrupación unisexuales esta suelen incluir de 15 a 25 miembros de ambos sexos; esta cumple la función de regular y estructurar las relaciones sociales, facilitando además el surgimiento de las relaciones heterosexuales. La última etapa trae consigo la desintegración del grupo, que pasa a convertirse en una serie de parejas relacionadas entre sí, que cada vez se reúnen con menos frecuencia.

\* Relaciones de pareja:

En el contexto del grupo es donde chicos y chicas van a empezar a sostener sus primeras citas; después en la medida en que vayan ganando soltura y sintiéndose más cómodos en estas relaciones, empezarán a tener citas fuera del amparo del grupo. Eurman y Wehner (1994) argumentan que las relaciones de pareja durante la adolescencia temprana satisfacen cuatro tipos de necesidades: sexuales, de afiliación, de apego, y de dar y recibir apoyo, en la medida en que vaya transcurriendo la adolescencia estas relaciones serán más estables y la pareja irá ascendiendo en la jerarquía de figuras de apego.

Cuando se trata de problemas de baja intensidad que se producen en el marco de unas relaciones caracterizadas por la comunicación y el afecto y cuando los padres se muestran flexibles y capaces de ajustar sus formas de relacionarse con sus hijos adolescentes, es muy probable que el problema sirva como catalizador del cambio en las relaciones entre padres e hijos, fomentando entonces la adaptación y el desarrollo. Por el contrario, en los casos en que los padres muestran unas expectativas negativas sobre la adolescencia y consideran este periodo como inevitablemente problemático, o cuando se muestran coercitivos y poco comunicativos con sus hijos y reacción a los cambios propios de la adolescencia con el aumento de restricciones probable que se produzca un deterioro importante en las relaciones familiares que tendrá un impacto negativo.

La investigación sobre el papel que juegan los estilos disciplinarios de los padres aportan datos cada vez más interesantes, siendo evidente, que al igual que ocurría durante la infancia, los padres democráticos, que combinan en la relación con sus hijos la comunicación y el afecto con el control no coercitivo de la conducta y las exigencias de una conducta responsable, son quienes más van a favorecer la adaptación de sus hijos, que mostraran un desarrollo más saludable, una mejor actitud y rendimientos académicos, y menos problemas en la conducta.

En cuando los padres se comportan de forma fría y excesivamente controladora, como ocurre entre los padres autoritarios, suele ocurrir que en corto plazo sus hijos se muestran obedientes y conformistas, pero que a largo plazo, sobre todo cuando la disciplina es muy severa, tiendan a rebelarse y a orientarse en exceso hacia los amigos, buscando en ellos, la oportunidad de sostener unas interacciones de carácter más igualitario; además es frecuente

que estos chicos desarrollen una baja autoestima, síntomas depresivos y una actitud hostil y rechazante hacia sus padres.

A pesar de mostrar una relación cálida y afectuosa con sus hijos, los padres permisivos van a presentar un claro déficit en el control de su conducta, lo que se va a relacionar con la falta de esfuerzo, problemas de conducta y consumo de alcohol y drogas. Por último cuando los adolescentes carecen tanto de control como de afecto en el contexto familiar, que es lo que ocurre en el caso de los padres indiferentes, van a desarrollar problemas tanto externos (agresividad, conductas antisociales, consumo de drogas, escasa competencia social), como internos (baja autoestima, malestar psicológico).

## **PADRES**

## **HIJOS E HIJAS**

Democráticos →

- + confianza en ellos
- +buena actitud y rendimiento escolar
- + Buena salud mental
- + Escasos problemas de conducta

Permisivos →

- + confianza en ellos
- + Poco malestar psicológico
- problemas de conducta y abuso en el consumo de

Drogas

Autoritarios →

- + obedientes y orientados al trabajo
- a veces hostiles y rebeldes
- poca confianza en ellos
- problemas depresivos

Indiferentes →

- problemas escolares
- problemas de ajuste psicológico
- muchos problemas de conducta y abuso en consumo de drogas

En la adolescencia se establece más fuertemente la identidad personal lo cual produce un cambio en las relaciones interpersonales y familiares, lo que genera que los padres jueguen un papel muy importante en el desarrollo personal e integral de sus hijos, ya que es la familia la institución donde se establecen normas, valores y límites creando un espacio adecuado para el desarrollo del individuo y por ende una vida socialmente apropiada.

Es debido a esto que es necesario en la investigación retomar el concepto de familia, sus características y funciones en la sociedad.

## 5.4 FAMILIA:

La familia se concibe como un todo diferente a la suma de las individualidades de sus miembros, cuya dinámica se basa en mecanismos propios y diferentes a los que explican la del sujeto aislado. La familia es un sistema en la medida en que está constituida por una red de relaciones; es natural porque responde a necesidades biológicas y psicológica inherentes a la supervivencia humana, y tiene características propias, en cuanto a que no hay ninguna otra instancia social que hasta ahora halla logrado remplazarla como fuente de satisfacción de las necesidades psicoafectivas tempranas de todo ser humano.<sup>45</sup> El conocimiento integral y coherente de la familia considera tanto sus aspectos generales como los particulares, respecto a sus tres perspectivas:<sup>46</sup>

- Estructural: relativa a los aspectos de composición, jerarquía, límite, roles, subsistemas, personas incluidas y parentesco.
- Funcional: relacionada con los patrones y fenómenos de la interacción, la comunicación, la afectividad, cohesión y adaptación.
- Evolutiva: donde se considera a la familia como un sistema morfogénico en creciente complejidad.

### 5.4.1. Tipologías Tradicionales:<sup>47</sup>

- Familia nuclear: conformada por dos generaciones, padres e hijos; unidos por lazos de consanguinidad conviven bajo el mismo techo y por consiguiente desarrollan sentimientos más profundos de afecto, intimidad e identificación.
- Familia extensa o conjunta: está integrada por una pareja con o sin hijos y por otros miembros como sus parientes consanguíneos ascendentes, descendientes y/o colaterales; recoge varias generaciones que comparten habitación y función.
- Familia ampliada: modalidad derivada de la anterior, en tanto permite la presencia de miembros no consanguíneos o convivientes afines, tales como vecinos, colegas, paisanos, compadres, ahijados. Comparten la vivienda y eventualmente otras funciones en forma temporal o definitiva.

---

<sup>45</sup> HERNANDEZ, Ángela, Familia, Ciclo Vital y Psicoterapia Sistémica Breve. Bogotá: El Búho. 1997. p.26.

<sup>46</sup> *Ibíd.*, p.29.

<sup>47</sup> QUINTERO. Ángela María, Trabajo Social y Procesos Familiares. Argentina: Lumen hvmanitas. 1997. p.18.

#### 5.4.2. Familias de Nuevo Tipo:

- Familia simultánea: está integrada por una pareja donde uno de ellos ó ambos, vienen de tener otras parejas y de haber disuelto su vínculo marital. En la nueva familia es frecuente que los hijos sean de diferentes padres o madres; siendo mayor el número de hijos que en las formas nuclear o monoparental.
- Familias con un solo progenitor o monoparentales o uniparentales. Ocurre cuando en los casos de separación, abandono, divorcio, muerte o ausencia por motivos forzosos (trabajo, cárcel, etc.) de uno de los padres, el otro se hace cargo de los hijos y conviven; la relación de pareja que esto supone varía desde la cohabitación en fluctuaciones temporales, hasta vínculos volátiles.
- Familias homosexuales: supone una relación estable entre dos personas del mismo sexo; los hijos llegan por intercambios heterosexuales de uno o ambos miembros de la pareja, por adopción y/o por procreación asistida.

Según Gloria Calvo, existen los siguientes tipos de familia:<sup>48</sup>

1. De acuerdo al número de miembros presentes en la familia:
  - Pas de Deux: aquellas compuestas por dos personas
  - De tres generaciones: son las que poseen muchos hijos
  - Acordeón: Aquellas donde uno de los progenitores permanece alejado por un lapso prolongado.
  - Con fantasma o descontroladas: Aquellas que viven una estructura cambiante o con huésped.
2. Según vínculo conyugal:
  - Superpuestas: aquellas nuevas uniones establecidas donde uno cualquiera de los nuevos cónyuges tengan un matrimonio previo u otra unión.
  - Reconstituida: hace referencia a las uniones donde uno o los dos cónyuges tienen una unión anterior de la cual existen hijos y los aportan, de manera cotidiana para la consolidación de la nueva familia.
3. Según ciclo vital:
  - Matrimonio: unión de pareja
  - Infancia: Existen hijos pequeños
  - Paternidad: crianza de los hijos
  - Ocaso: Cuando los hijos se van.
4. Según las formas de relacionarse:
  - Normal: relaciones asertivas

---

<sup>48</sup> CALVO. *Gloria.*, La Familia en Colombia “Estado del Arte”. 1980-1994. Ministerio de salud, I.C.B.F., 1995. p. 79.

- Aglutinadas: Existe hacinamiento
- Sobreenvuelta: Existe autoridad
- Disgregada: cada uno por su lado

5. Según el modo empleado para su subsistencia:

- Agrícolas: Dependen de los cultivos, animales y minerales.
- Producción: aborigen, industrial o comercial según el grado de desarrollo.
- Servicios: Informales o de ocupaciones múltiples.

6. Según el sector Rural:

- Desprovistas: Viven del salario agrícola, esto es, venden su fuerza de trabajo.
- Productoras Independientes: si hay tenencia de la tierra, la cultivan y viven de lo producido y con capital, son aquellas que utilizan el trabajo asalariado.

7. Según el sector Urbano:

- Familias Tradicionales
- Familias de consumo.

#### **5.4.3. Funciones, Roles, Normas, Relaciones familiares:**

La familia está llamada a cumplir con una serie de funciones de cuyo adecuado ejercicio contribuye al desarrollo armónico de ésta. Las funciones de la familia son entre otras las siguientes:

- Satisfacción sexual de la pareja y la reproducción.
- Apoyo mutuo entre sus miembros en momentos de dificultades y en la vida diaria.
- La crianza de los hijos.
- La transmisión de valores, normas, actitudes y estrategias para la supervivencia en un mundo complejo.
- Brindar cariño y afecto.
- Aportar al individuo un estatus que lo define en la sociedad.

Por otra parte, debido al desempeño inadecuado de los roles en las relaciones familiares es relevante tener en cuenta este término y es de esta manera que se pueden definir los roles y las funciones como elementos presentes en toda relación grupal, en este caso el sistema familiar, que interactúan de acuerdo a los movimientos que se efectúan en el interior de la familia. Por medio del rol que asume cada uno de los miembros del grupo familiar se mantiene el equilibrio y se manejan las relaciones de poder, dando sentido a la funcionalidad del "síntoma familiar". Estos son usados continuamente como proceso para ordenar la estructura de relaciones dentro de la familia.

Además, dentro de la familia se presentan una serie de normas, que se pueden definir como el conjunto de reglas, leyes y límites que regulan toda relación interpersonal. En el caso particular de la familia se establecen inicialmente con el fin de facilitar la convivencia entre los miembros, ayudando al establecimiento de los roles, el manejo de la autoridad, las relaciones de poder, la comunicación, entre otros factores. Las normas al ser interiorizadas llegan a volverse inconscientes, por lo cual al ser asumidas no tienen que ser impartidas. Cuando las normas que están asignadas dentro de la dinámica familiar no son asumidas por algunos de los miembros desestabilizan el sistema familiar.

Otro aspecto importante dentro de La familia tiene que ver con la forma de vida, en común constituida para satisfacer las necesidades emocionales de los miembros a través de la interacción. El afecto, el odio, la complacencia y todos los demás sentimientos muchas veces encontrados, proveen un ambiente dentro del cual los individuos viven procesos que determinaran su estilo de interacción en otros contextos, tales como la escuela, el trabajo, y sus relaciones afectivas fuera de su núcleo de origen.

Las emociones se actúan inicialmente en la familia, porque en principio, este sería el medio más seguro para practicar la alegría, la rabia, la tristeza, el miedo, el amor. Etc. En la medida en que ella proporcione un ambiente protector e íntimo, basado en el afecto incondicional entre sus miembros.

Con base en lo anterior, se entiende que en la familia y en general en el entorno social se pueden presentar factores de vulnerabilidad y generatividad frente a diversas situaciones por las que puede pasar el individuo, siendo importante profundizar en los conceptos y características de generatividad y vulnerabilidad.

### **5.5 VULNERABILIDAD Y GENERATIVIDAD:**

Es posible afirmar que la vulnerabilidad corresponde a los factores de riesgo existentes dentro del sistema familiar y social con respecto a una problemática en particular, en donde los sujetos se manifiestan con mayores posibilidades de ser afectados por este fenómeno.

Por otra parte la Generatividad hace referencia a los factores protectores que optimizan el crecimiento personal, estableciendo una barrera de control que impide el involucrarse con agentes propios de diversas problemáticas que afectan el sistema familiar y social. Por tanto resulta indispensable realizar un acercamiento teórico cimentado desde investigaciones hechas por el I.C.B.F. plasmadas a continuación:

La vulnerabilidad es proporcional a las limitaciones para recuperarse del impacto de eventos que implican una amenaza a la supervivencia como familia. Pero no son los eventos en sí mismos los que hacen vulnerable a una familia, sino la forma como conjuga en cada momento el sentido que le asigna a sus circunstancias, la acumulación de eventos perturbadores y la capacidad para activar los recursos y para afrontar las exigencias internas y externas.

Se asume que todas las familias tienen resiliencia, es decir, tienen la capacidad para sobreponerse a la adversidad y para aprovecharla como oportunidad de aprendizaje, de desarrollo y de proyección hacia el futuro.

Se han identificado siete parámetros para elaborar el *Perfil de vulnerabilidad – generatividad familiar* en un momento dado de su ciclo vital.

*Perfil de vulnerabilidad – generatividad familiar*

Parámetros	Criterios de	
	Vulnerabilidad	generatividad
<u>Red vincular</u> : está constituida por los miembros de la familia que conviven, los parientes con los que cuentan, las Instituciones que la apoyan, grupos políticos, religiosos, deportivos, sociales, etc. a los que pertenecen	Red pequeña, vínculos débiles y desligamiento afectivo	Red suficiente y vínculos afectivos significativos
	Escasez de fuentes de apoyo social e institucional	Suficientes fuentes de apoyo social e institucional
<u>Filiación</u> : abarca los diversos tipos de vínculos entre miembros de la familia y de su red: * <i>Consanguinidad</i> * <i>Parento-filiales</i> : adopción, custodia, patria potestad. * <i>Conyugales</i> , asociados al tipo de unión (civil, religiosa, de hecho). * <i>Económicos</i> : dependencia-autonomía económica de los miembros * <i>Sociales</i> : pertenencia o anonimato y exclusión	<i>Confusiones o conflictos en los vínculos parento-filiales, conyugales y con los demás parientes</i>	<i>Claridad y acuerdo en los vínculos parento-filiales, conyugales y con los demás parientes</i>
	<i>Confusión y conflictos en vínculos económicos</i>	<i>Claridad y equidad en vínculos económicos</i>
	<i>Exclusión de la comunidad</i>	<i>Inclusión en la comunidad</i>

<u>Sociocultural:</u> Circunstancias y valores sociales, tradicionales, religiosos y políticos relevantes; Sentido atribuido a los eventos que motivan el contacto con el ICBF; Circunstancias sociales y políticas específicas que inciden sobre el proceso de atención	<i>Circunstancias sociales y políticas agravan el problema</i>	<i>Circunstancias sociales y políticas favorecen su solución</i>
	<i>Circunstancias sociales y políticas obstaculizan / la intervención</i>	<i>Circunstancias sociales y políticas favorecen la intervención</i>
<u>Vulnerabilidad social:</u> Condiciones y acceso a: Vivienda, Salud, Educación, Ingreso / empleo, Servicios públicos, Calidad del entorno: ambiental, transporte, equipamiento de servicios, etc.	Escaso acceso y apropiación de recursos para el bienestar socioeconómico de la familia y el afrontamiento de sus problemas	Suficiente acceso y apropiación de recursos para el bienestar socioeconómico de la familia y el afrontamiento de sus problemas
<u>Histórico y evolutivo:</u>  <i>Historia familiar como relato encarnado de la familia; Ciclo vital de los miembros y de la familia como grupo; Eventos estresantes de la familia y en relación con el entorno, de orden afectivo, económico, de salud, de cuidado de los miembros, laborales, sociopolíticos, etc.</i>	<i>Existen eventos de la historia familiar que frenan su desarrollo</i>	<i>No existen eventos de la historia familiar que frenan su desarrollo</i>
	<i>Sobrecarga de demandas de los miembros en diferentes etapas evolutivas</i>	<i>Adecuadas demandas para los recursos familiares</i>
	<i>Acumulación de eventos estresantes en los últimos dos años</i>	<i>Escasos eventos estresantes en los últimos dos años</i>
<u>Jurídico:</u> Procesos activos pendientes sobre asuntos de filiación y de cumplimiento de deberes conyugales y parentofiliales; otros procesos con la justicia ordinaria	<i>Presencia de procesos jurídicos que interfieren la vida familiar</i>	<i>Ausencia de procesos jurídicos que interfieren la vida familiar</i>

<p><u><i>Dinámica relacional:</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Estilo de vinculación y de expresión afectiva</i></li> <li>- <i>Estilo de organización familiar: toma de decisiones, resolución de conflictos, disciplina, ejercicio de la autoridad</i></li> </ul>	<p><i>Conflicto conyugal,</i></p> <p><i>Padre – hijos,</i></p> <p><i>Madre – hijos,</i></p> <p><i>Entre hermanos,</i></p> <p><i>Con la familia extensa</i></p>	<p><i>Armonía conyugal</i></p> <p><i>Padre – hijos,</i></p> <p><i>Madre – hijos,</i></p> <p><i>Entre hermanos,</i></p> <p><i>Con la familia extensa</i></p>
---	--	---

Finalmente los conceptos tenidos en cuenta anteriormente logran dar una mirada global de la importancia que tienen las relaciones interpersonales entendidas en la familia y con sujetos cercanos (como los amigos), además de la construcción de la identidad personal en los adolescentes teniendo presente los factores de vulnerabilidad y generatividad que brinda la familia y la sociedad, en el surgimiento o en la prevención de la adicción al juego.

## 6. MARCO CONTEXTUAL

Dentro del diseño del proyecto de investigación que se realizará en la Institución Educativa Juan Luís Londoño, dirigida por los Hermanos de la Salle, resulta importante la elaboración de un diagnóstico que refiera la contextualización geográfica, histórica, educativa y socioeconómica de la localidad de Usme, permitiendo de tal forma evidenciar la realidad, con el fin de realizar una pertinente investigación.

### 6.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA LOCALIDAD QUINTA DE USME

La localidad Quinta de Usme fue fundada en 1650, su nombre proviene de una indígena llamada Usminia, la cual estaba ligada a los romances de los Caciques de la época colonial. En el año de 1911 logró convertirse en un municipio, con el nombre de Usme, donde se destacaba por los conflictos y luchas entre colonos, arrendatarios y aparceros por la tenencia de la tierra; esta situación cambia cuando a mediados de siglo se parcelan las tierras que eran destinadas a la producción agrícola para dar paso a la explotación en forma artesanal de materiales para la construcción, convirtiendo la zona en fuente importante de recursos para la urbanización de lo que es hoy Bogotá.<sup>49</sup>

En el año de 1954, por medio de la ordenanza 7 de la Asamblea de Cundinamarca, se suprime como municipio y su territorio es incorporado al Distrito Especial de Bogotá y mediante decreto 3640 del mismo año se incorpora dentro de la nomenclatura de Bogotá como la Alcaldía N°5.

En el año de 1975 se incluye en el perímetro urbano, perteneciendo desde ese momento al circuito judicial, a la circunscripción electoral y al circuito de registro y notariado de Bogotá; más adelante, con el Acuerdo 15 de 1993, el Concejo de Bogotá definió sus límites.<sup>50</sup>

Posteriormente, la Constitución de 1991 le dio a Bogotá el carácter de Distrito Capital; en 1992 la Ley 1a reglamento las funciones de las Junta Administradora Local, de los Fondos de Desarrollo Local y de los Alcaldes Locales, y determino la asignación presupuestal de las localidades. Por medio de los acuerdos 2 y 6 de 1992, el Concejo Distrital, definió el número, la jurisdicción y las competencias de las JAL.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> REICHEL, Gerardo. Nueva historia de Colombia (Colombia Indígena Periodo Prehispánico), Bogotá: Planeta. 1989. p.20.

<sup>50</sup> Secretaría Distrital de Salud: “Diagnósticos locales con participación social, Localidad de Usme”. Bogotá D.C. 1998. p.9.

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p. 9.

Bajo esta normativa se constituyó la Alcaldía Menor de Usme conservando sus límites y nomenclatura, administrada por el Alcalde Local y la Junta Administradora Local, JAL, compuesta por 9 ediles. Finalmente, el Decreto - Ley 1421 determina el régimen político, administrativo y fiscal bajo el cual operan hasta hoy las localidades del distrito.

## **6.2. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DE LA LOCALIDAD QUINTA DE USME**

La localidad de Usme está ubicada al sur de Bogotá, Al norte limita con las localidades de Tunjuelito, Rafael Uribe Uribe y San Cristóbal; al nororiente con la localidad de San Cristóbal; al oriente con los municipios de Ubaque, Chipaque, Une y Fosca; al occidente con la localidad de Ciudad Bolívar y al sur con la localidad de San Juan de Sumapaz. Su temperatura promedio es de 7 grados centígrados y está ubicada entre los 2.800 y 3.750 mts, es un lugar privilegiado por tener una gran reserva hídrica.

Tiene una extensión total de 21.556 hectáreas (216 Km<sup>2</sup>), está constituida por una zona urbana donde, según el Plan de Ordenamiento Territorial divide la localidad en siete Unidades de Planeamiento Zonal dentro de las que se encuentran 220 barrios, sin embargo, podría tener algunos adicionales dado que la localidad presenta áreas de expansión. No existe consenso en el número total de barrios que la componen; es así como otras fuentes refieren 143 barrios según el Comité de Educación y Salud de la zona quinta y 184 barrios según la Oficina de Planeación Local. La zona rural la componen diecisiete veredas con una extensión de 18.307 hectáreas que aún conservan tradiciones y aspectos característicos de cultura rural.<sup>52</sup>

## **6.3. SITUACIÓN SOCIAL**

Según el Departamento Administrativo de Planeación Distrital, la localidad quinta de Usme en el año 2003 cuenta con una población total de 267.078 habitantes, de los cuales pertenecen al género masculino 130.457 y al femenino 136.621. Esta cifra representa el 3,9% del total de la población de Bogotá; los datos oficiales muestran que el 72,6% de la población pertenece al estrato 2 y 26,4% al estrato 1.<sup>53</sup>

Según la información disponible del censo de 1993, el 54,8% de la población de la localidad nació allí y 45,2% en otro lugar, provenientes principalmente de los departamentos de Cundinamarca, Boyacá y los Llanos orientales; es decir

<sup>52</sup> DAPD, Subdirección de Desarrollo Social, Bogotá, D.C. 2001. p.17.

<sup>53</sup> DAPD, Subdirección de Desarrollo Social, Gerencia de Desarrollo Humano y Progreso Social. Bogotá. 2003. p.33.

Usme presenta una alta migración de familias que se ubican dentro de los diferentes barrios, acogiendo al 23.1 % de la gente desplazada del país, es por esta razón que esta localidad tiene un constante crecimiento poblacional.<sup>54</sup>

Esta localidad presenta una situación difícil ya que la mayoría de la población muestra condiciones de vida deficientes. Usme es una de las cuatro localidades de Bogotá consideradas como críticas por tener una población con NBI mayor al 22%. La localidad ocupa el cuarto puesto en porcentaje de pobres (23,8%), el segundo puesto con población en condiciones de miseria (5,1%) y el tercer lugar con hogares pobres.

#### **6.4. SITUACIÓN SOCIO-ECONÓMICA**

Las actividades económicas están basadas en el comercio, al que pertenecen más de la mitad de establecimientos del sector y genera el 29,3% del empleo. Se encuentra un gran grupo de trabajadores informales en toda la localidad, en especial en las UPZ Gran Yomasa y Danubio.<sup>55</sup>

La industria es incipiente, en su mayoría está constituida por ladrilleras; la población ocupada se dedica también a la construcción, ganadería, agricultura y empresas familiares o microempresas, además muchos campesinos vecinos del lugar realizan actividades de pesca, donde se produce trucha arco iris. Sin embargo, se puede detectar contaminación por presencia de residuos sólidos como plásticos que nadan al lado de la maleza dejada por la falta de cuidado y conservación.<sup>56</sup>

Además, se encuentra una fuerte explotación minera, industria que genera erosión son las llamadas ladrilleras y hornos que rompen la montaña con maquinaria pesada con el ánimo de producir cantidad de material de bloque y ladrillo y que en algunos casos le donan estos residuos a la comunidad para adoquinar las calles empinadas de los sectores más altos de esta zona pero les contaminan con sus chimeneas todo el territorio.

Por otra parte, se encuentran familias donde las madres cabeza de familia viven del trabajo informal, o el rebusque. Otras madres cabeza de familia laboran en pequeños talleres de ornamentación, mecánica o carpintería, otros trabajan por días en casas de la misma zona o en otros lugares de la ciudad y los demás son desempleados. Otra parte de la población vive de la venta de comida en pequeños restaurantes que en algunos casos dan la posibilidad de brindar trabajo a los mismos vecinos y amigos.

---

<sup>54</sup> DANE, Censo 1993, p. 45.

<sup>55</sup> LOPEZ, F. y PINZÓN, Diagnostico agropecuario de USME. Bogota. 1998. p.42.

<sup>56</sup> *Ibíd.*, P. 43.

## 6.5 SITUACIÓN EN SALUD

La localidad cuenta actualmente con el Hospital de Usme, 2 CAMI (Centro de Atención Inmediata), 4 UBA (Unidad Básica de atención), y 7 UPA (Unidad Primaria de Atención), quienes prestan servicios de urgencias, hospitalización, optometría, odontología, entre otros.

En la localidad de Usme, se refleja un alto grado de desnutrición dado por la situación socio-económica de la población, esto asociado a la falta de adherencia a la lactancia materna y a la inadecuada implementación de la alimentación complementaria en algunos casos por malos hábitos de vida saludable.<sup>57</sup>

## 6.6. SITUACIÓN AMBIENTAL

En las colinas bajas y montañas urbanizadas se identifican impactos ambientales y riesgos para la salud asociados a la inestabilidad geomorfológica del terreno, al continuo y no planificado crecimiento urbano y a las explotaciones no tecnificadas de materiales pétreos para la construcción. Además se evidencian problemas a causa de que allí se encuentra el botadero Doña Juana que expide olores e impregna todo el lugar incrementándose en ciertas épocas del año.<sup>58</sup> El aumento en el tránsito automotor y las características intrínsecas de la zona comercial evidencian contaminación del aire y ruido para los habitantes. Aire por los olores ofensivos producidos por la descomposición de basuras y drenajes de aguas servidas a cielo abierto.

En la localidad se tienen riesgos importantes por los tipos de consumo de agua que van desde el consumo de agua tratada suministrada por EAAB, siguiendo con el agua cruda tomada clandestinamente de la tubería, el agua tomada de tanque, pozo, aljibe, jagüey, quebradas y nacimientos de ríos y desviada a través de tubería que no cuenta con ningún tipo de tratamiento y el agua de abastecimiento rural que se obtiene por desviación parcial de quebradas y ríos que cruzan la zona la cual no cuenta con ningún tipo de tratamiento y su calidad no ha sido verificada.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> Alcaldía mayor de Bogotá, Secretaría de Hacienda, Departamento Administrativo de Planeación, *Recorriendo Usme 2004: Diagnóstico físico y socioeconómico de las localidades de Bogotá*, D.C. p.51.

<sup>58</sup> Agendas Ambientales Locales, Departamento Técnico Administrativo del Medio Ambiente – Dama, FES. Bogotá, 1994. p.19.

<sup>59</sup> *Ibíd.*, p. 20.

## 6.7. SITUACIÓN EDUCATIVA

De acuerdo con la información del Departamento Administrativo de Planeación Distrital, la Localidad de Usme concentra en el 2002 el 4,7% (72.137 niños y jóvenes) de la población en edad escolar -PEE- del Distrito Capital que asciende a 1.540.798.<sup>60</sup> En las UPZ en general la población en edad escolar asiste en un alto porcentaje a las instituciones públicas, Instituciones Educativas Distritales, sin embargo un alto número de la población no tiene acceso a estos, la población con posibilidades económicas asiste generalmente a los Centros educativos privados dentro o fuera de la localidad, y aquellos que no tienen ninguna posibilidad simplemente se dedican a realizar otras actividades.

En la localidad se ubican 61 Centros Educativos Distritales, 65 Centros educativos privados y 2 Centros educativos por convenio; los cuales se ubican por UPZ, además cuenta con un (1) establecimiento de educación superior Universidad Antonio Nariño. A pesar de este número, la estructura de educación en la localidad, así como la capacidad instalada en relación con la población es insuficiente.<sup>61</sup>

En el área rural: La educación en las veredas presenta déficit debido a que solo existe un colegio que brinde educación secundaria, el cual queda en la vereda El Destino; para los niños y jóvenes que viven en otras veredas el acceso es difícil por el desplazamiento, tiempo y falta de recursos. Los niños y jóvenes deciden si estudiar o trabajar cuando terminan su escuela, para culminar con sus estudios de bachillerato tiene que desplazarse a otros lugares sea a los colegios de la parte urbana o al colegio de la vereda el Destino.

## 6.8. MARCO INSTITUCIONAL

La Institución Educativa Distrital Juan Luís Londoño, está ubicada geográficamente al sur de la ciudad de Bogotá, mas específicamente en la Localidad 5 de Usme, la cual limita al norte con las localidades de San Cristóbal, Rafael Uribe y Tunjuelito; al sur con la localidad de Sumapaz; al oriente con los municipios de Ubaque y Chipaque, y al occidente con la localidad de Ciudad Bolívar y el municipio de pasca. En el barrio Nebraska carrera 1C este N° 66ª – 20 sur.

Esta institución es dirigida por los Hermanos de La Salle (congregación de los Hermanos de las Escuelas Cristianas) en virtud del contrato de concesión

---

<sup>60</sup> Alcaldía mayor de Bogotá, Secretaría de Hacienda, Departamento Administrativo de Planeación, Recorriendo Usme 2004: Diagnóstico físico y socioeconómico de las localidades de Bogota, D.C. p.47.

<sup>61</sup> Secretaría de Educación Distrital y DAPD, Subdirección de Desarrollo Socia., Bogotá, 2002.

educativa N° 88 del 16 de diciembre de 2002, suscrito en la Fundación Educativa La Salle y la S.E.D. Fue fundado el 10 de febrero del año 2003 con un total de 1.187 estudiantes de los grados transición a noveno; en el año 2004 la institución obtiene la aprobación del grado décimo; y en el 2005 la aprobación del grado once.

Esta Institución, está inspirada por los principios católicos, y los principios del fundador de los Hermanos de las Escuelas Cristianas; San Juan Bautista de La Salle. Brinda educación "Humana y Cristiana de calidad" a través de su proyecto pedagógico "educación para dar vida con calidad", utilizando la investigación y los proyectos como estrategia que en continua búsqueda de verdad permiten llevar a cabo sus planes y programas para asegurar la formación integral del niño o del joven.

La I.E.D. Juan Luís Londoño es una entidad de educación pública con dirección y administración de carácter privado que ofrece los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional, manejando el énfasis en tecnología; con un calendario tipo A, en jornada única de 6.45 a.m. a 3:00 p.m. Actualmente cuenta con 52 docentes, 1 directivo, 10 personas en el área administrativa y 1.425 estudiantes.

Además, brinda una infraestructura adecuada para los estudiantes desde el grado transición hasta el grado once (34 aulas de clase), Laboratorios de física, Química y Tecnología, Aula múltiple, Áreas recreativas (canchas, parque infantil), Biblioteca, Ludoteca, Aula de informática, Sala de audiovisuales, Servicio de Enfermería, Área administrativa (Rectoría, coordinación, secretaría, sala de profesores, sala de conciliación, oficina de bienestar), y Zonas de servicios generales (cafetería, portería y depósito de basuras).

#### -OBJETIVOS:

1. Despertar y formar en cada uno de los miembros de la comunidad educativa el sentido de la responsabilidad en el cumplimiento de sus deberes y derechos.
2. Ejercer la convivencia pacífica como mecanismo de solución de conflictos dentro y fuera de la institución.
3. Formar personas autónomas, con criterio propio y sentido de pertenencia.
4. Lograr el uso racional de los recursos disponibles para la protección, conservación y mejoramiento del medio.
5. Sensibilizar a la comunidad educativa estimulando el desarrollo de la capacidad creativa para que innove, transforme y formule nuevas ideas.

6. Familiarizar al estudiante con el conocimiento tecnológico para que descubra y desarrolle herramientas que le permitan competir e interactuar.
7. Fomentar la vivencia de valores en la comunidad educativa.
8. Crear en la comunidad educativa hábitos de higiene y nutrición que beneficien su diario vivir.
9. Estimular el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas, para la utilización y el buen manejo del tiempo libre.
10. Formar seres íntegros, capaces de vivir el ideal cristiano, con un compromiso a favor de los más necesitados.

- MISIÓN:

El I.E.D. Juan Luís Londoño nace como una respuesta del Distrito Capital a la urgencia de brindar formación de alta calidad a los niños de los estratos 1 y 2 y niveles 1 y 2 de SISBEN de la localidad de Usme, en asocio con la congregación de las Escuelas Cristianas, quienes aportan su experiencia y estándares pedagógicos como expresión de su compromiso con los sectores más necesitados de Colombia y el mundo.

- VISIÓN:

Dentro de los próximos 10 años el I.E.D. Juan Luís Londoño se habrá posicionado como un centro de educación reconocida en la ciudad por la alta calidad de la formación que ofrece a los más necesitados de la localidad, por su aporte al mejoramiento de la calidad de vida de sus estudiantes y egresados y por ser generador de proyectos productivos en los que se reflejan un serio entrenamiento tecnológico y académico, y el compromiso social de nuestros educandos.

## 7. MARCO LEGAL

Para la realización de la presente investigación es necesario una revisión del aspecto jurídico que complementa lo que se ha planteado en los referentes conceptuales, en tanto que nos consagra los derechos, límites y restricciones que pueden ser tenidos en cuenta para el abordaje de la ludopatía, con la intención de observar el respeto a los derechos y el cumplimiento de los deberes de cada individuo, e institución que sea abordada desde el marco legal.

Como primera medida es conviene enfatizar sobre la familia, traducida en la institución con la que el sujeto tiene relación directa, para la cual la Constitución Política de Colombia aporta; en relación con el adolescente, es importante nombrar algunos artículos de la ley 1098 de 2007, por último centrándose en el tema de la ludopatía se hace referencia a los decretos y artículos de leyes basados en la federación de loterías y entidades públicas de juegos de suerte y azar de Colombia Fedelco.

Ahora bien, la constitución política determina algunos artículos relacionados con la familia como:

### 7.1. FAMILIA:

#### **CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA, 1991 ARTICULOS RELACIONADOS CON LA FAMILIA Y ADOLESCENTES**

ARTÍCULO 42: La familia es el núcleo fundamental de la sociedad. Se constituye por vínculos naturales o jurídicos, por la decisión libre de un hombre y una mujer de contraer matrimonio por voluntad responsable de conformarla. El estado y la sociedad garantizan la protección integral de la familia.

Por otra parte es indispensable entender la adolescencia como la etapa del ser humano más vulnerable para ser afectada por la ludopatía; por tal razón se plasmarán los artículos, códigos y leyes que enmarcan legalmente el desarrollo de los adolescentes en Colombia.

## 7.2. ADOLESCENCIA:

ARTICULO 45.: El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud.

🗨️ **LEY 1098 DE 2006** (noviembre 8) *por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia.* El Congreso de Colombia

Artículo 7°. *Protección integral.* Se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento 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.

Artículo 14. *La responsabilidad parental.* La responsabilidad parental es un complemento de la patria potestad establecida en la legislación civil. Es además, la obligación inherente a la orientación, cuidado, acompañamiento y crianza de los niños, las niñas y los adolescentes durante su proceso de formación.

Artículo 30. *Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes.* Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Artículo 37. *Libertades fundamentales.* Los niños, las niñas y los adolescentes gozan de las libertades consagradas en la Constitución Política y en los tratados internacionales de Derechos Humanos. Forman parte de estas libertades el libre desarrollo de la personalidad y la autonomía personal; la libertad de conciencia y de creencias; la libertad de cultos; la libertad de pensamiento; la libertad de locomoción; y la libertad para escoger profesión u oficio.

En relación con los juegos de azar, que se manifiestan como tema central en la ludopatía, se exponen los elementos legales que se están comprometidos con esta temática.

## 7.3. JUEGOS DE AZAR:

ARTICULO 52.: Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

ARTICULO 67.: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al

conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.

🔦 **PROYECTO DE LEY 197/03S.** Propone la prohibición absoluta de venta y distribución de productos de tabaco y de bebidas alcohólicas a menores de 18 años y el acceso a los juegos de suerte y azar en establecimientos de comercio donde se ofrezcan, vendan o distribuyan estos productos.

🔦 **LEY 643 DE 2001:** (enero 16) por la cual se fija el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar.

Artículo 4°. Juegos prohibidos y prácticas no autorizadas. Solo podrán explotarse los juegos de suerte y azar en las condiciones establecidas en la ley de régimen propio y de conformidad con su reglamento. La autoridad competente dispondrá la inmediata interrupción y la clausura y liquidación de los establecimientos y empresas que los exploten por fuera de ella, sin perjuicio de las sanciones penales, policivas y administrativas a que haya lugar y el cobro de los derechos de explotación e impuestos que se hayan causado.

Están prohibidas en todo el territorio nacional, de manera especial, las siguientes prácticas:

a) El ofrecimiento o venta de juegos de suerte y azar a menores de edad y a personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictas judicialmente;

b) La circulación o venta de juegos de suerte y azar cuyos premios consistan o involucren directa o indirectamente bienes o servicios que violen los derechos fundamentales de las personas o atenten contra las buenas costumbres;

Las autoridades de policía o la entidad de control competente deberán suspender definitivamente los juegos no autorizados y las prácticas prohibidas. Igualmente deberán dar traslado a las autoridades competentes cuando pueda presentarse detrimento patrimonial del Estado, pérdida de recursos públicos o delitos.

Artículo 5°. Definición de juegos de suerte y azar. Para los efectos de la presente ley, son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales, según reglas predeterminadas por la ley y el reglamento, una persona, que actúa en calidad de jugador, realiza una apuesta o paga por el derecho a participar, a otra persona que actúa en calidad de operador, que le ofrece a cambio un premio, en dinero o en especie, el cual ganará si acierta, dados los resultados del juego, no siendo este previsible con certeza, por estar determinado por la suerte, el azar o la casualidad. Son de suerte y azar aquellos juegos en los cuales se participa sin pagar directamente por hacerlo, y que ofrecen como premio un bien o servicio, el cual obtendrá si se acierta o si se da la condición requerida para ganar.

Finalmente, es necesario enunciar la normatividad relacionada con los videojuegos; a continuación se mostrarán leyes, decretos y acuerdos al respecto:

En Colombia el Decreto 2737 de 1989, restringe el ingreso de menores de catorce (14) años a salas de juegos electrónicos.

**PROYECTO DE ACUERDO No. 118 DE 2005 “POR EL CUAL SE MODIFICAN LOS ARTÍCULOS 38 Y 39 DEL ACUERDO 079 DE 2003 POR EL CUÁL SE EXPIDE EL CÓDIGO DE POLICÍA DE BOGOTÁ D.C.”**

ARTÍCULO 38.- Prohibición a los adultos. En ningún caso se deberá incurrir en alguno de los siguientes comportamientos contrarios a la protección especial de las niñas y los niños:

4. Permitir el ingreso a espectáculos, salas de cine, teatros o similares con clasificación para mayores o con clasificación para una edad superior a la de la persona menor;

7. Ofrecer juegos de suerte o azar a menores de edad y en ningún caso permitir la utilización de máquinas y juegos de destreza y habilidad a menores de catorce (14) años de edad;

13. Dar dinero u otro bien en aras de propiciar la mendicidad, en espacios públicos y establecimientos abiertos al público.

“ARTÍCULO 39.- Prohibición a los menores de edad. Se prohíbe a los menores de edad realizar los siguientes comportamientos:

2. Ingresar a casinos, casas de juego, lugares donde funcionan lugares electrónicos de suerte y azar;

7. Si es menor de menor de 14 años, ingresar a sitios donde prestan el servicio de Internet sin la compañía de su representante legal.

8. Ingresar a lugares donde funcionen juegos de habilidad y destreza en uniforme escolar.

PARÁGRAFO PRIMERO. Cuando una persona adulta tenga conocimiento de que un menor de edad incurra de los comportamientos descritos en este artículo, debe dar aviso de inmediato a sus padres o representantes legales y a las autoridades o miembros de la policía Metropolitana de Bogotá D.C., para que adopten las medidas del caso, de acuerdo con la Ley u los reglamentos.

Decreto 1421 de 1993: ARTÍCULO 1o. Establecimientos que prestan el servicio de videojuegos. Se entenderá por establecimientos o salones destinados a prestar el servicio de Videojuegos, aquellos que ofrecen juegos de video por computador y/o simuladores, máquinas de videojuego o juegos, que en su desarrollo utilicen imágenes visuales electrónicas o similares, entre otros, que propicien la habilidad y destreza del jugador.

ARTÍCULO 3º. Organismos de vigilancia. De conformidad con el numeral 11 del artículo 86 del Decreto Ley 1421 de 1993, los alcaldes locales deberán:

- a. Velar para que los juegos de video se utilicen de acuerdo a la clasificación por edades.
- b. Vigilar que los establecimientos que presten el servicio de videojuegos mantengan perfectamente iluminadas las áreas donde estén instalados los juegos, evitando la utilización de sistemas de iluminación que puedan afectar la salud de los usuarios.
- c. Vigilar que los establecimientos que presten el servicio de videojuegos mantengan los sistemas de audio y video en los niveles permitidos por la normatividad vigente.
- d. Vigilar que la distancia entre los equipos de videojuegos, garanticen en todo momento el servicio, la operación y seguridad de los usuarios.

ARTÍCULO 4o. Criterios de operación. Todos los establecimientos a los que se refiere el presente Acuerdo, deberán cumplir para su funcionamiento y operación con los siguientes requisitos mínimos:

- a. No estar ubicados a menos de 200 metros a la redonda de centros e instituciones educativas de carácter formal o no formal.
- b. No permitir el ingreso a menores de catorce (14) años.
- c. Disponer de las condiciones de iluminación propicias, espacio, y áreas necesarias atendiendo a la clasificación de los videojuegos que se presten.
- d. Contar con las medidas necesarias de prevención y atención de emergencias. La distancia y disposición de computadores y/o simuladores, máquinas electrónicas, mecánicas y similares, debe ser tal que permita el acceso a extintores, rutas de evacuación y salidas de emergencia.
- e. Designar como responsable o encargado de la operación de los videojuegos, a una persona mayor de edad.
- f. Suspender el servicio cuando se detecte que algún usuario está utilizando un videojuego de clasificación distinta a la permitida para su edad.

## **8. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **8.1 METODOLOGIA**

La presente investigación utiliza una metodología cualitativa con apoyo en técnicas cuantitativas como base para la recolección e interpretación de la información, debido a que esta “no parte de supuestos derivados teóricamente, sino que busca conceptualizar sobre la realidad con relación al comportamiento, los conocimientos, las actitudes y los valores que guían el conocimiento de las personas estudiadas. El proceso de investigación cualitativa explora de manera sistémica los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto espacial y temporal<sup>62</sup>

Esta metodología permite observar, desarrollar, describir e interpretar los 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 de edad, en la I.E.D Juan Luís Londoño de La Salle; además se es conciente sobre los efectos que causan los investigadores sobre las personas que son sujetos de su estudio, es decir, que se interactuará con los informantes de modo natural; con el fin de obtener la información necesaria para darle un curso coherente al desarrollo de la investigación.

### **8.2 INTERES Y ENFOQUE**

El interés de conocimiento utilizado para realizar la investigación es un interés práctico, porque permite identificar, caracterizar y conocer los factores socio familiares que generan vulnerabilidad y generatividad frente a la tecnología en adolescentes.

Además, porque existe un vacío de conocimiento con respecto al tema sobre los niveles de vulnerabilidad que produce el juego patológico en los y las adolescentes, y su repercusión en las relaciones familiares, por lo que se plantea la necesidad de hacer una investigación sobre el tema con el fin de avanzar en la construcción de conocimientos en el campo del Trabajo Social.

“Este tipo de interés tiene como propósito fundamental ubicar y comprender ¿Por qué la dinámica de los hechos sociales o de su expresión se orienta de tal

---

<sup>62</sup> BONILLA, Elsy , RODRIGUEZ, Penélope, Mas allá del dilema de los métodos, la investigación en ciencias sociales. Bogota: Norma. 1997, p.47.

manera y no de otra?, es desentrañar rigurosamente las condiciones y factores particulares que hacen factible una acción, un punto de vista o un discurso. A partir de estas aproximaciones interpretativas de la sociedad pueden derivarse prácticas u orientaciones para comprender el aquí y ahora “<sup>63</sup>

Por consiguiente el enfoque será Histórico Hermenéutico, facilitando la interpretación global del tema a investigar y la comprensión del mismo, describiendo el significado que tienen las situaciones para la población en su contexto; entendido como “interpretar es poner un texto en su contexto es colocar algo particular en el seno de algo mas general, lo individual en lo universal, lo momentáneo en la historia, en este sentido también comprender es, de alguna manera, explicar”.<sup>64</sup>

El enfoque histórico hermenéutico es pertinente para esta investigación porque aquí busca ubicar y orientar la practica actual de los grupos, en este caso los y las adolescentes y sus familias dentro de la historia, teniendo en cuenta su pasado, su presente y las repercusiones en el futuro; también sustenta la interpretación de diferentes tipos de lenguaje y dan sentido a la comunicación establecida en la interacción entre el adolescente, su familia, amigos y sociedad. Además la hermenéutica conlleva a interpretar las condiciones que generan vulnerabilidad en los y las adolescentes para el desarrollo de la ludopatía, además de la generatividad existente frente a la tecnología que actualmente se encuentra.

### **8.3 NIVEL DE INVESTIGACIÓN:**

#### **8.3.1 Exploratorio - Descriptivo:**

El nivel de la investigación será exploratorio y descriptivo. Exploratorio ya que en un primer momento el equipo investigador buscó caracterizar el perfil sociodemográfico de los adolescentes, logrando por ende una familiarización inicial con su contexto y en una segunda fase será descriptivo ya que se trató de conocer y comprender las vivencias y significados que tienen los adolescentes y sus familias en cuanto a su cercanía y visión de la tecnología.

---

<sup>63</sup> TORRES, Alfonso, aprender a investigar en comunidad 1, Bogota.:Unisur. 1995. p. 18.

<sup>64</sup> BEUCHOT, Mauricio, hermenéutica analógica y símbolo. México: Herder. 2004, p.36.

## **8.4 TECNICAS Y HERRAMIENTAS:**

### **8.4.1 Rastreo Documental**

El rastreo se basó en la revisión de la ficha de matrícula de los y las adolescentes inscritos en la Institución Educativa, con el fin de recopilar datos sociodemográficos necesarios para la investigación e identificar los datos faltantes que aportan a la caracterización de la población.

### **8.4.2 Observación Directa No Participante**

Para el proyecto de investigación se empleó la observación no participante a la I.E.D. Juan Luís Londoño, los barrios aledaños y establecimientos cercanos que tuviesen algún tipo de tecnología como: maquinitas, videojuegos, Internet, con el fin de realizar un acercamiento y reconocimiento del contexto donde se involucran los y las adolescentes y mirar el acceso que ellos y ellas tienen a la tecnología; esta fue realizada el día 29 de Mayo del 2007.

Dentro de esta clase de observación se maneja la observación no estructurada, logrando identificar los lugares y ambientes de la vida diaria de los y las adolescentes.

### **8.4.3 Entrevista Estructurada**

Está basada en un marco de preguntas cerradas y de ante mano predeterminadas que se plantean siempre en el mismo orden y se formulan en los mismos términos; esta se caracteriza especialmente porque sus resultados son susceptibles de cuantificación. Para su operacionalización se utilizó el formulario.

Siendo de esta manera, pertinente para el desarrollo de esta investigación debido a que se quiere obtener de las familias información específica, referida a su situación social, económica y de su contexto familiar, que brinde un primer acercamiento referido a las posibilidades de los adolescentes de presentar generatividad frente a la tecnología o vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía.

Esta, se realizó a 572 estudiantes del I.E.D Juan Luís Londoño de la Salle. Durante un periodo comprendido entre el lunes 4 de Junio al viernes 8 de junio del año 2007. Donde se tuvieron como criterios de selección los siguientes:

- Estudiantes del I.E.D Juan Luís Londoño de La Salle
- Estudiantes con edades entre 12 y 16 años de edad

Posteriormente se realizó un análisis por grado, evidenciando los factores de vulnerabilidad frente a la ludopatía y los factores de generatividad frente a la tecnología; haciendo un primer acercamiento a la comprensión de posibles factores de generatividad y vulnerabilidad.

#### **8.4.4 Entrevista En Profundidad**

Por ella se entiende, reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, éstos encuentros son dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. Siguen el modelo de una conversación entre iguales, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas.<sup>65</sup> El entrevistador tiene como único cometido el de sacar a lo largo de la conversación, los temas que desea abordar, dejará que el entrevistado desarrolle su visión del asunto y mantenga la iniciativa de la conversación, limitándose a animarlo e incitarlo a que profundice cuando toque temas que parezcan interesantes. Pueden ir aflorando temas no previstos, que se relevan pertinentes e importantes.

Esta técnica, es pertinente para el proyecto porque permite mirar a profundidad la problemática presentada, es decir, con esta técnica además de encontrar respuestas que las personas en cualquier otra entrevista pueden decir fácilmente, se pueden descubrir otros factores que permiten mirar más allá lo que en verdad está sucediendo, en este caso con los y las adolescentes y sus familias. Esta da al entrevistado la completa libertad para expresarse y extenderse sin restricciones, esto permite que la población con la cual se realizó la investigación hable de su vida y de la situación sin temores. Además se pueden observar otros factores importantes como el ambiente, los gestos, las palabras que utilizan, y demás lenguaje verbal y no verbal que permiten indagar a fondo lo que se quiere encontrar.

Esta técnica se aplicó a 10 familias representadas por 12 adultos y 10 estudiantes, para un total de 22 personas. Estas entrevistas fueron realizadas del 18 de septiembre al 16 de octubre.

Los criterios de selección fueron:

- 1 familia por grado, exceptuando el grado 6º en el cual se tuvieron presente 2 familias; las personas seleccionadas fueron uno o dos de los adultos

---

<sup>65</sup> Introducción a los métodos cualitativos de Investigación, Taylor y Bogdan, 1998, Barcelona.

familiares responsables de los adolescentes, y el o la estudiante, para un total de 10 familias en las cuales se presentaban:

-5 perfiles que de acuerdo a la entrevista estructurada se encontraron mas vulnerables frente a la ludopatía

-5 perfiles que de acuerdo a la entrevista estructurada se encontraron con factores de generatividad frente a la tecnología

Total de adultos entrevistados: 12

Total de estudiantes entrevistados: 10

## **8.5 PROCESO DE RECOLECCION Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACION**

**8.5.1 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:** para dar respuesta a los objetivos de la investigación se efectuó una observación directa no participante a la I.E.D Juan Luís Londoño y sus barrios aledaños; además se realizaron 572 entrevistas estructuradas a los y las estudiantes del plantel educativo y finalmente se hicieron 22 entrevistas a profundidad a los y las estudiantes y los respectivos adultos responsables de su cuidado, seleccionados según los datos arrojados por la entrevista estructurada y de acuerdo al perfil de vulnerabilidad y generatividad.

**8.5.2 ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN:** se dio inicio con la descripción de la observación realizada, posteriormente se tabularon los datos obtenidos en la entrevista estructurada y a profundidad, basados en las categorías y subcategorías conceptuales que permitieron realizar el análisis debido de la información.

El análisis de los resultados fue desarrollado estableciendo un posible perfil de vulnerabilidad frente al desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología, los cuales fueron basados en los Lineamientos del Modelo Solidario elaborados por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, 2006.

## **9. RESULTADOS**

Los resultados que se presenta a continuación pretenden develar los factores sociofamiliares que generan vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía y generatividad frente a la tecnología en los y las estudiantes de la IED Juan Luís Londoño. Estos se elaboraron a partir de la clasificación de la información recogida mediante las diferentes técnicas como lo son: la observación directa no participante, la entrevista estructurada y la entrevista en profundidad; la información fue organizada a través de categorías y subcategorías, que permitieron identificar los aspectos significativos para dar respuesta a la pregunta de investigación.

Se establecieron dos categorías: factores sociales y factores familiares; dentro de la primera se encuentran las subcategorías: ubicación del colegio, barrios aledaños, tipos de establecimientos, clases de juegos, espacios, frecuencia de estudiantes en juegos (observación directa) , aspecto económico, salud, tiempo libre y tecnología (entrevista estructurada), percepción frente a la tecnología, tecnología presente en su hogar, tiempo que utilizan el computador y/o xbox, acompañamiento frente a la tecnología y tipos de juegos que frecuentan (entrevista en profundidad) ; y en la segunda categoría se ubican: tipología y educación (entrevista estructurada), relaciones familiares, cuidadores permanentes y relación con adolescentes, normas al interior de la familia, responsabilidad de los y las estudiantes, sanciones, situación académica, comportamiento del estudiante y ayuda en tareas (entrevista en profundidad).

### **9.1. FACTORES SOCIALES**

#### **9.1.1. Ubicación del Colegio**

La Institución Educativa Distrital Juan Luís Londoño, esta ubicada geográficamente al sur de la ciudad de Bogotá, mas específicamente en la Localidad 5 de Usme. En el barrio Nebraska carrera 1C este N° 66<sup>a</sup> – 20 sur. En esta Institución educativa. Se ofrece los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media vocacional; calendario tipo A, en jornada única de 6.45 a.m. a 3:00 p.m. Hasta la fecha cuenta con 52 docentes, 1 directivo, 10 personas en el área administrativa y 1.425 estudiantes.

Además, brinda una infraestructura adecuada para los estudiantes desde el grado transición hasta el grado once (34 aulas de clase), Laboratorios de física, Química y Tecnología, Aula múltiple, Áreas recreativas (canchas, parque infantil), Biblioteca, Ludoteca, Aula de informática, Sala de audiovisuales,

Servicio de Enfermería, Área administrativa (Rectoría, coordinación, secretaría, sala de profesores, sala de conciliación, oficina de bienestar), y Zonas de servicios generales (cafetería, portería y depósito de basuras).

### 9.1.2 Barrios aledaños al colegio donde existen maquinitas, salas de xbox e Internet

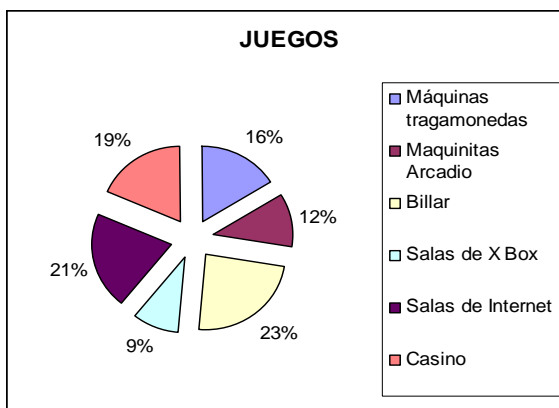
Los barrios cercanos del colegio, y a los cuales los estudiantes tienen fácil acceso son Santa Marta, Barranquillita, Porvenir, Danuvio Azul, La Aurora y La Fiscala.

### 9.1.3 Tipos de establecimientos

Dentro de los establecimientos se observó; tiendas, panaderías, famas, droguerías, cigarrerías, donde hay maquinas paga monedas, maquinitas y máquinas de casino de diferentes clases; además, se evidencian billares, casinos, salas de Internet y x box, un establecimiento que llamo la atención fue una tienda con rocola y expendio de licor. VER ANEXO N° 2

### 9.1.4 Tipos de juegos

INSTRUMENTO DE JUEGO	CANTIDAD
Máquinas tragamonedas	7
Maquinitas Arcadio	5
Billar	10
Salas de X Box	4
Salas de Internet	9
Casino	8
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>



### 9.1.5 Tipo de población que frecuenta los sitios

Debido al servicio que ofrecen los establecimientos se encontraba variedad de población entre ellos niños, niñas, adolescentes, jóvenes y adultos mayores.

### 9.1.6 Espacios

Dentro de la localidad de Usme, y en lugares aledaños al Colegio se encontraron diferentes establecimientos que poseen equipos e infraestructura de juegos, donde los adolescentes pasan parte de su tiempo para satisfacer su necesidad de ocio y recreación.

En la observación realizada, se identificó que el lugar más cercano que posee estas características se encuentra ubicado a dos cuadras del colegio, allí está instalada una máquina con juegos de atari.

A partir de lo anterior, se identifica que dentro del sector existe variedad de lugares de fácil acceso a los y las estudiantes por su cercanía al colegio y vivienda, además se les facilita por la economía que se les ofrece dentro de estos establecimientos.

### 9.1.7 Frecuencia de estudiantes en juegos

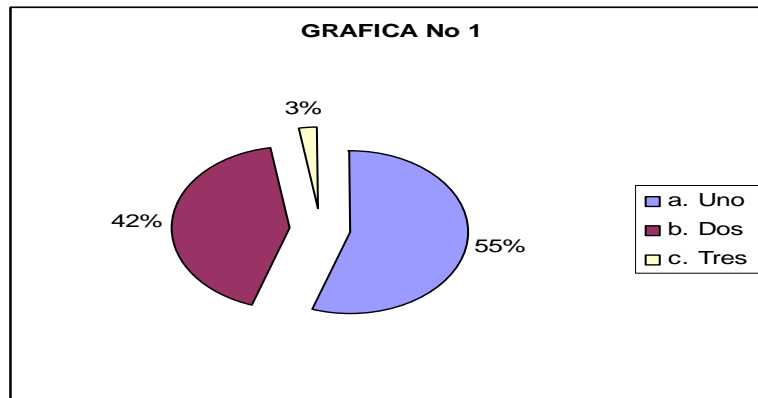
Se evidencia la constante frecuencia de estudiantes jugando dentro de estos establecimientos por largos lapsos de tiempo, promedio observado mas de dos horas, es importante resaltar el nivel de concentración en el juego, omitiendo parte del contexto y los acontecimientos de los cuales hacen parte que aunque presencial es inactiva.

Los estudiantes observados en su totalidad no estaban acompañados por adultos familiares.

### 9.1.8 Económico

#### Estrato

Nivel	Nº	%
a. Uno	315	55
b. Dos	242	42
c. Tres	15	3
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



De los y las 572 estudiantes entrevistados el 55% pertenecen al estrato socioeconómico 1, que esta referido como el bajo-bajo lo que significa acceder a menos oportunidades y menos posibilidad a gozar de una mejor calidad de vida.

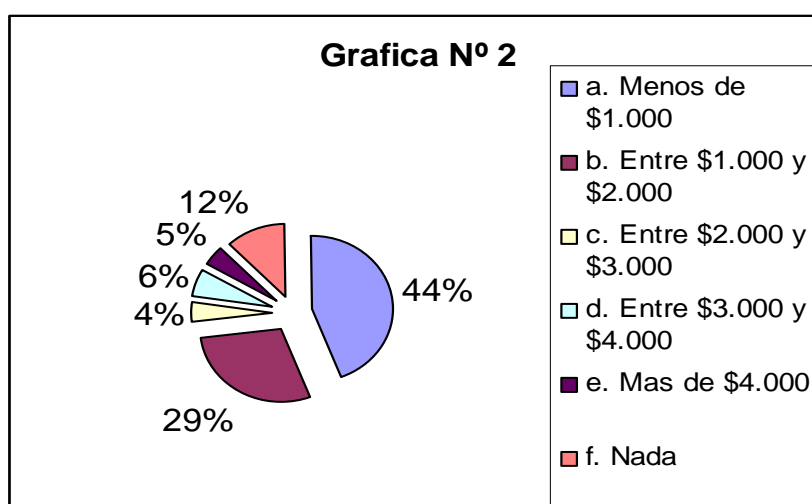
En Bogotá, según el DNP la población de estrato 1, se encuentra ubicada en las zonas 1 y 2 referidas a la pobreza que presenta conglomerados de vivienda construidas por loteo improvisado y discontinuo, se ubican en áreas que presentan riesgos naturales por inundamientos, y deslizamientos, los materiales de construcción son frágiles, ó corresponden a desechos de materiales de construcción; y la desviación social o zonas de tolerancia u olla, donde sus residentes corresponden a grupos con comportamientos delincuenciales, casas de prostitución y consumo de droga.

Un 42% de los y las estudiantes entrevistados pertenecen al estrato socioeconómico 2, que esta referido como el bajo; la población de estrato 2, se encuentra ubicada en las zonas 3 y 4, Referidas al desarrollo progresivo sin consolidar y deterioro urbanístico, que presentan obras en estado inconcluso ó construcciones que se han construido por etapas a través de los años, se presentan manzanas sin construcción completa y lotes sin cerrar y sin destino conocido, y el deterioro urbanístico, donde hay viviendas de antaño, carentes de mantenimiento, que albergan varias familias y utilizan servicios colectivos tales como patio, baño y cocina, y en su entorno se vislumbran andenes y vías poco espaciosa.

Mientras el 3 % de la población pertenecen al estrato 3, referido como el medio-bajo, lo que genera facilidad a tener una mejor calidad de vida. El estrato 3 se encuentra ubicada en las zonas 6,7, 8, referidas al desarrollo progresivo consolidado, donde hay viviendas de autoconstrucción terminada, presentan diversidad arquitectónica; al desarrollo comercial predominante donde se ubican generalmente en las cabeceras municipales, compuesta por edificaciones que tienen uso habitacional en pisos superiores y de comercio en los locales o primer piso; y la zona residencial intermedio, con viviendas construidas en serie o individuales que cuentan con zonas verdes amplias, buen acceso de vías peatonales y vehiculares.

### Dinero con el que cuenta a diario

Dinero	Nº	%
a. Menos de \$1.000	277	44
b. Entre \$1.000 y \$2.000	183	29
c. Entre \$2.000 y \$3.000	28	4
d. Entre \$3.000 y \$4.000	39	6
e. Mas de \$4.000	30	5
f. Nada	75	12
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>

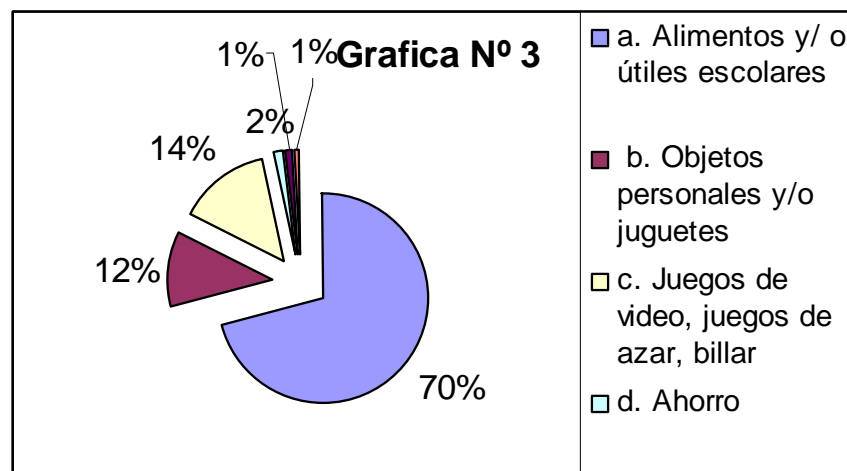


Como muestra la grafica anterior, aunque el 55% de los y las estudiantes pertenecen al estrato socio-económico 1, el 42% al estrato 2, y el 3% al estrato 3; la mesada de cada uno varía, ya que un 44% cuenta con menos de 1000 pesos diarios, un 39% cuenta con una mesada entre 1000 y 4000, un 5% tiene más de 4000 pesos diarios; frente al 12% restante que no cuentan con mesada.

El factor de generatividad lo presentan los y las estudiantes que adquieren una mesada mayor de 2000 pesos diarios siempre que halla supervisión y control de los padres en el gasto de dicho dinero.

### Inversión del dinero

Inversión	Nº	%
a. Alimentos y/ o útiles escolares	405	70
b. Objetos personales y/o juguetes	66	12
c. Juegos de video, juegos de azar, billar	83	14
d. Ahorro	9	2
e. Transporte	5	1
f. Nada	4	1
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



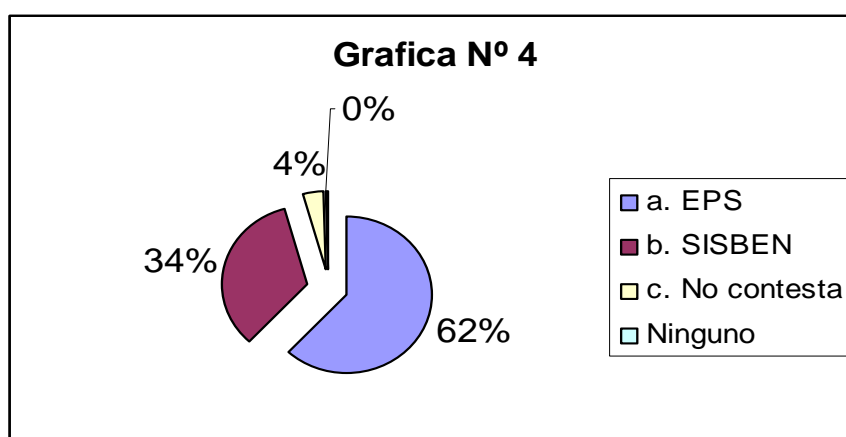
En la gráfica anterior se observa que el 70% de los y las estudiantes entrevistadas invierten su dinero en alimentos y/ o útiles escolares, y el 12% en objetos personales y /o juguetes, presentando así un factor de generatividad al invertir el dinero de su mesada en alimentos y útiles necesarios para su educación; mientras que un 14% invierten su mesada en juegos de video, juegos de azar y billar, por lo cual presenta factor de vulnerabilidad.

Además el 3% de la población invierte su mesada en ahorro o transporte, presentando un factor de generatividad.

### 9.1.9 Salud:

#### Régimen de salud

Régimen	Nº	%
a. EPS	354	62
b. SISBEN	193	34
c. No contesta	24	4
Ninguno	1	1
<b>TOTAL</b>	572	100

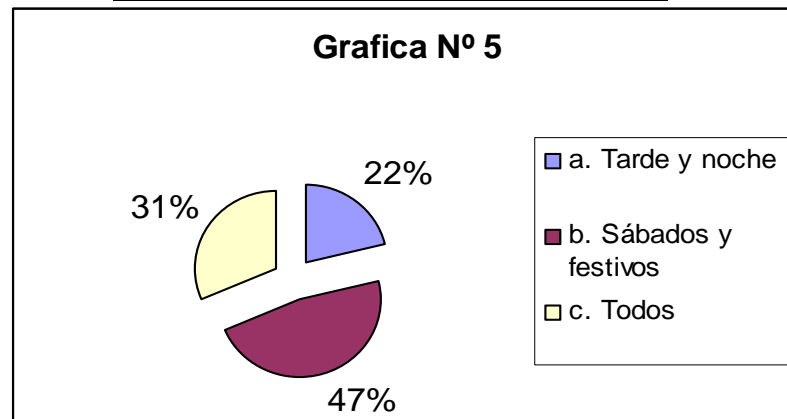


El 62% de los y las estudiantes entrevistados cuentan con cobertura en régimen de salud EPS y el otro 34% cobertura en SISBEN, lo cual manifiesta que el 99% de la población tiene cobertura de salud de manera pública o privada. Mientras que el 1% no se encuentra afiliado a ningún régimen de salud.

### 9.1.10 Tiempo Libre:

#### Tiempo libre con el que disponen

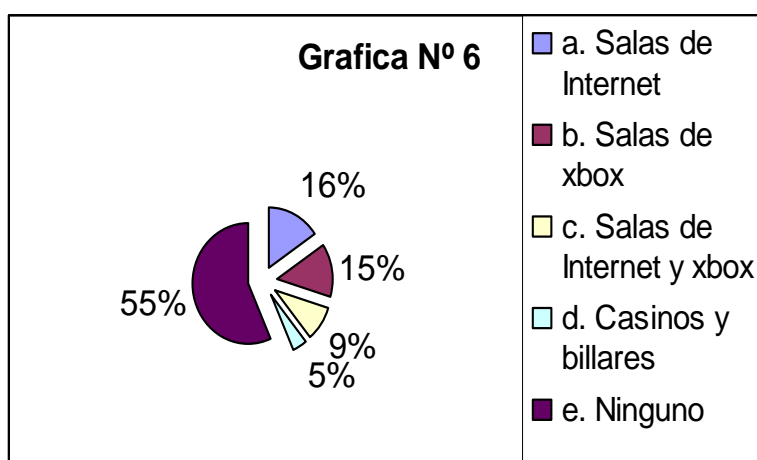
Tiempo	Nº	%
a. Tarde y noche	123	22
b. Sábados y festivos	270	47
c. Todos	179	31
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



La anterior gráfica muestra que un 47% los estudiantes asimilan como tiempo libre únicamente sábados y festivos, y un 22% asimilan la tarde y la noche como su tiempo libre, lo cual da origen a un factor de generatividad frente a la tecnología, debido a que este 69% piensa que su tiempo esta distribuido entre estudio y otras responsabilidades, mientras que el 31% restante de la población entrevistada asimilan como tiempo libre los 4 momentos (tarde, noche, sábados y domingos), lo que produce un factor de vulnerabilidad al tener mayor tiempo libre para acceder a la tecnología

### Sitios que frecuenta

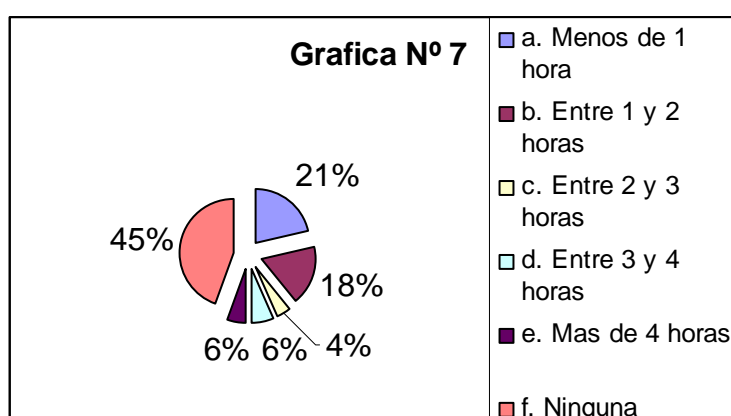
Sitios	No	%
a. Salas de Internet	89	16
b. Salas de x box	83	15
c. Salas de Internet y x box	51	9
d. Casinos y billares	26	5
e. Ninguno	323	55
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



En la gráfica se observa que el 55% manifiestan no asistir a lugares como salas de Internet, x box, billares, lo que produce un factor de generatividad al no utilizar su tiempo libre en asistir a estos lugares; mientras que un 40% manifestó ir a salas de Internet y salas de x box, y el 5% restante asiste a casinos y billares, produciendo un factor de vulnerabilidad al utilizar su tiempo libre para asistir a estas salas.

### Frecuencia de utilización de la tecnología

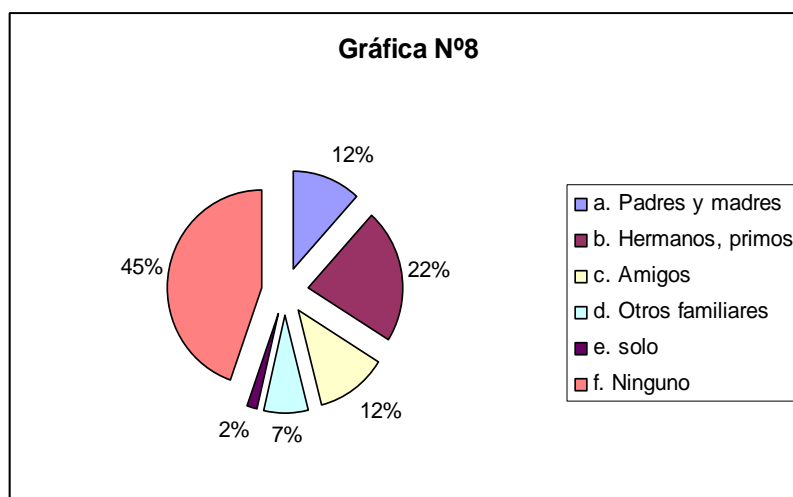
Tiempo	Nº	%
a. Menos de 1 hora	122	21
b. Entre 1 y 2 horas	102	18
c. Entre 2 y 3 horas	24	4
d. Entre 3 y 4 horas	37	6
e. Mas de 4 horas	33	6
f. Ninguna	254	45
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Se encontró que el 21% utiliza tecnología entre menos de 1 hora y el 18 % utiliza entre 1 y 2 horas, lo que representa un factor de generatividad al manejar la tecnología un tiempo corto, el 10% entre dos y cuatro horas y un 6% mas de cuatro horas, representando así un factor de vulnerabilidad ya que esto representa un tiempo alto de utilización de tecnología; esto frente a un 45 % en ningún momento utiliza tecnología.

## Acompañamiento en utilización de computador, Internet y x box

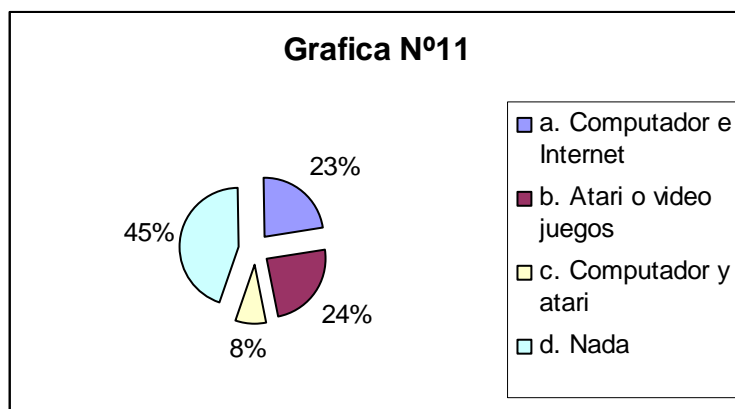
compañía	Nº	%
a. Padres y madres	67	12
b. Hermanos, primos	127	22
c. Amigos	70	12
d. Otros familiares	42	7
e. solo	12	2
f. Ninguno	254	45
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Según la grafica anterior se puede decir que el 41% se encuentran en acompañamiento de sus familiares como: padres, madres, hermanos (as), primos, sobrinos, y un 12% comparte con amigos, en la utilización del computador, Internet y x box, demostrando un factor de generatividad al realizar estas actividades en compañía de otras personas, entre ellas adultos; mientras que un 2% realizan esta actividad solos, presentando un factor de vulnerabilidad al no tener acompañamiento de otros.

## Tenencia de Tecnología

Tenencia	No	%
a. Computador e Internet	132	23
b. Atari o video juegos	136	24
c. Computador y atari	47	8
d. Nada	257	45
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Lo anterior muestra que un 45% de los y las estudiantes no tienen computador, Internet o atari, mientras que un 55% tienen por lo menos alguno de los tres elementos. Evidenciándose en esta población un factor que es de vulnerabilidad por la falta de control del adulto o de generatividad por el acceso a la tecnología en con control de los adultos

**Las siguientes subcategorías utilizadas en la entrevista estructurada amplían la información mencionada anteriormente:**

### 9.1.11 Percepción frente a la tecnología:

A los y las estudiantes con perfil de generatividad les parece buena y divertida la tecnología, mientras sea una actividad que realicen muy de vez en cuando, y para ellos es importante la opinión de sus padres frente a este tema. Mientras que los estudiantes de vulnerabilidad expresan que les gusta mucho jugar y solo le ven lo positivo, no manifiestan que pueda ser inadecuada su excesiva utilización como los estudiantes de generatividad, además demuestran poco interés por lo que les digan sus padres respecto al tema.

Los estudiantes con perfil de generatividad también ven en la tecnología la oportunidad para realizar labores escolares.

#### **9.1.12. Tecnología presente en su hogar:**

Los y las estudiantes con perfil de generatividad en su mayoría solo tienen computador, utilizándolo para desarrollar actividades de tipo escolar, mientras que los estudiantes de vulnerabilidad en su mayoría poseen atarí y/ o xbox junto con el computador.

#### **9.1.13 Tiempo que utilizan en el computador, x box:**

Hay bastante diferencia tanto a nivel de uso como de horas de utilización, puesto que los y las estudiantes de generatividad expresan que utilizan el computador para hacer tareas y cuando juegan lo hacen día de por medio con un tiempo no mayor de dos horas, además comparten esta actividad con primos o hermanos, ya que no les gusta jugar solos.

Los estudiantes de perfil de vulnerabilidad utilizan estos implementos en la mayoría de casos para jugar y más de tres horas; no expresan en ningún momento el utilizarlo para tareas o para estudio.

#### **9.1.14 Acompañamiento Frente a la tecnología:**

Los padres y madres de perfil generativo identifican y conocen los juegos que sus hijos e hijas frecuentan, además incentivan al desarrollo de otros juegos que beneficien su desarrollo integral, en los cuales se interactúe con las demás personas; mientras los padres y madres de perfil vulnerable aunque son concientes de la frecuencia de sus hijos e hijas en los juegos, no conocen con exactitud el tipo de juegos, afirman haber visto en ocasiones carritos, peleas entre otros. Los estudiantes de generatividad manifiestan que no les gusta jugar solos en ningún momento y que sus padres están pendientes de la utilización de dichos juegos.

#### **9.1.15 Tipos de juegos que frecuentan:**

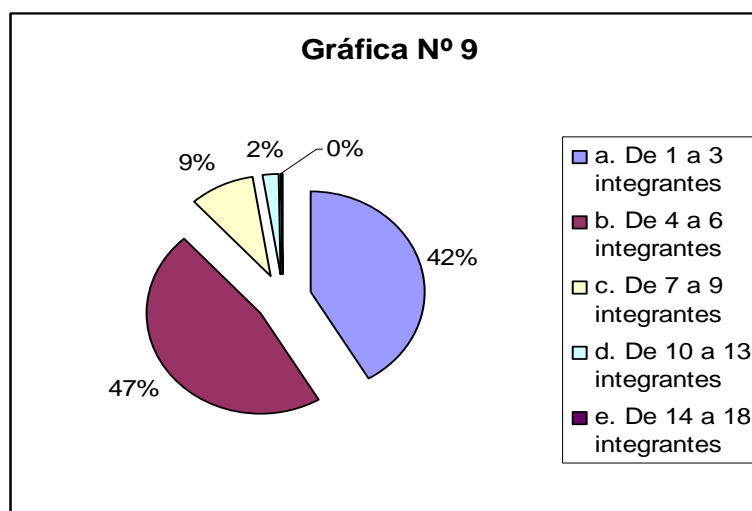
Los y las estudiantes con perfil generativo manifiestan que les gustan juegos no violentos y en donde se interactúe con otras personas; mientras que los estudiantes con perfil de vulnerabilidad manifiestan desarrollar juegos de peleas y procuran realizar esta actividad solos sin la supervisión de otras personas.

## 9.2 FACTORES FAMILIARES:

### 9.2.1 Tipología:

#### Nº de Integrantes

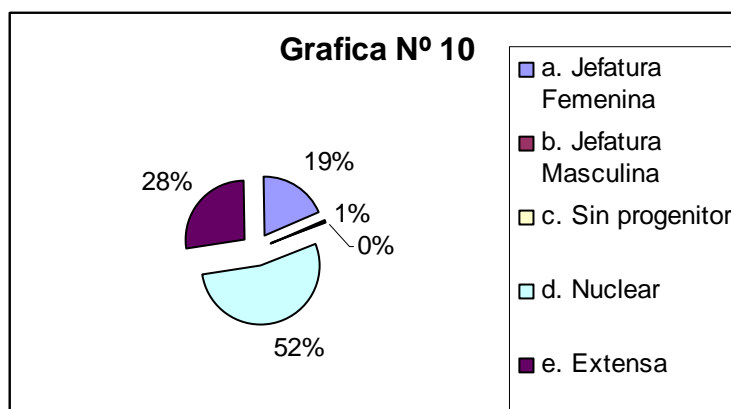
<b>Integrantes</b>	<b>Nº</b>	<b>%</b>
a. De 1 a 3 integrantes	238	42
b. De 4 a 6 integrantes	268	47
c. De 7 a 9 integrantes	51	9
d. De 10 a 13 integrantes	14	2
e. De 14 a 18 integrantes	0	1
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Se evidencia que el 89% conviven con un número entre 1 y 6 integrantes en su familia, frente al 11% quienes conviven con más de 7 familiares en su hogar.

### Tipo de familia

familia	Nº	%
a. Jefatura Femenina	107	19
b. Jefatura Masculina	4	1
c. Sin progenitor	1	0
d. Nuclear	302	52
e. Extensa	158	28
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	

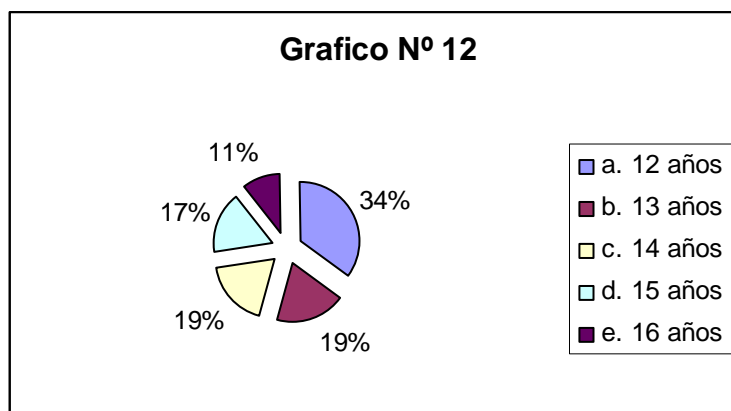


A partir de la grafica anterior, se observa que el 19% son familias de jefatura femenina, un 1% con jefatura masculina (familia con un solo progenitor), mientras que el 28% está conformado por familias extensas, integradas por una pareja con hijos y por otros miembros como sus parientes consanguíneos ascendentes, descendentes y o colaterales, recoge varias generaciones que comparten habitación y función. Y el 52% por familias nucleares conformadas por dos generaciones, padres e hijos; unidos por lazos de consanguinidad, viven bajo el mismo techo y por consiguiente desarrollan sentimientos más profundos de afecto, intimidad e identificación.

Lo anterior muestra un 19% con factor de vulnerabilidad frente a la ludopatía porque existe ausencia del rol paterno, además de la posibilidad de quedar solos a temprana edad sin establecimiento de límites y autoridad. Mientras que un 80% desarrolla un factor de generatividad frente a la tecnología debido a que hay una figura de autoridad establecida.

### Edad de los y las estudiantes

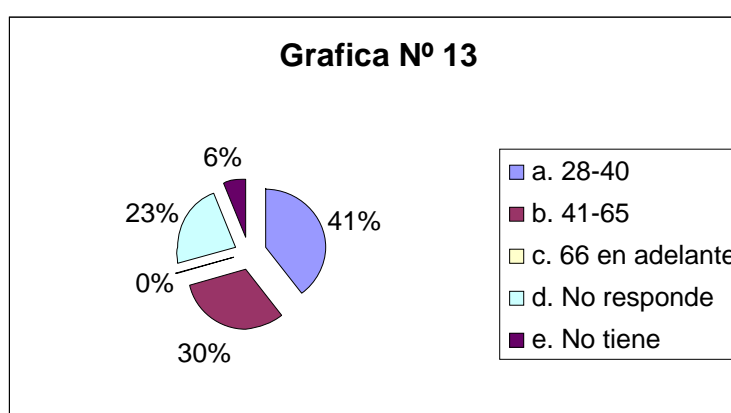
Edades	Nº	%
a. 12 años	200	34
b. 13 años	106	19
c. 14 años	108	19
d. 15 años	97	17
e. 16 años	61	11
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



A partir de la grafica anterior se observa que el 53% de los y las estudiantes se encuentran entre 12 y 13 años, es decir en su adolescencia inicial; en la cual el control y los limites logran mayor efecto en los estudiantes, un 36% tienen entre 14 y 15 años estando en la adolescencia media y un 11% están en edad de 16 años representando a la adolescencia tardía.

### Edad del padre

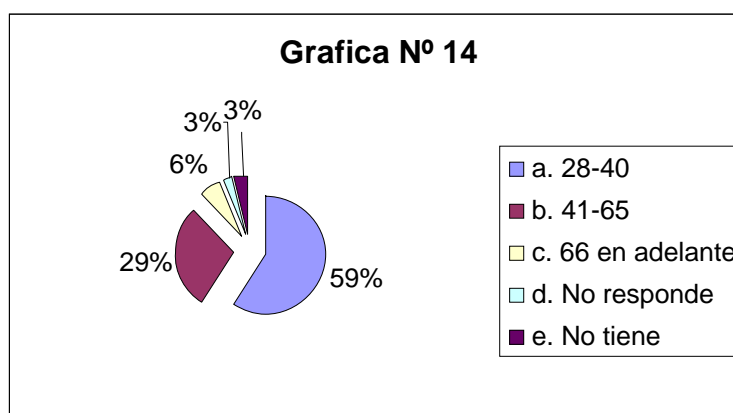
Edad	Nº	%
a. 28-40	226	41
b. 41-65	174	30
c. 66 en adelante	2	2
d. No responde	134	23
e. No tiene	36	6
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Los padres de los y las estudiantes se encuentran en un rango de edad entre 28 y 40 años en un 41%, con una brecha entre 3 y 4 generaciones que es un factor de generatividad por la facilidad de comprensión y posiblemente aceptación de la tecnología y un 30% en rango de edad entre 41 y 65 años, en el cual se preintenta un factor de vulnerabilidad por dificultad en aceptar la situación actual de vida de los adolescentes y la tecnología como parte vital de su cotidianidad.

### Edad de la madre

Edad	Nº	%
a. 28-40	337	59
b. 41-65	167	29
c. 66 en adelante	32	6
d. No responde	17	3
e. No tiene	19	3
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



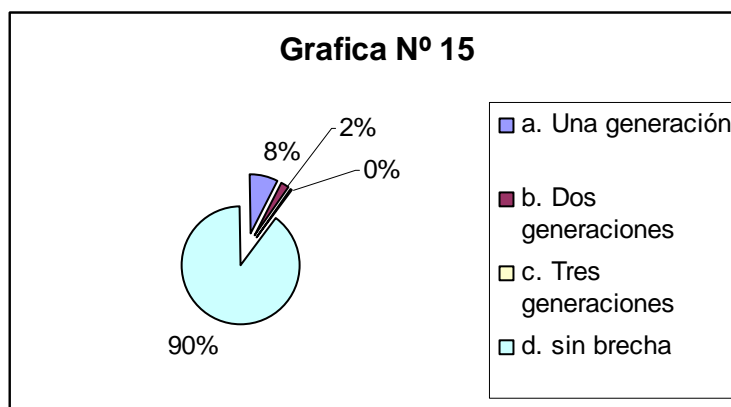
Las madres de los y las estudiantes se encuentran en un rango de edad entre 20-40 años en un 59%, un 29% entre 41-65 años de edad y un 6% mayor de 66 años, según etapas de ciclo vital por Ericsson<sup>66</sup>. Existiendo un factor de generatividad ya que las madres se encuentran en su mayoría en un rango de edad acorde con el desempeño de rol materno alimentando física y psicológicamente a los y las estudiantes brindándoles protección y a la vez estimulándolos a crecer, su presencia en el hogar crea las bases afectivas necesarias se estipulan las normas para que los demás miembros crezcan con estabilidad emocional. , situación que es posible en el 59% de la población en la cual la brecha generacional es entre 3 y 4 generaciones y que se distancia en el 29% restante por brecha superior a 4 generaciones y en el 6% la brecha de 5 generaciones se convierte en un factor de vulnerabilidad que dificulta la comprensión especialmente en lo que respecta al tema de tecnología.

<sup>66</sup>

Ibíd., p. 434.

### Brecha generacional

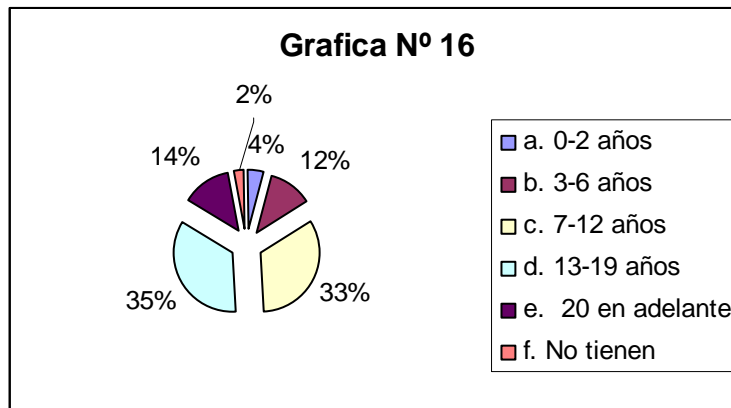
Brecha	Nº	%
a. Una generación	45	8
b. Dos generaciones	13	2
c. Tres generaciones	2	0
d. sin brecha	512	90
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Lo anterior evidencia una que en el 90% se presenta como factor de generatividad porque no hay brecha generacional entre los padres; brecha entre padre y madre de una y dos generaciones, en un 10% creando una mayor posibilidad de conflictos intrafamiliares por cuanto hay diferencia de interés en la crianza de los y las hijas.

### Edad de los hermanos

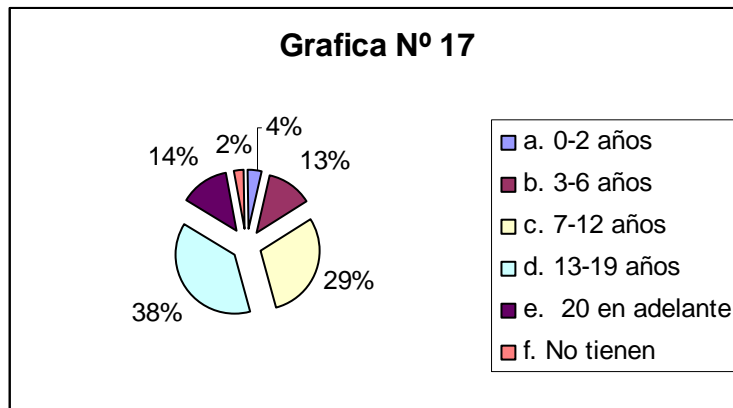
Edad	Nº	%
a. 0-2 años	25	4
b. 3-6 años	66	12
c. 7-12 años	187	33
d. 13-19 años	197	35
e. 20 en adelante	80	14
f. No tienen	14	2
<b>TOTAL</b>	<b>569</b>	<b>100</b>



Las edades de los hermanos se encuentran en un 16% en edades entre 0-6 años, un 33% están entre 7 y 12 años, un 35% entre 13 y 19 años y el 14 % restante son mayores de 20 años de edad. Es decir, que en su mayoría los hermanos se encuentran según el ciclo vital individual según P.J, M.A, C.C, en la adolescencia media, tardía y adulto joven, factor de vulnerabilidad ocasionado por la diferencia de edades y la brecha generacional dada entre ellos, y otro factor se evidencia en un 2% al ser hijos únicos, limitando las relaciones fraternas en rangos cercanos de edad al interior de la familia. Por otra parte se presenta un factor de generatividad en un 14% por relación fraterna en rangos cercanos de edad.

### Edad de las hermanas

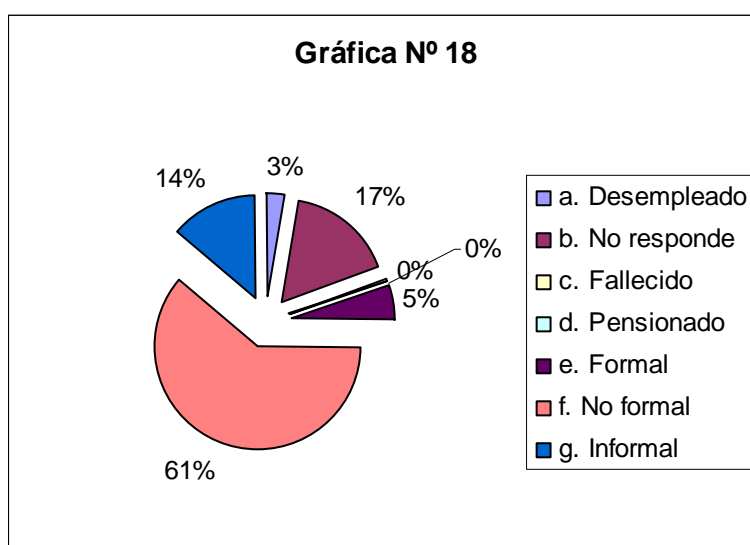
Edad	Nº	%
a. 0-2 años	20	4
b. 3-6 años	67	13
c. 7-12 años	151	29
d. 13-19 años	201	38
e. 20 en adelante	75	14
f. No tienen	13	2
<b>TOTAL</b>	<b>527</b>	<b>100</b>



Las edades de las hermanas se encuentran en un 17% en edades entre 0-6 años, un 29% están entre 7 y 12 años, un 38% entre 13 y 19 años y el 14 % restante son mayores de 20 años de edad. Es decir, que en su mayoría los hermanos se encuentran según el ciclo vital individual según P.J, M.A, C.C, en la adolescencia media, tardía y adulto joven, factor de vulnerabilidad ocasionado por la diferencia de edades y la brecha generacional dada entre ellos, y otro factor se evidencia en un 2% al ser hijos únicos, limitando las relaciones fraternas en rangos cercanos de edad al interior de la familia. Por otra parte se presenta un factor de generatividad en un 14% por relación fraterna en rangos cercanos de edad.

### Ocupación del padre

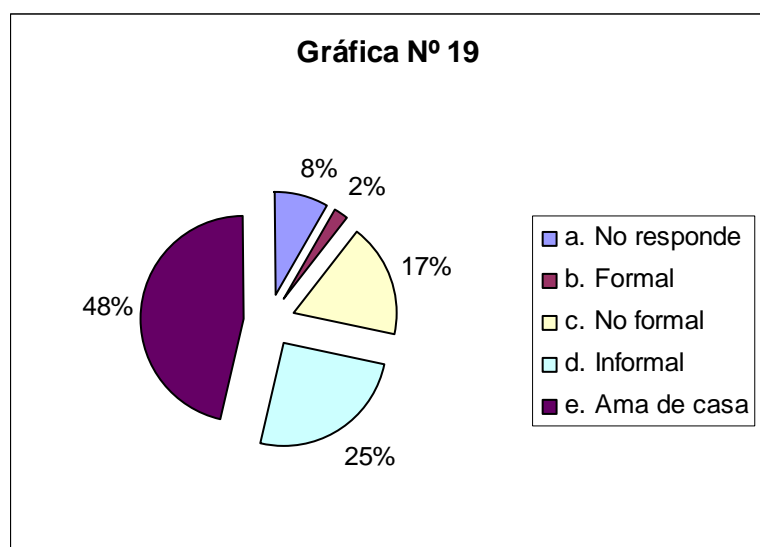
Ocupación	Nº	%
a. Desempleado	16	3
b. No responde	97	17
c. Fallecido	1	0
d. Pensionado	1	0
e. Formal	29	5
f. No formal	348	61
g. Informal	80	14
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Mediante la gráfica se evidencia que el 97% de los padres trabaja, El 61% trabaja en empleos no formales, el 14% en empleos informales, un 5% en trabajos formales, el trabajo estable representa un factor de generatividad siempre y cuando se tenga control y autoridad frente a sus hijos para tener un adecuado manejo en el trabajo y el hogar

### Ocupación de la madre

Ocupación	Nº	%
a. No responde	48	8
b. Formal	14	2
c. No formal	100	17
d. Informal	143	25
e. Ama de casa	267	48
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



Mediante la gráfica se evidencia que el 48% de las madres no trabaja, un 25% tienen empleos informales, un 17% realizan empleos no formales y un 2% poseen empleos formales.

**Las siguientes subcategorías utilizadas en la entrevista a profundidad amplían la información dada por la técnica anteriormente utilizada:**

### **9.2.2. Relaciones familiares**

Las relaciones en familias con perfil generativo son funcionales, manteniendo una comunicación asertiva, mientras en el caso del perfil vulnerable las relaciones son disfuncionales a tal punto de llegar a agresiones físicas y psicológicas; también es importante destacar que se ha acudido a la intervención de psicólogos y comisarías de familia para mejorar la convivencia. En los estudiantes con perfil de generatividad aunque hay poco tiempo por parte de los padres, buscan momentos para compartir y dialogar; además se comparten las responsabilidades en el hogar.

### **9.2.3 Cuidadores permanentes y relación con los y las estudiantes:**

Los padres o madres de los estudiantes de perfil generativo en su totalidad cumplen la función de cuidadores permanentes instaurando una comunicación directa y estable; mientras que los padres y madres de familia de los estudiantes con perfil de vulnerabilidad no cumplen su función de cuidadores, en algunos casos la omiten y en otros solo la cumplen en lapsos cortos de tiempo (tarde o noche) dificultando una asertiva comunicación con sus hijos e hijas.

### **9.2.4 Normas al interior de la familia:**

Dentro del sistema familiar con perfil generativo se pueden identificar con exactitud los límites y normas establecidas, mientras en el perfil vulnerable no se evidencian, los padres establecen horarios y sitios a frecuentar pero se caracterizan por ser flexibles frente a las peticiones de los y las estudiantes.

Se limita el tiempo de uso del computador en los estudiantes de generatividad, los padres están informados de las amistades de sus hijos y los sitios que frecuentan; a los padres no les gusta que sus hijos salgan a jugar maquinitas y es importante hacer las tareas como norma en el hogar.

Mientras que en los estudiantes con perfil de vulnerabilidad no hay límites de hora para la salida y llegada a la casa, además de la utilización del juego en el computador (desde tres horas en adelante), la mayoría de los estudiantes manifiestan violar las normas de sus padres

### **9.2.5 Responsabilidades de los y las estudiantes:**

Para los progenitores con perfil generativo sus hijos e hijas tienen responsabilidades claras aunque la primera y mas persistente en todos los casos es el rendimiento académico, seguido por los quehaceres del hogar; en cambio en los hogares de los padres y madres con perfil vulnerable se consideran como responsabilidades exclusivamente las labores desarrolladas en el hogar y en otros casos excluyen totalmente a sus hijos e hijas de dichas responsabilidades.

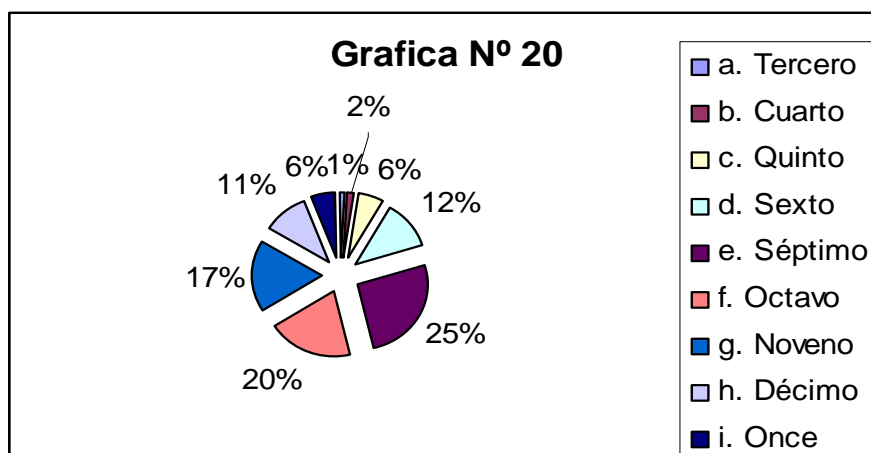
### **9.2.6 Sanciones:**

Estudiantes con perfil de Generatividad manifiestan que la forma de corregirlos es por medio de la utilización de sanciones como no dejarles ver sus programas favoritos, no dejarlos salir a la calle, además dedicarle mas tiempo a su estudio, es importante mencionar que para los padres y las madres de perfil generativo sancionar a sus hijos con golpes no es un camino adecuado, mientras que para los padres o madres con perfil vulnerable es un medio que de ser necesario utilizar se debe de hacer.

### 9.2.7 Educación:

#### Grado de los y las estudiantes

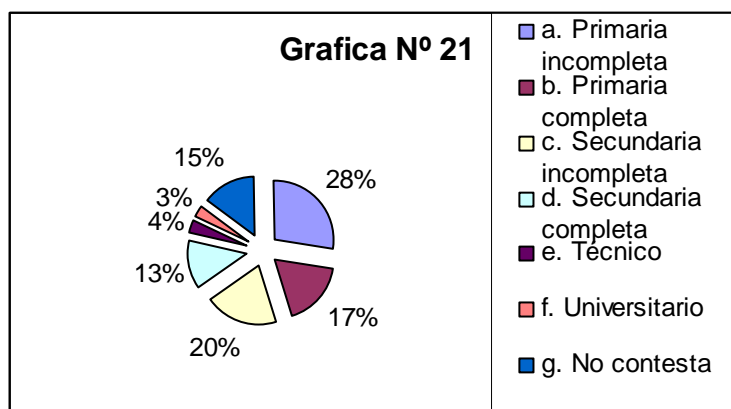
Curso	Nº	%
a. Tercero	4	1
b. Cuarto	12	2
c. Quinto	34	6
d. Sexto	69	12
e. Séptimo	145	25
f. Octavo	113	20
g. Noveno	99	17
h. Décimo	63	11
i. Once	33	6
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



De los 572 estudiantes entrevistados el 9% corresponde a estudiantes que cursan primaria y los 91% restantes son estudiantes que están cursando bachillerato, que se encuentran entre 12 y 16 años de edad.

### Nivel Escolar de los Padres

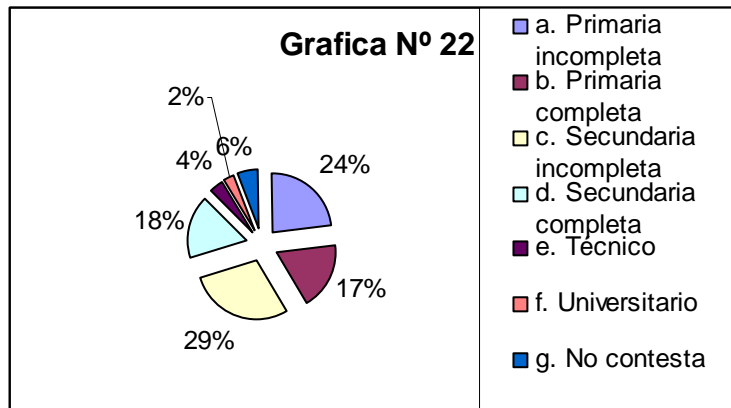
Escolaridad	Nº	%
a. Primaria incompleta	158	28
b. Primaria completa	100	17
c. Secundaria incompleta	113	20
d. Secundaria completa	75	13
e. Técnico	22	4
f. Universitario	19	3
g. No contesta	85	15
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



La grafica muestra que en un 48% los padres de los y las estudiantes alcanzaron un nivel de escolaridad a nivel de secundaria y/o primaria de forma incompleta, un 30% secundaria y/o primaria completa. Mientras un 7% tienen niveles académicos técnico y/o universitario. Lo anterior muestra que el nivel escolar de los padres es bajo y acorde con su estrato socioeconómico. Lo cual es un factor de vulnerabilidad porque no poseen las herramientas para apoyar académicamente a sus hijos e hijas. No se encuentra analfabetismo en esta población.

### Nivel Escolar de las madres

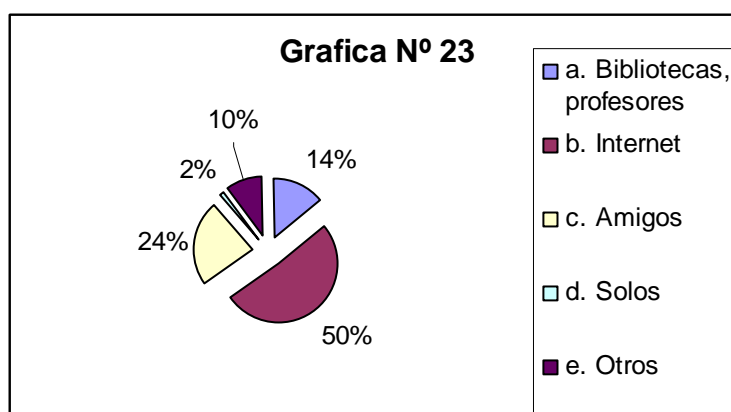
Escolaridad	Nº	%
a. Primaria incompleta	135	24
b. Primaria completa	100	17
c. Secundaria incompleta	164	29
d. Secundaria completa	102	18
e. Técnico	23	4
f. Universitario	14	2
g. No contesta	34	6
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>100</b>



La grafica muestra que en un 53% las madres de los estudiantes alcanzaron un nivel de escolaridad de secundaria y/o primaria de forma incompleta, un 35% secundaria y/o primaria completa. Mientras un 6% tienen niveles académicos técnico y/o universitario. Lo anterior muestra que el nivel escolar de las madres es bajo y acorde con su estrato socioeconómico. Lo cual es un factor de vulnerabilidad porque no poseen las herramientas para apoyar académicamente a sus hijos e hijas. No se encuentra analfabetismo en esta población.

### Realización de Tareas

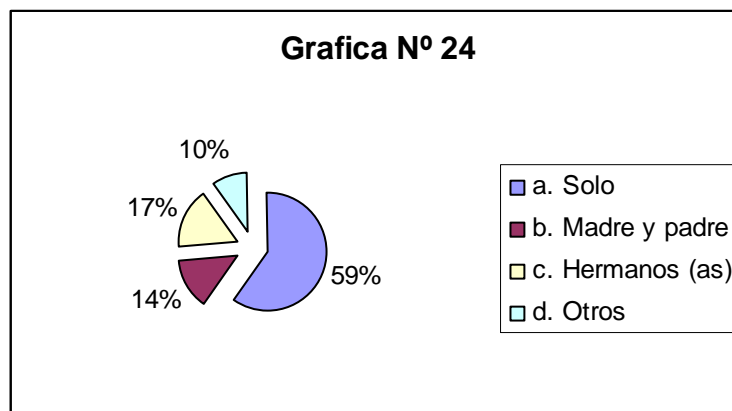
Sitios	No	%
a. Bibliotecas, profesores	81	14
b. Internet	289	50
c. Amigos	135	24
d. Solos	9	2
e. Otros	58	10
<b>TOTAL</b>	<b>572</b>	<b>572</b>



Un 50% acude para la realización de las tareas únicamente a Internet generando un factor de vulnerabilidad al utilizarlo como único medio, el 2% no acuden a nadie, un 14% acude a bibliotecas y profesores, un 24% a amigos, y el 10% faltante pide colaboración de otras personas como sus familiares, lo cual manifiesta factores de generatividad al acudir a personas mayores o al consultar en libros.

### Acompañamiento de tareas en Internet

Acompañantes	Nº	%
a. Solo	172	59
b. Madre y padre	40	14
c. Hermanos (as)	49	17
d. Otros	28	10
TOTAL	283	100



Un 31% acude a familiares para asistir a lugares de Internet, un 10% a otras personas como con a los amigos, razón por la cual presenta un factor de generatividad al utilizar estos medios en compañía y supervisión de otras personas, mientras que un 59% acude solo a salas de Internet, aumentando el factor de vulnerabilidad al no tener el apoyo de una persona responsable.

**Las siguientes subcategorías utilizadas en la entrevista estructurada amplían la información mencionada anteriormente:**

#### 9.2.8 Situación Académica:

Se observa una desproporción en el nivel académico, ya que la mayoría de los estudiantes con perfil de vulnerabilidad van mal en el colegio y admiten que esto ocurre a causa de dedicar mucho tiempo al juego y no a realizar tareas escolares; mientras que los estudiantes con perfil de generatividad en su mayoría les va bien, piensan que cuando les va mal es por pereza y aclaran que sus padres tienen razón en llamarles la atención cuando lo consideran conveniente.

### **9.2.9 Participación en eventos escolares y extraescolares:**

Los estudiantes con perfil generatividad pasan los fines de semana con sus padres, realizando actividades de tipo familiar; y los estudiantes de vulnerabilidad les gusta salir con sus amigos a jugar o a desarrollar algún tipo de deporte.

### **9.2.10 Comportamiento del estudiante:**

Los padres y madres de familia con perfil generativo afirman no tener ninguna clase de problemas con sus hijos e hijas porque mantienen un buen comportamiento, mientras los padres y madres con perfil de vulnerabilidad aseguran que sus hijos e hijas son en oportunidades groseros y mal educados, lo que genera dificultad en las relaciones familiares.

### **9.2.11 Ayuda en tareas:**

Los estudiantes de vulnerabilidad realizan sus tareas a veces solos lo cual es más agradable para ellos, se presenta maltrato verbal por parte de los familiares al pedir ayuda; mientras que los estudiantes de generatividad casi siempre tienen ayuda de mayores, aunque no sea de sus padres.

## 10. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

A continuación se presenta el análisis de los resultados que se obtuvieron durante el proceso desarrollado, teniendo en cuenta categorías y subcategorías presentadas con anterioridad; dando respuesta al objetivo general planteado en la investigación.

En este análisis aunque no se retoman ciertos datos arrojados por la entrevista estructurada, son necesarios tenerlos planteados en el escrito debido al aporte que hacen al objetivo No 1.

Por otra parte, es necesario aclarar que de las 10 familias a las cuales se les realizó la entrevista en profundidad, no se encuentra ninguna que cumpla con todos los factores de generatividad o vulnerabilidad; pero los siguientes factores a mencionar son los que mayor nivel de influencia muestran en estos dos perfiles.

### 10.1 FACTORES SOCIALES

- En el perfil de vulnerabilidad los aspectos que se evidenciaron fueron:

Existe variedad de lugares de fácil acceso a los y las estudiantes por su cercanía al colegio y vivienda, también se observó la facilidad económica que se les ofrece dentro de estos establecimientos reflejada en el valor no mayor a \$200 para poder hacer uso de las maquinitas y los juegos.

El tiempo libre lo utilizan en actividades tales como: Internet, x box y computador, con un uso inapropiado al estar más de dos horas en estos; “uy . Eso sí es difícil decirlo porque no llevo la cuenta hay días en que si no están en mi casa juego toda la tarde... cod: E9M”

Por otra parte los y las estudiantes acuden a estos sitios sin compañía de un adulto responsable o persona que represente autoridad, ya que sus padres no lo consideran necesario o les parece aburrido acompañar a sus hijos e hijas en estas actividades y en algunos casos, cuando los acompañan lo hacen como compañeros de juego “Yo siempre juego sola, nunca está nadie conmigo cuando estoy jugando... cod: E6F”, lo que genera que los padres no conozcan los tipos de juegos que realizan sus hijos ni el tiempo que le dedican a estos, además los u las estudiantes utilizan juegos con contenidos altamente agresivos y no educativos.

Aunque es importante aclarar que los padres y madres en su mayoría, consideran la tecnología como herramienta para la educación, presentan una contradicción con lo que en un momento afirman en cuanto su percepción frente a la tecnología y el uso que les permiten a sus hijos de esta, debido a que afirman también que no todo lo que la tecnología trae consigo es bueno y presentan cierto nivel de prevención frente a esta además enfatizando en la contradicción, son los mismos padres quienes proporcionan el dinero para que sus hijos salgan a jugar x box, o vayan a salas de Internet con el fin de jugar; *“A veces yo, a veces la mamá. Pues que sepa yo, no nos ha mentado, normalmente si ellos le piden a uno para jugar...cod: A10MP”*; en una familia, ya se estaba presentando el caso de robo de una estudiante a una madre para conseguir el dinero he invertirlo en el juego.”...*ya a lo ultimo yo no podía dejar plata acá a la mano en el almacén porque me cogía la plata a escondidas para ir a jugar... cod: A6FD”*

Igualmente el hecho de invertir el dinero en videojuegos, maquinitas o juegos de azar, sin tener la debida supervisión de sus padres se convierte en otro aspecto de este perfil; esto se observo también en el desconocimiento de los padres con respecto al tipo de juegos que frecuentan sus hijos e hijas. *“La verdad no se mucho, ellos lo conocen, pues los he visto jugando carros...cod: A10MP”*

- En el perfil de generatividad los aspectos que se evidenciaron fueron:

Los y las estudiantes asisten de manera esporádica a Internet y salas de xbox, mostrando poco interés por estas actividades esto genera que se utilicen los videojuegos, computador e Internet durante un tiempo prudente, (menos de dos horas) sin excesos. *“Pues que es bueno, pero tampoco volverme adicta a eso, es bueno o sea como para distraerse si, pero tampoco es que todos los días hay que estar jugando... cod: E2F”*; como se hace evidente en el relato los y las estudiantes ven estas actividades como una distracción pasajera más no como una actividad cotidiana, los intereses se centran en otro tipo de actividades como las escolares, familiares o deportivas.

Por otra parte se observó que estos estudiantes presentan acompañamiento y supervisión constante de otras personas en las salas de Internet y xbox, lo cual demuestra que los progenitores o las personas que representan autoridad frente a ellos tienen conocimiento sobre los juegos y el tiempo que los y las estudiantes utilizan para el desarrollo de esta actividad; además los juegos que frecuentan son acordes a su ciclo vital, sin ser violentos.

Se evidencia en los padres y las madres un alto nivel de motivación para que sus hijos participen en juegos tradicionales como el fútbol considerándolos

importantes para el desarrollo de los y las estudiantes debido a la interacción con las demás personas, rescatando la tecnología como buena para el avance y desarrollo académico e intelectual de sus hijos, pero a su vez reconocen que contiene aspectos negativos y por este motivo limitan a sus hijos cuando es necesario. *“Pues ella si juega de vez en cuando en el computador pero son unos juegos clasificados por él papá y generalmente solo juega esto...cod: A2FTD”*

En la mayoría de los hogares de los y las estudiantes con este perfil hay computador con juegos instalados o Internet, sin embargo; para estos estudiantes no representa ningún factor de vulnerabilidad ya que se tiene supervisión de los adultos y si acceden al computador o Internet con un alto tiempo de utilización lo hacen con el fin de realizar trabajos, investigaciones o tareas escolares.

## **10.2 FACTORES FAMILIARES:**

*En el perfil de vulnerabilidad se evidenciaron los siguientes aspectos:*

Familias donde no existe figura de autoridad, además no hay un establecimiento claro de los límites y normas y en las familias que los hay éstas son violadas constantemente por los estudiantes, lo que genera que en su mayoría se resuelvan los problemas por medio de agresiones físicas y psicológicas, *“...a toda hora mantenía tratándome de lo peor... cod: E6F”* en estas familias se observó que han tenido que acudir a entidades como comisarías de familia o a intervención psicológica, para mejorar en cierta medida su convivencia en el hogar; mientras que en otras familias existe flexibilidad frente a los castigos de los hijos e hijas, en los dos casos se observa que no se establecen responsabilidades claras para cada integrante de la familia *“no tengo ni horario para hacer tareas... cod: E6F”*.

Ahora bien, la permanencia en la calle es considerada como factor de vulnerabilidad que influye en el comportamiento de los y las estudiantes, que en varias ocasiones contribuye a la ruptura o no aceptación de normas dentro del hogar, *“a veces me dejan salir y a veces me salgo a escondidas... Cod: E7M”* además de limitar espacios para compartir en familia lo que impide el enriquecimiento de sus procesos de desarrollo.

Los padres no cumplen su función de cuidadores permanentes, sino por lapsos muy cortos lo que dificulta por ende la comunicación con sus hijos. Además se encontró que existe en el 19% de estos estudiantes la ausencia del rol paterno el 10% existen entre padre y madre brechas de 1 hasta 4 generaciones, creando una mayor posibilidad de conflictos intrafamiliares, debido a las diferencias existentes entre intereses de crianza: Otro aspecto se evidencia en

la tenencia dentro del hogar del 55% de computador, x box o Internet sin el suficiente control y supervisión de un adulto responsable, debido a que el 80% de los padres de los y las adolescentes trabajan todo el día, el nivel escolar de los padres y madres es bajo lo que dificulta que ellos ayuden a sus hijos en actividades académicas y que comprendan las actividades derivadas de la tecnología.

El juego se observó como una experiencia típica y repetitiva, acaparando todos los demás intereses de los y las estudiantes, quienes experimentaban intranquilidad o irritabilidad cuando no se podía jugar, sacrificaban algunas actividades de tipos sociales, familiares o recreativas para poder jugar. Además el juego es utilizado para escapar de los problemas familiares por los cuales atravesaban los estudiantes, se observó la existencia de actos ilícitos, como robo a sus propias familias para la financiación de los juegos.

Se encontró la falta de orientación y compañía en el proceso académico de los y las estudiantes, ya sea por sus padres o demás personas de su entorno; de la misma manera se limitan al uso de Internet como único medio para la realización de tareas escolares, obviando otros métodos de consulta. Por otra parte fue observada la falta de participación en eventos extraescolares como deporte, arte, ciencia.

Por ultimo se evidencio bajo nivel académico en los y las estudiantes ya que hay antecedentes de perder años y varios logros o materias, además los y las estudiantes manifiestan que esto sucede por estar mucho tiempo en el juego, es decir tienen claro en cierta medida el daño que ocasiona el juego para su situación académica.

*En el perfil de generatividad se evidenciaron los siguientes aspectos:*

Dentro de las familias, se establece una comunicación asertiva, utilizando el diálogo como medio de resolución de conflictos para mejorar la convivencia., además se encuentra presente una figura de autoridad estableciendo límites y normas dentro de la familia, delegando y cumpliéndose con las responsabilidades adquiridas. *“Pues bueno se vive en tranquilidad y paz... cod: A1FD”*

Se encuentra a su vez que hay supervisión y control de los padres y madres en las actividades desarrolladas cotidianamente por los y las estudiantes. Además se observa que dentro del sistema familiar hay estipuladas sanciones o prohibiciones mostrando un nivel de aceptación, utilizándolas como medio de corregir, sin necesidad de utilizar la fuerza. *“Mi mamá siempre esta en la casa, y por eso siempre esta pendiente de nosotros... cod: E1F”*

Por otra parte, no importa cuanto adquieran los y las estudiantes de mesada diaria, siempre y cuando los padres y madres tengan control sobre el uso que los y las adolescentes le den a esa mesada, esto es observado ya que los y las estudiantes manifiestan en su mayoría que invierten su dinero en golosinas (alimentación) , útiles escolares y objetos personales , sin dar importancia a lo relacionado con los juegos o la inversión en el uso de tecnología, ya que no es un tema de su total interés.

También, se comparten espacios y escenarios familiares que enriquecen las relaciones entre sus integrantes y que fortalecen la comunicación entre los padres, madres y los hijos.

El horario de trabajo de los padres no permite en algunos casos que estén como cuidadores permanentes, pero los y las estudiantes los tienen presentes como figuras de autoridad y respeto; y aunque el tiempo que comparten sea poco el provecho que obtiene de este es notorio.

Los y las estudiantes acuden a familiares, bibliotecas, amigos y profesores para la realización de tareas sin necesidad de asistir únicamente a Internet, y cuando asisten a Internet acuden en compañía de otras personas (padres, amigos, tíos. etc.) quienes orientan la utilización de este medio tecnológico. Además es importante rescatar la postura que ellos tienen frente a los libros ya que afirman que la información que contienen es más verídica que la que usualmente pueden obtener de un medio como el internet.

Al mismo tiempo se encontró la participación de los y las estudiantes en eventos extraescolares como deporte, arte y ciencia,.... *“Los sábados pues yo me la paso acá en el colegio, en pastoral y así haciendo el curso de confirmación...cod: E4M”*.

De igual manera, se observó que los padres son de tipo democráticos, proporcionando en sus hijos e hijas confianza, y limitándolos de tal forma que no obtengan el juego en x box o Internet como único medio de recreación.

Los y las estudiantes presentan un buen nivel académico, ya que tanto para ellos, como para sus padres es relevante el estudio como responsabilidad diaria, cuando los estudiantes tienen malas notas, manifiestan que es por pereza, descuido o por que no entienden, pero no por estar jugando... *“Pues a mi me ha ido siempre bien, bien pues rara vez pierdo una materia como calculo. \_Pues porque a veces no entiendo, no entiendo entonces me queda muy difícil”... cod. E4M*

Es importante mencionar que en un primer momento se creo la posibilidad de una relación directa entre grado académico y ciclo vital como factor a tener

presente, sin embargo dentro del proceso investigativo no se encontró ningún aspecto que mostrara dicha relación, descartando de esta manera un posible factor de vulnerabilidad o generatividad en un estudiante.

## 11. CONCLUSIONES

A partir del desarrollo de la presente investigación se plantean las siguientes conclusiones:

Se evidencio la importancia que están adquiriendo los juegos de video, en los y las adolescentes y que algunos países ya se han interesado por analizar este tema, como lo es el caso de España, sin embargo a nivel nacional no se han realizado estudios sobre el daño que pueden ocasionar los juegos en el desarrollo de los y las adolescentes.

El aporte de este documento se relaciona directamente con la dinámica familiar y algunos aspectos de tipo social, sin desconocer los otros factores que pueden influir como el escolar y demás contextos. Para el grupo investigador es claro que a pesar de la creación de los dos perfiles trabajados durante este proceso (perfil de vulnerabilidad y perfil de generatividad), la ludopatía es un fenómeno multicausal inmerso en una realidad compleja; por lo tanto esta investigación logro un acercamiento a ciertos patrones familiares y sociales, no se pretende mostrar una visión extrema de los aspectos negativos y positivos sino un acercamiento a los perfiles. Factores de vulnerabilidad que al estar asociados se convierten en una señal de alerta frente a posible ludopatías y los de generatividad al estar asociados, se puede plantear que hay una protección desde el contexto familiar frente al posible desarrollo de ludopatías.

A partir del Modelo Ecológico de Bronfrenbrenner se puede concluir que el desarrollo de una persona está influenciado por diferentes microsistemas como la familia, escuela y amigos, y las relaciones que dentro de ellos se establecen; esto puede permitir que se produzcan factores de vulnerabilidad frente a la ludopatía o factores de generatividad frente a la tecnología, los cuales se encontraron en las familias investigadas. Del mismo modo se denota que en el periodo de la adolescencia, es cuando los y las estudiantes afianzan su personalidad, por esto es importante el acompañamiento asertivo de las familias, amigos y demás comunidad con el fin de dar herramientas que favorezcan el desarrollo integral de los y las estudiantes, de los 572 el 59% acude solo a los lugares como salas de Internet por lo cual la relación entre su micro y ecosistema se convierte en un

factor de vulnerabilidad, que requiere estrategias de abordaje oportuno para evitar posibles ludopatias.

Los establecimientos en donde se encuentran juegos de xbox, Internet, maquinas paga monedas, se encuentran cerca al plantel educativo, permitiendo un mayor acceso de los y las estudiantes, además por ser de bajos costos aumenta la posibilidad de asistencia de adolescentes; en todos los casos observados se encontraban los y las adolescentes sin compañía de adultos y mostrando un alto grado de concentración en dichos juegos. A partir de lo anterior se puede decir que estos establecimientos buscan cercanía a los colegios debido a que saben que la población que en su mayoría entra a estos lugares y que producen ganancias son estudiantes que se encuentran en la etapa de la adolescencia. Y aún cuando La existencia de algunas leyes establecidas para los juegos no se operacionalizan en forma adecuada y no hay limitaciones en torno a la utilización de la tecnología en los y las adolescentes representando un factor de vulnerabilidad para esta población que utiliza la tecnología sin normas ni limites

Por otra parte, es de aclarar que no tiene influencia el que se encuentren en edad extraescolar, para el desarrollo de factores de vulnerabilidad; pero el utilizar inapropiadamente la tecnología incide en el bajo rendimiento académico en los y las adolescentes, al descuidar sus deberes escolares, poniendo en primer lugar el juego antes que el estudio.

Se evidenció que el inicio de la ludopatía es en la edad de la adolescencia y es más frecuente en los hombres que en las mujeres, tal cual como se describe en el referente conceptual. A raíz de esto se puede observar la importancia que cumple la familia, en especial los padres y madres en el desarrollo de factores de generatividad frente a la tecnología y vulnerabilidad en el desarrollo de la ludopatía.

La familia también es un punto de análisis dentro de esta investigación, pues se observa que los valores, las costumbres y pautas de crianza han cambiado, sin embargo lo realmente cuestionable es el alto número de factores de vulnerabilidad asociados que se evidenciaron en algunos de los grupos familiares investigados y los altos niveles de riesgo de desarrollar una ludopatía en los adolescentes que pertenecen a estos grupos familiares.

Otro Factor a nivel profesional es la importancia de estar atentos y abiertos a los nuevos estilos de vida de la población en general, esto permite romper barreras y crear confianza entre las partes logrando a la vez mayor efectividad en la intervención, por lo cual no se trata de evitar o negar la utilización de la tecnología

sino posibilitar a los padres y cuidadores responsables de los adolescentes, que se acerquen a ella y la comprendan tanto desde sus aportes como desde sus riesgos.

Finalmente, es pertinente mencionar que el resultado de esta investigación ofrece nuevos conocimientos relacionados con la ludopatía en adolescentes, permitiendo estructurar una base sólida para efectuar una adecuada comprensión de esta nueva problemática social.

## 12. RECOMENDACIONES

Siendo este tema de investigación un campo poco investigado y de interés en la vida actual de los adolescentes y sus familias se recomienda a la institución educativa y a la academia:

### INSTITUCIÓN

A partir de la información de la entrevista estructurada que retoma datos sobre la totalidad de la población sujeto de investigación trabajar en las actividades extraescolares con el fin de lograr fortalecer en los y las estudiantes la participación en acciones que aporten a su proceso educativo, en este sentido el abordaje debe de ser interdisciplinario, de acompañamiento y seguimiento no sólo para los y las estudiantes si no para sus familias enfatizando en las normas y pautas que se deben establecer dentro del sistema familiar.

A partir del perfil de vulnerabilidad y con estrategias que eviten la estigmatización sería conveniente que se establezcan canales de comunicación efectivos entre los y las estudiantes, padres y madres de familia, docentes y directivos de la Institución con el fin de prevenir posibles adicciones al juego. Es necesario que la institución educativa, basándose este proyecto, diseñe y ejecute un plan de prevención integral con el fin de evitar posibles ludopatías.

Reconociendo que un porcentaje significativo de estudiantes tiene acceso cotidiano a la tecnología es necesario reconocer la influencia de la mismas en la formación del adolescente y su incidencia en la dinámica familiar, por lo cual se demanda un conocimiento más completo sobre la tecnología y su utilización por parte de los adultos que interactúan con los y las estudiantes basada en la investigación, con el fin de dar respuesta a inquietudes y situaciones que posiblemente de no ser resueltas en el momento oportuno contribuyan a la formación de adictos al juego o al Internet.

Crear estrategias mediante una escuela de padres que posibilite un acercamiento de los padres y madres de familia a la tecnología, con el fin de que aprendan a utilizarla y se desarrollen factores de generatividad, para que ésta sea utilizada de una forma adecuada, sin excesos.

## **ACADEMIA.**

Dar a conocer la investigación realizada, siendo este tema de vital importancia debido a la influencia de los juegos e Internet en el proceso de desarrollo de niños y niñas de nuevas generaciones retomando que Trabajo Social es un disciplina que debe dar respuesta a las nuevas problemáticas sociales de manera profesional y ética y promoviendo próximas investigaciones en la misma temática.

Se requiere generar en los y las estudiantes motivaciones que conlleven a crear nuevos conocimientos, por ende a desarrollar escritos, ya que por parte de Trabajo Social no se encuentran registros sobre este tema que cobra relevancia para el mundo actual.

Como temas investigativos, se sugiere indagar sobre la ludopatía en otro tipo de juegos, como el billar y casinos, entre otros; analizar el uso de la tecnología teniendo presente la visión y perspectiva de género; además es pertinente que se realice una nueva investigación donde se evidencie la influencia del sector educativo en factores generativos y vulnerables en la ludopatía.

## **FAMILIA**

Es importante el establecimiento de normas y límites dentro de la dinámica familiar y a su vez el acompañamiento de los padres a sus hijos e hijas frente a la tecnología, utilizando esta como una herramienta potencializadora en el desarrollo intelectual de los y las adolescentes. Para esto es fundamental que se motiven al conocimiento de los usos y riesgos de la tecnología.

## BIBLIOGRAFÍA

- Organización Mundial de La Salud 1992
- PALACIOS, Jesús, MARCHESI, Álvaro, COLL, Cesar. Desarrollo psicológico y educación. 1 psicología evolutiva .EDT alianza. 2003
- HERNANDEZ CORDOBA, Ángela, Familia, Ciclo Vital y Psicoterapia Sistémica Breve, Bogota: El Búho, 1997, p.
- Secretaría de Educación Distrital y DAPD, Subdirección de Desarrollo Social, Bogotá, 2002
- I.E.D. Juan Luís Londoño, de La Salle, Manual de convivencia, versión III, Bogotá, 2006.
- Constitución política de colombiana, 1991 artículos relacionados con la familia y adolescentes
- CUADRADO. Ángela, SAIZ. Jerónimo, Ludopatía: Una Nueva Enfermedad, Barcelona: Masson, 2.000, p. 517
- Romeu, Juan. Médico Psicólogo. Ludopatía: Cuando jugar es enfermedad. En URL: <http://www.drromeu.net/ludopat.htm>
- Ellas juegan solas. 28/11/2001. En URL: <http://salud.medicinatv.com/reportajes/muestra.asp?id=604>
- Azar, un jugoso mercado de ilusiones. El Tiempo, 12 de abril de 2002. En URL: <http://eltiempo.terra.com.co/vidadehoy/2002-04-12/ARTICULO-WEB->
- Etiopatogenia. En URL: <http://www.cop.es/colegiados/M-13641/etiop.htm>
- Ansiedad y juego patológico. En URL: <http://www.cop.es/colegiados/M-13641/ansiedad.htm>
- Fundación Colombiana del Juego patológico, 2005
- La formación integral y sus dimensiones, equipo de ACODESI,2003

- CALVO. *Gloria, La Familia en Colombia "Estado del Arte" 1980-1994*. Ministerio de salud, I.C.B.F., 1995,
- QUINTERO. Ángela María, *Trabajo Social y Procesos Familiares*, Argentina: Lumen hvmanitas, 1997, p.18
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, *Lineamientos del Modelo Solidario*, Bogotá, 2006

## **ANEXOS**

## **ANEXO 1**

### ***GUIA DE OBSERVACIÓN DE LUGARES Y JUEGOS DE FACIL ACCESO Y CERCANIA A LOS Y LAS ESTUDIANTES***

**Localidad:**

**Fecha de observación:**

1. Ubicación del Colegio
2. Barrios aledaños al colegio donde existen maquinitas, salas de x box e Internet
3. Tipos de establecimientos
4. Tipos de instrumento
5. Tipo de población que frecuenta los sitios
6. Con respecto a los espacios
7. Con respecto a los otros niños
8. Con respecto al adulto

## **ANEXO 2**

## FOTOGRAFIAS DE LA LOCALIDAD

*Adolescentes de la localidad que se encontraron jugando en maquinas Pagamonedas, Internet, casinos, x box y billares.*



**Adolescentes ubicados en barrio Santa Marta.**



**Café Internet frecuentado por niños Y niñas para ingresar a juegos.**



**Club de Billares en los que se observan menores de edad.**



**Establecimiento de fácil acceso A juegos virtuales**



**Casino cercano a la institución educativa.**



**Establecimiento donde se vende Licor, hay maquinas de casino, y se evidencia presencia de niños y niñas.**

## ANEXO 3

### Formato de Entrevista para Estudiantes

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
Curso: \_\_\_\_\_

#### 1. Estrato socio económico:

a. Uno  b. Dos  c. Tres

#### 2. Régimen de salud:

a. EPS Cuál? \_\_\_\_\_ b. SISIBEN Cuál? \_\_\_\_\_

#### 3. Con cuanto dinero cuenta a diario:

a. Menos de \$1.000  b. Entre \$1.000 y \$2.000  c. Entre \$2.000 y \$3.000   
d. Entre \$3.000 y \$4.000  e. Más de \$4.000  f. Otro  ¿Cuánto? \_\_\_\_\_

#### 4. En que invierte el dinero:

a. Alimentos  b. Útiles escolares  c. Juguetes  d. Objetos personales   
e. Billar  f. Juegos de Video  g. Juegos de azar  h. otros  ¿Cuales? \_\_\_\_\_

#### 5. Integrantes de la familia que conviven en su hogar:

a. Papa  edad \_\_\_\_\_ Paterno: b. Abuelo  c. Abuela  d. Tío  f. Tía   
g. Mamá  edad \_\_\_\_\_ Materno: h. Abuelo  i. Abuela  j. Tío  k. Tía   
l. Hermanos  edad(es) \_\_\_\_\_ m. Hermanas  edad (es) \_\_\_\_\_

#### 6. Ocupación del padre: \_\_\_\_\_

#### 7. Estudios del padre:

a. Primaria  Incompleta  Completa   
b. Secundaria  Incompleta  Completa   
c. Técnico  d. Universitario  Titulo obtenido \_\_\_\_\_

#### 8. Ocupación de la madre: \_\_\_\_\_

#### 9. Estudios de la madre:

a. Primaria  Incompleta  Completa   
b. Secundaria  Incompleta  Completa   
c. Técnico  d. Universitario  Titulo obtenido \_\_\_\_\_

#### 10. Tiene en su hogar:

a. Computador  b. Internet  c. Atari o Video juegos

**11. Cuanto tiempo lo utiliza a diario:**

- a. Menos de 1 hora   
d. Entre 3 y 4 horas
- b. Entre 1 y 2 horas   
e. Más de 4 horas
- c. Entre 2 y 3 horas   
f. Otro  ¿Cuánto? \_\_\_\_\_

**12. Con qué personas comparte esta actividad**

- a. Papa  b. Mama  c. Abuela  d. Abuelo  e. Tía  f.
- g. Hermanos  h. Hermanas  j. Amigos  k. Amigas  l. Primos
- m. otros  ¿Quién? \_\_\_\_\_

**13.Cuál es el tiempo libre con el que dispone**

- a. Tarde  b. Noche  c. Sábados  d. Festivos

**14. En su tiempo libre frecuenta**

- a. Salas de Internet  b. Salas de Xbox  c. Casinos  d. Billares  e. Ninguno

**15. Cuando se trata de tareas usted acude a:**

- a. Bibliotecas  b. Internet  c. Amigos  d. Profesores  e. Otros
- Quienes \_\_\_\_\_

**16. Si las tareas las averigua en Internet con quien va:**

- a. Solo  b. Madre  c. Padre  d. Hermanos  e. Otros  Quienes \_\_\_\_\_

**ANEXO 4**  
**MATRIZ RESULTADOS ENTREVISTA ESTRUCTURADA.**

**POSIBLES FACTORES SOCIALES DE VULNERABILIDAD**

A partir de los resultados arrojados por la entrevista estructurada se pueden evidenciar los siguientes factores de vulnerabilidad, relacionados con aspectos de tipo social.

ECONÓMICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los y las estudiantes que invierten su dinero en videojuegos y juguetes; si contemplar el utilizar el dinero para otras necesidades como alimentación y/o golosinas, útiles escolares, objetos personales.</li> <li>- Los y las estudiantes quienes reciben dinero sin que sus progenitores tengan conocimiento y control sobre el uso del dinero que ellos y ellas adquieren.</li> </ul>
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los y las estudiantes que no se encuentran afiliados a ningún régimen de salud, dejándolos desamparados y desprotegidos ante cualquier calamidad.</li> </ul>
TIEMPO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los y las estudiantes que utilizan su tiempo libre en realizar actividades cercanas al Internet, x box y computador.</li> <li>- La utilización de un tiempo inapropiado diario (más de 2 horas) de computador, Internet y X box.</li> <li>- Los y las estudiantes realizan esta actividad (utilización de Internet, computador y x box) solos sin compañía de adultos responsables.</li> <li>- Los y las estudiantes que consideran como tiempo libre tardes, noches, sábados y festivos; dejando a un lado responsabilidades dentro del hogar y actividades extraescolares.</li> <li>- Los y las estudiantes asisten a salas de Internet a consultar tareas solas, puesto que no tienen la supervisión y control de personas responsables.</li> </ul>

## POSIBLES FACTORES SOCIALES DE GENERATIVIDAD

A partir de los resultados arrojados por la entrevista estructurada se pueden evidenciar los siguientes factores de generatividad, relacionados con aspectos de tipo social.

ECONÓMICO	- Los y las estudiantes que adquieren una mesada mayor de 2000 pesos diarios siempre que halla supervisión y control de los padres en el gasto de dicho dinero, debido a que observa que los y las estudiantes entrevistadas invierte el dinero en alimentos y golosinas; sin darle importancia a utilizar el dinero en videojuegos, Internet.
SALUD	- Los y las estudiantes que se encuentran afiliados al régimen de salud ya sea contributivo o subsidiado, generando un nivel de protección ante cualquier calamidad en los y las adolescentes.
TIEMPO LIBRE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los y las estudiantes que manifiestan disponer poco tiempo libre, porque tienen poco tiempo para realizar actividades relacionadas con videojuegos e Internet.</li><li>- Los y las estudiantes a quienes no les parece interesante frecuentar sitios donde hay instrumentos como: maquinitas, videojuegos, Internet.</li><li>- Los y las estudiantes que asisten esporádicamente a Internet, utilizándolo en un tiempo prudente.</li><li>- Los y las estudiantes que asisten a salas de Internet y x box acompañados por otras personas, quienes supervisan la utilización de estos instrumentos.</li></ul>

## POSIBLES FACTORES FAMILIARES DE VULNERABILIDAD

Basados en los resultados que arrojó la entrevista estructurada, se muestran los siguientes factores de vulnerabilidad, relacionados con el aspecto familiar.

TIPOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los y las estudiantes en los que sus familias existe ausencia del rol paterno, además de la posibilidad de quedar solos a temprana edad sin establecimiento de límites y autoridad.</li> <li>- Familias en las cuales sus progenitores tienen brechas de 1, 2, 3 y 4 generaciones, creando una mayor posibilidad de conflictos intrafamiliares por cuanto hay diferencia de interés en la crianza de los y las hijas.</li><li>- Los y las estudiantes que tienen hermanos y hermanas en donde sus ciclos vitales varían, ya que puede ocasionar dificultades en las relaciones establecidas, por las diferencias de cada ciclo vital.</li> <li>- Los y las estudiantes que tienen dentro del hogar computador, Internet y/o x box; ya que tienen mayor facilidad de acceso a ellos, sin control y supervisión de otras personas.</li><li>- Las familias, en donde sus progenitores permanecen la mayor parte del tiempo trabajando o realizando actividades fuera del hogar, dejando solos a sus hijos e hijas y sin el establecimiento de responsabilidades</li></ul>
EDUCACIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>- El nivel escolar de los padres y las madres bajo, porque no poseen las herramientas suficientes para apoyar académicamente a sus hijos e hijas.</li><li>- Los y las estudiantes que se encuentran cursando el mismo grado de escolaridad pero que sus ciclos vitales varían, ya que puede ocasionar dificultades en las relaciones establecidas con sus compañeros, por las diferencias de cada ciclo vital.</li><li>- Los y las estudiantes que a la hora de realizar tareas no se apoyan en bibliotecas, profesores, padres y madres, sino que únicamente acuden a salas de Internet, y que además se encuentran sin la presencia de un adulto que oriente sus investigaciones.</li></ul>

## POSIBLES FACTORES FAMILIARES DE GENERATIVIDAD

Basados en los resultados que arrojó la entrevista estructurada, se muestran los siguientes factores de generatividad, relacionados con el aspecto familiar.

TIPOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"><li>- Las madres se encuentran en un rango de edad acorde con el desempeño de rol materno, alimentando física y psicológicamente a los y las estudiantes brindándoles protección y a la vez estimulándolos a crecer, su presencia en el hogar crea las bases afectivas necesarias e estipula las normas para que los demás miembros crezcan con estabilidad emocional.</li><li>- La existencia de hermanos en la misma etapa de ciclo vital de los y las estudiantes que son en la preadolescencia y adolescencia, por relación fraterna en rangos cercanos de edad.</li><li>- El trabajo estable representa en alguna medida un factor de generatividad siempre y cuando se tenga control y autoridad frente a sus hijos para tener un adecuado manejo en el trabajo y el hogar.</li></ul>
EDUCACIÓN	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los y las estudiantes que acuden a familiares, bibliotecas, amigos y profesores para la realización de tareas, presentan generatividad frente a la tecnología al acudir a personas mayores y diversos medios, sin la necesidad de acudir a Internet.</li><li>- Los y las estudiantes que acuden a Internet en compañía de otras personas (padres, amigos, primos, tíos, etc.), ya que ellos los puede orientar de una manera adecuada para la realización de sus investigaciones.</li><li>- Los y las estudiantes que se encuentran en un mismo nivel académico y con ciclo vital igual, ya que se pueden establecer relaciones entre pares que favorecen el proceso educativo, es decir quienes se encuentran en el promedio de rango de edad proporcional a su nivel académico.</li></ul>

## **ANEXO 5**

### **ENTREVISTA A PROFUNDIDAD**

#### **TEMATICAS:**

- **ADULTOS**

1. Relaciones con hijos e hijas
2. Cuidado de los hijos e hijas
3. Normas y límites
4. Percepción y manejo de la tecnología
5. Percepción frente al rendimiento académico de los hijos e hijas
6. Percepción frente a los juegos

- **ADOLESCENTES**

1. Roles
2. Relación parental
3. Uso del tiempo libre
4. Manejo de la tecnología
5. Percepción frente al rendimiento académico
6. Percepción frente a los juegos de video y azar

**ANEXO 6**  
**MATRIZ RESULTADOS ENTREVISTA A PROFUNDIDAD.**

A continuación se presentan los resultados que arrojaron las entrevistas a profundidad, desarrollados a través de una matriz en donde se establecen diferencias, similitudes y tendencias encontradas entre las diferentes familias.

**Padres con perfil de generatividad frente a padres con perfil de vulnerabilidad**

Familia

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Relaciones Familiares	-Las relaciones familiares entre los padres con perfil generativo son funcionales, manteniendo una comunicación asertiva mientras en el caso del perfil vulnerable las relaciones son disfuncionales a tal punto de llegar a agresiones físicas y psicológicas; también es importante destacar que se ha acudido a la intervención de psicólogos y comisarías de familia para mejorar la convivencia.	-En los dos perfiles vulnerable y generativo uno de los progenitores es más flexible que el otro. -En todos los casos las relaciones familiares presentan diferencia entre los mismos núcleos familiares establecidos a partir de los roles.	Se acostumbra a utilizar el diálogo como medio de resolución de conflictos para mejorar la convivencia del núcleo familiar.
Cuidadores permanentes y	Los padres o madres de los estudiantes de perfil generativo	Los progenitores de los estudiantes son concientes de la importancia que tiene	Los padres y madres a nivel general consideran cumplir con

relación con ellos.	en su totalidad cumplen la función de cuidadores permanentes instaurando una comunicación directa y estable; los padres y madres de familia de los estudiantes con perfil de vulnerabilidad no cumplen su función de cuidadores, en algunos casos la omiten y en otros solo la cumplen en lapsos cortos de tiempo (tarde o noche) complicando de así la comunicación con sus hijos.	compartir tiempo y experiencias con sus hijos e hijas.	las pautas de crianza correctamente y por ende clasifican las relaciones con sus hijos como buenas.
Normas al interior de la familia	Dentro del núcleo familiar con perfil generativo se pueden identificar con exactitud los límites y normas establecidas, mientras en el perfil vulnerable no se evidencian, los padres establecen horarios y sitios a frecuentar pero se caracterizan por ser flexibles frente a las peticiones de los y las estudiantes.	Para todos los padres y las madres de familia la calle es considerada como factor negativo que influyen en el comportamiento de sus hijos e hijas y que en varias ocasiones contribuye a la ruptura o no aceptación de normas dentro del hogar.	Dentro todo núcleo familiar siempre se establece normas mínimas que aportan a la tranquilidad del hogar.
Responsabilidades de los y las	Para los progenitores con perfil generativo sus hijos e hijas tienen	Las responsabilidades de los y las estudiantes son consideradas	Generalmente las responsabilidades delegadas a

estudiantes	responsabilidades claras aunque la primera y mas persistente en todos los casos es el rendimiento académico, seguido por los quehaceres del hogar, en el de los padres y madres con perfil vulnerable se consideran como responsabilidades exclusivamente a las labores desarrolladas en el hogar y en otros casos excluyen totalmente a sus hijos e hijas de dichas responsabilidades.	importantes dentro del núcleo familiar en los dos perfiles.	cada estudiante dentro y fuera del hogar son convertidas por los padres y madres como medio de pago por su esfuerzo y dedicación exigiendo así cumplimiento de las mismas.
Sanciones	Mientras para los padres y las madres de perfil generativo sancionar a sus hijos con golpes no es un camino adecuado, para los padres o madres con perfil vulnerable es un medio que de ser necesario utilizar se debe de hacer.	El dialogo correcta o incorrectamente utilizado siempre esta presente dentro de la sanción.	En todos los casos se utiliza como medio de castigo cohibir a los y las estudiantes de desarrollar la actividad que mas les guste.

#### Tecnología

SUBCATEGORIAS	DIFERENCIAS	SIMILITUDES	TENDENCIAS
Percepciones frente a la tecnología	Entre los padres y madres con perfil generativo y los padres y madres con perfil vulnerable no	En los dos perfiles se puede identificar en los padres y las madres un percepción frente a la tecnología con	En todas las familias se observa temor por la utilización de los medios

	se presentaron diferencias al dar a conocer su percepción frente a la tecnología.	dos facetas por un lado esta el factor positivo que aporta al desarrollo y aprendizaje de sus hijos e hijas aportando y facilitando el proceso educativo y por otro lado existe la variedad y facilidad de acceso a paginas considerada malas además del miedo frente a los amigos y relaciones virtuales, aseguran que el problema es la metodología utilizada para la utilización de la tecnología y la falta de autoridad frente a los hijos e hijas.	tecnológicos o virtuales, se consideran estos exclusivamente para averiguar y facilitar el proceso de aprendizaje, delimitando tiempo, lugares y compañeros para el desarrollo de esta actividad.
Tecnología presente en su hogar	Los padres y madres de perfil vulnerable tienen dentro de su hogar computador o atari, mientras los padres y madres con perfil generativo tienen solo computador.	Se evidencia dentro de los padres y las madres el deseo por brindarles a sus hijos e hijas los medios necesarios para el desarrollo adecuado y provechoso académicamente. Considerado la obtención de computador dentro del hogar.	Si en el hogar existe tecnología es a la vez una estrategia para mantener o los hijos e hijas dentro del hogar y no en la calle o en otros lugares que faciliten acceso a esta.
Tiempo que utilizan en el computador, x box	Los padres y madres de perfil generativo afirman que el tiempo utilizado por sus hijos e hijas en estas actividades es el necesario para la elaboración de tareas limitado en no mas de una o dos horas, frente a los padres y	No existen similitudes entre las dos.	El computador es utilizado como medio que da respuesta a interrogantes de tipo educativo.

	<p>madres de perfil vulnerable quienes no prestan mayor importancia al tiempo dedicado a estas actividades algunos afirman que a diario sus hijos e hijas emplean entre tres y mas de cuatro horas a esto.</p>		
<p>Acompañamiento Frente a la tecnología</p>	<p>Los padres y madres de perfil generativo delegan esta responsabilidad a otras personas cercanas a la o el estudiante pero no los dejan asistir solos, mientras los padres y madres con perfil vulnerable afirman no acompañar a sus hijos e hijas a estas actividades porque las consideran aburridas y no las entienden y los que los acompañan lo hacen como compañeros de juego.</p>	<p>En general a todos los padres y las madres de familia les es incomodo acompañar a sus hijos e hijas a estas actividades.</p>	<p>Cuando los y las estudiantes presentan su necesidad de utilización de estos medios los padres y madres acostumbran a delegar otras personas para acompañar a sus hijos e hijas y otros omiten la compañía de terceros.</p>
<p>Tipos de juegos que frecuentan</p>	<p>Los padres y madres de perfil generativo identifican y conocen los juegos que sus hijos e hijas frecuentan a demás incentivan al desarrollo de otros juegos en los cuales se interactúe con las demás personas, mientras los padres y madres de perfil</p>	<p>Para los dos perfiles el juego es considerado como medio de necesario de diversión para sus hijos e hijas.</p>	<p>Los padres y madres piensan en el juego como elemento importante en la etapa por la cual estén pasando los y las estudiantes.</p>

	vulnerable aunque son concientes de la frecuencia de sus hijos e hijas en los juegos, no conocen con exactitud el tipo de juegos afirman haber visto en ocasiones carritos, peleas entre otros.		
Para que tiene esa tecnología	Los padres y madres de perfil generativo a demás de tenerlo para trabajos también lo obtuvieron como herramienta de distracción, mientras los padres y madres de perfil vulnerable lo contemplan solo como herramienta para la educación.	Como herramienta útil para elaborar trabajos de los hijos e hijas y de los familiares que lo necesiten.	Lo obtiene por que lo consideran herramienta necesaria e Indispensable dentro del hogar.

Contexto Escolar

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Situación Académica	Los padres y madres de familia con perfil generativo afirman que el rendimiento académico de sus hijos e hijas esta a un nivel calificado como bueno, mientras los padres y madres con perfil de vulnerabilidad aseguran que el rendimiento académico de sus hijos e hijas esta en promedio	Para los dos perfiles el rendimiento académico de sus hijos e hijas es un factor importante debido al valor que le dan a la educación.	Conciben la educación como preparación para un buen futuro y afirman lo desagradecidos que pueden llegar ser sus hijos e hijas al no aprovechar esta oportunidad futuro de esfuerzo y dedicación.

	regular debido a la falta de responsabilidad y compromiso de los y las estudiantes.		
Comportamiento del estudiante	Los padres y madres de familia con perfil generativo afirman no tener ninguna clase de problemas con sus hijos e hijas a raíz de lo juiciosos que son, mientras los padres y madres con perfil de vulnerabilidad aseguran que sus hijos e hijas son en oportunidades groseros y mal educados	En general los padres y las madres ejercen autoridad frente a los hijos e hijas aunque en unos casos con mayores resultados que en otros.	Cuando los padres y madres se sienten agredidos por sus hijas o hijos recurren a recordar el rol de padres.
Ayuda en tareas	No se encuentran diferencias en los dos perfiles, en ninguno se evidencia ayuda de parte de los padres o las madres.	En los dos casos la ayuda a tareas a los y las estudiantes es mínima delegando esta función a otras personas.	Asegurar que la falta de ayuda en las tareas de sus hijos e hijas es el resultado del poco interés de sus hijos e hijas a demás resaltan los pocos conocimientos con relación a temas específicos.

### 9.5.2 Estudiantes con perfil de generatividad frente a padres con perfil de generatividad

Familia

SUBCATEGORIAS.	DIFERENCIAS	SIMILITUDES	TENDENCIAS
Relaciones familiares	Los padres y las madres hablan ampliamente de las relaciones	Tanto los padres y madres como los y las estudiantes están de acuerdo con	En general se tiende a definir las relaciones familiares en una

	establecidas dentro del núcleo mientras los y las estudiantes solo hacen referencia a las relaciones establecidas con los adultos permanentes.	afirmar que dentro del hogar se mantienen buenas relaciones.	palabras buenas, limitándose a reflexionar acerca de que es considerado como bueno.
Cuidadores permanentes y relación con ellos.	Las respuestas de los padres y las madres y de los y las estudiantes presentan entre sí exactitud complementándose unas con otras sin presentar diferencias.	Tanto los y las estudiantes como los padres y las madres identifican con exactitud cual es su cuidador primordial sin excepción alguna, estableciendo buenas relaciones mediadas por la comunicación.	Generalmente el cuidador primordial es el padre o la madre de familia y en los casos donde este factor varía, esta función la cumple un familiar cercano.
Normas al interior de la familia	No se encuentran diferencias entre padres, madres, hijos e hijas en esta categoría.	Se tiene claros por los dos grupos los horarios de juego y las pautas o prohibiciones para salir a la calle. Establecen e identifican quien cumple el rol de autoridad.	Se establecen las normas siendo estas una decisión de todo el grupo familiar y de igual forma los que presentan inconformidad frente a ellas las cumplen.
Responsabilidades de los y las estudiantes	El hecho de tener responsabilidades establecidas y aceptadas hace que no se presenten diferencias entre padres y madres e hijos.	Las responsabilidades que los padres y madres delegan a sus hijos son claras por lo cual los y las estudiantes las reafirman.	En todos los núcleos familiares con perfil generativo existen responsabilidades para los y las estudiantes.
Sanciones	Para los padres y las madres juntos con los y las estudiantes las sanciones son las mismas sin diferencia alguna.	Tanto padres y madres como los y las estudiantes afirman no utilizar el castigo debido al buen comportamiento.	Sin embargo si en alguna ocasión se necesita de castigo se recurre a cohibir la actividad que más les gusta a los y las

estudiantes.

Tecnología

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Percepciones frente a la tecnología	Los padres y madres tienen la misma percepción frente a la tecnología que los y las estudiantes, la diferencia radica en que los y las estudiantes afirman que la tecnología no es precisamente atractiva para ellos.	En las dos declaraciones se concluye que la tecnología tiene factores positivos siempre y cuando sean mediados por normas, límites y autoridad, aseguran que de no cumplir estos requisitos tiene una amplia gama de factores negativos presentados en la utilización.	El computador y Internet es percibido como un medio de fácil acceso a la realización de tareas y trabajos.
Tiempo que utilizan en el computador, x box	Los y las estudiantes afirman utilizan estos medios en un tiempo prudente pero los padres y las madres no lo confirman y hasta aseguran que sus hijos e hijas no utilizan estos medios.	Debido a la contradicción en los testimonios no se presentan similitudes entre los padres e hijos en esta categoría.	El tiempo utilizado en estos medios es desdibujado o falta de importancia ante los padres y madres debido al poco lapso dedicado por sus hijos e hijas a esta actividad, además por la adecuada distribución de tiempo junto con otras responsabilidades.
Acompañamiento Frente a la tecnología	Los dos testimonios afirman que siempre existe acompañamiento de adultos en estas actividades sin presentar diferencias.	En esta categoría los padres y madres de familia se contradicen frente a la anterior categoría porque muestran que sus hijos e hijas si dedican algún tiempo a estas actividades pero al igual que ellos afirman que no lo hacen solos si	Los padres y las madres de familia afirman tener pocos conocimientos acerca de algunos temas razón por la no acompañan a sus hijos e hijas a salas de Internet o a

		no siempre en compañía de adultos.	desarrollar tareas sin embargo delegan esta tarea a un adulto responsable.
Tipos de juegos que frecuentan	Los padres y madres conocen los tipos de juegos pero no los afirman con exactitud mientras los y las estudiantes tienen un conocimiento más profundo de dichos juegos.	Los tipos de juegos señalados por los y las estudiantes son los mismos señalados por los padres y las madres.	Los tipos de juegos mas frecuentados son carros, fútbol, rompecabezas entre otros.
Motivo de compra de la tecnología	No se presentan diferencias en los testimonios frente a esta categoría.	Tanto los y las estudiantes como los padres y las madres tienen claridad del motivo de comprar para la realización de tareas y trabajos y facilitar el proceso educativo.	La compra en todos los casos se hace para facilitar el proceso educativo de los y las estudiantes.

#### Contexto Escolar

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Situación Académica	Los padres y las madres tienen conocimiento exacto de la situación académica de sus hijos e hijas por lo cual no se presentan diferencias.	En los dos testimonios se afirma que el rendimiento académico es bueno y que aunque hay periodos con bajo nivel el promedio de sus hijos e hijas es bueno.	Cuando se presenta un nivel bajo de rendimiento en los y las estudiantes, los padres y las madres acude al dialogo y la reflexión logrando de esta forma estabilizar o recuperar el promedio.
Comportamiento del estudiante	Los padres y las madres reafirman todo el tiempo que sus	Ante la falta de autoevaluación de los y las estudiantes frente a su	Tomando como indicadores actividades diarias y

	hijos e hijas son muy juiciosos, mientras los y las estudiantes no toman una postura crítica a su comportamiento.	comportamiento no se presentan similitudes en esta categoría.	responsabilidades se puede evidenciar que la afirmación de los padres y más madres es coherente con el actuar de sus hijos e hijas.
Ayuda en tareas	No se presentan diferencias en los testimonios debido al poco apoyo de los padres y las madres en el desarrollo de esta actividad.	Los padres y las madres son concientes de la poca participación de ellos en esta actividad y los y las estudiantes lo reiteran en su testimonio.	De todas maneras en todos los casos esta función no se desdibuja si no se delega a otra persona.

### 9.5.3 Estudiantes con perfil de vulnerabilidad y estudiantes con perfil de generatividad

#### Familia

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Relaciones familiares	En los estudiantes con perfil de vulnerabilidad se presentan antecedentes de violencia física y verbal a nivel parentofilial; mientras que en los estudiantes con perfil de generatividad aunque hay poco tiempo por parte de los padres, buscan momentos para compartir y dialogar. Se comparten las	Los estudiantes que tienen hermanos manifiestan llevarse bien con ellos y compartir mucho tiempo juntos. Los padres tienen poco tiempo para hablar con sus hijos. En la mayoría de los casos las madres es quien representa autoridad, reglas y límites. Hay falta de autoridad, es decir ausencia del rol paterno en la mayoría de los estudiantes.	Importancia de los hermanos en la vida familiar y personal.

	responsabilidades en el hogar.		
Cuidadores permanentes y relación con ellos.	<p>En los estudiantes con perfil de vulnerabilidad hay casos en que los cuidadores son abuelos y tíos, también se presenta que aunque haya presencia del rol materno, los estudiantes pasan su tiempo solos en la casa.</p> <p>En un caso en estudiante con perfil de generatividad comenta a veces estar solo pero a pesar de esto tener calidad de tiempo con sus padres.</p>	Los cuidadores en su mayoría están representados por la mamá y los hermanos , admitiendo que con la madre no siempre las relaciones son muy buenas debido a que ellas son quienes imponen las reglas y límites dentro de la familia.	<p>Ausencia del rol paterno</p> <p>El rol materno representa la autoridad</p> <p>Existe buenas relaciones con los hermanos</p>
Normas al interior de la familia	<p>Limitan el tiempo en el computador en los estudiantes de generatividad, los padres están pendientes de las amistades de sus hijos y los sitios que frecuentan; a los padres no les gusta que sus hijos salgan a jugar maquinitas y es importante hacer las tareas como norma en el hogar.</p> <p>Mientras que en los estudiantes con perfil de vulnerabilidad hay extralímites de hora para la salida y el juego en el computador (desde tres horas en adelante) ,</p>	Se ponen horas límites para las salidas a la calle.	<p>Lo estudiantes con perfil de vulnerabilidad violan las normas que han puesto sus padres</p> <p>Estudiantes de generatividad hay que cumplir con actividades del colegio</p>

	la mayoría de los estudiantes manifiestan violar estas normas de sus padres		
Responsabilidades de los y las estudiantes	Estudiantes con perfil de Vulnerabilidad expresan en algunos casos no tener horarios para hacer tareas	En su mayoría manifiestan como responsabilidades en el hogar lo relacionado a nivel domestico y con los hermanos al recogerlos del colegio.	Hablar de quehaceres domésticos.
Sanciones	Estudiantes con perfil de Generatividad manifiestan a parte del castigo que hablan con ellos del porque del castigo y como parte de su sanción esta el dedicar mas tiempo a su estudio	Les quitan cosas que les gustan como el televisor, las salidas, computador y x box a los que lo tienen a manera de castigo	Quitar a los estudiantes lo que más les gusta hacer como castigo.

#### Tecnología

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Percepciones frente a la tecnología	Los estudiantes de perfil de generatividad les parece buena y divertida mientras no se la pasen en esto sino que sea algo muy de vez en cuando, y para ellos es importante la opinión de sus padres frente a este tema. Mientras que los estudiantes de vulnerabilidad expresan que les gusta mucho jugar y solo le ven lo positivo, no manifiestan que este pueda ser malo como los	Piensan que la tecnología es buena, divertida y que sirve para distraerse, aunque a la mayoría de los padres no les gusta esto. Lo que mas llama la atención para distraerse es el computador y el x box.	La tecnología es buena y divertida

	<p>estudiantes de generatividad, además demuestran poco interés por lo que les digan sus padres respecto a esto.</p> <p>Los estudiantes de perfil de generatividad también ven en la tecnología la oportunidad para hacer labores escolares.</p>		
Tecnología presente en su hogar	Los estudiantes con perfil de generatividad no tienen en su mayoría atari o x box o computador pero este es para uso de escolar, mientras que los estudiantes de vulnerabilidad en su mayoría poseen estos equipos junto con el computador	No se encontraron	
Tiempo que utilizan en el computador, x box	Hay bastante diferencia tanto a nivel de uso como de horas de uso, pues los estudiantes de generatividad expresan que utilizan el computador para hacer tareas y cuando juegan lo hacen día de por medio como máximo o no mas de dos horas, además comparten esto con primos o hermanos, pero no les gusta jugar solos. Los estudiantes de perfil de	No se encontraron	

	vulnerabilidad utilizan estos para jugar en la mayoría de casos y mas de tres horas y bastante seguido; no expresan en ningún momento el utilizarlo para tareas o para estudio.		
Acompañamiento Frente a la tecnología	Los estudiantes de vulnerabilidad manifiestan en su mayoría jugar solos y es algo que les agrada, excepto algunas veces que se encuentran acompañados. Los estudiantes de generatividad manifiestan que no les gusta jugar solos en ningún momento y que sus padres están pendientes de lo que juegan	jugar con hermanos o primos	estudiantes De vulnerabilidad les agrada jugar solos
Tipos de juegos que frecuentan	Hay juegos en estudiantes de vulnerabilidad que tratan de peleas es decir son violentos	Juegos de carros, que vienen en el computador y fútbol	
Formas de conseguir el dinero	Los estudiantes de generatividad no consiguen dinero para jugar. Los estudiantes de vulnerabilidad manifiestan que son sus padres quienes les proporcionan el dinero para jugar		Padres dan dinero a sus hijos para jugar en estudiantes de vulnerabilidad
Motivo de compra de la tecnología	Los estudiantes de generatividad manifiestan que los padres compraron esto para facilidad del		

	estudio básicamente y que los juegos son limitados.		
Otros sitios que frecuentan		Utilizan el Internet para hacer trabajos y tareas del colegio. De vulnerabilidad van a salas de x box frecuentemente, excepto un estudiante que no va a estos sitios expresando que lo tiene todo en su casa y no tiene necesidad de salir	Internet es utilizado en su mayoría para tareas

#### Contexto Escolar

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Situación Académica	Se nota una desproporción en el nivel académico ya que la mayoría de los estudiantes con perfil de vulnerabilidad van mal en el colegio y admiten que es por estar dedicando mucho tiempo al juego y no hacer tareas debido a esto; mientras que los estudiantes con perfil de generatividad en su mayoría les va bien, piensan que cuando les va mal es por pereza y aclaran que sus padres tienen razón en llamarles la atención por esto.	Algunos estudiantes afirman que cuando les va mal en el colegio es por pereza y sus padres los reprenden debido a esto, y aunque algunos digan que les va bien pierden una que otra materia.	Estudiantes de Vulnerabilidad: mal en el colegio por dedicarse al juego y estudiantes de generatividad les va bien en el colegio
Participación en eventos escolares y	los estudiantes con perfil generatividad pasan los fines de	No les gusta participar en eventos del colegio y reconocen los fines de	No les gusta participar en actividades escolares

extraescolares	semana con sus padres y los estudiantes de vulnerabilidad les gusta salir con sus amigos a jugar o hacer deporte.	semana para salir y recrearse	
Actividades de tiempo libre	Estudiantes de perfil Generativo les ayudan a sus padres, además les gusta leer, escuchar música, estudiar y participar en juegos de mesa, mientras que los estudiantes de vulnerabilidad todos mencionan el jugar en el computador en su tiempo libre, salir con sus amigos y solo uno menciona ayudarle a su madre.	Reconocen sus fines de semana como tiempo libre en su mayoría, les gusta salir y hacer algún deporte con sus amigos	Fines de semana como tiempo libre
Ayuda en tareas	Los estudiantes de vulnerabilidad hacen sus tareas a veces solos y esto les gusta mas , se presenta maltrato verbal (bruta) por parte de los familiares al pedir ayuda; mientras que los estudiantes de generatividad casi siempre tienen ayuda de mayores	En su mayoría ayudan los amigos y hermanos mayores en la realización de las tareas ; exceptuando dos casos en los que ayudan los padres también , los estudiantes manifiestan que sus padres no les pueden ayudar mucho porque no entienden	Estudiantes de Vulnerabilidad: hacer tareas solos Los padres no pueden ayudar porque no entienden

#### 9.5.4 Estudiantes con perfil de vulnerabilidad frente a padres con perfil de vulnerabilidad

Familia

SUBCATEGORIAS	DIFERENCIAS	SIMILITUDES	TENDENCIAS
---------------	-------------	-------------	------------

<p>Relaciones familiares</p>	<p>Estudiantes manifiestan tener una mejor relación, mientras que los padres manifiestan aun tener malas relaciones con sus hijos. (violencia física y verbal) En algunos casos se presenta que los otros familiares son agresivos.</p> <p>Estudiantes manifiestan que no hablan con sus padres y los padres dicen dialogar con ellos, pero enfatizan en la manera como corregirlos.</p>	<p>Buena relación con los hermanos</p> <p>Los padres por su parte en su relato no especifican si hay momentos de dialogo, sino que se refieren en su mayoría a la forma de corregirlos.</p> <p>En un caso se presenta dialogo entre los miembros de la familia</p>	<p>Culparse mutuamente</p> <p>Los padres pretende demostrar que son la autoridad con los castigos que impongan</p>
<p>Cuidadores permanentes y relación con ellos.</p>	<p>Estudiantes manifiestan que sus padres casi no hablan con ellos , pero los padres no hacen referencia a esto</p>	<p>Los padres trabajan y comparten con hermanos aunque en un caso la madre se ha ido acercando mas con su hija</p>	<p>Compartir con los hermanos o con pares.</p>
<p>Normas al interior de la familia</p>	<p>Los estudiantes afirman que su padres los dejan salir como mínimo tres horas, mientras que los padres dicen que no le dan casi permiso de salir y que</p>	<p>Los padres al afirman que la madre es quien coloca las horas limite de salida y los castigos, y que estas horas no pueden exceder mas de una hora y media, aunque a veces el hijo no hagan</p>	

	<p>cuando los dejan no se puede demorar mas de una hora</p> <p>En otros casos estudiantes manifiestan tener limites y los padres dicen no colocárselos para salir o jugar</p>	<p>caso de esta norma.</p> <p>Cuando están castigados es que se le prohíbe el computador</p>	
Responsabilidades de los y las estudiantes	<p>Manifiestan no tener horario en hacer las tareas.</p> <p>Padres manifiestan que es necesario rogarles para que hagan algo y los estudiantes dicen que ellos hacen su oficio siempre.</p>	<p>Entre los hermanos se turnan para hacer los quehaceres y ayudarle a su mamá</p> <p>Hacer aseo en la casa</p>	Responsabilidades a nivel domestico, ayudándole en los quehaceres a la madre.
Sanciones	<p>Les quitan el televisor, el x box y las cosas que le gustan cuando se porta mal o le va mal en el colegio, mientras que las madres dicen que les pegan para que les fuera bien y que a veces hablan con ellos</p> <p>En algunos casos los padres solo mencionan el regaño verbal y no los castigos físicos como los hacen los estudiantes.</p>	<p>Quitar dinero y no dejarlos salir a la calle, les quitan lo que mas les gusta</p>	<p>Quitar a los hijos lo que mas les gusta hacer</p>

Tecnología

<b>SUBCATEGORIAS</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Percepciones frente a la tecnología	A los padres les gusta la tecnología para estudiar y a los hijos para jugar	Los estudiantes aceptan que le gustan demasiado los juegos pero que a las mamás y los papás no le agradan  Los juegos como la tecnología son avances necesarios y provechosos para el estudio y los juegos sirven para distraerse.	Tecnología es buena
Tecnología presente en su hogar		Tener computador con juegos y x box	Tener computador en la casa con juegos
Tiempo que utilizan en el computador, x box	Los padres manifiestan exigir poco tiempo de juego, mientras que los estudiantes dicen jugar más de tres horas.	No se encontraron	Los padres no saben el verdadero tiempo que su hijo dedica en el juego
Acompañamiento Frente a la tecnología		Juegan con los hermanos o solos	Jugar con los hermanos

Contexto Escolar

<b>SUBCATEGORIAS.</b>	<b>DIFERENCIAS</b>	<b>SIMILITUDES</b>	<b>TENDENCIAS</b>
Situación Académica	Que les va mal por que se encuentran enfermos o por otros motivos menos por el juego mientras que los padres dicen que es por pereza y por tanta televisión.	Les va mal en el estudio	Les va mal a los estudiantes, en el colegio

Participación en eventos escolares y extraescolares		Les gusta el fútbol los fines de semana y no participan en eventos escolares	Se inclinan hacia los deportes
Actividades de tiempo libre		De vez en cuando hace deporte y se la pasa en la casa	
Ayuda en tareas		Antes no pedía ayuda pero ahora el hermano o el padre le ayudan en lo que puedan	

