



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA**



**DOCUMENTO PROBATORIO (DIMENSIÓN ESCRITA)**  
**DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO**  
**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:**  
**MENCIÓN PSICOLOGÍA**

**PROBLEMA:**

**INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL ESTILO DE VIDA DE UN NIÑO DE  
SEGUNDO DE BÁSICA.**

**AUTORA:**

**MELISSA JARA ARBELAE**

**TUTOR**

**LCDO. FAUSTO HIDALGO TROYA, MSC.**

**BABAHOYO 2020**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA**



**RESUMEN**

El presente trabajo de investigación titulado la tecnología en el estilo de vida. Situación que Tuvo como problema general el siguientes problema Influencia de la tecnología en el estilo de vida de un niño de segundo de básica de la unidad educativa San José del cantón Babahoyo., como objetivo general. Determinar la Influencia de la tecnología en el estilo de vida de un niño de segundo de básica. Los procesos metodológicos, para la recolección de la información fue de tipo básico y descriptiva y correlacional, su diseño fue no experimental, de campo y bibliográfica, la metodología aplicada fueron los métodos inductivo analítico, que permitieron la confrontación de las distintas teorías que fueron seleccionadas y validadas para describir las variables y estructurar le sustento teórico. También se consideró una población, de 1, niño llamado José persona involucradas en la problemática. Para ello se aplicó las siguientes técnicas como la observación, la entrevista y varios test a través de un cuestionario que fueron los instrumentos que sirvieron para obtener la información que se requería para la investigación. Proceso que permitió el análisis de los resultados que permitieron hacer y llegar a la conclusión de dicho trabajo de investigación de mostrando la problemática planteada.

**Palabras claves:** innovación, desarrollo, calidad, calidez, comodidad.





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**



## SUMMARY

This research work entitled technology in lifestyle. Situation that had the following problem as a general problem Influence of technology on the lifestyle of the second-grade children, As a general objective. To determine the Influence of technology on the lifestyle of the second-grade children. The methodological processes, for the collection of the information was of a basic and descriptive and correlational type, its design was non-experimental, field and bibliographic, the methodology applied was the analytical inductive methods, which allowed the confrontation of the different theories that were selected and validated to describe the variables and structure the theoretical support. It was also considered a population of 1, a boy named José person involved in the problem. For this, the following techniques were applied, such as observation, interview and several tests through a questionnaire that were the instruments that were used to obtain the information required for the investigation. Process that allowed the analysis of the results that allowed to make and reach the conclusion of said research work showing the problem posed.

Keywords: innovation, development, quality, warmth, comfort.



## ÍNDICE GENERAL

Caratula -----	
Certificación de autoría-----	ii
Certificación del tutor-----	iii
Certificación del urkunk-----	iv
Resumen -----	v
Abstract-----	vi
Índice general-----	vii
<b>Introducción-----</b>	<b>1</b>
<b>Desarrollo</b>	
Justificación-----	2
Objetivo-----	3
Sustento teórico-----	4
Técnicas aplicadas a la recolección de la información -----	12
Resultados obtenidos-----	14
Situaciones detectadas-----	15
Soluciones planteadas-----	16
Conclusiones-----	17
Bibliografías-----	19
Anexos-----	20

## INTRODUCCIÓN

Es relevante indicar que esta investigación describe la impotencia de la tecnología en la vida de las personas, indudablemente el desarrollo de tecnológicos, el internet y las redes sociales han hecho de la vida de las personas un hábito o dependencia de estas herramientas, indudablemente son un gran recurso en el ámbito empresarial y educativo. En las generaciones actuales donde la comunicación se expande de manera continua y vertiginosa superando las barreras de los tiempos, espacios, como lo indican los expertos al hablar de las aplicaciones de las redes sociales.

Indudablemente el problema, Influencia de la tecnología en el estilo de vida de un niño de segundo de básica de la unidad educativa San José del cantón Babahoyo. Se relaciona con la línea la carrera, prevención y diagnóstico y con la sublínea, Efectos en el desenvolvimiento de las actividades educativas, por el irrespeto de los estudiantes de la escuela de igual forma está relacionada con las líneas de investigación de la facultad. Se debe considerar que las innovaciones tecnológicas ocupan un rol fundamental en la vida del niño y en las actividades empresariales porque a través de estos se realiza las gestiones documentales y administrativas

La tecnología es uno de los recursos que se está innovando permanentemente, la globalización y el desarrollo social, han logrado sitiar como uno de las principales innovaciones del desarrollo social y productivo. Por lo que podemos indicar que la tecnología es un fenómeno electrónico que interviene directamente en la vida de las niños/as en edades consideradas vulnerables. Porque a través de estos recursos tecnológicos existe una influencia directa en la vida de las personas.

Para realizar esta investigación se realizó varios procesos como la modalidad y tipos de investigación que fueron de campo, documental o bibliográfica porque sirvieron como fuente de consulta, que permitieron describir las variables, descriptivas, cualitativa que permitieron la descripción de los hechos y fenómenos planteados. Los métodos y técnicas que facilitaron la recopilación, comparación y validación de las

teorías y despejar las variables, así como los análisis estadísticos, de los resultados de la entrevista.

En la investigación se verifica que no existen programas electrónicos especializados para la educación formación y desarrollo de la niñez que ayuden a fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de hábitos y valores que creen en los chicos una cultura de vida afianzada en el respeto, deberes y derechos hacia los demás, como lo determina el plan del buen vivir, contemplados en la constitución política del país.

## **DESARROLLO**

### **Justificación**

El presente trabajo de investigación pretende indicar el efecto de la tecnología en la vida de un niño en edad pre escolar, indudablemente los avances tecnológicos se han convertido en el mayor de los entretenimientos y formación de culturas inestables en las generaciones actuales. Por lo tanto, se considera que la influencia de la tecnología en el estilo de vida de un niño de segundo grado de básica de la Unidad educativa San José del cantón Babahoyo, edad en la que resulta imprescindible la omnipresencia de estos recursos tecnológicos de la información.

En las generaciones actuales donde la comunicación se expande de manera continua y vertiginosa superando las barreras de los tiempos, espacios, como lo indican los expertos al hablar de las aplicaciones de las redes sociales y por lo que se puede corroborar a través de la observación. Que el internet se ha convertido en un hábito es uno de los medios más utilizados de por la sociedad de este planeta, sin duda alguna las redes sociales forman partes de la sociedad desde hace más de una década.

Por lo que se propone que se creen programas electrónicos educativos considerando las edades de los niños, es importante aprovechar la influencia que tiene la tecnología en el estilo de vida de las personas. Esta investigación es factible porque existe La información suficiente para esta investigación, se considera viable porque se cuenta con la predisposición de todos los involucrados. Es pertinente y se justifica

porque a través de este estudio se logró comprobar la influencia de estos medios. Con este trabajo de investigación se beneficiará todas las personas involucradas así como se han propuesto alternativas que contribuyan con la organización de los programas electrónicos que ayuden en la formación de la niñez y adolescencia.

## **Objetivos**

### **General**

Determinar la Influencia de la tecnología en el estilo de vida de un niño de segundo de básica de la unidad educativa de la Unidad educativa San José del cantón Babahoyo.

### **Específicos**

- Analizar las consecuencias que causa el uso excesivo de los dispositivos tecnológicos en el comportamiento del niño.
  
- Seleccionar los tipos de programas que ayudan a mejorar el estilo de vida del niño.

## SUSTENTO TEÓRICO

### Influencia de la tecnología

#### ¿Qué es Tecnología?

La tecnología es Un conjunto de nociones y conocimientos utilizados para lograr un objetivo preciso, que dé lugar a la solución de un problema específico del individuo o a la satisfacción de alguna de sus necesidades. Es un concepto extremadamente amplio que es capaz de abarcar una inmensa variedad de aspectos que pueden ir de la electrónica y el arte de la medicina. (Raffino 2019)

#### Podemos identificar los dos tipos principales de tecnologías:

- **Tecnologías duras.** Aquellas que utilizan elementos de las ciencias duras como la ingeniería, la mecánica, la matemática, la física, química y otras. De esta forma se puede poner como ejemplo de tecnología dura, la aplicada al ámbito de la informática, de la bioquímica, de la electrónica, etc. Otra característica de estas, es que el producto que se obtiene es no sólo visible sino también tangible; es decir, que se trata de la producción de bienes materiales.
- **Tecnologías blandas.** Aquellas que se apoyan sobre las ciencias humanísticas o blandas, como ser la sociología, la psicología, la economía, etc. Por lo general, se las utiliza con el fin de lograr mejorías dentro de instituciones o empresas que les permitan conseguir sus objetivos de una forma más eficaz. En este caso el producto que se obtiene no es visible ni tangible, dado que consiste en la elaboración de servicios, estrategias, teorías y otros.

**Las tecnologías duras nos brindan bienes tangibles.-** Las tecnologías blandas nos aportan bienes intangibles, como lo es la creación y desarrollo de un software. Las tecnologías duras se ven estrechamente relacionadas con el área de la física y la química. Por otro lado, nos podemos encontrar con una tecnología flexible que masifica tecnologías en distintas áreas (por ejemplo, el microchip que se ve utilizado tanto en teléfonos como en computadoras

## **10 razones por las que se debería prohibir a los menores de 12 años usar dispositivos electrónicos**

Los niños y los jóvenes utilizan la tecnología entre 4 y 5 veces más del tiempo aconsejado, lo que puede acarrear consecuencias nefastas. Como terapeuta ocupacional, apelo a padres, profesores y gobiernos para que prohíban que los niños menores de 12 años usen todos estos artilugios. (Rowan 2013)

### **La influencia de la tecnología en el desarrollo del niño**

Hay diagnósticos de trastorno de déficit de atención e hiperactividad, autismo, trastorno de coordinación, retrasos en el desarrollo, habla ininteligible, dificultades de aprendizaje, trastorno del procesamiento sensorial, ansiedad, depresión y trastornos del sueño asociados al uso excesivo de las tecnologías. (Rowan 2013)

Recordar los viejos tiempos en los que éramos niños puede ser útil para intentar comprender los problemas a los que se enfrentan los niños de hoy. Hace solo 20 años, los niños jugaban todo el día al aire libre, montaban en bicicleta, hacían deporte y construían fuertes. Los niños de antes, con su dominio de juegos imaginarios, creaban su propia forma de divertirse, que no necesitaba un equipamiento costoso ni la supervisión de los padres. Los niños de antes se movían... mucho, y su mundo sensorial era natural y sencillo. Antes, la familia pasaba gran parte del tiempo limpiando y trabajando en la casa, y los niños tenían obligaciones que cumplir que a diario. La mesa del comedor era un lugar central en el que las familias se reunían para comer y hablar de cómo había ido el día, y después de cenar se convertía en el sitio en el que se hacían bizcochos, trabajos manuales y deberes. (Rowan 2013). Para este autor considera que los juegos de antes eran mas formativos con la realidad de los niños.

Hoy las familias son diferentes. La influencia de la tecnología en una familia del siglo XXI está fracturando su base y causando una desintegración de los valores fundamentales que hace tiempo eran el tejido que las unía. Los padres tienen que hacer juegos malabares con la escuela, el trabajo, la casa y la vida social, y dependen enormemente de las tecnologías de la comunicación, la información y el transporte para lograr unas vidas más rápidas y eficientes. (Rowan 2013)

Las tecnologías del entretenimiento (televisión, internet, videojuegos, iPads, teléfonos móviles) han avanzado con tal rapidez que las familias apenas se han dado cuenta del enorme efecto y los grandes cambios que han supuesto en su estructura familiar y su estilo de vida. Un estudio llevado a cabo en 2010 por la Kaiser Foundation mostraba que los niños en edad de primaria consumen un promedio de 7,5 horas diarias de tecnologías del entretenimiento, el 75% de ellos tienen televisor en su dormitorio, y el 50% de los hogares estadounidenses tienen la televisión encendida todo el día. Ya no hay conversación en torno a la cena, sustituida por la *gran pantalla* y la comida para llevar.

Los niños recurren a la tecnología para la mayor parte de sus juegos, lo cual reduce los retos para su creatividad y su imaginación y los obstáculos necesarios para que su cuerpo adquiriera un desarrollo sensorial y motor óptimo. Los cuerpos sedentarios y bombardeados con estímulos sensoriales caóticos generan retrasos en el cumplimiento de las etapas del desarrollo infantil, con las consiguientes repercusiones negativas en las aptitudes esenciales para la alfabetización. Los jóvenes de hoy, preparados desde el principio para la velocidad, llegan al colegio con problemas en su capacidad de autorregulación y de atención, dos elementos necesarios para aprender, y que al final acaban por ser problemas importantes de control del comportamiento para los profesores en el aula. (Rowan 2013).

¿Cuál es, entonces, la influencia de la tecnología en el desarrollo del niño?

Desde el punto de vista biológico, los sistemas sensoriales, motor y de apego del niño, en pleno desarrollo, no han evolucionado para englobar el carácter sedentario pero enloquecido y caótico de la tecnología actual. La influencia de la tecnología y sus rápidos avances en el desarrollo del niño incluye un aumento de los trastornos físicos, fisiológicos y de conducta que los sistemas educativos y sanitarios están apenas empezando a descubrir y, desde luego, no comprenden todavía. La obesidad y la diabetes infantiles son ya epidemias nacionales en Canadá y Estados Unidos, y sus causas están relacionadas con el uso excesivo de las tecnologías. (Rowan 2013).

Hay diagnósticos de trastorno de déficit de atención e hiperactividad, autismo, trastorno de coordinación, retrasos en el desarrollo, habla ininteligible, dificultades de aprendizaje, trastorno del procesamiento sensorial, ansiedad, depresión y trastornos del

sueño asociados al uso excesivo de las tecnologías y en alarmante aumento. Una mirada más detallada a los factores cruciales para cumplir las etapas de desarrollo y los efectos de las tecnologías en esos factores ayudaría a los padres, educadores y profesionales sanitarios a comprender mejor las complejidades de esta cuestión y a construir estrategias eficaces para reducir el uso de la tecnología. (Rowan 2013)

Cuatro factores críticos y necesarios para un desarrollo saludable del niño son el movimiento, el tacto, la conexión humana y el contacto con la naturaleza. Estos tipos de aportaciones sensoriales garantizan el desarrollo normal de la postura, la coordinación bilateral, los estados óptimos de excitación y la autorregulación que hacen falta para adquirir las bases necesarias para la escolarización. Los niños pequeños necesitan dos o tres horas al día de juegos activos para adquirir una estimulación sensorial apropiada de sus sistemas vestibular, propioceptivo y táctil. La estimulación táctil recibida al tocar, abrazar y jugar es fundamental para el desarrollo de la praxis, las pautas planificadas de movimiento. Además, el tacto activa el sistema parasimpático, que disminuye el cortisol, la adrenalina y la ansiedad. La naturaleza y el *espacio verde* no solo ejercen una influencia tranquilizadora sino que restablecen la atención y fomentan el aprendizaje. (Rowan 2013)

### **El uso de la tecnología en el niño no está malo como piensas**

Para el autor, (Meneses 2018). La labor de los padres es fundamental a la hora de asegurar que los menores tengan una experiencia creativa y enriquecedora.

Mensajería instantánea, vídeos musicales, redes sociales, videojuegos, cantidades ingentes de información (no siempre buena) y muchas oportunidades no exentas de un cierto peligro. Las nuevas tecnologías, hoy casi omnipresentes, continúan siendo un desafío para muchos padres, inseguros acerca de cómo conciliar la educación integral de sus hijos con el tiempo que estos pasan pegados a una pantalla. ¿Es en verdad tal abundancia de tecnología perjudicial para los niños? Cada vez son más los expertos que reivindican su uso como una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo, enfatizando la necesidad de mejorar la calidad de esta exposición en vez de simplemente poner límites temporales. Se trata, en definitiva, de convertir ese tiempo en algo productivo bajo la cuidadosa guía de los padres.

“A nadie se le ocurriría dejar que su hijo aprendiera a cruzar la calle a base de que lo pillen los coches, ¿verdad? Le educamos para ello”, dice María Salmerón, pediatra de la Unidad de Medicina Adolescente del hospital de La Paz, en Madrid. “Con las nuevas tecnologías es igual”. (Meneses 2018)-

La Asociación Pediátrica Americana ya cambió en 2016 sus recomendaciones, que antes se centraban en limitar el tiempo que los pequeños pasaban frente a una pantalla, para reflejar más fielmente el mayor grado de interactividad que se produce ahora con las casi ubicuas tabletas y los teléfonos inteligentes. Depende, entre otras cosas, del uso activo o pasivo que se haga y de la edad del menor: “Los menores de tres años no deberían de usar pantallas por el impacto que tienen sobre el desarrollo psicomotor, del lenguaje, el manejo de las emociones y la formación del vínculo de apego”, sostiene Salmerón. A partir de esa edad se pueden ir introduciendo, pero siempre bajo la supervisión de un adulto responsable que le explique lo que está viendo y establezca relaciones con el mundo exterior. “Tanto si es con la televisión como con una aplicación, es importante que tenga una finalidad educativa. Convertir al niño en un creador, más que en un consumidor; despertar en él esa necesidad innata que tienen hacia la creatividad. Hay juegos que permiten diseñar en 3D, construir ciudades, programar. (Meneses 2018)

” Y evitar bajo cualquier pretexto el uso de la pantalla niñera: “Se ve por todas partes. Poner, por ejemplo, una pantalla delante del niño para que coma mejor. Y eso no está bien, porque el niño ha de aprender a interactuar con los demás, con la comida y con los objetos a su alrededor”. (Meneses 2018)

Algunas de las ventajas de la tecnología incluyen una mejor comunicación, el fácil acceso a la información, y un mejoramiento general en el estilo de vida de los humanos. Por otro lado, algunas de sus desventajas incluyen la pérdida de trabajo para las personas, la creación de armas de destrucción masiva y la dependencia hacia la misma tecnología. (Robles 2017)

## **ESTILO DE VIDA**

La multidimensionalidad del estilo de vida según el modelo señalado, se recrea en lo perceptivo, cognitivo, sensorial, volitivo, estético, pragmático y comunicati-vo. La

dimensión perceptiva y cognitiva permite organizar, relacionar la información y construir conceptos, esquemas y teorías. La dimensión sensorial tiene gran importancia en la vida del individuo y por consiguiente en los aprendizajes, permite captar a través del tamiz de los sentidos y teñir la experiencia de corporeidad. (Guerrero Montoya y León Salazar 2010)

La dimensión volitiva, activa la mayor parte de mecanismos, no solo cognitivos sino de acción. Todo saber queda teñido de sentimiento. La dimensión volitiva, refleja el hábito, la constancia, el empeño y la persistencia. La dimensión estética está asociada a disfrute y gozo de vivir. La dimensión pragmática, es una forma de apropiarse y asimilar la realidad a través de la acción. La dimensión comunicativa y social, se fundamenta en la relación con los otros (Torre y Tejada, 2007). (Guerrero Montoya y León Salazar 2010)

El estilo de vida es un constructo que se ha usado de manera genérica, como equivalente a la forma en que se entiende el modo de vivir “estar en el mundo”, expresado en los ámbitos del comportamiento, fundamentalmente en las costumbres, también está moldeado por la vivienda, el urbanismo, la posesión de bienes, la relación con el entorno y las relaciones interpersonales. Según Perea (2004) en su forma más llana el estilo de vida es el modo, forma y manera de vivir. (Guerrero Montoya y León Salazar 2010)

El estilo de vida saludable es un conjunto de patrones de conductas relacionados con la salud, determinado por las elecciones que hacen las personas de las opciones disponibles acordes con las oportunidades que les ofrece su propia vida(1). De esta forma, el estilo de vida puede entenderse como una conducta relacionada con la salud de carácter consistente (como la práctica habitual de actividad física) que está posibilitada o limitada por la situación social de una persona y sus condiciones de vida. La transición epidemiológica de enfermedad aguda a enfermedad crónica, como principal causa de mortalidad en nuestra sociedad, ha hecho importante el estudio del estilo de vida relacionado con la salud en la actualidad. (Ortega 2012)

Los determinantes del estilo de vida relacionado con la salud son diversos y su estudio puede abordarse desde dos perspectivas bien distintas (figura 2.1.): La primera, en la que se valoran factores que podríamos denominar individuales y en la que los objetos de estudio son fundamentalmente aspectos biológicos, factores genéticos y conductuales, así como características psicológicas individuales. La segunda perspectiva parte de aspectos sociodemográficos y culturales, y desde ella se estudia la influencia de factores como el contexto social, económico o el medio ambiente, es decir, diferentes elementos del entorno. Durante el desarrollo humano se establecen múltiples transacciones entre ambos contextos y se establecen patrones adaptativos de conducta, anteriormente denominados hábitos de vida. (Ortega 2012)

Estilo de vida en la edad escolar los componentes del estilo de vida relacionado con la salud en la población escolar no difieren de los mencionados en apartados anteriores, salvo ciertas peculiaridades propias de este grupo de edad. La infancia es un período de desarrollo físico y personal de alta vulnerabilidad física y psicosocial, lo que hace imprescindible el establecimiento de programas de prevención de la salud a medio y largo plazo, ya que es en estas edades donde, además, se da una respuesta más positiva a los factores protectores y a las campañas de hábitos de vida saludable, como veremos posteriormente. (Ortega 2012). Para este autor considera que el estilo de vida de un niño es el punto ideal para la formación de toda persona.

Normalmente, en nuestro país, la investigación epidemiológica en estas edades suele contar con menos difusión que los estudios en los que se determinan los factores de riesgo en la población adulta, principalmente debido a que el peso relativo poblacional de este colectivo es escaso y a que los índices de mortalidad y morbilidad infantil vienen mejorando progresivamente desde hace décadas (38). Una apreciación que es necesaria realizar es que los niños dependen fundamentalmente de su familia, que determina el ambiente social y físico, así como las características y temporalidad de sus experiencias vitales. El rol central del núcleo afectivo hace imprescindible su estudio como un componente esencial de la salud infantil. (Ortega 2012). Este autor considera que el índices de mortalidad son mas altos en los adultos que en los niños por el estilo de vida que se den, que dependen fundamentalmente de su familia, que determina el ambiente social del niño.

**El Mindfulness es una enseñanza que proviene del Budismo**, y que se ha hecho muy popular en occidente por sus beneficios para la salud emocional y general. Su popularidad en el mundo occidental se debe a Jon Kabat-Zinn, creador del programa de Reducción de Estrés basado en Mindfulness (MBSR). Es tal el poder del Mindfulness, que incluso los psicólogos lo emplean en sus consultas para mejorar el bienestar de sus pacientes. De hecho, se han creado programas de psicoterapia que utilizan esta filosofía. Por ejemplo, la Terapia Cognitiva Basada en Mindfulness. (Corbin 2020)

El Mindfulness consiste en dirigir la atención y observar la propia experiencia interna y externa de manera no enjuiciadora, con compasión y aceptación. Para ello, suele utilizar la meditación, aunque también otros ejercicios como los que puedes encontrar en nuestros artículos: “8 actividades Mindfulness para mejorar la salud emocional” y “5 ejercicios Mindfulness para mejorar tu bienestar emocional”. (Corbin 2020)

Para este autor considera que, también hay claros vacíos en el conocimiento de los niños sobre los riesgos en línea, y, a pesar de que el uso de dispositivos ha aumentado rápidamente entre los niños y los adolescentes, muchos de ellos carecen de aptitudes digitales y de la capacidad crítica necesaria para medir la seguridad y la credibilidad del contenido y de las relaciones que confrontan en línea. Esto refleja la necesidad de ofrecer posibilidades mucho más amplias para la alfabetización digital que puedan salvaguardar y empoderar a los niños. (Unicef 2017)

Especialmente ahora, mientras el mundo trabaja para alcanzar la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, las TIC e internet pueden facilitar de manera sólida esta labor, ayudando a cumplir la promesa de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de no dejar a nadie atrás. Pero la acción, por parte de los gobiernos, las organizaciones internacionales, la sociedad civil, los centros de enseñanza, el sector privado y las familias, los niños y los jóvenes, debe coincidir con el ritmo del cambio. El Estado Mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital proporciona un examen oportuno, basado en fuentes de datos ya existentes y nuevas, sobre las vidas de los niños

en un mundo digital: analizando las pruebas, debatiendo los problemas y explorando algunas de las controversias. (Unicef 2017)

### **Técnicas aplicadas para la recolección de la información**

El presente trabajo investigación tuvo como modalidad, decampo porque se extrajo la información que se requería en el lugar de los hechos. Documental o bibliográfica, porque subieron como fuente de consulta que permitieron describir las variables.

### **Tipos de investigación**

**Descriptiva:** Esta investigación se la utilizo para describir los diferentes fenómenos que se presentaron, y la comparación de las características y actitudes de los involucrados.

**Cualitativa:** Esta investigación se la utilizo para comparar y establecer diferencias de las características de las actitudes y comportamientos de los sujetos en análisis, así como la descripción de las distintas teorías que han sido consultadas y poder estructurar el sustento teórico.

### **Métodos**

#### **Analítico sintético:**

Este método se lo utilizo para realizar el procedimiento comparación y triangulación, de análisis de la información de las entrevistas y el test aplicadas a los involucrados, y explicar eventos, de verificación de hipótesis, a través de una gran cantidad de datos estadísticos.

**Inductivo- deductivo:** Este meto nos permitió la indagación de los fenómenos planteados en la problemática de lo general a lo particular y visiversa.

### **Técnicas**

Las técnicas e instrumentos que se emplearon para la indagación y recolección de datos fueron los siguientes:

### **Observación Clínica.**

Esta técnica es fundamental en estos tipos de procesos, se la utilizo para comprender las actitudes que presentan los niños como los cambios de comportamientos u su expresión de su lenguaje, sus movimientos, gestos del paciente, el momento que se le preguntaba se podía observar, que los pacientes en la entrevista no decían la verdad, no admitían que padecía de un trastorno ni tampoco colaboraba.

### **Entrevista Clínica Semiestructurada.**

Es un instrumento que se utiliza para la recolección de información, con un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas, ya que muestran un alto nivel de flexibilidad, esto se debe a que se inician con un guion preguntas previamente planificadas que pueden ajustarse a la paciente y mantiene una ventaja la cual es tener más posibilidad de adaptarse al niño, lo que le permite al entrevistado responder con respuestas cortas o extensas, entre el paciente y psicólogo, este tipo de técnica se utilizará para recolectar información de o los involucrados, sus antecedentes, de esta manera poder indagar el origen de sus signos y síntomas que presentan y poder llegar a un diagnóstico.

### **Test Psicométricos.**

Esta técnica sirve para la medición de la patología que el paciente presente Para llevar a cabo esta técnica se aplicó los parámetros de cada test, que se usaron:

Se aplico la escala, de Spence fue construida por Spence (1997) se presenta como un cuestionario estructurado consta de 45 items los mismos se encuentran agrupados en 6 escalas interrelacionadas entre si. Se califica en una escala de 4 opciones que fluctúan entre 0 para nunca y 3 para siempre. es una técnica que sirve para medir la *Ansiedad Infantil* de Spence. Instrumento que facilita valorar si el niño padece de esta patología

Se aplico el test de Caras o de Percepción de Diferencias es un test que evalúa la atención sostenida y selectiva, es de tiempo estimado de tres minutos y aplicable a partir de los 6 o 7 años, consisten en una prueba perceptiva por 60 elementos gráficos que

representan dibujos esquemáticos de cara. Consiste en determinar cual de las tres caras es la diferente y tacharlas.

El Test de dependencia de video juegos (TDV) cuyos autores son Mariano Choliz y Clara Marco,(2011). Se trata de un cuestionario de autorregistro que utiliza una escala ordinal, consta de 25 items y de las siguientes dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, se puede considerar que es un instrumento con características psicométricas satisfactoria, consta de la siguiente escala de 5 opciones que da 0 totalmente en desacuerdo y 4 totalmente de acuerdo.

### **Resultados obtenidos**

La primera vista a la unidad Educativa San José, se aplicó la observación, el día 07 de noviembre del, 2019: 08.30 h00, lo que se logró reunir con el niño José, observar, su comportamiento, el cual se veía un estado de desesperación lo cual pasa con los niños que tienen un control por los dispositivos electrónicos, lo que evidencia un aislamiento de los demás por estar conectado ha los juegos electrónicos. los cambios de actitudes que presentan los niños como los cambios de comportamientos, su expresión de su lenguaje, sus movimientos, gestos del paciente, nerviosismo, se podía observar, que los pacientes mostraban actitudes que direccionaban así un trastorno de ansiedad. Sin duda causado por programas electrónicos en los dispositivos modernos.

La segunda entrevista fue el día 12 de noviembre donde se aplico a los docentes que dictan clases al niño, objetivo de esta entrevista fue recabar y obtener información básica para elaborar la Historia clínica del paciente, entre estos datos tenemos, la aplicación de esta técnica fue extraer información del niño, lo que los docentes afirman que el niño presenta actitudes de ansiedad, pasa desconcentrado e inquieto.

La tercera entrevista se les hizo a los padres del niño el día 16 de noviembre en la cual se logró recopilar información importante que apporto en la investigación referente a la situación del niño, respecto al uso de los dispositivos electrónicos, donde consideran que solo lo hacen por que el niño este en casa ocupado en algo, pero también se ve el

poco tiempo y cuidado que le dan a su hijo. Con la aplicación de test de Cara se detecto que el paciente no posee una atención sostenida.

En la cuarta entrevista se le aplico El Test de Dependencia de video juegos (TDV), este test nos permitió identificar de alguna manera la dependencia que el paciente posee de este recurso electrónico y que no le permite concentrarse en clases. Esta técnica sirve para administrarse en población infantil y adolescente en el marco de programas de prevención. El postulado básico en el que se apoya es que para la aparición de una adicción no es imprescindible que su causa sea una sustancia tóxica, sino que las propias actividades pueden llegar a provocar un proceso de dependencia.

### **Situaciones detectadas**

La primera vista a la unidad Educativa San José, se aplicó la observación, lo que se logró evidenciar los cambios de actitudes que presentan los niños. comportamientos, su expresión su lenguaje, gestos del paciente, todas estas actitudes, se podía observar, mostraba actitudes que direccionaban como un trastorno de ansiedad. Sin duda causado por programas electrónicos en los dispositivos modernos.

También se detectó que los padres por sus ocupaciones laboral optan por retener al niño dentro de casa por lo que lo complacen comprándole los dispositivos modernos. Los padres no le brindan el control adecuado al niño de los programas televisivos no todos son de carácter para solicitar. Los niños muestran actitudes de rebeldía, la mayor parte de su tiempo el niño, se logró observar que los niños que tienen estos problemas son aquellos que mucho libertinaje con estos dispositivos electrónicos.

El niño no se relaciona mucho con sus compañeros porque está acostumbrado a estar solo se le hace difícil concentrarse, las actitudes que muestra son de ansiedad o reacciones violentas, además se observa en el niño una actitud de impaciencia. También se logró comprobar que el niño es muy dependiente de tecnología, no existe otra distracción que los aparatos tecnológicos.

José manifiesta que para el no hay nada más importante en el computador la televisión o el móvil, la mama no le dedica el tiempo suficiente para atender al niño,

también indica que estudiar es aburrido que a él no le gusta, que él prefiere los juegos de internet. Al parecer se le ha vuelto sedentaria porque es la misma rutina todos los días. También se logró verificar el bajo rendimiento del niño, el incumplimiento de las actividades de clases, no las cumple. Los padres tienen que hacer juegos malabares con la escuela, el trabajo, la casa y la vida social, y dependen enormemente de las tecnologías de la comunicación. La televisión en su dormitorio es su principal fuente de entretenimiento.

### **Situaciones planteadas**

Evitar el contacto excesivo de los aparatos electrónicos en los niños para evitar la adicción o dependencia, que los programas que vean de carácter educativos, que el tiempo que se les considere no pasen de cuatro horas al día, evitar que desarrollen un lenguaje vulgar, así como las malas expresiones y actitudes prepotentes.

Los padres deben coordinar los tiempos para permanecer mayor tiempo junto al niño para que no se sienta solo o excluido, se debe realizar actividades que los involucre a la familia, es recomendable que los padres vean algunos programas junto al niño, evitar que el niño utilice dispositivos como teléfonos para ver juegos electrónicos, para evitar actitudes de rebeldía.

Es importante evitar que el niño crea que depende de un aparato electrónico para distraerse, debe dársele responsabilidades que cumplir con tiempos establecidos, para evitar que su mente esté desvinculada de los aparatos electrónicos. Evitar que las actividades que el niño realice deban ser distintas cada vez, para que no se le haga una rutina y se acostumbre a lo mismo, para evitar que los padres tengan que hacer un sinnúmero de malabares para entretenerlos. Así se evita que el niño dependa de la tecnología todo el tiempo para distraerse.

Se debe aplicar, (TCC) En base a los resultados alcanzada durante el análisis de caso, se hizo uso de un esquema psicoterapéutico con enfoque cognitivo – conductual (TCC) para reducir los síntomas de ansiedad episodio moderado.

**Reducir los estados de ansiedad.**

**Actividades**

- a. Reducir los estados de ansiedad del paciente.
- b. Terapia de relajación y control

a). La ansiedad es una emoción que todo individuo ha experimentado cuando se encuentra en medio de una incertidumbre. Para esto se puede mejorar esta situación desviando la atención del problema que le causa intranquilidad podemos implementar la técnica de relajación.

B) Terapia de relajación que consiste en la relajación muscular progresiva, respiración, imaginación entre otros.

Resultados esperado: Se busca que el paciente maneje sus niveles emocionales en cada situación que sienta.

<b>CATEGORIA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>TECNICAS APLICADAS</b>	<b>RESULTADOS OBTENIDOS</b>
<b>AFECTIVO EMOCIONAL</b>	Reducir los niveles de ansiedad	Terapia de relajación y control	Se logró que el paciente maneje sus niveles emocionales y reduzca la ansiedad
<b>COMUNICACIÓN</b>	Enseñar al paciente a tener un dialogo asertivo con la familia	Solución de problemas	Se observa que el paciente tiene más confianza para expresarse debido a que ya mantiene una buena comunicación con los padres
<b>EMOCIONAL</b>	Mejorar los niveles emocionales del paciente	Restauración cognitiva	El paciente logro reconocer sus pensamientos negativos

## CONCLUSIONES

En el análisis hecho en la investigación se ha podido llegar a la conclusión que los dispositivos electrónicos, son un distractor, cuando no hay un control de los padres sobre el tiempo y los programas que vean el niño. También indica que los padres le dejan mucha libertad al niño para usar los dispositivos electrónicos. Además se verificó que el niño considera que depende de los aparatos tecnológicos,

También se pudo comprobar que para el niño es normal que pase todo el día viendo programas seleccionados por él, los padres no tienen el tiempo ni la predisposición para compartir más tiempo en familias, así como tampoco realizan actividades juntos en la casa, también se evidenció con la aplicación del test de TDV, que permitió comprender la dependencia que lleva el niño por los video juegos, Se aplicó el test de Caras, que nos permitió comprobar que no posee una atención sostenida. Lo que dificulta el aprendizaje del niño, así como su rendimiento académico, también se pudo comprobar que los dispositivos tecnológicos utilizados adecuadamente por los niños ayudan en la formación académica.

Con la aplicación del Test Psicométrico se logró comprobar en el paciente que padece de un **F41.1** Trastorno de ansiedad generalizada. La misma que es causada por el uso excesivo de los dispositivos electrónicos. Se logró evidenciar que el niño presenta actitudes de agresividad en algunos momentos especialmente cuando ya tienen varias horas alejado de los dispositivos de distracción.

Se recomienda que los padres deban de tener más control del niño y compartir actividades en familias que fortalezcan los lazos familiares, que los dispositivos que le dejen usar sea por tiempos determinados, hacer que el niño no sea dependiente de la tecnología para distraerse. Se le debe dar responsabilidades, que los programas que el niño vea deben ser más educativos que ayuden a fortalecer la formación de valores, los padres le deben explicar cuáles son los programas que deben ver los niños en determinadas etapas de sus vidas.

## Bibliografía

### Referencias

- Corbin, Juan Armando. *Psicología y mente*. 10 de 01 de 2020.  
<https://psicologiaymente.com/vida/estilos-de-vida-personas-felices> (último acceso: 30 de 01 de 2020).
- Guerrero Montoya, Luis Ramón, y Aníbal Ramón León Salazar. «Estilo de vida y salud.» *Educere*, Junio 2010: 13.
- Meneses, Nacho. «El uso de la tecnología en el niño no está malo como piensas.» *PAIS*, 08 de Febrero de 2018:  
[https://elpais.com/elpais/2018/02/06/mamas\\_papas/1517913722\\_572997.html](https://elpais.com/elpais/2018/02/06/mamas_papas/1517913722_572997.html).
- Ortega, Ernesto de la Cruz Sánchez y José Pino. *SALUD Y ESTILO DE VIDA*. 10 de Noviembre de 2012.  
<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/6616/1/estilo%20de%20vida%20y%20salud.pdf> (último acceso: 30 de 01 de 2020).
- Raffino, María Estela. *Tecnología*. 29 de Noviembre de 2019. :  
<https://concepto.de/tecnologia/#ixzz6CUGOJSit> (último acceso: 29 de 01 de 2020).
- Robles, Francia. *Definicion*. 2017. (último acceso: 29 de 01 de 2020).
- Rowan, Cris. *BLOGS*. 20 de Octubre de 2013. [https://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos\\_b\\_4043967.html](https://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos_b_4043967.html) (último acceso: 29 de 01 de 2020).
- Unicef. Diciembre de 2017. <https://www.unicef.org/media/48611/file> (último acceso: 30 de 01 de 2020).

## Anexos

## HISTORIA CLÍNICA

HC. # \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombres: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Lugar y fecha de nacimiento:  
\_\_\_\_\_

Género: \_\_\_\_\_ Estado civil: \_\_\_\_\_

Religión: \_\_\_\_\_

Instrucción: \_\_\_\_\_

Ocupación: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Remitente:  
\_\_\_\_\_

### 2. MOTIVO DE CONSULTA

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 3. HISTORIA DEL CUADRO PSICOPATOLÓGICO ACTUAL

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 4. ANTECEDENTES FAMILIARES

- a. Genograma (Composición y dinámica familiar).
- b. Tipo de familia.
- c. Antecedentes psicopatológicos familiares.

### 5. TOPOLOGÍA HABITACIONAL

**6. HISTORIA PERSONAL**

**6.1. ANAMNESIS**

Embarazo, parto, lactancia, marcha, lenguaje, control de esfínteres, funciones de autonomía, enfermedades.

---

---

---

---

**6.2. ESCOLARIDAD** (Adaptabilidad, rendimiento, relación con pares y maestros, aprendizaje, cambios de escuela).

---

---

---

---

**6.3. HISTORIA LABORAL**

---

---

---

---

**6.4. ADAPTACIÓN SOCIAL**

---

---

---

---

**6.5. USO DEL TIEMPO LIBRE** (ocio, diversión, deportes, intereses)

---

---

---

---

**6.6. AFECTIVIDAD Y PSICOSEXUALIDAD**

---

---

---

---

**6.7. HÁBITOS** (café, alcohol, drogas, entre otros)

---

---

---

---

**6.8. ALIMENTACIÓN Y SUEÑO**

---

---

---

---

**6.9. HISTORIA MÉDICA**

---

---

---

---

**6.10. HISTORIA LEGAL**

---

---

---

---

**6.11. PROYECTO DE VIDA**

---

---

---

---

**7. EXPLORACION DEL ESTADO MENTAL**

**7.1. FENOMENOLOGÍA** (Aspecto personal, lenguaje no verbal, biotipo, actitud, etnia, lenguaje)

---

---

**7.2. ORIENTACIÓN**

---

---

**7.3. ATENCIÓN**

---

---

**7.4. MEMORIA**

---

---

**7.5. INTELIGENCIA**

---

---

**7.6. PENSAMIENTO**

---

---

7.7. LENGUAJE

---

---

7.8. PSICOMOTRICIDAD

---

---

7.9. SENSOPERCEPCION

---

---

7.10. AFECTIVIDAD

---

---

7.11. JUICIO DE REALIDAD

---

---

7.12. CONCIENCIA DE ENFERMEDAD

---

7.13. HECHOS PSICOTRAUMATICOS E IDEAS SUICIDAS

**8. PRUEBAS PSICOLOGICAS APLICADAS**

---

---

---

**9. MATRIZ DEL CUADRO PSICOPATOLOGICO**

Función	Signos y síntomas	Síndrome
Cognitivo		
Afectivo		
Pensamiento		
Conducta social - escolar		

Somática		
----------	--	--

**9.1. Factores predisponentes:**

**9.2. Evento precipitante:**

**9.3. Tiempo de evolución:**

**10. DIAGNÓSTICO ESTRUCTURAL**

**11. PRONÓSTICO**

**12. RECOMENDACIONES**

**13. ESQUEMA TERAPÉUTICO**

Hallazgos	Meta Terapéutica	Técnica	Número de Sesiones	Fecha	Resultados Obtenidos

Firma del pasante



Entrevista con el niño José para la aplicación del test Spence.

**Anexo I. Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) (Chilte y Marco, 2011)**

1. Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes frases sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

	0	1	2	3	4
	Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

2. Indica con qué frecuencia te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

	0 Nunca	1 Raras veces	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego				0 1 2 3 4
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas				0 1 2 3 4
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o al PC				0 1 2 3 4
18	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego				0 1 2 3 4
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos				0 1 2 3 4
20	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque solo sea un momento				0 1 2 3 4
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo				0 1 2 3 4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después de clase o el trabajo es ponerme con mis videojuegos				0 1 2 3 4
23	He escrito a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar (por ejemplo, decir que he estado jugando media hora, cuando en realidad he estado más tiempo)				0 1 2 3 4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras cosas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (cómo avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)				0 1 2 3 4
25	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme				0 1 2 3 4

## Escala de Ansiedad Infantil de Spence

NOMBRE..... FECHA.....

Marca con una X la frecuencia con la que te ocurren las siguientes situaciones.

No hay respuestas buenas ni malas.

Hay cosas que me preocupan.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
.....				
Me da miedo la oscuridad.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
.....				
Cuando tengo un problema noto una sensación extraña en el estómago.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
.....				
Tengo miedo.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
.....				
Tendría miedo si me quedara solo en casa.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
.....				
Me da miedo hacer un	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre

examen..... .....				
Me da miedo usar aseos públicos..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
Me preocupo cuando estoy lejos de mis padres.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
Tengo miedo de hacer el ridículo delante de la gente..	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
}. Me preocupa hacer mal el trabajo de la escuela.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
1. Soy popular entre los niños y niñas de mi edad.....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
2. Me preocupa que algo malo le suceda a alguien de mi familia..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
3. De repente siento que no puedo respirar sin motivo..	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
1. Necesito comprobar varias veces que he hecho bien las cosas (como apagar la luz, o cerrar la puerta con llave)..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
5. Me da miedo dormir solo..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
5. Estoy nervioso o tengo miedo por las mañanas antes de ir al colegio..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
7. Soy bueno en los deportes..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
3. Me dan miedo los perros..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
3. No puedo dejar de pensar en cosas malas o tontas...	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
1. Cuando tengo un problema mi corazón late muy fuerte..... .....	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre

- .....
1. De repente empiezo a temblar sin motivo.....
  2. Me preocupa que algo malo pueda pasarme.....
  3. Me da miedo ir al médico o al dentista.....
- .....

<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre
<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> A veces	<input type="checkbox"/> Muchas veces	<input type="checkbox"/> Siempre

EU-21

## CARAS

### TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS

PD	
PC	
PT	
GN	

Apellidos y nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Empresa: \_\_\_\_\_ Comarca: \_\_\_\_\_

Centro de enseñanza: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES

Observe la siguiente fila de caras. Una de las caras es distinta a las otras. La cara que es distinta está marcada.



¿Ve Ud. el motivo por el cual la cara del medio está marcada? La boca es la parte distinta. A continuación hay otra fila de caras. Mírelas y marque la que es diferente de las otras.



Deberá haber marcado la última cara.

A continuación encontrará otros dibujos parecidos para practicar. En cada fila de tres figuras, marque la cara que es distinta de las otras.



Cuando se le indique, vuelva la hoja y marque las restantes caras en la misma forma. Trabaje rápidamente, pero trate de no cometer equivocaciones.

#### ESPERE LA SEÑAL DE COMIENZO



Copyright © 1993 by TEA Ediciones, S.A. - Edita TEA Ediciones, S.A.; Free Members de Solopuz, S.L. (28008 MADRID) - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. - Está prohibido todo derecho de explotación por cualquier medio, en esta reproducción digital. En derroche de la propiedad intelectual y en el campo de la NCLD (CC-BY) - Printed in Spain. Traducido al Español por Agneta Campes, (Lugares, 15 años) (28002 MADRID) - Depósito legal M-23601-1993.