



Universidad Nacional
Federico Villarreal

**Vicerrectorado de
INVESTIGACIÓN**

Facultad de Psicología

MODIFICACIÓN DE CONDUCTA DE JUEGO PATOLÓGICO EN UN NIÑO DE OCHO AÑOS

**Trabajo Académico para Optar el Título de Segunda Especialidad en
Terapia Cognitivo Conductual**

AUTOR

Inga Breña, Wilder

ASESOR:

Montes De Oca Serpa, Hugo

JURADO:

**Castillo Vera, Erfurt
Roca Paucarpoma, Favio
Flores Giraldo, Wenceslao**

Lima- Perú

2019

Dedicatoria

A ti que matizas mi vida y trasforman mi
contexto.

A la vida por darme lo necesario para seguir.

Agradecimiento

A ti que estuviste conmigo incluso en los momentos más difíciles apoyando mis decisiones.

Gracias por alentarme y no pretender atar mis sueños.

A mis profesores, quienes se han tomado el arduo trabajo de trasmitirme sus diversos conocimientos que corresponden a la especialidad.

Al Dr. Hugo Montes de Oca, por su valiosa colaboración, por su paciencia y comprensión.

A mis compañeros y a todas las personas que han contribuido para el logro de mis objetivos.

ÍNDICE

| | Pág. |
|---|------|
| Dedicatoria | ii |
| Agradecimiento | iii |
| Índice | iv |
| Resumen | vi |
| Abstract | vii |
| I. Introducción | 8 |
| 1.1 Descripción del problema | 10 |
| 1.2 Propuesta de solución | 10 |
| 1.3 Antecedentes | 10 |
| - Estudios Nacionales | 10 |
| - Estudios Internacionales | 11 |
| - Base teórica científica | 12 |
| - Estrategias a emplear: Tipo de Programa | 14 |
| 1.4 Objetivos | 18 |
| - Objetivo General | 18 |
| - Objetivos Específicos | 18 |
| 1.5 Justificación e importancia | 18 |
| 1.6 Impactos esperados del Proyecto | 19 |
| II. Metodología | 20 |
| 2.1 Tipo de Investigación | 20 |
| 2.2 Evaluación Psicológica | 20 |

| | |
|------------------------------|----|
| - Informe psicológico | 30 |
| III. Viabilidad del proyecto | 33 |
| IV. Productos | 34 |
| - Programa de intervención: | 34 |
| - Resultados | 45 |
| - Conclusión | 46 |
| V. Recomendaciones | 48 |
| VI. Referencias | 49 |
| Anexos | |

Resumen

El presente estudio, está referido a un niño de 08 años de edad, estudiante del 3er grado de educación primaria, que presenta problemas de conducta de juego patológico. Se realiza la evaluación a partir del análisis funcional de las conductas problemáticas y un abordaje Conductual bajo el diseño experimental de un caso único multicondicional ABA, con el objetivo de lograr que el niño disminuya las conductas asociadas al juego patológico. Para la toma de datos se usaron instrumentos como registro de conductas problema, historia psicológica y la escala de madurez social de Vineland. Para el proceso de intervención se entrenó a los padres en la aplicación de técnicas de modificación de conducta (castigo positivo, castigo negativo y extinción). Los resultados reflejan una reducción general de la conducta de exceso de juego patológico, según los registros semanales durante la intervención de este estudio de caso.

Palabras clave: conducta de juego patológico, terapia conductual

Abstract

The present study is related to an 8-year-old boy, a 3rd grade student of primary education, who presents problems of pathological gambling behavior. The evaluation is made from the functional analysis of the problematic behaviors and a behavioral approach under the experimental design of a single ABA multi-conditional case, with the objective that the child reduces the behaviors associated with the pathological gambling. The data were collected using instruments such as problem behaviors, psychological history and the Vineland social maturity scale. For the intervention process, the parents were trained in the application of behavior modification techniques (positive punishment, negative punishment and extinction). The results reflect a general reduction in the behavior of the excess of pathological gambling, according to the weekly records during the intervention of this case study.

Keywords: pathological behavior of game, behavioral therapy

I. Introducción

En este contexto actual resulta común la presencia de problemas de conducta de juego patológico en niños, esto debido al incremento de uso de la tecnología, falta de control por parte de los padres, por tal motivo mucho de los niños se ven afectados por este problema causando dificultades en diferentes aspectos de su vida, por tal motivo es necesario corregir las conductas problema a tiempo; caso contrario estas conductas pueden causar en diferentes patologías las cuales afectaran gravemente el desarrollo integral de las personas. El presente caso es un programa de intervención para disminuir las conductas de juego patológico en un niño de ocho años, que cursa el 3° grado de educación primaria en un centro educativo en la ciudad de Huancayo. El niño presenta problema de conducta de juego patológico, donde persiste la idea de querer jugar en el internet todo el día, cuando no le dejan jugar, se pone a llorar e insulta a la madre, diciéndole mala y loca, se sale de la casa sin avisar y se va al internet, llega tarde a casa después de salir del colegio porque se queda jugando en el internet, coge dinero de la cartera de la mamá sin pedir permiso para ir a jugar al internet, estas conductas se fueron incrementando por tal motivo fue necesario la aplicación de un programa conductual para controlar las conductas problema.

Se resalta la aplicación de técnicas operantes que permitieron la reducción de la frecuencia de las conductas de juego patológico, en su hogar y en las cabinas de internet. Se usó las técnicas de castigo positivo, castigo negativo y extinción. Estas técnicas resultaron efectivas para controlar las conductas problema y tratar de prevenir sus consecuencias en el futuro. Es importante mencionar que, para la eficacia del programa, fue necesario la aplicación de un programa sistematizado, así como también la participación activa e involucramiento de la familia durante el proceso de tratamiento.

En el Capítulo I se aprecia la descripción del problema, por medio de un diagnostico conductual, también se mencionan antecedentes de estudios nacionales e internacionales, bases teóricas del modelo conductual, resaltando la importancia de las técnicas conductuales para decrementar y extinguir

conductas, el objetivo del programa de intervención el cual fue disminuir o la conducta de juego patológico, siendo capaz de emitir conductas adecuadas con una performance 80 o 90% en el ámbito familiar; así mismo se menciona la justificación e impactos esperados del programa.

En el Capítulo II se considera la Metodología que se usó en el programa de intervención, en este caso el tipo de investigación aplicada (kerlinger, 1975), cuyo objetivo resolver un determinado problema en este caso el problema de la conducta de juego patológico, para ello se desarrolló el diseño de caso único (Fernández, Hernández y Baptista, 2015). Este capítulo también comprende la historia psicológica con la descripción del problema actual y análisis funcional de la conducta problema de juego patológico.

En el Capítulo III da alcances sobre la viabilidad del programa. Donde se describe las condiciones necesarias con las que se contó para la ejecución del caso; como acceso al caso, disposición un ambiente físico para la realización de las sesiones de tratamiento y compromiso y participación activa de los padres de familia del usuario.

En el Capítulo IV se plasma el programa de intervención conductual, el repertorio de entrada que mostraba el niño además de evidenciar los resultados del tratamiento durante las ocho sesiones y la discusión respectiva. Finalmente se consideró en el Capítulo V, las recomendaciones sobre los resultados de la intervención.

1.1 Descripción del Problema

El usuario es traído al consultorio particular de psicología, puesto que la madre refiere que su hijo, presenta problemas de conducta de juego patológico, este problema está presente aproximadamente hace un año y ello viene afectando diferentes ámbitos de la vida del menor.

1.2 Propuesta de solución

Se aplicó un programa de intervención conductual, con un diseño ABA, que incluyó 8 sesiones del proceso de intervención, con técnicas conductuales.

1.3 Antecedentes

- Estudios nacionales

Alave y Pampa (2018) desarrollaron la investigación titulada Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este, en la Universidad Peruana Unión, 2018; tuvieron por objetivo determinar si existe relación significativa entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este; El estudio empleo el diseño de investigación no experimental debido a que no se manipularon las variables, y fue de corte transversal, porque los datos fueron tomados en un momento dado, El muestreo fue de tipo no probabilístico intencional; el estudio se realizó en una institución educativa de Lima Este. La muestra estuvo conformada por 375 adolescentes, de ambos géneros. Las edades oscilaron entre 12 y 18 años. El estudio concluye mencionando que si se presenta niveles bajos de dependencia a videojuegos existirán más recursos para relacionarse adecuadamente o viceversa.

(Adriano, Mamani, & Vilca, 2015) realizaron la investigación titulada "Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Norte". Se tuvo por objetivo determinar la relación entre funcionamiento familiar y adicción a internet de los alumnos adolescentes de una institución educativa pública de Lima Norte. Se empleó el método

científico y se utilizó el diseño no experimental de corte transversal y de tipo correlacional. En la muestra participaron 225 alumnos de una institución educativa pública de Lima-norte, que se encontraban cursando entre el primero y quinto grado de secundaria. Se incluyó a adolescentes de ambos sexos con edades entre 12 y 20 años, quienes completaron los cuestionarios de forma voluntaria. Los Instrumentos empleados fueron: El cuestionario de datos sociodemográficos y de uso de internet, La Escala de Cohesión y Adaptabilidad Familiar y el Test de Adicción a Internet. Se concluyó señalando que el funcionamiento familiar no se relaciona significativamente con el nivel de adicción de internet en los adolescentes de una institución educativa pública de Lima norte. Sin embargo, cabe señalar que se encontró relación negativa significativa con la dimensión cohesión familiar; esto quiere decir que cuanto mayor es la cohesión familiar, menor es el riesgo de adicción a internet en los adolescentes.

- Estudios Internacionales

Estevez y Calvete (2007) realizaron la investigación denominada Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relación con experiencias de crianza, Bilbao, España; este estudio tuvo por objetivo evaluar si las personas con juego patológico presentaban esquemas negativos disfuncionales y recordaban estilos de crianza negativos en sus padres y madres durante su infancia. Se empleó el método cuasi experimental. Participaron una muestra de 167 ludópatas y un grupo de contraste de 167 personas sin ludopatía. Los instrumentos empleados fueron Cuestionario de Juego Patológico de South que está compuesto por 20 ítems y el cuestionario de Esquemas – Forma reducida (Schema Questionnaire-Short Form, SQ-SF, Young y Brown, 1994). En los resultados se obtuvieron medidas de esquemas cognitivos negativos y de estilos parentales. Los resultados mostraron que las personas con juego patológico puntuaban más alto en numerosos esquemas disfuncionales, sobre todo en los dominios de desconexión y rechazo y autonomía deteriorada. Además, se observaron diferencias en los estilos de crianza durante su infancia, sobre todo por parte de los padres. Finalmente, el estudio proporcionó resultados referentes a la forma en que los estilos de

crianza se asocian con el desarrollo de esquemas cognitivos disfuncionales.

Salinas, Soto, y Sarmiento (2009) realizaron la investigación “las ludopatías y su impacto psicológico en los niños, niñas y adolescentes del barrio san Cayetano alto y bajo de la ciudad de Loja año 2009”, se planteó como objetivo mejorar la calidad de vida de los ciudadanos; los objetivos específicos son: determinar los problemas de ludopatías; conocer las causas desencadenantes de las ludopatías e identificar los impactos psicológicos que producen las ludopatías en los Niños, Niñas y Adolescentes del barrio San Cayetano Alto y Bajo de la ciudad de Loja. La población investigada estuvo conformada por ochenta pobladores del barrio San Cayetano Alto y Bajo de la ciudad de Loja. Se concluyó que el mayor porcentaje de las ludopatías se presenta en los juegos electrónicos con el 40%, juegos en celular 30%, juegos de cartas 20%, y juegos de azar 10%; de la investigación de campo se desprenden las siguientes causas de las ludopatías, como son el aburrimiento y soledad; y además, del marco teórico se pudo conocer que las ludopatías también se presentan por factores ambientales y personales; los impactos psicológicos de mayor incidencia han sido: Periodos de depresión, obsesión por el juego, desatención, problemas de aprendizaje, y deserción escolar.

- **Bases teóricas del Modelo Conductual**

Condicionamiento operante

Skinner estableció los principios básicos del condicionamiento operante (refuerzo, castigo, extinción, control estimular y entrenamiento en discriminación) y las variables que contribuyen a la conducta operante. Las aportaciones conceptuales de Skinner le llevaron al desarrollo de una metodología de estudio de la conducta, el análisis experimental de la conducta, centrado en el estudio de las relaciones entre el comportamiento y los estímulos ambientales. La influencia de los planteamientos skinnerianos sobre aprendizaje y su conceptualización de las relaciones estímulo-respuesta-consecuencia mediante el análisis experimental de la

conducta ha sido enorme, puesto que ello posibilitó posteriormente el abordaje de un amplio grupo de problemas relevantes socialmente (problemas en el aula, problemas en niños sin alteraciones del desarrollo, desarrollo del lenguaje, etc.), dando origen a la orientación denominada análisis conductual aplicado. Ruiz, F., Díaz G., y Villalobos C. (2012)

Definición de Conducta de Juego Patológico

Las teorías 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). La conducta del juego patológico se aprende, lo mismo que una variedad de otras conductas, a través de un proceso de refuerzos. El comportamiento individual de cada jugador estará en función de su antecedente de previos refuerzos (De la Cruz, 2011).

Características de la conducta de juego patológico

El juego patológico se encuentra clasificado dentro de los trastornos de control de impulsos y es considerado como “un patrón de comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, presenta las siguientes características:

- 1) Preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
- 2) Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
- 3) Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.

- 4) Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
 - 5) El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. Ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
 - 6) Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de "cazar" las propias pérdidas).
 - 7) Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
 - 8) Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego
- (10) se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego. APA (2001).

Estrategias a emplear: Tipo de Programa

Técnicas operantes para la reducción o eliminación de conductas

Extinción

La extinción consiste en dejar de reforzar una conducta previamente reforzada. Los procedimientos por extinción se suelen llevar a cabo con conductas que se mantienen por reforzamiento positivo, aunque también se utiliza para la reducción de conductas mantenidas por reforzamiento negativo. Para que funcione la extinción es necesario que estén identificados todos los reforzadores que mantienen la conducta para que dejen de suministrarse. Se resalta algunas de las características más importantes del proceso de extinción:

- El proceso de extinción es gradual en cuanto a su efecto en la reducción de conductas.
- Estallido de la extinción: cuando se comienza un programa de extinción la ausencia de reforzamiento, de una conducta suele

conducir a un incremento significativo de su intensidad o frecuencia.

- Recuperación espontánea: una característica frecuente del proceso de extinción es que después de hacerse reducido una conducta por falta de reforzamiento, puede aparecer nuevamente o incrementarse. no obstante, si se mantiene la ausencia de reforzamiento, la conducta volverá a decrecer. Ruiz , F., Diaz G., y Villalobos C. (2012)

Castigo positivo

Se entiende por castigo positivo la reducción de la frecuencia futura de una conducta cuando tras su emisión se presenta un estímulo aversivo. Se puede hablar de dos tipos de estímulos negativos: primarios o incondicionados y secundarios o condicionados.

Los estímulos aversivos primarios o incondicionados son aquellos cuyo carácter aversivo suele ser universal, como el dolor físico, los ruidos fuertes, suministrar productos naturales o químicos que provocan reacciones físicas desagradables, etc.

Los estímulos aversivos secundarios o condicionados son los estímulos que han adquirido tal carácter por la asociación con otros estímulos aversivos. Los gestos y descalificaciones o insultos verbales, llevara a cabo acciones que provocan vergüenza o malestar son algunos ejemplos de estímulos aversivos secundarios o incondicionados. La consideración de un estímulo como aversivo y el grado de malestar que puede provocar, fundamentalmente en el caso de los estímulos condicionados , depende en gran medida de cada individuo, igualmente aunque un estímulo pueda ser considerado aversivo, su capacidad para activar como castigo dependerá de la situación en la que se aplique, quien sea el agente que lo suministra y si la conducta que se pretende reducir al introducir el estímulo aversivo está siendo mantenida por un reforzamiento positivo más potente. Por lo tanto el efecto en la reducción de la conducta es más

importante que el grado de aversión que pueda atribuirse. Ruiz , F., Diaz G., y Villalobos C. (2012)

Castigo negativo

El castigo negativo significa la ausencia o retirada de un estímulo agradable **cuando se hace o se realiza** una conducta inadecuada. Por ejemplo: unos niños que están viendo una película, dejarán de ver la película si comienzan a pelearse o hablar durante el visionado de la misma (Miró, 2017). Existen dos tipos fundamentales de castigo basado en la retirada de estímulos positivos: tiempo fuera de reforzamiento y coste de respuestas.

- Tiempo fuera de reforzamiento positivo

Consiste en negar el acceso temporal a los reforzadores inmediatamente después de que se realice la conducta inadecuada que se desea reducir o eliminar. El hecho de que lo que realmente se retire sea el acceso a los reforzadores hace que algunos autores consideren que la técnica en realidad debería llamarse tiempo fuera de reforzadores generalizados en lugar de tiempo fuera de reforzamiento positivo.

El tiempo fuera de reforzamiento positivo se utiliza fundamentalmente con niños, para que el tiempo fuera de reforzamiento positivo sea realmente efectivo es conveniente que se cumplan las siguientes condiciones:

- La persona ha de ser consciente de las razones por las que se está aplicando este tipo de castigo y conozca su duración.
- La duración del tiempo fuera ha de ser breve. En general se considera que cinco minutos o menos sería suficientes en niños pequeños.
- No debe estar presente ni introducirse ningún reforzar durante el tiempo fuera de reforzamiento positivo.
- No debe terminara hasta que se haya cumplido el tiempo

establecido. Solo debe terminar cuando el niño se está comportando adecuadamente, esto es, no deberá estar realizando conductas negativas o inapropiadas, dado que si terminara mientras las está realizando, quedarían reforzadas negativamente.

- El tiempo fuera no debe servir para ayudar al niño de una situación que le resulte desagradable o incomoda, en cuyo caso se estaría convirtiendo en un procedimiento de reforzamiento negativo (incrementaría la conducta inadecuada) en lugar de castigo (reducir la conducta inadecuada). Ruiz, F., Diaz G., y Villalobos C. (2012)

• Coste de respuesta

El coste de repuesta se refiere a la pérdida de un reforzador positivo del que dispone el individuo. Uno de los aspectos que hace más efectivo el coste de respuestas es la entrega de reforzadores positivos si se incrementa la conducta adecuada. A pesar de la efectividad del castigo y la falta de estudios que demuestren sus efectos negativos, la mayoría de los autores están de acuerdo en utilizar procedimientos de castigo, fundamentalmente castigo positivo, solo cuando otros procedimientos de reforzamiento positivo fallan en alcanzar las conductas objetivo.

Dadas las prevenciones que suscita la aplicación del castigo para reducir conductas se suelen relatar varios aspectos que han de servir de guía para la aplicación de los distintos tipos de castigo. Se resaltan las siguientes características:

- El castigo sea positivo o negativo, debería ocurrir inmediatamente después de la ocurrencia de la conducta inadecuada. Cuanto menos tiempo pasa en la aplicación del castigo mayor suele ser su efectividad.
- El castigo debería ser administrado cada vez que ocurre la conducta inadecuada, en general el castigo intermitente es mucho intermitente que el castigo continuo.
- La persona a la que se le aplica debe ser consciente de la

contingencia entre la conducta inadecuada y el castigo que se otorgara.

- El reforzamiento no debe administrarse muy a continuación del castigo porque puede contrarrestar su efecto y además reforzar la conducta castigada.
- El castigo ha de ir precedido por un aviso de advertencia para que se produzca una asociación entre la conducta a eliminar y el castigo. A veces la simple advertencia sirve para reducir la emisión de la conducta problema. Ruiz , F., Diaz G., y Villalobos C. (2012)

1.4 Objetivos

- Objetivo general
Disminuir o eliminar la conducta de juego patológico, siendo capaz de emitir conductas adecuadas con una performance 80 o 90% en el ámbito familiar.
- Objetivos específicos
 - Reducir la conducta de llorar cuando se le prohíbe jugar en internet.
 - Extinguir la conducta de insultar a la madre cuando le prohíbe jugar en internet.
 - Disminuir la conducta de salir de casa sin pedir permiso para ir a jugar en las cabinas de internet.
 - Reducir la conducta de llegar tarde a casa después de salir del colegio.
 - Extinguir la conducta de coger dinero sin permiso de la cartera de su madre.

1.5 Justificación en importancia

El presente programa se realizó con el fin de brindar herramientas para una intervención efectiva en problema de conducta de juego patológico puesto que una intervención oportuna evitara consecuencias a largo plazo tanto en lo personal, familiar y social. En relación a la salud mental, los problemas de conducta de juego patológico día a día vienen teniendo más incidencia en

poblaciones escolares, por tal motivo el programa puede servir de guía para poder elaborar programas de intervención en diversos problemas de conducta.

De este modo los resultados contribuirán en la consolidación de un programa de intervención estructurado bajo el enfoque cognitivo conductual para disminuir la conducta de juego patológico en niños.

1.6 Impactos esperados del proyecto

El presente programa de modificación de conducta de juego patológico servirá como guía para implementar programas más estructurados pues los comportamientos desadaptativos asociados al juego patológico van en aumento en nuestro contexto actual, mayormente en la población escolar. Así también este programa puede considerarse una herramienta útil puesto que los usos de las técnicas también pueden extenderse a una amplia gama de situaciones y otros problemas de conducta en diferentes individuos y contextos.

II. Metodología

2.1 Tipo de investigación

Tipo de investigación aplicada (kerlinger, 1975), la cual tiene como objetivo resolver un determinado problema en este caso el problema de la conducta de juego patológico, o planteamiento específico. Se desarrolla el diseño de caso único (Fernández, Hernández y Baptista, 2015)

2.2 Evaluación psicológica

- **Historia psicológica**

- Datos de filiación

- Nombres y Apellidos : Gonzalo Q.B

- Edad : 08 años

- Lugar de nacimiento : Junín –Huancayo - Huancayo

- Fecha de nacimiento : 07-03- 2010

- Grado de instrucción : Primaria incompleta

- Dirección : Psje, San José N° 314

- Persona responsable : Patricia B.V

- Parentesco : Madre

- Fecha de evaluación : 12-04-18

- Lugar de entrevista : Consultorio Particular

- Evaluador : Wilder Inga Breña

- Motivo de consulta

La madre refiere: “he traído a mi hijo porque es adicto al internet, todo el día quiere jugar en el internet y cuando no le dejo jugar, se pone a llorar y me insulta, diciéndome mala y loca, me dice que no juega mucho.

Para preocupado por querer jugar, antes jugaba solo una hora al día , ahora se queda toda la tarde jugando, se sale de la casa sin avisar y se va al internet, me ha robado dinero para ir a jugar, ya no quiere salir a pasear ni a jugar futbol con sus primos , llega tarde del colegio porque se queda jugando en el internet después de clases.

- Problema actual

- Presentación Actual del problema

Situación N° 1

Gonzalo llora cada vez que la madre le prohíbe jugar en la computadora, esta conducta se da dos veces al día, después de almorzar y después de cenar.

Tabla 1

Lista de la conducta problema 1

| Conducta problema |
|---|
| Llora cuando se le prohíbe jugar en internet. |

Tabla 2

Análisis funcional de la conducta problema 1

| Ed | C | Er |
|---------------------------------------|----------|---------------------------------------|
| La madre le prohíbe jugar en internet | Llora | Madre le acepta jugar en el internet. |

Tabla 3

Diagnóstico funcional de la conducta problema 1

| Exceso | Debilitamiento | Déficit |
|---------------|-----------------------|----------------|
| Llorar | | |

Situación N° 2

La madre le prohíbe jugar en el internet, Gonzalo la insulta diciéndole: mala, loca, después ella accede a dejarlo jugar en el internet. Esta conducta se da una vez al día, después de cenar.

Tabla 4

Listado de conductas problema 2

| Conductas problemas |
|----------------------------|
| Insulta a la madre |

Tabla 5

Análisis funcional de la conducta problema 2

| Ed | C | Er |
|---------------------------------------|--------------------|---------------------------------------|
| La madre le prohíbe jugar en internet | Insulta a la madre | Madre le acepta jugar en el internet. |

Tabla 6

Diagnóstico funcional de la conducta problema 2

| Exceso | Debilitamiento | Déficit |
|--------------------|-----------------------|----------------|
| Insulta a la madre | | |

Situación N° 3

Gonzalo sale de la casa sin pedir permiso para ir a las cabinas de internet, cuando esto pasa la madre lejos de llamarle la atención, lo abraza y le expresa su preocupación y le pide que no lo vuelva a hacer.

Tabla 7

Listado de la conducta problema 3

| Conductas problemas |
|--------------------------------|
| sale de casa sin pedir permiso |

Tabla 8

Análisis funcional de la conducta problema 3

| Ed | C | Er |
|---------------------|--------------------------------|---|
| cabinas de internet | sale de casa sin pedir permiso | La madre lo abraza , le expresa su preocupación y le pide que no lo vuelva a hacer. |

Tabla N° 9

Diagnóstico funcional de la conducta problema 3

| Exceso | Debilidad | Déficit |
|-----------------------------------|------------------|----------------|
| sale de la casa sin pedir permiso | | |

Situación N° 4

Gonzalo llega tarde a casa después de salir del colegio porque se queda jugando en el internet después de clases, esta conducta se da tres veces por semana.

Tabla 10

Lista de la conducta problema 4

| Conducta problema |
|---|
| Gonzalo llega tarde a casa después de salir del colegio |

Tabla 11

Análisis funcional de la conducta problema 4

| Ed | C | Er |
|--|--------------------|---|
| Se queda en el internet saliendo del colegio | llega tarde a casa | La madre le dice que la próxima llegue más temprano |

Tabla 12

Diagnóstico funcional de la conducta 4

| Exceso | Debilitamiento | Déficit |
|---------------|-----------------------|----------------|
| | llega tarde a casa | |

Situación N° 5

Gonzalo coge dinero sin permiso de la cartera de su madre cuando esta no le da dinero para el internet, cuando esto pasa la madre la madre le dice que para la próxima vez le pida y no coja sin avisar.

Tabla 13

Listado de la conducta problema 5

| Conductas problemas |
|---|
| Coge dinero sin permiso de la cartera de su madre |

Tabla 14

Análisis funcional de la conducta problema 5

| Ed | C | Er |
|--|--|---|
| madre no le da dinero para el internet | Coge dinero sin permiso de la cartera de su madre. | Su madre le dice que para la próxima vez le pida y no coja sin avisar |

Tabla 15

Diagnóstico funcional de la conducta problema 5

| Exceso | Debilitamiento | Déficit |
|---|-----------------------|----------------|
| Coge dinero sin permiso de la cartera de su madre | | |

- Desarrollo cronológico del problema

A la edad de 06 años, el hermano de Gonzalo tuvo un accidente donde se fracturó la pierna, producto de ello se pasaba gran parte del tiempo jugando en la computadora es aquí donde Gonzalo observó que su hermano se divertía jugando en el internet, así también recibía más atención y cuidados por parte de sus padres.

A esa misma edad los padres de Gonzalo, le permitían quedarse a jugar junto con a su hermano, de esa manera le hacía compañía, cuando esto pasaba los padres lo premiaban dándole golosinas.

A la edad de 07 años, Gonzalo se encontraba en su centro educativo ya habiendo terminado su labor de computación se puso a jugar en la computadora, por esta conducta recibió elogios por parte de sus compañeros de aula.

A la edad de 08 años, Gonzalo vio en el televisor un reportaje sobre los jugadores de en red, donde se destacaba muchas de las ventajas que obtenían las personas que se dedicaban a esta actividad.

- **Historia Personal**

Madre refiere que su hijo nació de parto normal; empezó a andar a los 18 meses y a esa misma edad empezó a hablar; manifiesta también que se orinaba en la cama hasta los 05 años, a raíz que se asustaba cuando su padre llegaba ebrio a casa en horas de la madrugada. Usuario refiere que tuvo dificultad para relacionarse con sus compañeros en la primaria, puesto que por motivos de trabajo de sus padres tuvieron que mudarse a otro lugar y al cambiar de colegio no era aceptado por sus compañeros quienes lo excluían.

- **Conductas inadecuadas más resaltantes de la infancia**

Desde los seis años presentaba problemas de conducta, se mostraba desafiante con su madre, a quien le reclamaba por haberlo cambiado de colegio, tenía pocos amigos, faltaba con frecuencia a su centro educativo, no se relacionaba de manera adecuada con sus compañeros, no participaba en las actividades deportivas en su centro educativo, por lo general mostraba preferencia a permanecer en casa.

- **Actitudes de la familia frente al niño**

La madre dedica gran parte de su tiempo a estar pendiente de las conductas de su hijo, tiende evitar llamarle la atención, muestra una actitud pasiva, esperando que el padre llegue y corrija las conductas de su hijo.

El padre de Gonzalo tiende a minimizar y justificar de su hijo, evita llamarle la atención y corregirlo, puesto que por motivos de trabajo solo se encuentra siete días en casa por lo cual evita tener conflictos con todos los integrantes.

El hermano mayor a escondidas lo lleva a jugar al internet y en otras ocasiones le da dinero para que Gonzalo pueda concurrir a las cabinas de internet para poder jugar.

- Educación

El niño realizó su educación inicial de 4 a 5 años, la profesora refirió que el menor tuvo un desenvolvimiento y aprendizaje adecuados para su edad. Actualmente cursa el tercer grado de primaria, la madre refiere que su hijo asiste con regularidad, poca participación en las actividades del colegio , rendimiento académico y comportamiento promedio.

Tabla 16

Antecedentes académicos

| Estudio | Concluyó | | Presentó problemas de | | | Rendimiento | |
|-----------------|-----------------|----|------------------------------|-------------|----------|--------------------|------------|
| | Si | No | Adaptación | Aprendizaje | Conducta | Bajo | Prom. Alto |
| Inicial | X | | No | No | No | | X |
| Primaria | | X | Si | No | No | | X |

- **Historia Familiar**

Tabla 17

Nivel de instrucción familiar

| Parentesco | Nombre | Edad | Grado instrucción | Dedicación |
|-------------------|---------------|-------------|------------------------------|-----------------------|
| Padre | Gonzalo | 43 | Secundaria C. | Conductor de camión |
| Madre | Patricia | 41 | Secundaria C. | comerciante – su casa |
| Hermano 1 | Luis | 15 | Secundaria I. | Estudiante |

- **Relación entre los miembros de la familia**

La relación entre los padres. - relación de desigualdad entre ambos, conducta autoritaria por parte del padre. El padre se ausenta por motivos de trabajo, los días que está tiende a ser permisivo y consentidor con sus hijos. La madre realiza labores domésticas y también se dedica a atender un negocio de golosinas que tiene en casa.

Relación padre - niño. - Cuando el niño presenta la conducta de jugar en el internet, el padre lo cociente diciendo que ahora todos los niños son así y es bueno que sepa de tecnología.

Relación madre - niño. - La madre está constantemente en casa, pocas veces llama la atención a Gonzalo, por lo general espera que el padre este en casa para que el corrija a su hijo.

Relación con el hermano mayor. - Gonzalo se comunica poco con el hermano mayor, debido a que este para más tiempo en la calle, las veces que comparten tiempo juntos es en actividades de juego en internet.

Antecedentes familiares

- Consumo de alcohol por parte del padre
- Dinámica familiar disfuncional
- Violencia física y psicológica del padre hacia la madre
- Hermano mayor presento problema de conducta de juego al internet.

➤ **Instrumentos de recolección de datos**

Los instrumentos para recolecciones datos del estudio de caso son los siguientes:

- Observación y ficha de registro de conductas
- Entrevistas semi-estructurada, a cual consta de diversas preguntas que sirven como guía para la recolección de datos del paciente y sus familiares en las cuales se obtuvo información sobre aspectos generales los cuales fueron necesarios para el diseño del programa de modificación de conducta.

➤ **Informe psicológico integrado**

INFORME PSICOLÒGICO

a. DATOS DE FILIACIÒN

- Nombre y Apellidos : Gonzalo Q.B
- Edad : 08 años
- Lugar de nacimiento : Junín –Huancayo - Huancayo
- Fecha de nacimiento : 07-03- 2010
- Grado de instrucción : Primaria incompleta
- Dirección : Psje, San José N° 314
- Persona responsable : Patricia B.V

- Parentesco : Madre
- Fecha de evaluación : 12-04-18
- Lugar de entrevista : Consultorio Particular
- Examinador : Wilder Inga Breña

b. MOTIVO DE CONSULTA:

La madre refiere: “he traído a mi hijo porque es adicto al internet, todo el día quiere jugar en el internet y cuando no le dejo jugar, se pone a llorar y me insulta, diciéndome mala y loca, me dice que no juega mucho. Para preocupado por querer jugar, antes jugaba solo una hora al día, ahora se queda toda la tarde jugando, se sale de la casa sin avisar y se va al internet, me ha robado dinero para ir a jugar, ya no quiere salir a pasear ni a jugar futbol con sus primos , su profesora me ha dicho que no hace las tareas y que siempre habla de los juegos de internet.

c. PRUEBAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS:

- Observación psicológica conductual
- Test del dibujo de Goodenought - Harris
- Escala de Madurez Social de Vineland

d. OBSERVACIONES GENERALES:

Descripción del Ambiente.- El niño es evaluado en el consultorio psicológico , es un ambiente iluminado, ventilado, se encuentra ordenado y en buen estado de conservación.

Descripción física del examinado. - El observado es de sexo masculino, aparenta más edad de la que tiene en realidad, de contextura promedio, contextura delgada, cabello corto de color negro, de tez bronceada, y forma de

rostro ovalado, viste acorde a su edad , estación y contexto. Durante el desarrollo de la evaluación psicológica se mostró poco comunicativo, con tono de voz tenue, tendía a bostezar, su rostro expresaba cansancio.

e. OBJETIVO DE LA EVALUACIÓN:

Verificar si las conductas del niño en el área social e intelectual están de acuerdo a su edad cronológica o si las conductas de juego patológico influyen en su conducta actual.

f. RESULTADOS DE LA PRUEBA:

De acuerdo a los resultados obtenidos Gonzalo obtuvo un CI 110, que corresponde a la categoría normal.

De acuerdo a los resultados obtenidos Gonzalo obtuvo una edad social de 9 años y 6 meses, que lo ubica en la categoría normal.

g. RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Se sugiere terapia de modificación de conducta con el uso del principio de castigo positivo, castigo negativo y extinción.

III. Viabilidad del programa

Se contó las condiciones necesarias para la ejecución del caso; puesto que se tuvo acceso al caso, se tuvo a disposición un ambiente físico ideal para la realización de las sesiones de tratamiento , asimismo se contó con el compromiso y participación activa de los padres de familia del usuario , quienes colaboraron con el registro de conductas y la aplicación de técnicas operantes anteriormente ensayadas en consultorio.

IV. Productos

Programa de Intervención Conductual

Establecimiento del Repertorio de Entrada

A continuación, se presenta la línea base de las conductas problema, así también el objetivo de la intervención, las técnicas que serán usadas, procedimientos, actividades y tareas a realizar.

Tabla 20 *Línea base de las conductas en exceso.*

| Días de la semana | | | | | | | | |
|---|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|--------------|
| CONDUCTAS | Lun | Mar | Mie | Jue | Vie | Sab | Dom | Total |
| Llora cuando se le prohíbe jugar en internet. | / | / | | / | / | // | // | 8 |
| Insulta a la madre | / | | / | | / | | / | 5 |
| Sale de la casa sin pedir permiso | / | / | | / | | / | / | 5 |
| Llega tarde a casa | | / | | / | / | | | 3 |
| Coge dinero sin permiso de la cartera de su madre | / | / | / | | / | / | | 5 |

4.2. Objetivo de la Intervención

Se plantea como principal objetivo terapéutico la disminución o eliminación de la conducta de juego patológico, siendo capaz de emitir conductas adecuadas con una performance 80 o 90% en el ámbito familiar.

4.3. Selección del Diseño Experimental de Caso único

Diseño univariable multicondicional ABA

Sesión 1

Aplicación de técnicas para

Sesión 1

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|---|---|---|---|
| Psicoeducar a los mediadores sobre el problema de conducta a trabajar, los objetivos del programa y las técnicas empleadas en la intervención | Psicoeducación a los mediadores sobre el registro de conductas y uso de técnicas que se usaran en el programa | -Se les explica cómo se hará el registro de conductas durante la semana. -Se les explica la conducta problema a trabajar, describiendo los factores que condicionan las conductas problemas -Se orienta sobre la aplicación de las técnicas de castigo negativo, castigo positivo y extinción. -Se busca el compromiso con el tratamiento y estrategias específicas para lograr las conductas meta | -Registro de la frecuencia de emisión de conductas problema |

Sesión 2

Aplicación de técnicas para Sesión 2

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|---|--|---|--|
| Reducir la conducta de llorar cuando se le prohíbe jugar en el internet | Psicoeducación a los mediadores sobre la aplicación de las técnicas que se usaran en el programa | -Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, en este caso de dejar que su hijo juegue en el internet cada vez que este llora. | -Registro de conductas del hijo de llorar cuando se le prohíbe jugar en el internet |
| | Ensayo conductual | -Se orienta sobre la aplicación de la técnica de castigo negativo, donde cada vez que lllore no se le permitirá ver su dibujo animado favorito. | -Aplicar la técnica de castigo negativo dejándole sin ver su dibujo animado preferido. |
| | | -Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | |

Aplicación de técnicas para

Sesión 3

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|---|---|---|---|
| Reducir la conducta de llorar cuando se le prohíbe jugar en el internet | Psicoeducación a los mediadores sobre la aplicación de las técnicas que se usaran en el programa Ensayo conductual | <ul style="list-style-type: none">- Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, en este caso de dejar que su hijo juegue en el internet cada vez que este llora- Se orienta sobre la aplicación de la técnica de extinción, donde cada vez que llore, el mediador se retirara del ambiente.- Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | <ul style="list-style-type: none">- Aplicar la técnica de extinción, dejado de reforzar la conducta de prestarle atención al llanto de su hijo. |

Sesión 4

Aplicación de técnicas para Sesión 4

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|--|--|---|---|
| Reducir la conducta de insultar a la madre | Psicoeducación a los mediadores sobre el uso de técnica que se usara para debilitar y extinguir la conducta problema. Técnica de extinción. Ensayo conductual | - Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, en este caso de dejar que su hijo juegue en el internet cada vez que insulta a su madre - Se orienta sobre la aplicación de la técnica de extinción, donde cada vez que insulte a la madre no le prestara atención - Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | -Aplicar la técnica de extinción no prestándole atención a la conducta de insultar. |

Sesión 5

Aplicación de técnicas para Sesión 5

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|--|---|--|--|
| Disminuir la conducta de salir de casa sin pedir permiso para ir a jugar al internet | Psicoeducación a los mediadores sobre el uso de técnica que se usaran para disminuir la frecuencia conducta problema Ensayo conductual | <ul style="list-style-type: none">- Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, en este caso de salir de casa sin pedir permiso- Se orienta sobre la aplicación de la técnica de castigo positivo, donde cada vez que salga de casa sin pedir permiso lavara todos los servicios de la casa-Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | -Aplicar la técnica de castigo positivo haciendo que este lave todos los servicios de la casa. |

Aplicación de técnicas para

Sesión 6

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|--|---|--|--|
| <p>Reducir la conducta de llegar tarde a casa.</p> | <p>Psicoeducación a los mediadores sobre el uso de técnica que se usaran para trabajar la conducta problema</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ensayo conductual | <ul style="list-style-type: none"> - Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, llegara tarde a casa porque se queda jugando en el internet. - Se orienta sobre la aplicación de la técnica de castigo positivo y castigo negativo donde cada vez que llegue tarde tendrá que servirse solo su almuerzo y no podrá ver televisión en lo que resta del día - Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | <p>-Aplicar la técnica de castigo positivo y castigo negativo para controlar la conducta</p> |

Aplicación de técnicas para

Sesión 7

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|--|--|--|-------------------------------------|
| Extinguir la conducta de coger dinero de la cartera de su madre sin pedir permiso. | Psicoeducación a los mediadores sobre el uso de técnicas que se usaran para trabajar la conducta problema Ensayo conductual | - Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, en este caso coger dinero de la cartera de su madre sin pedir permiso - Se orienta sobre la aplicación de la técnica de castigo positivo, donde se cada vez que emita la conducta problema tendrá que limpiar el baño - Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | Aplicar la técnica castigo positivo |

Sesión 8

Aplicación de técnicas para Sesión 8

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|--|---|---|--|
| Extinguir la conducta de coger dinero de la cartera de su madre sin pedir permiso. | Psicoeducación a los mediadores sobre el uso de técnica que se usaran para trabajar la conducta problema Ensayo conductual | - Se les explica la conducta problema, describiendo los factores que condicionan esta conducta, en este caso coger dinero de la cartera de su madre sin pedir permiso - Se orienta sobre la aplicación de la técnica de castigo negativo donde cada vez que emita la conducta problema no podrá usar el celular en todo el día - Se realiza ensayo conductual sobre la aplicación de la técnica | Aplicar la técnica castigo negativo para controlar la conducta |

Aplicación de técnicas para Sesión 9

| Objetivo | Técnicas | Procedimientos y actividades | Tareas |
|---|--|---|--|
| Medir resultados después de la aplicación de del programa de intervención | Revisión sobre aplicación de técnicas del programa de intervención | - Se les explica características de la conducta problema - Se explica pautas para registrar las conductas problema | Registro de la frecuencia de emisión de conductas problema |

4.4. Técnicas Conductuales empleadas

- Conductuales: castigo positivo, castigo negativo y extinción.
- Cognitivas: Psicoeducación a los padres y ensayo conductual

4.5. Evaluación de la eficacia y /o efectividad del Tratamiento

Tabla 21

Conductas de exceso post tratamiento

| <i>Semana 11</i> | | | | | | | | |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| CONDUCTAS | Lun | Mar | Mie | Jue | Vie | Sab | Dom | Total |
| Llora cuando se le prohíbe jugar en internet. | / | | | | | | | 2 |
| Insulta a la madre | / | | | | | | | 1 |
| Sale de la casa sin pedir permiso | / | | | | / | | | 2 |
| Llega tarde a casa | / | | | | | | | 1 |
| Coge dinero de la cartera de su madre sin pedir permiso | | | | | / | | | 1 |

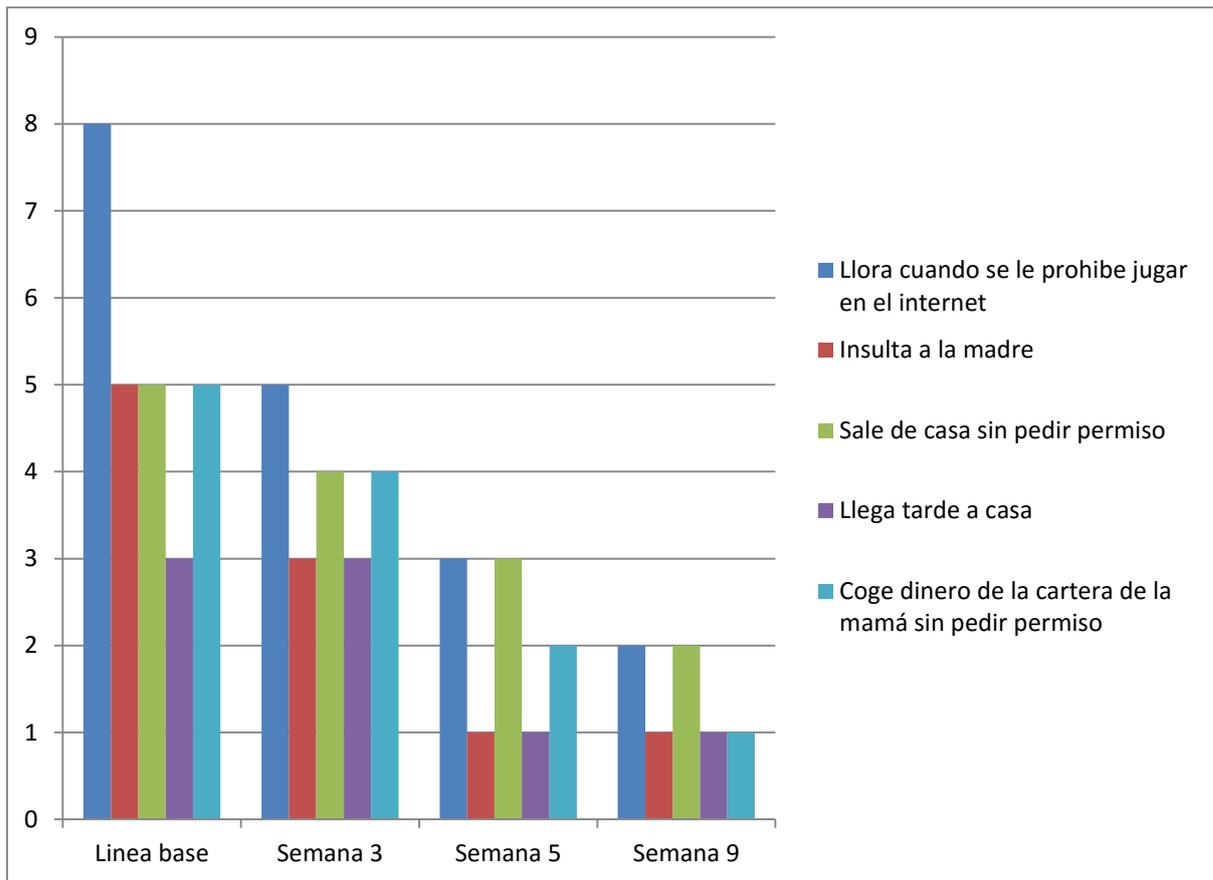


Figura 1

Se compara la línea base y post tratamiento de las conductas por exceso

Análisis de los resultados

Discusión:

La intervención con técnicas conductuales realizada a Gonzalo en el ámbito del hogar, con la participación de los padres quienes hicieron de mediadores en el proceso de tratamiento; donde se les brindó psicoeducación adaptada a su grado de instrucción y nivel sociocultural, cuyo principal objetivo fue entrenar a los padres en el uso de técnicas para reducir conductas de juego patológico por exceso, des esta manera logrando el debilitamiento y reducción de las conductas problema.

La madre como principal mediadora comprendió la relación de triple contingencia de las conductas de juego patológico emitidas por Gonzalo, las instrucciones del uso de las técnicas de modificación de conducta (castigo positivo, castigo negativo y extinción),

características de la conducta de juego patológico y la importancia de mostrar conductas funcionales en el hogar. Por otro lado se menciona que en un inicio la participación de padre fue mínima, debido a su régimen de trabajo por lo cual paraba pocos días en casa, aun así trato de involucrarse en el tratamiento, respaldando así las acciones realizadas por la madre.

Según los registros conductuales mostrados en la tabla 21 y la figura 1 de frecuencia de las conducta problema, se observa desde la tercera semana de intervención un descenso progresivo de las conductas de exceso de llorar cuando se le prohíbe jugar en el internet, de insultar a la madre, de salir dela casa sin pedir permiso , de llegar tarde a casa y de coger dinero de la cartera dela mamá sin pedir permiso; dado que la madre se instruyó en la aplicación de técnicas operantes

Para lograr la reducción de las conductas en exceso se entrenó a la madre en el uso de la técnica del castigo positivo , castigo negativo y extinción; donde cada vez que se emitía la conducta problema se aplicaba castigo negativo quitándole lo que más le gustaba en este caso ver televisión, ver sus dibujos animados favoritos, tener a la mano el celular , así también se aplicó castigo positivo dándole actividades que detestaba realizar como: servirse solo la comida, lavar los servicios , lavar el baño de la casa, asimismo también se aplicó extinción cada vez que insultaba a la madre, ella se retiraba e ignoraba los insultos y el llanto de su hijo.

Conclusiones:

- Las conductas asociadas al juego patológico emitidas por Gonzalo, fueron inicialmente reforzadas por los padres, lo que ocasionó que la frecuencias se incrementara generando el riesgo de ocasionar consecuencias graves en el futuro del niño.
- Se planteó un programa de modificación de conducta para Gonzalo, con un diseño ABA, que propició la disminución de las conductas asociadas al juego patológico, debido a la participación activa de los padres, que comprendieron el efecto de su interacción social con el menor que incrementaba las conductas problema.

- Se logró reducir la emisión de las conductas de exceso de llorar cuando se le prohíbe jugar en el internet en un 75%, la cual tenía una frecuencia inicial de 8 veces por semana a 2 veces por semana.
- Se logró reducir la conducta de insultar a la madre en un 80%, la cual tenía una frecuencia inicial de 5 veces por semana a una vez por semana.
- La conducta de salir de la casa sin pedir permiso en un 60 %, la cual tenía una frecuencia inicial de 5 veces por semana a 2 veces por semana.
- La conducta de llegar tarde a casa en un 67%, la cual tenía una frecuencia inicial de 3 veces por semana a una vez por semana.
- Se logró reducir la conducta de coger dinero de la cartera de la mamá sin pedir permiso en un 80%, la cual tenía una frecuencia inicial de 5 veces por semana a una vez por semana.

V. Recomendaciones

- Incentivar la participación activa y continua de los padres quienes serán los aliados en la modificación de conducta y en el mantenimiento de los resultados.
- Hacer un seguimiento a los resultados a largo plazo para verificar la reducción de conductas problema y en caso sea necesario realizar una intervención adicional.
- Difundir el programa para ser adecuado a la realidad de otros niños con problemas de juego patológico.
- Aplicar la técnica de costo de respuesta, para ampliar los efectos del tratamiento, tal como lo hicieron en investigaciones de los antecedentes mencionadas en este estudio.

VI. Referencias

- American Psychiatric Association (2001). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. DSM-IV TR. Barcelona: Masson
- Adriano, C., Mamani, L., & Vilca, W. (2015). *Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Norte*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- Adriano, C., Mamani, L., & Vilca, W. (2015). *Funcionamiento familiar y adicción a internet en estudiantes de una institución educativa pública de Lima Norte*. Lima: Universidad Peruana Unión.
- Alave, S., & Pampa, S. (2018). *"Relacion entre la dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institucion educativa estatal de Lima Este"*. Lima : Universidad Peruana Unión.
- Becoña, E., & Carlos, G. (1996). *El juego patologico en niños del 2º ciclo de E.G.B*. La Coruña: Universidad Santiago de Compostela.
- Estevez, A., & Calvete, E. (2007). *"Esquemas cognitivos en personas con conducta de juego patológico y su relacion experiencias de crianza"*. Bilbao: Clinica y Salud.
- Henao, A. M., & Ramirez, X. (2014). *Ludopatía, una Problemática vista Desde Lo Personal, familiar y Social*. Antioquia: Universidad de Antioquia.
- Miró, E. (27 de octubre de 2017). *Depsicologia.com*. Obtenido de Depsicologia.com : <https://depsicologia.com/castigo-positivo-vs-castigo-negativo/>
- Salinas, I., Soto, T., & Sarmiento, M. (2009). *"Las ludopatías y su impacto psicológico en los niños, niñas y adolescentes del barrio san cayetano alto y bajo de la ciudad de Loja año 2009"*. Loja: Universidad Nacional de Loja .

