UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TÍTULO

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015

Tesis previa a la obtención del grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación.

AUTOR

Fernando Marcelo Toledo Guerrero

DIRECTOR DE TESIS

Lic. Segundo Abel Lozano Guaillas Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2018

CERTIFICACIÓN

Lic. Segundo Abel Lozano Guaillas Mg. Sc.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN DE LA FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Haber dirigido, asesorado, revisado y orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del reglamento de Régimen de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Psicología Educativa y Orientación, titulada: **PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015,** de autoría del Sr. Fernando Marcelo Toledo Guerrero. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal de grado que se designe para el efecto.

Loja, 04 de diciembre del 2017.

.....

Lic. Segundo Abel Lozano Guaillas Mg. Sc.
DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Fernando Marcelo Toledo Guerrero declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.

Autor: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Firma:.....

Cédula: 1104616717

Fecha: Loja, 11 de Enero de 2018

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Fernando Marcelo Toledo Guerrero declaro ser autor de la tesis titulada: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015, como requisito para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de información del país y del exterior, con los cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los once días del mes de Enero del dos mil dieciocho, firma el autor.

Firma:.....

Autor: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Número de Cédula: 1104616717

Dirección: Loja, Barrio Los Geranios, Calles: Nardos entre Orquídeas y Crisantemos

Correo electrónico: escorpio.1025@hotmail.com

Teléfono: **Celular:** 0968357435

DATOS COMPLEMENTARIOS

Director de tesis: Lic. Segundo Abel Lozano Guaillas Mg. Sc.

Tribunal de grado: Presidenta: Dra. Esthela Mariana Padilla Buele Mg. Sc.

Primer Vocal: Dra. Sonia Marlene Sizalima Cuenca Mg. Sc.

Segundo Vocal: Lic. Zoila Gladys Merino Armijos Mg. Sc

AGRADECIMIENTO

Mi eterno agradecimiento a las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a los Docentes de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, por sus conocimientos impartidos en el transcurso de mi formación profesional.

De manera especial al Director de tesis Lic. Segundo Abel Lozano Guaillas, Mg. Sc., por su esmero, dedicación y su valioso aporte académico, el cual fue de gran ayuda durante el proceso y culminación de la presente investigación.

Y, finalmente a las autoridades y estudiantes de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N°2, por su apertura y colaboración en la investigación de campo y en la aplicación de la alternativa como vía de solución a la realidad problemática.

Fernando.

DEDICATORIA

De todo corazón:

A Dios que en momentos de debilidad me ha dado la fuerza necesaria para poder seguir adelante y lograr poder cumplir mis objetivos.

A mis padres Marcial y Julia que a lo largo de mi vida han sido el motor fundamental para seguir adelante que, con sus palabras de aliento y su sueño de ver a sus hijos profesionales, han logrado sembrar esperanza en mí y poder seguir luchando frente a los retos de la vida.

A mi hija María Fernanda que es mi fortaleza para seguir adelante cada día en la lucha de la vida; de igual manera a mis hermanos Atahualpa, Beatriz, Horfa, Julio, Hernán, Roberth, Eduardo y Fanny, que me han brindado el apoyo y amor necesario en su momento, que con cada consejo brindado me han hecho ver la vida de forma diferente y poder corregir mis errores, dedicado también a todos mis amigos que me han brindado su apoyo y amistad.

Fernando

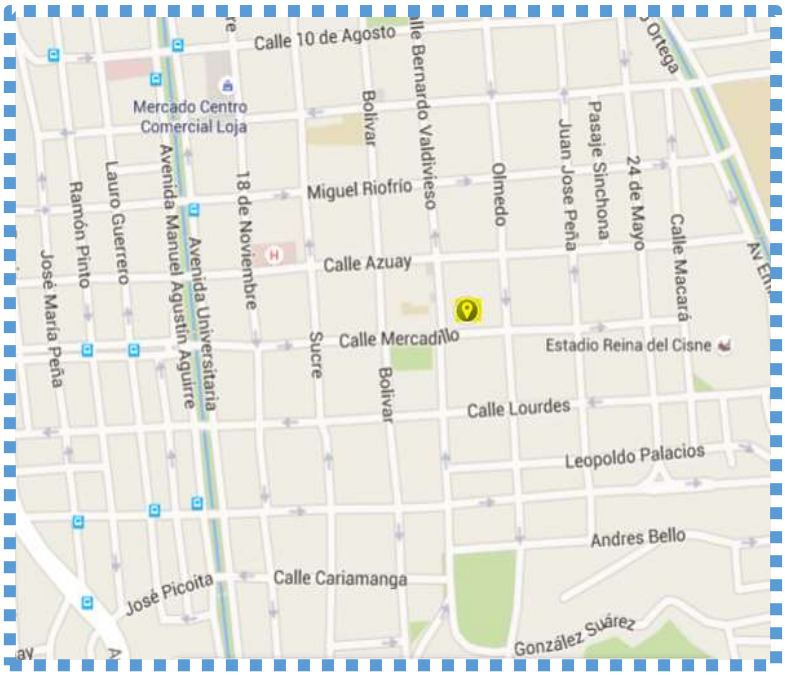
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	**AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO**	FUENTE	FECHA AÑO	**ÁMBITO GEOGRÁFICO**						**OTRAS DESAGREGACIONES**	**OTRAS OBSERVACIONES**
				NACIONAL	**REGIONAL**	**PROVINCIA**	**CANTÓN**	**PARROQUIA**	**BARRIO COMUNIDAD**		
TESIS	**Fernando Marcelo Toledo Guerrero** PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015	UNL	2018	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	EL SAGRARIO	SAN SEBASTIAN	CD	Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRAFICA DEL CANTÓN LOJA

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN ESCUELA MIGUEL RIOFRÍO N° 2



ESQUEMA DE TESIS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ix. ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN

ABSTRACT

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

- PROPUESTA ALTERNATIVA

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

- PROYECTO DE TESIS
- OTROS ANEXOS

a. TÍTULO

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015

b. RESUMEN

La adicción a los videojuegos significa una fuerte dependencia que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los niños y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas, por esta razón se planteó como objetivo: Implementar un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2, periodo 2015, estudio de tipo descriptivo correlacional de corte transversal, cuasi experimental, se utilizaron los métodos científico, deductivo, inductivo ,analítico, sintético**,** histórico, lógico, estadístico, comprensivo, diagnóstico **y** modelación, se aplicó el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos, de una población de 580 se tomó una muestra de 29 estudiantes, los resultados obtenidos del pre test un 68,97% en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas en un nivel alto, frente a una disminución significativa del 65,52% al nivel bajo en el pos test, de acuerdo al coeficiente (r de Pearson) se estableció una correlación positiva moderada (r=0,40); se concluye, tomando en cuenta el tiempo y la duración de los talleres que se obtuvo un resultado positivo.

ABSTRACT

The addiction to video games means a strong dependency that is characterized by being an activity that takes up too much time in children's lives and continues to practice despite having negative consequences, for this reason was raised as an objective:
Implement a program of educational intervention to prevent addiction to video games in the students of the 7th year parallel "B" of the Miguel Riofrío Nº 2 School of Basic Education, period 2015, descriptive, cross-sectional, quasi-experimental study, Scientific, deductive, inductive, analytical, synthetic, historical, logical, statistical, comprehensive, diagnostic and modeling methods were used, the questionnaire on consumer habits of video games was applied, from a population of 580 a sample of 29 students was taken, the results obtained from the pre test to 68.97% on the interference of video games with academic activities at a high level , Compared with a significant decrease of 65.52% at the low level in the post test, according to the coefficient (r of Pearson) a moderate positive correlation was established (r=0,40); It is concluded, taking into account the time and duration of the workshops that a positive result was obtained.

c. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos se caracterizan como entretenimiento, fuente de diversión para todas las edades tanto jóvenes, adultos como infantes, que si son utilizados en una forma adecuada sin abusar son de mucha ayuda para el desarrollo intelectual y psicomotriz de los niños, al manipular los instrumentos del videojuego ellos ponen en funcionamiento todos sus sentidos, desarrollando la agilidad mental y psicomotriz, no obstante si los videojuegos son utilizados de una forma inadecuada ya sea por exceso de tiempo o por el contenido de estos, pueden convertirse en dañinos y perjudiciales para la salud de los pequeños, jóvenes y adultos, el exceso y abuso puede causar cambios en la conducta del jugador, afectando no solo su salud, sino también su medio en donde se desenvuelven, causando adicción.

Frente a esta realidad se encontró en la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, que un 34, 49% muestra signos de adicción a los videojuegos y 65, 51 manifiesta que no hay señales de adicción a los videojuegos dándonos un total del 100%, en base a estos resultados y a criterio del investigador se hace esta pregunta, ¿De qué manera el programa de intervención educativa contribuirá a prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2 , periodo 2014 - 2015?; por lo tanto el tema del trabajo de investigación es Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo B de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2014 – 2015, en base a esta problemática, se plantío como objetivo general, Implementar un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2, periodo 2014 – 2015, y como objetivos específicos, fundamentar una base teórica sobre la adicción a los videojuegos infantil, diagnosticar el nivel de inquietud, la atracción, relación e interferencia de los videojuegos en los estudiantes, diseñar un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año de educación básica paralelo "B", aplicar el programa intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año de educación básica, valorar el programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la escuela de educación Básica Miguel Riofrío Nº 2, contrastando los objetivos específicos nos proyectaron hacia donde queríamos llegar, de

esta forma la revisión de literatura sirvió como uno de los componentes que permitió fundamentar teóricamente en fuentes sobre la adicción a los videojuegos, es por ello que para obtener los fundamentos de esta temática se tomó en cuenta temas como, introducción sobre los videojuegos, causas de una adicción, consecuencias de la adicción a los videojuegos, efectos de los videojuegos en niños y jóvenes, como clasificar los videojuegos en niños y jóvenes, como evitar la adicción a los videojuegos. Desde esta perspectiva, se profundizo en el diagnóstico encontrado a través del test de adicción a videojuegos en estudiantes, el cual estuvo diseñado para identificar los casos de adicción en los estudiantes.

De esta manera el trabajo de titulación adquiere una alternativa de intervención la cual quedó basada en varios modelos y principios, los que serán descritos en el proyecto, esto facilitó la planificación del programa de intervención que se realizó de acuerdo a las necesidades de nuestra investigación, es decir para tener una idea más clara se planteó un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos.

De ahí que, se diseñó el programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos, el cual quedo fundamentado en elementos teóricos y se procedió a teorizar aspectos muy importantes sobre cómo realizar el programa planteado, lo cual sirvió para prevenir la adicción a los videojuegos, y finalmente para validar se utilizó el coeficiente de correlación lineal de r de Pearson.

Esta investigación fue un estudio de tipo descriptivo, de corte transversal, con un diseño cuasi experimental, para cumplir con el desarrollo de la investigación se describieron los métodos y materiales que se utilizaron en el trabajo de titulación como tenemos al método descriptivo, científico, deductivo, inductivo, analítico, sintético, histórico, lógico, para alcanzar los objetivos propuestos se plantearon el método comprensivo, diagnóstico, modelación, estadístico y en la validación se utilizó el coeficiente de correlación lineal de Pearson.

Se aplicó el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos el cual consiste en 24 preguntas tipo escala de Likert, en una muestra de 29 estudiantes; Los resultados obtenidos se analizaron utilizando la técnica del ROPAI (Recoger los datos, organizar en cuadros, presentar gráficos y el análisis e interpretación), lo que permitió analizar el problema basado en datos reales.

Entre los resultados obtenidos en el diagnóstico se encontró que el 34,49% del grupo investigado demuestran adicción a los videojuegos. Frente a lo anterior en el pre-test el 41,38% un grado de atracción hacia los videojuegos en un nivel bajo, un 58,62% Relacionan los videojuegos con otras actividades en un nivel alto, de la misma manera un 62,07% manifiestan tener un nivel alto de inquietud hacia los videojuegos mientras que un 68,97% evidencian interferencia de los videojuegos con las actividades académicas en un nivel alto, a partir de esto se elaboró y aplicó el programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos; en su última fase se aplicó el pos-test encontrándose en los cuatro aspectos, resultados positivos en un nivel bajo con el 37,93% en el grado de atracción por los videojuegos, un 65,52% en la relación de los videojuegos con otras actividades, de la misma manera que un 62,07% en el nivel de inquietud respecto a los videojuegos y por ultimo pero no menos importante un 65,52% en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas y para valorar su eficacia se utilizó el método correlacional lineal de la r de Pearson en donde r (x y) es igual a 0,55, para lo cual se utilizó el programa Minitab 14.12.

Posteriormente se llegó a las siguientes conclusiones: Se fundamentó una base teórica basada en la adicción a los videojuegos en los niños; de los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test se diagnosticó que una población significativa demuestra relacionar los videojuegos con otras actividades; con los resultados obtenidos se diseñó un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes; luego de haber aplicado la propuesta de intervención se evidenció una disminución significativa en la relación de los videojuegos con las actividades académicas en el grupo etéreo; la aplicación de la propuesta de intervención tuvo una correlación positiva moderada, tomando en cuenta el tiempo y la duración de los talleres es un resultado satisfactorio.

Finalmente se recomienda: A las autoridades de la carrera de Psicología Educativa y Orientación contar con una información teórica física en la biblioteca sobre la adicción a los videojuegos para tener mejores resultados en la elaboración del marco teórico para futuras investigaciones; a los padres de familias de los estudiantes, tomar más en cuenta las actividades que realizan sus hijos en sus momentos libres; socializar los resultados obtenidos con la aplicación del programa de intervención en la Escuela de educación Básica Miguel Riofrío N°2, con las autoridades y planta docente del establecimiento; a

las autoridades de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, adecuar esta propuesta de intervención para que sea aplicada tanto a estudiantes como padres de familia para obtener mejores resultados en futuros talleres; a las autoridades de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, que la propuesta de intervención tenga una mayor duración, para de esta manera obtener resultados más satisfactorios en las futuras intervenciones tanto en alumnos y padres de familia.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

LOS VIDEOJUEGOS

- **Introducción**

Para abordar la temática de los videojuegos es necesario remontarse en su historia para conocer cómo han influido en nuestro medio y alcanzado terreno con el surgimiento de las nuevas tecnologías, como los ordenadores que han sido actualizados y mejorados continuamente y por lo tanto los videojuegos se han acoplado a estos cambios, es por eso que se han puesto en boga en las últimas décadas con un sinnúmero de estudios propuestos por diferentes autores, como lo explica Martí (2010).

> Los videojuegos han pasado en apenas quince años de ser un entretenimiento de minorías (especialmente para jóvenes tecno adictos y amantes de los ordenadores) a ser uno de los subsectores más importantes, y de mayor peso económico, en la industria del entrenamiento. En el mercado español, por ejemplo, los videojuegos supusieron el 54% del consumo total de ocio audiovisual e interactivo en 2007. (p.11)

Desde esta perspectiva, se considera que los videojuegos han sido aceptados por la sociedad desde el primer momento que fueron insertados en el mercado del consumismo, sobreviviendo año tras año a los diversos cambios tecnológicos que experimentamos, negándose a desaparecer, más bien se actualizan para estar a la vanguardia de los cambios tecnológicos y con ello lograr estar aun en nuestro medio como un entretenimiento que gusta a todo el mundo y ésta disponible para todo nivel social, por ello Martí (2010) menciona que:

> La alarma social generada periódicamente en relación con algún suceso escabroso relacionado con la violencia en los videojuegos (Funk, Baldacci, Pasold y Baumgardner, 2004) y sus posibles efectos perniciosos sobre la juventud, (adicción comportamientos violentos, etc.) sitúa permanentemente a los videojuegos en centro de polémica y debate que atrae la atención de sociólogos, políticos y medios de comunicación, en torno a cuestiones como auto regulación del sector, el control de sus contenidos y la protección de aquellos públicos más sensibles y vulnerables expuestos a ellos (especialmente los niños). (p. 11)

Referente a lo anterior los videojuegos han sido objeto de muchas críticas respecto al contenido violento que algunos poseen ya que inducen a los jóvenes a generar violencia, es allí que han entrado en debate para muchos profesionales de diferentes ramas.

> En el desarrollo de los videojuegos es necesario tener siempre presente que hay que lograr que el jugador sienta las mejores experiencias (entretenimiento, diversión, etc.) posibles durante su utilización. El incremento de estas experiencias revierte directamente en el éxito del videojuego. Así pues, es conveniente conocer las propiedades que caracterizan dichas experiencias, poder medirlas durante el proceso de desarrollo y así asegurar su éxito y calidad. (Moya et al, S.A. p, 2)

De la misma manera en el actual mundo del consumismo todas las empresas que se dedican a la elaboración de diferentes artículos de entretenimiento tienen como objetivo, crear algo que sea del agrado de las personas que lo van a consumir sin importar si dicho producto tendrá una acogida favorable ya sea en su contenido y en sus efectos como es el caso de los videojuegos, por lo que de esta manera en referencia a ellos la revista Razón y Palabra (2011) da una definición muy acertada;

> Los videojuegos son una nueva forma cultural estrechamente ligada a la aparición del ordenador y al desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). En poco más de tres décadas han pasado de ser meros artefactos rudimentarios diseñados para explotar las capacidades de entretenimiento del ordenador, a una nueva y sofisticada forma de arte popular Tavinor (como se citó en Razón y Palabra, 2011). El amplio desarrollo que ha experimentado desde el punto de vista técnico y estético, unido a su éxito comercial, le sitúan como una de las mayores instituciones de la cultura visual contemporánea. (p. 2)

Por lo tanto a lo mejor resulte para algunos nostálgico y para otros gracioso, el avance y el cambio que han experimentado los videojuegos con el transcurso de los años, han pasado a ser de artefactos rústicos a algo más elegante y sofisticado, con ello en la actualidad se han convertido en parte del diario vivir de las personas estando presente a cada instante en los mementos de ocio e incluso interfiriendo tanto con las actividades laborales como académicas, y es allí donde genera la preocupación de los profesionales interesados en el bienestar emocional de los que utilizan estos artefactos.

En efecto, en la mayoría de los estudios académicos sobre videojuegos creados en las décadas de los 80 y 90 provienen de perspectivas psicológicas y sociológicas, y responden literalmente a la preocupación generada por los videojuegos y los efectos que pueden causar, especialmente en los niños (Razón y palabra, 2011).

Sobre la base de las consideraciones anteriores se menciona: Los videojuegos por su complejidad y los efectos perniciosos que causan en los adolescentes, llaman la atención de un equipo multidisciplinario de profesionales puesto que por los diversos contenidos que estos poseen ya sean positivos y negativos (Martí, 2010). De allí que surgen muchos temas a considerar sobre los videojuegos, así como lo veremos a continuación.

- **Naturaleza de los videojuegos.**

Los videojuegos en la última década han despertado el interés de distintos contextos como el mundo de los adultos y los jóvenes, influyendo en un sin número de habilidades tanto en el ámbito cognitivo, psicomotriz y emocional, en aspectos tantos positivos como negativos; por lo que tienen como propósito fundamental servir de diversión a chicos y grandes, es por ello que tienen una gran acogida en nuestro medio.

Está claro que el objetivo principal de un videojuego es entretener y divertir, al fin y al cabo, es una vía de ocio, no obstante, éstos también cumplen una importante función estética a través de sus gráficos, la representación de escenarios dentro de esta función estética o de belleza, la representación de la naturaleza es uno de los ámbitos que más suele llamar la atención y cautivar, por lo que Martí (2010) expone de manera precisa lo que representa la naturaleza de los videojuegos.

> El antecedente inmediato de los videojuegos son los juegos electro mecánicos surgidos y popularizados como atracciones de feria. En estos juegos encontramos como en los videojuegos, la mediación "tecnológica" ausente en el resto de juegos (en los que por su puesto existen herramientas y materiales con los que se juega pero, por decirlo de alguna manera, se carece de una inter fas para ser jugados que no sea nuestro cuerpo y los materiales utilizados: cuerdas, pelotas, etc.).(p, 20)

Al referirnos a los videojuegos como el antecedente inmediato de los juegos electro mecánicos de feria, se analizará a estos como una mezcla de lo rudimentario con el alcance de la tecnología ya que podemos comprender que han ido evolucionando con el

transcurso del tiempo hasta convertirse de un entretenimiento que se lo realiza en una sala de juegos con varias personas para que se pueda llevar acabo, sino más bien se ha convertido en algo que simplemente lo puede jugar una sola persona al frente de la pantalla sin hacer esfuerzo físico alguno, salvo el movimiento de los dedos para manipular el control del videojuego.

> Resulta oportuno destacar que para (Martí, 2010), el salto a los videojuegos proviene precisamente de una inter fas gráfica tecnológica que simula el espacio del juego en una pantalla (video - juego): ya sea el osciloscopio utilizado por Higinbotham, la pantalla del ordenador o el televisor. La singularidad de los videojuegos parece radicar pues en que son jugados a través de una pantalla. Esta pantalla permite el desarrollo de un juego tecnológicamente mediado no solo a través de esa inter faz gráfica sino mediante el uso de otros periféricos (teclado, joystick, etc.) a través de los cuales se interactúa con el videojuego. (p, 20)

Es evidente entonces, que resulta inevitablemente tentador tratar de ofrecer una lectura desde diversos campos de estudio como, la antropología, semiótica, sociología y comunicación puesto que, por una parte, no cuenta con un campo de estudio propio, y por otra, la riqueza y la diversidad de los videojuegos los hace propios y únicos en este tipo de interpretaciones. Por ejemplo, es indiscutible que los videojuegos comparten una gran similitud con medios como el cine o la televisión. Así el lenguaje audiovisual, las narrativas utilizadas e incluso las escenas cinemáticas, son tomados en su mayoría de una película para ser vistas y recordadas en un videojuego (Martí, 2010).

En el marco de las observaciones anteriores se realizó la siguiente interrogante: ¿Nos puede ayudar esto a dar una definición de videojuego?, tras analizar un sin número de definiciones propuestas por diversos teóricos y profesionales; tenemos una definición en que esta acción de jugar es contemplada, al definir un videojuego como un "sistema basado en reglas con una repuesta variable y cuantificable en que se asignan diferentes valores a los diferentes efectos, en el que el jugador realiza un esfuerzo por influir en estos efectos, tiene un apego emocional a los efectos y las consecuencias de dicha actividad siendo opcionales y negociables" (Juul, 2013, p 21);

Esta compleja y precisa definición da prueba de la dificultad a la hora de identificar a un género que debe satisfacer numerosos parámetros, en todo caso, la mayoría de las

definiciones con las que se puedan contar harán hincapié que un videojuego contiene estas características: “a) es un “sistema” interactivo y digital; b) obedece a unas reglas; c) tiene objetivos; d) plantea un desafío al videojugador; y e) desencadena interacciones (entre el videojugador y el sistema, y así como en determinados géneros, con otros video jugadores)” (Juul, 2013, p, 21).

Dentro de las teorías citadas cabe recalcar la similitud y relación que tienen los videojuegos con el cine y la televisión ya que siempre los contenidos de estos se fundamentan en lo representado en estos medios por ello que son abordados desde diferentes campos de estudio y dada su complejidad es que resulta indispensable abordar la naturaleza de los videojuegos para relacionarlo con mi tema de estudio.

Características de los videojuegos.

Para abordar las características de los videojuegos es necesario comprender que estos son un juego electrónico, donde interactúan una o más personas de distintas edades por ello es preciso conocer las características que presentan.

Martí (2010) describe las características de los videojuegos de la siguiente manera, en dónde;

> Realizar un análisis de las características de los videojuegos puede parecer particularmente complicado cuando se ha llegado a afirmar que “la característica que mejor define a los jugos de ordenador parece ser que no tienen una característica que los defina. No hay un “lenguaje de los juegos de ordenador” para ser descubierto y deconstruido puesto que los juegos presentan una rica diversidad. Entre el Tetris, un Furby y los juegos online masivos multijugador 3D, como Everquest, hay unas diferencias cognitivas y materiales muy grandes y poco en común” (Aarseth, 2001). (p, 22)

Retomando las palabras de José Martí, darles una característica a los videojuegos, resulta difícil puesto que debido a los distintos tipos que existen cada uno de ellos presenta distintas características y desarrollan una habilidad diferente y de esta forma se puede mencionar las más comunes que tomaremos en cuenta en este proceso.

Interactividad.

En efecto, no cabe la menor duda que si le preguntamos a una persona que haya utilizado alguna vez un videojuego para divertirse o entretenerse de alguna u otra forma, este nos podrá decir que la interactividad que los juegos de video presentan es uno de los elementos diferenciadores a la hora de experimentar y comparar dicho contenido con otro tipo de fuentes de entretenimiento, como por ejemplo una película o cualquier contenido televisivo, de allí que ellos demandan una forma permanente de interacción con el videojugador para actualizar lo que ocurre en la pantalla; es por ello que la interactividad es vista como un concepto complejo que ha sido definida desde diferentes campos, adoptando por lo tanto diferentes perspectivas (Martí, 2010).

> Según Darley (como se citó la revista razón y palabra, 2011) Hablar de la participación del usuario Implica hablar de interactividad entendida como "un modo de relacionarse con representaciones audiovisuales en el que al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla". (p, 245)

Entrenamiento.

El entretenimiento forma parte de la amplia familia del ocio y se ha convertido en un sector floreciente de la actividad económica, dentro de los medios de comunicación y las industrias del cine, la música y principalmente los videojuegos que son la base fundamental del entretenimiento en la actualidad, ya que se los encuentra en casi todos los instrumentos tecnológicos unos en una forma más avanzados que en otros por lo que Martí (2010) se refiere a ello;

> Se sabe que el entretenimiento es uno de determinantes fundamentales de las motivaciones de video jugadores para jugar a videojuegos. Aunque este no es el único factor de motivación y los video jugadores pueden jugar por muchas otras razones (desde evadirse de la realidad hasta fantasear con los mundos virtuales o simplemente entrar en contacto con otros video jugadores) no cabe la menor duda de que jugar a los videojuegos es la actividad más entretenida, muy superior a la televisión, Rodgers (como se citó en Martí 2010), se ha afirmado que el

> entrenamiento es el estado emocional final que los jugadores esperan experimentar como consecuencia de jugar. (p, 24)

Jugabilidad.

Comprende la interacción y la calidad de aceptación que el jugador le da al videojuego, en el cual entran en juego muchos contenidos, así como también la forma en como el videojuego está estructurado y diseñado para ser jugado, e allí que entre mejor diseño y contenido este posea tendrá una mejor aceptación y por lo tanto de eso dependerá su éxito en el mercado.

> Martí (2010) describe que la Jugabilidad (playability) ha sido definida como un factor " dependiente de la compilación total de todas la acciones del jugador o resolución de los resultados de la activación de los sistemas y sub sistemas del juego" (King y Fawcett, "Game Theory: The Myth of Reality") es decir básicamente la Jugabilidad tiene como objetivo relacionar todas las acciones, reacciones e interacciones tanto del videojugador con el videojuego como entre los propios sistemas y subsistemas programados por el videojuego. De esta forma la Jugabilidad nos permite tanto desarrollar el videojuego como evaluar el producto final en función de cómo es percibido al ser jugado por los videojugadores. De esta manera, una "buena Jugabilidad" nos indicara que el videojuego "funciona" bien. (p, 25)

Järvien, Heliö y Mäyrä (Como se citó en Martí 2010) define cuatro tipos de Jugabilidad.

- ✓ **La Jugabilidad funcional:** está relacionada con las variables que afectan al game play. (Teclas del juego, por ejemplo).
- ✓ **La Jugabilidad estructural:** está relacionado con la "estética" del videojuego y entre sus principales variables se encuentran las reglas y el estado del juego (los diferentes cambios desencadenados por los patrones que dictan las reglas del juego).
- ✓ **La Jugabilidad audiovisual:** está relacionada básicamente con la representación ofrecida por el videojuego. Entre las principales variables se encuentran la dimensionalidad (perspectiva isométrica, 2D o 3D); el punto de vista (1.ª persona también denomina visión subjetiva, frente a 3. ° persona); y

el nivel de realismo de la representación (del fortalecimiento al abstraccionismo).

- ✓ **La Jugabilidad social:** principalmente relacionada con los aspectos comunicativos y socioculturales que puede desencadenar el videojuego (desde los chats en los videojuegos online multiusuario hasta las comodidades virtuales de los videojugadores congregados en torno a un juego online). (p, 26)

Simulación / virtual.

Es una parte fundamental que garantiza el éxito y aceptación de un videojuego, frente a esto la simulación virtual ha venido evolucionando y adaptándose a los diferentes cambios tecnológicos por los que estamos atravesando en la actualidad, esto quiere decir que la simulación virtual ha pasado der ser en los videojuegos una caricatura a la cual el videojugador le da movimiento e interactúa por medio de ella, a ser parte de un instrumento que se asemeja con la realidad en la que vivimos con lo que el jugador tiene una mejor inmersión ya que las imágenes que se proyectan en el videojuego son casi tan reales que el jugador se siente parte del juego.

Resulta oportuno que, cuando se aborda el tema simulación, se refiere básicamente a una representación de la realidad, no obstante se trata de una representación ¨a medida¨ cuyo objetivo principal es que permita interaccionar y relacionarnos con lo representado en el juego según nuestros intereses, esto quiere decir que frente a muchas de las simulaciones en las que podamos estar pensando, como por ejemplo (simuladores de vuelo) nos permitirán recrear lo que se vive u observa en la realidad con lo que se está viviendo en el videojuego partiendo de una manipulación de dicha realidad (Martí, 2010).

Por lo tanto, las simulaciones y virtualizaciones que se encuentran en los videojuegos suelen estar estructurados por escenarios, lugares, objetos y también productos reales con la única finalidad de representar lo más real posible lo que proyectan en los videojuegos, ya que una de las características clásicas del emplazamiento de marcas y productos en videojuegos está basado principalmente en el realismo que estos aportan (Nelson, 2010).

> López (2010) relata que, la simulación de la realidad virtual, constituye un sistema interactivo que permite sintetizar un mundo tridimensional ficticio, creando una ilusión perceptible de la realidad, a través del uso de técnicas de fotografía y/o proyección (360º) en la que el operador tiene el control absoluto de los

> movimientos. Básicamente consiste en simular todas las posibles percepciones de una persona como: la vista, el sonido, el tacto e incluso las sensaciones de aceleración o movimiento de forma tal que uno se siente inmerso en el universo generado por el ordenador, hasta un punto tal de dejar de distinguir la realidad llegando a ser engañado. (p, 12)

Es evidente entonces, que los principios de los videojuegos se basan en una arquitectura de componentes que incorporan: una serie de 'sensores, controladores y actuadores.' para de esta manera formar una base de entidades pre establecidas y configurables para que el usuario reciba una oferta transparente al momento de jugar; adicionalmente esta tecnología puede contar con un sinnúmero de simulaciones basadas en cualidades y características como: rendimiento, comportamiento y conducta, tanto para rasgos, como para elementos y objetos ubicados sobre un escenario cartográfico visible en 2D y 3D (López, 2010). Y vale la pena destacar que ahora en la actualidad con el avance de la tecnología contamos con una forma más real y sofisticada para simular la realidad como es la implementación del escenario cartográfico en 4D y que no cabe la menor duda de que esta continúe actualizándose para brindar un mejor entretenimiento en futuro.

Inmersión.

Es un proceso psicológico que se produce cuando la persona deja de percibir de forma clara su medio natural al concentrar toda su atención en un objeto, narración, imagen o idea que le sumerge en un medio artificial desconectándose en una forma parcial de su medio natural ya que esta inmersión depende básicamente de la estructura y calidad que el videojuego posea.

En efecto la inmersión, es un proceso en el cual el jugador esta consiente y mientras dure el juego este conoce muy bien que está viviendo una situación irreal y artificial la cual la puede evadir cuando lo desee, en este sentido la inmersión es considerada como una sensación de estar rodeado por completo de otra realidad, que llama de una manera muy interesante nuestra atención es decir todo nuestro aparato perceptivo (Martí ,2010).

> Grigorovici y Constatin (como se citó en Martí, 2010) menciona que la inmersión tiene además no solo un papel determinante en cómo se experimenta el videojuego (Jugabilidad) y en los efectos que puede tener sobre el interés que despierte en el videojugador sino desde el punto de vista del márketing en el incremento del

> compromiso afectivo de los usuarios con el estímulo / entorno (por ejemplo, marcas y productos) y los mensajes indebidos en este tipo de entornos. (p, 28)

Luego de haber abordado algunas características de los videojuegos es muy difícil identificarlos con una característica especifica puesto que poseen un sinnúmero de características ya que cada una de estas ayuda a describir las habilidades y a conocer por que los videojuegos gustan tanto a las personas de todas las edades por lo que este proyecto de investigación se ha enfocado en profundizar la adicción a los videojuegos por ello es relevante conocer que la conceptualización adición.

Definición de adicción.

Como es de conocimiento general, las adicciones siempre traen consigo consecuencias graves, ya que están presentes en todo ambiente, sin tener en cuenta las clases sociales, edad, género y condición económica, es por ello que para abordar una adicción siempre es preciso conocer los antecedentes y las diferentes definiciones que dan distintos autores sobre este tema, para de esta manera de lo más simple a lo más complejo llegar al estudio de la adicción a los videojuegos en los niños.

Sinaddictus (2014) da una descripción sobre lo que representa una adicción.

> A diferencia de los simples hábitos o influencias consumistas, las adicciones son "dependencias" que trae consigo graves consecuencias en la vida real que deterioran, afectan negativamente, y destruyen relaciones, salud (física y mental), además de la capacidad de funcionar de manera efectiva. Adicción es debilidad. Etimológicamente el concepto proviene del latín addictus que significa o hace referencia a "esclavo de…".

Dadas las condiciones que anteceden se podría decir que todos somos adictos a algo. Pese a que todo el tiempo nos han enseñado que adicto es una mala palabra o algo discriminativo, desagradable o peligroso, es una descripción adecuada de todos nosotros, personas que somos supuestamente relativamente normales (Hawkins, 2009).

> Considera varios aspectos a tomar en cuenta de las adicciones cotidianas con una postura que, en primer lugar, una adicción es una dependía compulsiva física y psicológica de sustancias que forman habito, como la nicotina, alcohol o las drogas, o de procesos, como salir de compras, comer o tener relaciones sexuales. Las sustancias nos dan una euforia fisiológica. Al mismo tiempo, las "adicciones

> de procesos", aquellas mediante las cuales participamos en actividades de una manera compulsiva tales como las apuestas, ver pornografía, jugar con videojuegos o salir de compras, también cambian nuestro estado de ánimo. (p, 14)

Frente a la revisión de literatura realizada previamente, se puede concluir que las adicciones son una dependencia, donde la persona sitúa por encima de todo a la adicción y como resultado a ello, el descuido de actividades académicas, laborales e incluso emocionales, sin tomar en cuenta los daños que se hace no solo la persona adicta si no a la familia, en el caso de los videojuegos los niños descuidan sus tareas, no asisten a clases e incluso llegan al punto de robar para tener ingresos y sustentar sus adicciones, frente a estas problemáticas las causas para que una persona se sumerja en una adicción son innumerables por lo que a continuación se mencionará las más relevantes en nuestro medio.

Causas de una adicción.

En nuestra sociedad son muchas las causas por las cuales las personas pueden verse sumergidas en un sin número de adicciones con distintas características en este caso la adicción a los videojuegos, por lo cual es necesario empezar con el estudio de una adicción pese a que existen muchos tipos, las causas siempre suelen ser las mismas.

> La revista Todo Simple (2014) expone que no hay dudas de que las adicciones se constituyen como uno de los problemas más graves que afectan a la sociedad actual. Cada vez son más las personas que se vuelven adictas a todo tipo de sustancias, sin dejar de mencionar que la gran mayoría son adolescentes. Hay numerosas causas que pueden derivar en adicciones, por lo que en esta ocasión describiremos las principales.

Problemas familiares: Esta causa suele ser la más usual entre los más jóvenes. Los adolescentes que crecen en un entorno familiar complicado si contar con la atención necesaria por parte de sus padres, ya que tienen etapas difíciles dentro de su hogar siendo ello los principales perjudicados, y es allí en donde buscan maneras para escapar de estos problemas. Principalmente lo hacen mediante las drogas, el alcohol y los videojuegos ya que los últimos los pueden utilizar dentro del hogar sin una supervisión adecuada. Cabe destacar que los conflictos familiares habitualmente se relacionan con la incomprensión, la falta de comunicación, la agresión (tanto verbal como física), el desamor e incluso las

dificultades en la escuela. Es esencial destacar que el consumo de drogas no hace que los adolescentes puedan escaparse de sus problemas, sino que éstos se vuelven cada vez más graves englobándose en un círculo de conflictos (Todo Simple, 2014).

La adicción a los videojuegos en los niños empieza como una simple forma de entretenimiento el cual se vuelve una adicción cuando no existe un control adecuado por parte de los padres, ya sea por razones laborales, desinterés o problemas familiares, frente a estos últimos los niños optan por refugiarse en los videojuegos cundo sus padres se ven envueltos en discusiones y por lo tanto no van a contar con la supervisión adecuada, ya sea por el tiempo excesivo que el niño juega o por el contenido del videojuego.

Influencias sociales: Esto se da prácticamente siempre ente los adolescentes puesto que son el grupo más vulnerable, cuando quieren formar parte de algún grupo determinado o también cundo se relacionan frecuentemente con personas que consumen o en su defecto como el tema a investigar, la adicción a los videojuegos, y es allí que ciertas amistades o grupos invitar al individuo para que se sumerja en el mundo de las drogas o los videojuegos, por eso es de suma importancia que el joven en cuestión posea el poder necesario y cuente con la fortaleza necesaria para decir no a estas insinuación o provocaciones (Todo Simple, 2014).

El grupo social o las amistades del niño son la influencia fundamental en la inmersión de la adicción a los videojuegos, ya que por la influencia de los amigos se ven envueltos en incumplir con sus obligaciones como el no asistir a la escuela para ir a juagar a los videojuegos o incluso con las nuevas tecnologías los niños desde su casa, con el uso del internet pueden descuidar sus tares por poner más atención a los videojuegos online los cuales los pueden realizar con el grupo escolar, solos o personas desconocidas que se encuentran en la red.

Problemas emocionales: Se los relaciona principalmente con los problemas familiares. “También se trata de conflictos relacionados con la depresión, la baja autoestima, el desamparo, la prepotencia y la evasión de la realidad. Muchas personas, por determinadas razones, guardan en su interior ira, vergüenza, desconfianza, rencor y tristeza” (Todo Simple, 2014). Este sin número de emociones y conflictos hace que recurran a las drogas como una forma de aislarse de sus problemas y olvidarse de todo.

En base a la literatura expuesta, se deduce que los problemas familiares son una de las causas principales para que los niños se vean inmersos en la adicción de los videojuegos, ya que si una familia se encuentra en un conflicto de cualquier índole por lo general los niños son los primeros en ser desatendidos puesto que los adultos no les prestan atención para que ellos tengan la confianza en comunicar sus necesidades y recibir sus consejos, frente a esto el niño se refugia en el grupo social de los amigos y si esta amistad no es sana este se verá muy pronto incluido en las adicciones como es demostrado en el tema de estudio de la "adicción a los videojuegos" ya que cuentan con contenidos no adecuados para su edad y desarrollo, de allí que también hay otros tipos de causas que llevan a una adicción y por lo tanto las consecuencias que esta adicción desborda son las que mencionamos a continuación.

Consecuencias de las adiciones a los videojuegos.

Como se ha mencionado con anterioridad, las consecuencias que causan una adicción son inevitables, por lo que al enfocarse en las consecuencias que desencadenan las adicciones a los videojuegos mencionaremos algunas que afectan principalmente a los adolescentes.

Confidencias (2014) ha identificado que…

> Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía.
>
> En otras circunstancias, cuando hay una patología psiquiátrica asociada, los chicos y chicas pueden confundir la realidad con la fantasía del juego y presentar síntomas de agresividad**,** que en situaciones extremas puede tener desenlaces fatales.

Cuando los niños confunden la realidad con la fantasía juega un papel muy importante el contenido que posee el videojuego que esté jugando, ya que tomando en cuenta el estado emocional y psicológico del niño, juega un ´papel muy importante el contenido del juego ya que si es adecuado no tendrá repercusiones graves en la conducta del niño no obstante si el contenido de este es agresivo con escenas violentas este puede tener reacciones

violentas y fatales tanto para el niño como los que lo rodean ya sean amigos, compañero y familiares.

Jefes Maestros (2012) nos da a conocer una serie de consecuencias que acarrean…

> Los videojuegos, no digo que no, crean adicción en la mayoría de la gente que juega horas a los videojuegos, y cada vez se engancha más al ordenados, a la PS3 o a la XBOX360.
> Hay gente que está horas y horas y les perjudica. Hay muchas consecuencias perjudiciales para la salud ya que:
> - El joven puede estar absorto al jugar a un videojuego, sin atender cuando le llaman.
> - Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
> - No aparta la vista de la televisión o pantalla.
> - Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
> - Trastornos del sueño.
> - Mayor distanciamiento de la familia y amigos.
> - Problemas con los estudios.
> - No respeta de ninguna manera los horarios estipulados.

La adicción a los videojuegos en los adolescentes es un caso muy cebero sobre todo si la adicción va acompañada de alguna patología psiquiátrica puesto que el adolecente puede asociar los contenidos representados en los videojuegos con la vida real, lo cual se desencadena en cambios de conducta como la agresividad, por lo que siempre es de suma importancia tomar en cuenta el historial del adolecente para abordar la adicción a los videojuegos ya que al confundir la realidad con las vivencias o escenas de los videojuegos estas pueden desencadenar accidentes o agresiones a sus familiares o amigos.

Consecuencias de los videojuegos en los niños.

Al igual que los adolescentes los niños son el grupo más vulnerable a la hora de insertarse en la adicción a los videojuegos y de esta manera las consecuencias son mucho más seberas afectando al niño en muchos aspectos como mencionaremos a continuación.

Los videojuegos se han convertido en blanco de todas las críticas por los potenciales peligros que entrañan. Es cierto que, si su única diversión es jugar con la consola, el niño acabará por volverse un adicto, dando constantes muestras de ansiedad y nerviosismo.

Esta dependencia también le hará dejar de relacionarse con sus amigos y de prestar atención a su entorno.

- ✓ **Obesidad infantil.**

Sobre la obesidad infantil el sitio Web Consultas (2013) refiere que "existe riesgo de sobrepeso u obesidad debido al sedentarismo al que obligan la mayoría de los videojuegos. De ahí la buena acogida que han tenido los juegos que te obligan a moverte o practicar algún deporte."

> López (2014) menciona que la obesidad es uno de los problemas que más enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad física, por su constante interés en el juego. Pueden estar horas frente a la pantalla y la comida rápida se vuelve un solucionador de problemas.
> De esta manera, muchos de ellos se exponen a sufrir enfermedades que a largo plazo son devastadoras, es el caso de la diabetes, la hipertensión y los altos niveles de colesterol. El riesgo de obesidad es latente en los niños que sufren de adicción a los videojuegos. (p, 38)

- ➢ **Insomnio y dolor de espalda.**

El sueño y los dolores de espalda son uno los efectos que desencadena el uso excesivo de los videojuegos, puesto que la constante preocupación e inquietud por los videojuegos, puede causar insomnio en el niño causando de esta manera que descuide sus actividades académicas, por otro lado, el dolor de espalda se presenta con mayor facilidad puesto que debe permanecer en una forma estática mientras juega durante horas afectando de esta manera a la columna vertebrar (López, 2014, p. 38 y 39).

- ➢ **Salud mental.**

Además de la salud física, hay que tomar en cuenta las consecuencias que los videojuegos pueden causar en la salud mental de los niños. Puesto que el uso desmedido de videojuegos, cuando no se ponen límites, puede aumentar el riesgo de que su hijo se enfrente al aislamiento social, llegando incluso a confundir el mundo virtual con el real, es allí donde reemplaza su vida social y como consecuencia ya no quiere salir al parque y realizar actividades deportivas como jugar al fútbol; o en los adolescentes, ya no quieren salir con sus amigas de compras por que les puede resultar aburrido e intensificar la ansiedad por continuar juagando y desear estar de vuelta en casa para continuar jugando. (López, 20014).

Revisando la literatura se puede concluir que dentro del sin número de consecuencias de los videojuegos en los niños, la salud física y mental son las principales que sufren un deterioro, puesto que como toda adicción, los videojuegos generan dependencia desmedida afectando a los niños principalmente, jugando a toda hora y momento libre que tengan, descuidando en su totalidad sus obligaciones como estudiantes, y como consecuencias las malas calificaciones y a la final perdida de años escolares y de igual manera el desmejoramiento de su salud tanto física como emocional.

Efectos de los videojuegos en los niños y jóvenes.

Para analizar los efectos de los videojuegos es necesario tomar en cuenta el tiempo que dedican los niños y el contenido que poseen los videojuegos ya que muchas de las veces no están aptos para la edad que poseen los niños causando serios problemas como se mencionan a continuación.

Bligoo (2011) expone que:

> Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.
>
> Sus efectos en los adolescentes y sobre todo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para éstos últimos. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos he procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

Disminución significativa del rendimiento escolar

Muchas de las veces los padres como recompensa por su esfuerzo a sus hijos optan por darles regalos que ello piden, entre ellos desde luego están los videojuegos, este punto está todo bien, esto se vuelve un problema cuando los padres no brindan la atención y supervisión necesaria al niño al jugar los videojuegos, desencadenando como consecuencia el bajo rendimiento académico, poniendo así a los videojuegos como una mala decisión e inversión, por lo que la revista papás y mamás 2013 no relata que.

Tal vez acabas de comprar una nueva Xbox, PSP, Playstation Nintendo, o lo que sea para tu pequeño. Lo más probable es que él te lo pidió a raíz de ver a sus otros compañeros hablando todo el tiempo de sus videojuegos y por supuesto él también quiere divertirse de esa manera; sin embargo, cuando sus notas comienzan a bajar y recibes quejas de los profesores acerca de su falta de atención y el rendimiento, significa que tienen que lidiar con los efectos secundarios negativos de los niños al hacerse adictos a los videojuegos, esto sucede porque se queda hasta tarde para jugar y su amor por el juego se le cansó haciéndole perder el interés en la preparación de sus tareas y prestar atención a las clases.

Pérdida de habilidades sociales en el niño

Cuando un niño se sumerge en la adicción por videojuegos, es conocido que su mejor amigo pasa a ser la consola y la pantalla desconectándose del mundo físico que lo rodea para sumergirse en el mundo virtual e imaginario que le ofrecen los videojuegos, es por ello que la perdida de habilidades sociales es una de las causas que generan la adicción a los videojuegos.

Como todas las demás adicciones en la vida, el emplear mucho tiempo jugando disminuye las habilidades sociales de los niños por lo que ellos empiezan a hablar menos, tienen menos paciencia para comunicarse con los demás, se niegan a salir y reaccionan mal al interactuar con otros niños (Papás y mamás 2013).

Conductas delictivas o antisociales

Estas conductas abarcan un amplio rango de actos y actividades que infringen reglas y expectativas sociales. Muchas de ellas reflejan acciones contra el entorno, personas y propiedades, que la necesidad por conseguir los videojuegos provoca, en vista de eso se observa claramente. Que la práctica de los videojuegos representa considerablemente una actividad muy costosa, y como agravante tenemos que los jugadores que los practican con frecuencia son niños y adolescentes, los cuales no cuentan con los recursos propios que necesitan para adquirir los juegos o ingresar a los salones de juego a jugar, es allí donde las actividades delictivas resultan la mejor solución para solventar su necesidad económica para financiar sus juegos y adquisición de ellos (Salguero, Pelegrina & Gómez, 2009).

Consumo de sustancias

Como puede observarse, algunos estudios se basan en la similitud entre el videojuego y el juego patológico, consideran que este último está íntimamente relacionado con las dependencias toxicas, conociendo también que algunos adolescentes aprovechan la falta de control de los adultos en los salones recreativos para fumar cigarrillos, ingerir alcohol y experimentar con otras drogas blandas, fundamentando con estudios como que un 14% de los visitantes regulares de las salas recreativas acude a las mismas para fumar, y un 10% lo hace para beber alcohol con los amigos (Salguero, Pelegrina & Gómez, 2009).

Trastornos médicos

Aunque no lo parezca la adición a los videojuegos, puede causar trastornos médicos en los niños puesto que esto se encuentra respaldado con. Números estudios que han tratado diversos trastornos que los han relacionado con los videojuegos, entre los cuales encontramos alucinaciones auditivas provocadas por el uso de los videojuegos y encajándola en el contexto de la enfermedad psicótica, enuresis producida por el exceso de uso de videojuegos, encopresis, producida por el mismo motivo, y efectos adversos como cefaleas, fatiga física y fatiga visual (Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009).

> Lo anterior lo fundamenta también Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009) Algunos de los trastornos pueden ser inmediatos y aparecer únicamente entre aquellos jugadores que emplean un mayor tiempo por episodio de juego. Así, se ha informado de que los usuarios de videojuegos muestran más dificultades para dormir que los no usuarios, así como de que, inmediatamente después de usar un videojuego, un número relativamente pequeño de niños da muestras de problemas físicos, frotándose los ojos, informando fatiga en manos y dedos, hiperemia en los ojos, y falta de energía; uno de los trastornos relacionados con los videojuegos que más alarma social y más estudios científicos ha generado es la epilepsia. La evidencia es tan abundante que se han generado expresiones como "epilepsia de los videojuegos" o "epilepsia del Guerrero Oscuro" para referirse a este trastorno. (p. 244 y 245)

En conclusión, los efectos de los videojuegos en los niños se encuentran dentro de todo el entorno en el que se desenvuelve el niño, desde la escuela, el grupo de amigos hasta la familia, afectando de una u otra manera en cada uno de estos y convirtiéndose en un círculo vicioso que si no se lo trata a tiempo puede desencadenar en la delincuencia e incluso asociarla con otras adicciones cono son el consumo de sustancias.

Como clasificar los videojuegos

Debido a la gran demanda que tienen los videojuegos en nuestro medio, estos se han clasificado en una forma muy variada dedicada para cada gusto, edad y generó del consumidor, e allí que depende mucho de esto donde se debe hacer una elección adecuada para que un videojuego tenga el uso adecuado o para que sirva de apoyo para el desarrollo del niño o por lo contrario será nocivo.

Los géneros de videojuegos son una forma de clasificarlos en función, fundamentalmente de su mecánica de juego como lo mencionan Gil y Vida (2007).

> Al igual que en el cine, la literatura o el teatro, habitualmente en los videojuegos se utiliza el concepto de género como clasificaciones de genero hace referencia al estilo narrativo de la obra identificado por el ritmo, el estilo y el tono y, fundamentalmente las emociones que se buscan en el jugador o jugadora. Así encontramos videojuegos de acción, aventura, estrategia…
> Podemos establecer una primera clasificación de género formada por seis grupos dentro de las cuales existen otras clasificaciones a modo de sub géneros. (p. 20)

Videojuegos de acción

De esta manera Gil y Vida (2007) dan una clasificación en base a los videojuegos de acción.

> Juegos donde el jugador debe poner a prueba sus habilidades psicomotrices como la rapidez, la percepción visual o la precisión en el control de los mandos de la consola u ordenador, así como en atender los mensajes o estímulos que aparecen en la pantalla.
> Dentro de este género podemos encontrar subgéneros como:
> **Shooters o juegos de disparo**: juegos donde es preciso derribar al otro para seguir avanzando (ej. Counter Strike).
> **Lucha:** juegos basados en el combate de uno contra uno (ej. Tekken).
> **Plataformas:** juegos en los que se avanza por un escenario con múltiples alturas en las que el protagonista debe saltar plataformas (ej. Súper Mario Bross).
> **Árcade:** se refiere a los juegos clásicos o que recuerdan a las máquinas recreativas del mismo nombre (ej. Pac-Man). (p. 21 - 22)

Videojuegos de aventura:

De la misma manera Gil y Vida (2007) lo hacen en referencia de los videojuegos de aventura ya que cada una de estas clasificaciones tiene distintos contenidos, pero el mismo objetivo, entretener a los jugadores.

Como si se tratara de un libro o una película, la principal característica de estos juegos es que presentan una historia en la que los jugadores deben identificarse con sus protagonistas y resolver diferentes pruebas para avanzar y conseguir resolver el final de la trama.

Dentro de este género podemos encontrar subgéneros como:

Aventuras conversacionales: el soporte del juego son textos donde introducir una serie de comandos para avanzar en la historia.

Aventuras graficas: los jugadores avanzan a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia. Se interactúa con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz.

Survival horror: Aventuras de terror donde el principal objeto es sobrevivir.
Hit n´ Run (golpea y corre): juegos en los que se puede hacer todo lo que se quiera, e interactuar con casi todo lo que está al alcance. El juego y el jugador avanzan mediante la realización de misiones.

Juegos de rol: Recrean un vasto escenario ambientado en una historia ficticia donde los jugadores crean un personaje propio y característico. Estos juegos otorgan al jugador una gran libertad de acción y de interacción, pudiendo elegir en todo momento qué acciones realiza para conseguir evolucionar su personaje y llegar al objetivo propuesto. Por ejemplo: LOKI (modo -on-line), world of warcraft (modo-on-line).

Videojuegos deportivos

Juegos donde se trasladan al universo virtual diversos deportes con la posibilidad de jugarlos en distintas modalidades, pero siguiendo las mismas reglas del juego tradicional.

Videojuegos de estrategia

Se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente acciones y recursos para conseguir el objetivo final.

Dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

Según la temática pueden ser de estrategia social, económica, bélica, ej. Civilization).

Según la mecánica pueden ser en tiempo real "RTS" (Real Time Strategy), o por turnos. (Ej. Command Counquer).

Videojuegos de simulación

Juegos que reproducen y permiten recrear de forma muy realista, el funcionamiento de alguna actividad, un sistema o una nave.

Dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

Simuladores de naves: Reproducción de los comandos de control de aviones, barcos, submarinos…para practicar con su navegación (ej. Silent Hunter)

Simuladores de sistemas: Como una ciudad, un zoo-lógico, un restaurante, un hospital… (Ej. ZooT y coon)

Simuladores sociales: reproducción de un entorno social donde se crean y gestionan las relaciones personales (ej. Los Sims). (22-25)

Videojuegos sociales

Aunque la mayor parte de los distintos géneros de videojuegos permiten jugar con o contra otros, en los últimos años ha aparecido un nuevo formato de juego específicamente diseñado para ser jugado en grupo como actividad familiar o para jugar entre un grupo de amigos.

Muchos de estos juegos incorporan a la consola nuevos periféricos como cámaras de video, micrófonos, raquetas…

Fomentan las relaciones sociales, el juego compartido entre generaciones y la expresión de sentidos y emociones.

Dentro de este género podemos encontrar barios sub géneros.

- **Juegos concurso:** Imitan el modelo de los concursos de preguntas y respuestas más populares de la televisión o de los juegos de mesa. (Ej. Buzz).
- **Juegos Musicales:** Permiten bailar, cantar o tocar algún instrumento (Ej. Sing Star o Guitar Hero).
- **Juegos Deportivos:** Permiten reproducir los movimientos de algunos deportes como el tenis, la lucha, de bolos…. (Ej. Wii Sports).
- **Juegos de movimiento corporal**: Trasladan el movimiento físico del cuerpo del jugador a la pantalla (Ej. Eye toy). (Gil y Vida, 2007, pg. 26.)

Revisando la literatura se puede concluir que los videojuegos están diseñados para entretener a chicos y grandes, desarrollar habilidades cognitivas y psicomotriz, el problema radica cuando no hay el control adecuado en su uso, puesto que dado a sus contenidos lo videojuegos están diseñados para que el jugador baya escalando niveles a lo largo del juego, lo que le inyecta adrenalina al jugador y lo incita a seguir jugando para demostrar la superioridad y si el niño no recibe límites y supervisión por un adulto este va a depender del videojuego convirtiéndose en una adicción, por eso que los adultos deben tomar en cuenta algunas formar para evitar la adicción a los videojuegos como lo mencionaremos a continuación.

Como evitar la adicción a los videojuegos

Para evitar la adicción a los videojuegos es esencial que los padres presten atención a las actividades que los hijos, realizan no solo fuera del hogar sino también dentro de casa, una de tantas maneras de prevenir que un niño se vuelva adicto a los videojuegos que, poner límites y horarios determinados para esta actividad y por supuesto o descuidar las actividades académicas y deportivas, por lo que los expertos recomiendan un sinnúmero de actividades.

Cuando no hay nada más para hacer, es genial jugar a los videojuegos; pero si se encuentras jugando a los videojuegos en vez de estar leyendo o haciendo los quehaceres, o incluso los deberes, ¡entonces es obvio que se ha vuelto un adicto!

De esta manera si queremos evitar volvernos adictos a los videojuegos es necesario y recomendable seguir los siguientes pasos que WikiHow (2013) nos recomienda:

1. Observa lo que haces cuando vuelves a tu casa del trabajo o de la escuela.
2. Haz una lista de las cosas que debes hacer**.** Anota todo lo que tengas que hacer durante tu día y enlístalas por orden de importancia.
3. Mira la lista todos los días, y cúmplela. Tacha cada una de las tareas que ya hayas realizado. La lista se vería ver así:

- Hacer mi cama
- Ordenar el cuarto
- Sacar la basura
- Ir a la escuela
- Hacer los deberes
- Ejercitar un poco
- Alimentar a las mascotas
- Jugando más tiempo del que quisieras, o incluso es posible que no te des cuenta cuánto tiempo has estado jugando, pero las otras personas pueden ayudarte a recordarlo.
- Intenta encontrar algo más que te guste hacer. Pueden ser cosas como dibujar o correr con tu perro. Esto ayuda a distraerte de los videojuegos. Preparar la cena
- Jugar a los videojuegos durante 10 minutos.

4. Recuerda hacer que la lista se adecúe a ti y a tu estilo de vida.

Diles a las personas con las que estés jugando que dejarás de jugar a una hora determinada. Es posible que te veas tentado a ignorar el hecho de que ya has jugado más tiempo del que quisieras, o incluso es posible que no te des cuenta cuánto tiempo has estado jugando, pero las otras personas pueden ayudarte a recordarlo.

En conclusión, la forma de evitar la adicción a los videojuegos es utilizar el tiempo libre en distintas actividades que no sea solo el estar frente a la pantalla, o pedir el apoyo de las personas que están a nuestro alrededor, para de esta manera poder dejar la dependencia a los videojuegos.

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

> Martínez, Álvarez & Fernández (2009) definen la evaluación diagnostica como la primera fase del proceso de intervención y se denomina diagnóstico o valoración y es aquella que se lleva acabo de tres pasos sucesivos e interdependientes: 1) recogida de la información pertinente, 2) análisis de dicha información, 3) elaboración del diagnóstico y toma de decisiones. (p. 352)

Realizar la evaluación diagnostica de los videojuegos resulta una tarea muy compleja, debido al poco conocimiento de instrumentos de medición, para conocer de la existencia de adicción a los videojuegos en los niños, e allí que luego de haber revisado entre varios instrumentos se ha optado por la utilización del siguiente instrumento que detallaremos a continuación.

Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

> El cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos da Alfagame y Manches (2003) (Anexo 2) El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas que van desde <<nada de acuerdo>> (1) hasta <<totalmente de acuerdo>> (5).

Las preguntas del cuestionario proporcionan información para medir los siguientes aspectos:

> Grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras actividades, nivel de inquietud respecto a los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, instrumento para el pre- test y pos- test.

Para concluir el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos servirá para diagnosticar varios aspectos relacionados con la adicción a los videojuegos, servirá de apoyo fundamental para mi proyecto de investigación.

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN

La alternativa de intervención se la realizó una vez realizado el diagnóstico en el ambiente o campo seleccionado para el estudio determinado, lo cual se realizó en base de los resultados obtenidos, para lograr por medio de la alternativa de intervención un

cambio en la conducta o el problema identificado para lo cual se detallará en el proyecto de tesis en la sección de anexos.

La propuesta de intervención seleccionada para esta tesis está elaborada en base a modelos y principios de intervención, estos proporcionan las bases adecuadas para el desarrollo de actividades planificadas, que parten del análisis de las necesidades del grupo de investigación. La idea de la propuesta de intervención seleccionada para esta tesis es permitir que los niños reciban información y promover la reflexión sobre el uso adecuado de los videojuegos.

APLICACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERVENTIVA

Para la aplicación de la propuesta alternativa se tomó en cuenta el programa de intervención educativa, que está determinado y tiene como objetivo principal generar un cambio frente a la adicción a los videojuegos en los niños, para lo cual resulta fundamental tener los conocimientos básicos sobre lo que es un programa educativo.

Definición de programa educativo.

El blog Definición (2008) explica que:

> Un programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico**.** El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Por lo general, un programa educativo incluye el detalle de los contenidos temáticos, se explican cuáles son los objetivos de aprendizaje, se menciona la metodología de enseñanza y los modos de evaluación **y** se aclara la bibliografía que se utilizó durante el curso.

Componentes del Programa.

1. La atención plena.
   - Propuestas globales.
   - Propuestas específicas.
   - Planes personalizados.
   - Trabajo conjunto entre familias y centros educativos.

- **Elementos del currículo educativo en los que se integra.**
  - Competencias básicas: autonomía e iniciativa personal, social y ciudadana, y aprender a aprender.
  - Acción tutorial.
  - Educación en valores.
- **Niveles de intervención.**
  - Las aulas.
  - Los equipos de ciclo o los departamentos.
  - El centro educativo.
  - La comunidad educativa.
- **Alumnado al que se dirige.**
  - Alumnos de educación Infantil, Primaria y Secundaria.

Como es de conocimiento, todo programa debe de estar enfocado a un grupo determinado de personas, para su aplicación correspondiente, porque cuenta con las bases y las características destinadas para edad y genero con sus características específicas.

VALORACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA

La valoración de la propuesta alternativa juega un papel muy importante dentro del proyecto de investigación ya que, por medio de ella, podremos evidenciar si los objetivos que nos planteamos en la investigación fueron cumplidos en su totalidad, o solo en un pequeño porcentaje, por lo tanto, esta valoración la realizaremos mediante la utilización de instrumentos de medida estadística como lo detallaremos a continuación.

Coeficiente de correlación lineal de Karl Pearson (r)

El campodocs.com (2014) da una definición sobre la correlación de Pearson (r):

> En las estadísticas, el momento-producto de Pearson coeficiente de correlación es una medida de la correlación lineal entre dos variables X e Y, dando un valor entre 1 y -1 incluido. Es ampliamente utilizado en las ciencias como una medida de la fuerza de la dependencia lineal entre dos variables. Fue desarrollado por Karl Pearson de una idea relacionada introducido por Francis Galton en 1880.

- **Definición**

Coeficiente de correlación de Pearson entre dos variables se define como la covarianza de las dos variables, dividido por el producto de sus desviaciones estándar. La forma de la definición implica un "momento de producto", es decir, la media del producto de las variables aleatorias ajustados a la media, por lo que el modificador de producto-momento en el nombre.

- **Definición de pre-test**

Scribdna (2014), da la siguiente definición.

> El pre-test, también denominado pilotaje o ensayo previo, se refiere a la fase de experimentación de una prueba nueva que todavía no está acabada de elaborar. La elaboración de un instrumento o técnica (la encuesta, test, sondeo) es un proceso que consta de diversas etapas para que tenga una alta fiabilidad y validez. El pre-test se emplea, porque, aunque un instrumento este elaborado cuidadosamente y haya sido revisado, no se puede saber cómo funcionara hasta que haya ensayado.

- **Definición de pos-test**

Ten, González, Vangeffen & Castañeda (2014) dan:

> La definición del post-test es: "Un conjunto de procedimientos que permiten la evaluación de la campaña durante su fase o difusión en los diferentes medios o al finalizar la misma."
>
> El post-test se presenta un estudio más cuantitativo que el pre-test, porque aquí queremos saber cuántas personas han visto la publicidad, cuántas comprenden el mensaje, en qué medios se ha visto, cuántas de ellas han sido persuadidas por el mensaje, cambio de actitudes o de hábitos, comparación de ventas antes de la publicidad y después, etc.

El análisis estadístico de los resultados de la propuesta de intervención se lo hizo a través del Método estadístico del Coeficiente de Correlación Lineal (r) de Pearson, el mismo que:

Es un índice estadístico que mide la relación lineal entre dos variables cuantitativas. El coeficiente de correlación de Pearson (r) se mide en una escala de 0 a 1, tanto en dirección positiva como negativa. Un valor de "0" indica que no hay relación lineal entre las

variables. Un valor de “1” o “-1” indica, respectivamente, una correlación positiva perfecta o negativa perfecta entre dos variables. Normalmente, el valor se ubicará en alguna parte entre 0 y 1 o entre 0 y -1.

Valores numéricos como -1,00, -0.95, -0.50, -0.10 indican una correlación negativa, en tanto que valores positivos como – 1,00, 0.95, + 0.50, +0.10, indican una correlación positiva. Con respecto al grado de asociación, mientras más cerca de 1,00 en una u otra dirección mayor es la fuerza de la relación (Borda, M., 2009)

La fórmula para calcular el coeficiente de correlación de Pearson (r) es:

$$r = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Para interpretar el coeficiente de correlación utilizamos la siguiente escala:

Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo de estudio.

La presente investigación se basó en un estudio de tipo descriptivo correlacional de corte transversal; ya que en estos estudios todas las mediciones se hicieron en una sola oportunidad, por lo que no existieron períodos de seguimiento. Con este diseño, se efectúo el estudio en un momento determinado de la evolución de la enfermedad o el problema identificado. Por lo que Rodríguez (2005) menciona al respecto que:

> Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre cómo una persona, grupo o cosa, se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta. La tarea del investigador en este tipo de investigación tiene las siguientes etapas:
>
> - Descripción del problema,
> - Definición y formulación de objetivos.
> - Supuestos en que se basan los objetivos
> - Marco teórico y conceptual
> - Muestreo
> - Recolección de datos
> - Descripción análisis e interpretación y conclusiones. (p. 24y25)

Diseño de la investigación.

El presente trabajo de titulación fue de tipo cuasiexperimental porque intencionada se va a insertar una intervención problemática luego de un pretest y postest, al respecto Balluerka & Vergara (2002) dicen que:

> Los diseños cuasi- experimentales juegan un papel primordial en los contextos de investigación aplicada. Normalmente, el objetivo de estos diseños consiste en comprobar el efecto de determinados tratamientos terapéuticos o programas de intervención social o educativa. En este sentido el cuasi- experimento, como modelo de investigación derivado del paradigma experimental, se caracteriza por el estudio de la variable de tratamiento en contextos donde el investigador no puede asignar las unidades de los análisis a los distintos niveles de las variables de interés. (p. 9)

Con este diseño cuasiexperimental se determinaron cambios generados a partir de la comparación entre el estado actual y el estado previsto después de la aplicación del programa de intervención educativa, se buscó conocer en qué medida la aplicación del programa de intervención ha logrado cumplir sus objetivos.

Métodos

Los diferentes métodos utilizados contribuyeron para darle un rigor científico a este trabajo de investigación. Lucero (2004) se refiere a la definición de los métodos de la siguiente manera:

> Entendemos por método un conjunto de procedimientos y procesos ordenados a un fin, que en nuestro caso es el conocimiento científico. El método se distingue claramente de las técnicas, las cuales se representan en los procedimientos de actuación concretos que deben seguirse para recorrer las diferentes fases y procesos del método científico. (p.26).

El método científico

Sirvió de guía en todo el proceso investigativo en la formulación del problema cuya explicación se sustenta científicamente en el marco teórico, dando bases sólidas para temas de adicción a los videojuegos, para la formulación de objetivos, comprensión y explicación del problema a intervenir. Ernesto A. Rodríguez Moguel (2005) expresa que el método científico "Es un conjunto de procedimientos en los cuales se plantean los problemas científicos y se ponen a prueba los objetivos y los instrumentos de trabajo investigativo. Se caracteriza por: ser tentativo, verificable, de razonamiento riguroso y observación empírica". (p. 27)

El método deductivo

Este método permitió verificar los objetivos planteados señalando aquellos aspectos particulares contenidos en el tema a investigar, contando con una idea clara de la información que sería necesaria para llevar a cabo el proceso de investigación ya que para cada objetivo es necesario contar con la orientación necesaria, fundamental y detallada, de esta manera Lucero (2004) expone lo siguiente:

> El método deductivo, fundado sobre la razón pura, manifiesta propiamente el acuerdo del pensamiento consigo mismo. En este método el principio de identidad es su razón de ser. La deducción de todos a algunos; lo que conviene a todo el

> género conviene a cada individuo comprendido en este género. El método deductivo es más bien un método de demostración. (p. 31 y 32).

El método inductivo

Permitió realizar la problematización y la construcción de instrumentos para la información, puesto que para poder contar con una problemática real y con fundamento estadístico y evidencia física, es necesario contar con un instrumento adecuado que nos permita fundamentar con evidencias y por lo tanto resultados fiables para llevar a cabo este proceso, por lo que Lucero (2004) menciona que:

> El método inductivo, fundado sobre la experiencia, determina las leyes de la naturaleza y establece el acuerdo del pensamiento con los objetos.
>
> Su principio es de causalidad con su corolario inmediato, la uniformidad del curso de la naturaleza, el principio de las leyes. (p.31)

El método analítico

Tomó por punto de partida el conocimiento buscado, y retrocede, suponiendo ordenes de dependencia en los que ese conocimiento está incluido, ya que para fundamentar un proceso de investigación es necesario contar con la opinión expuesta por varios autores , por lo que es necesario analizar muchos conceptos y teorías de diferentes autores para llegar finalmente a tener empatía, similitud y concordancia con lo que se está investigado y así de esta manera ir armando una fundamentación teórica en la que pueda sostenerse el tema de investigación, frente a ello Rodríguez (2005) expone el siguiente criterio:

> En este método se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado, a partir de la experimentación y el análisis de un gran número de caso, se establecen leyes universales. (p.30)

También fue necesario en el análisis de los resultados, permitió establecer comparaciones de los datos obtenidos del test a los niños (as), confrontando las afirmaciones para establecer un análisis crítico e imparcial.

El método sintético

Este método se encontró en el planteamiento de objetivos, es un proceso mediante el cual se relacionaron hechos aparentemente aislados y se formuló una teoría que unifica los diversos elementos, puesto que por medio de los objetivos se traza las directrices de lo que vamos a investigar y como va a estar estructura la teoría que se utilizara para llevar a cabo el proceso a llevar a cabo de allí que Bernal (2006) menciona que "este método

consiste en integrar los componentes dispersos de un objeto de estudio para estudiarlos en su totalidad" . (p.56)

El método histórico

Sirvió para referirnos a la historia como fundamento científico, ya que todo proceso que sea causa de investigación tiene su origen y por lo tanto su historia como ha ido evolucionando y adaptándose a la actualidad en la que vivimos y es allí donde entra en juego este método, que nos permite contar con los antecedentes o el pasado que contiene el tema a investigar, tal como nos explica Tamayo (2004):"Es la aplicación del método científico de investigación a los problemas históricos.". (p.96)

El método lógico

Consiste en inferir de la semejanza de algunas características entre dos objetos, la probabilidad de que las características restantes sean también semejantes por lo tanto este método sirvió para darle una lógica al contenido y la información que obtuve, para de esta manera ir creando una estructura coherente con sentido y con el propósito que este cauce interés al lector, como se manifiesta Díaz (2009):

> El método lógico requiere apoyarse en el método histórico para descubrir la existencia de leyes fundamentales de los fenómenos vasados en los datos que va proponiendo este último, para despojarse de toda posibilidad de generar razonamientos especulativos. Del mismo modo, el método lógico tiene como función descubrir las leyes la lógica del desarrollo histórico del desarrollo histórico del fenómeno para poder ir más allá de la simple descripción de los hechos. (p.134)

El método estadístico

Este método sirvió para realizar los cálculos estadísticos, se pudo evaluar la eficacia del programa de intervención educativa relacionando los resultados arrojados del pre test y pos test con el coeficiente de correlación lineal de Frank Pearson, por lo que Díaz (2009) menciona:

> Por medio de las técnicas estadísticas, matemáticas y de cálculo que se aplican en la recopilación, tabulación y clasificación de antecedentes se pretende profundizar en los resultados, hacer proyecciones más de ellos y mejorar en sus cálculos e interpretaciones. La utilización de estos métodos no es independiente de las

> técnicas anteriores más bien complementan y son los que le dan el fundamento científico de las investigaciones. (p.84)

Los métodos comprensivos

Según Hernández (2001) estos métodos "Comprenden lo más profundo posible una entidad o situación determinada." (P. 36)

Por lo que sirvió para teorizar científicamente la adicción a los videojuegos y cada una de las etapas de la tesis siguiendo con un proceso coherente y organizado a lo largo del proceso.

El método de diagnóstico

Fue de mucha utilidad para elaborar un diagnóstico previo a la aplicación de los cuestionarios aplicados y poder conocer y comprender los problemas más frecuentes, con la finalidad implementar un programa de intervención educativa fundamentado en la adicción a los videojuegos como nos menciona Hernández (2005):

> El diagnóstico es la fase que sigue a la identificación del problema o la definición del objeto de estudio. Debe aplicarse apoyado en u modelo y un método de investigación la información que se recolecta debe ser totalmente objetiva, es decir, que no admita juicios de valor y ser como una especie de "fotografía" de la realidad prevaleciente. (p.21)

El método de modelación

La utilización de este método sirvió para el diseño y aplicación de la propuesta alternativa de intervención y para poder explicar la realidad basado en un referente teórico que permita prevenir la adicción a los videojuegos.

Martínez y Calva (2006) refieren que:

> Es otro método usual en el estudio de fenómenos para explicarlos y comprenderlos. Se entiende por modelo un arquetipo, paradigma, ejemplar o punto de referencia para imitarlo o producirlo. Así, la modelación es una idealización "construcción teórica" que capta, representa y reproduce la estructura y funcionamiento (comportamiento) de un fenómeno. (p.122)

Técnicas e instrumentos

El instrumento que se utilizó para el diagnóstico fue el Test adicción a videojuegos en estudiantes de Alejandro Vela Quico, 2011.

Para el pre test y pos test se utilizó el siguiente instrumento:

El cuestionario de Fernando López Becerra (2012) denominado Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos para el diagnóstico (anexo 1).

El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5); y 5 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno.

Las preguntas del cuestionario proporcionan información sobre los siguientes aspectos: grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras actividades, interferencia de los videojuegos en el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos, mediante el análisis factorial se extraen estos cuatro factores, utilizando como método de extracción el de ejes principales y rotación oblimin directo. Las altas correlaciones encontradas entre los cuatro factores y cada uno de ellos nos informa de un rasgo interesante para comprender el grado de incidencia de los videojuegos en la vida del niño.

Para identificar los diferentes ámbitos que nos pueden ayudar a la hora de averiguar el verdadero hábito de consumo de videojuegos, y así discriminar a quién tiene un hábito de consumo compatible con otras actividades y quién no.

Procedimiento de la intervención

Se procedió a solicitar el permiso correspondiente a las autoridades de la escuela; para entrevistar a profesores guía, se presentó una carta de compromiso a través de la Coordinación de la facultad de Psicología Educativa y Orientación de la Universidad Nacional de Loja.

Luego de haber realizado las prácticas pre profesionales con un seguimiento de 6 meses se solicitó el permiso, luego de ello se solicitó el consentimiento de los estudiantes, con el objetivo de profundizar criterios sobre la realidad temática diagnosticada como en este caso de la adicción a los videojuegos.

Luego del análisis del pre- test se encontró que una población considerable de los estudiantes muestra adicción a los videojuegos, por ello se creyó conveniente aplicar 6 talleres con los siguientes temas:

- ¿Qué me atrae del videojuego?
- ¿Cómo relaciono los videojuegos con otras actividades?
- ¿Por qué me siento inquieto por los videojuegos?

- ¿De qué manera los videojuegos interfieren en mis actividades académicas?
Los talleres se realizaron en la tarde de acuerdo a lo dispuesto por la autoridad y con una duración de 90 min.

Escenario

La investigación se realizó en la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2.

Población y Muestra

Se contó con una población de 580 estudiantes, dado que esta fue muy amplia se tomó una muestra pertinente de 29 estudiantes, quienes en su mayoría son niños cuyas edades se oscilan entre 11 a 13 años de edad que cursan el séptimo año de educación básica paralelo B. El grupo con el que se trabajo fue asignado por presentar características de adicción a los videojuegos.

Población	N° total estudiantes	Muestra
Estudiantes de la escuela de educación básica Miguel Riofrío N°2, sección vespertina.	580	23 niños y 06 niñas del séptimo año de básica paralelo "B"
Total	580	29

Métodos estadísticos o procedimiento matemático

Los resultados de la investigación fueron expresados con el debido análisis porcentual, representado en cuadros y gráficos, dichos resultados fueron analizados e interpretados bajo una perspectiva psicológica.

Análisis de los resultados obtenidos.

Los resultados obtenidos fueron analizados e interpretados a través de la técnica ROPAI (recoger los datos, organizar en cuadros, presentar en gráficos y analizar e interpretar) lo que permitirá constatar el problema presentado.

Para validar la alternativa de intervención se utilizó el método estadístico del coeficiente de correlación lineal de Frank Pearson (r), y para mayor seguridad de los datos a obtener se utilizó el programa estadístico Minitab 14.12.

El Programa de Intervención Educativa se desarrolló a través de cuatro etapas o momentos:

Etapa No. 1: Diagnóstico de necesidades educativas

En esta fase se realizó la aplicación de los instrumentos previstos a la muestra seleccionada para identificar los niveles de conocimientos sobre la adicción a los videojuegos de los estudiantes investigados el pre-test. De inmediato se procedió a la tabulación de los resultados con la finalidad de tener una información objetiva acerca de estos, de manera que se pueda tomar decisiones acerca de lo que se va a hacer y cómo se va a hacer el programa de intervención educativa.

Etapa No. 2: Elaboración de la propuesta o programa

Se procedió a planear la estrategia sobre la base de los problemas identificados, delimitando objetivos, metodología y acciones concretas. Asimismo, se formularon las condiciones para que los directivos y el personal docente vinculado al grupo de la institución educativa en la que se efectuó la investigación pre-test las condiciones para desarrollar el programa intervención educativa.

Etapa No. 3 Ejecución del programa

En esta etapa se coordinó la ejecución de la alternativa de intervención y su organización, para hacerla corresponder con los resultados alcanzados en la fase de diagnóstico. Para cada taller se tuvo en cuenta tres momentos:

Primer momento: El momento de introducción del tema a tratar.

Segundo momento: Se realizaron diversas acciones para dar cumplimiento de los objetivos planteados y también se utilizaron técnicas de dinámicas de grupo participativas como parte del proceso a seguir.

Tercer momento: En este tercer momento se hizo una reflexión sobre el tema y evaluar el desarrollo del taller

Etapa No. 4 Evaluación

Aquí se realizó una evaluación de las acciones en su conjunto desarrolladas de manera continua y sistemática, una vez que se cumplió su ejecución. Por lo que en esta fase se aplicaron cuestionarios para evaluar cada taller; al finalizar los talleres nuevamente se aplicó el instrumento (pos-test) para inferir la pertinencia de la estrategia e ir reflexionando sobre los logros obtenidos y los obstáculos que se interpusieron para el buen desarrollo de la misma.

Teniendo presente todo lo anteriormente expuesto se elaboró el Programa de Intervención Educativa para prevenir la Adicción a los Videojuegos en los niños del séptimo Año Paralelo “B” de la Escuela De Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 Periodo 2014 – 2015.

f. RESULTADOS

Diagnóstico

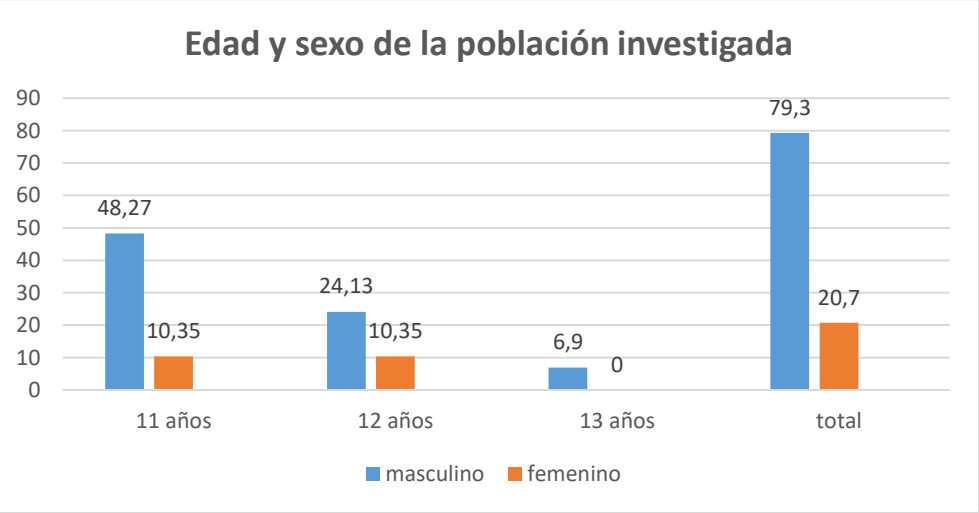
1. Edad y sexo de la población investigada

Tabla 1

Edades	Sexo				Total	%
	Masculino		Femenino			
	F	%	F	%		
11 años	14	48.27	03	10.35	17	58.62
12 años	07	24.13	03	10.35	10	34.48
13 años	02	06.90	-	-	02	6.90
Total	**23**	**79.30**	**06**	**20.70**	**29**	**100.00**

Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 sección vespertina. 2015.
Elaborado por: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Gráfica, 1.



Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 sección vespertina. 2015.
Elaborado por: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Análisis e interpretación

La población investigada es constituida por 79,30% de sexo masculino y el 20,70% del femenino.

El 58,62% se encuentran en los 11 años de edad, el 34,48% se sitúan en los 12 años; y un porcentaje menor tienen 13 años.

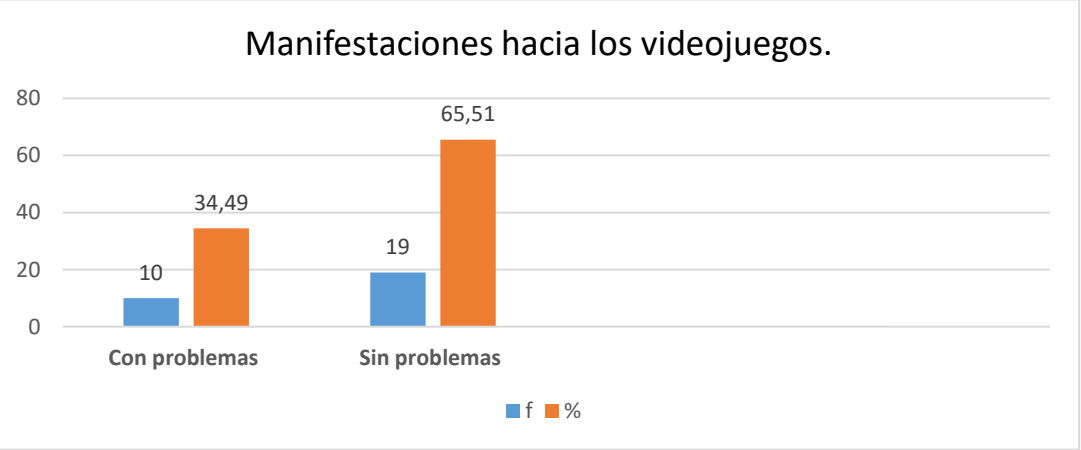
Resultados de la aplicación de la encuesta de diagnóstico a los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, sección vespertina 2015.

Tabla, 2

Manifestaciones hacia los videojuegos	f	%
Con problemas	10	34,49
Sin problemas	19	65,51
Total	29	100.00

Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 sección vespertina. 2015.
Elaborado por: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Gráfica, 2



Fuente: Encuesta aplicada a los niños (as) del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 sección vespertina. 2015.
Elaborado por: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Análisis e interpretación

El centro de Psicología Bilbao (2010) menciona que la adicción a los videojuegos (consolas, móviles, ordenadores, etc.) significa una fuerte dependencia hacia los mismos que se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los niños y adolescentes y se continúa practicando a pesar de conllevar consecuencias negativas.

Se obtuvo como resultado que una población del 34,49% presentan adicción a los videojuegos, frente a un porcentaje del 65,51% que no presentan adicción.

Por lo que resulta preocupante y de suma importancia prestar atención a los niños, ya que existe una población conciderable con problemas de adiccion a los videojuegos por lo que necesario la implementacion de una estrategia de intervención en base a la adicción a los videojuegos.

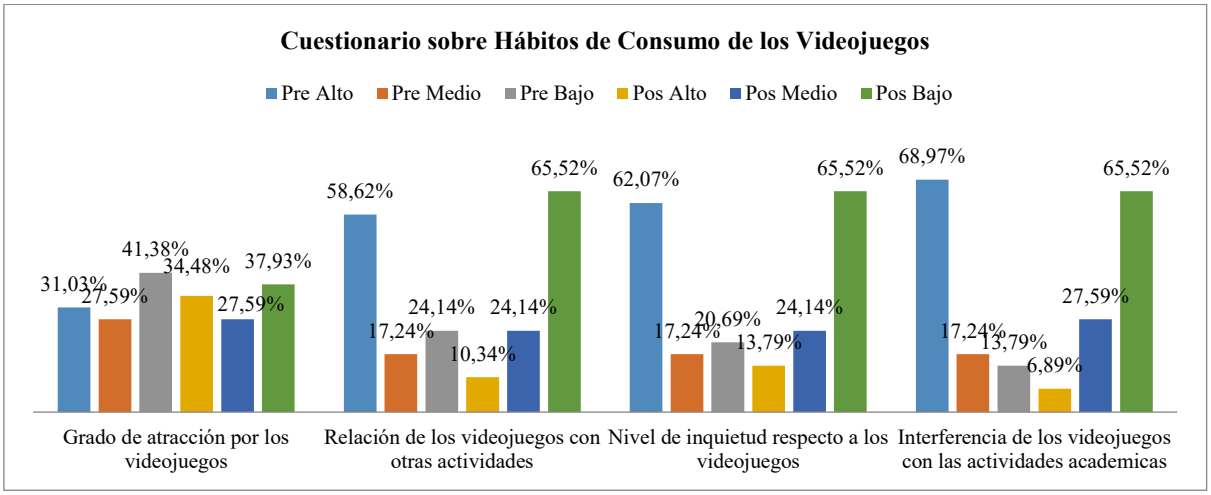
2. Resultados del cuestionario sobre habitos de consumo de los videojuegos de Alfagame y Sánchez (2003), aplicado a los niños y niñas del septimo año de educación basica paralelo "B".

Cuadro 3

Aspectos	Pre – test						Total	%	Pos - test						Total	%
	Nivel								Nivel							
	Alto		Medio		Bajo				Alto		Medio		Bajo			
	f	%	f	%	f	%			f	%	f	%	f	%		
Grado de atracción por los videojuegos.	09	31,03	08	27,59	12	41,38	29	100	10	34,48	08	27,59	11	37,93	29	100,00
Relación de los videojuegos con otras actividades	17	58,62	05	17,24	07	24,14	29	100	03	10,34	07	24,14	19	65,52	29	100,00
Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.	18	62,07	05	17,24	06	20,69	29	100	04	13,79	07	24,14	18	62,07	29	100,00
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	20	68,97	05	17,24	04	13,79	29	100	02	06,89	08	27,59	19	65,52	29	100,00

Fuente: Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos aplicado a los niños (as) del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 sección vespertina. 2015.
Elaborado por: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Gráfica, 3



Fuente: Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos aplicado a los niños (as) del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2 sección vespertina. 2015.
Elaborado por: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Análisis e interpretación

Según Tecno- sedentarismo- infancia (2009) la tecnófilia es una excesiva atracción por las nuevas tecnologías, tales como celulares, internet, videojuegos y televisión. Ha sido demostrado que el mal uso de estas tecnologías hace que los niños sean más propensos a sufrir trastornos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, lo cual conlleva a hábitos sedentarios y al aislamiento, a su vez Artigames (2014) frente a la relación de los videojuegos con otras actividades varios estudios realizados han demostrado que los videojuegos estimulan el desarrollo cognitivo en los niños de edad escolar, mejorando sus habilidades motoras. Sin embargo, existe una contraparte quienes afirman que los videojuegos son elementos distractores y que no contribuyen en el nivel de enseñanza de allí que los videojuegos deben ser entendidos como una herramienta didáctica, siempre y cuando tengan la supervisión adecuada sobre el tiempo y contenido de los mismos; hay que mencionar además que el nivel de inquietud hacia los videojuegos tiene mucho que ver con que un niño se convierta en adicto a los videojuegos o por lo contrario sepa explotar esa inquietud de una manera positiva para su desarrollo, por lo que los videojuegos en los últimos tiempos han venido moviendo el interés de chicos y grandes siendo este el mercado de mayor consumo en nuestro medio es por ello que la revista Efe: Salud 2014, nos menciona que los niños han dejado de lado la ilusión de tener una bicicleta nueva y se han pasado a las pantallas, otro aspecto a tratar es la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas ya que Papas y Mamas (2013) nos exponen que esto sucede, cuando sus notas comienzan a bajar y recibes quejas de los profesores acerca de su falta de atención y el rendimiento, significa que tienen que lidiar con los efectos secundarios negativos de los niños al hacerse adictos a los videojuegos, ya que esto sucede porque se queda hasta tarde para jugar y su amor por el juego se le cansó haciéndole perder el interés en la preparación de sus tareas y prestar atención a las clases.

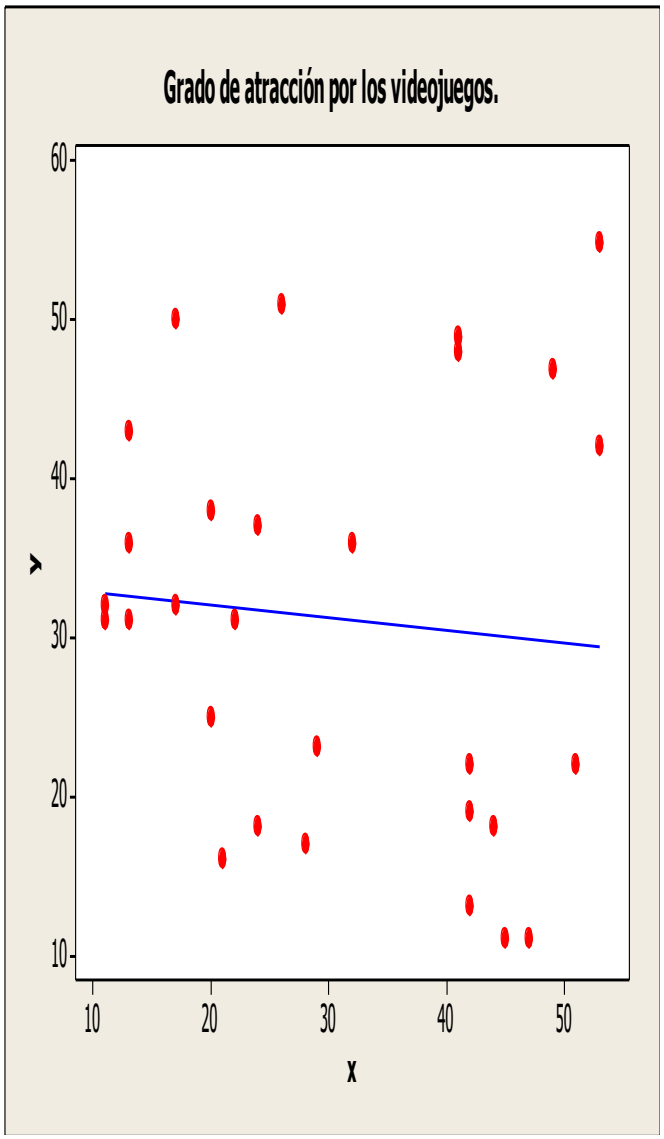
Frente a estas teorías y discrepando con los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre-test, se evidencia que entre los investigados se encuentra un grupo considerable en el nivel alto como: grado de atracción por los videojuegos 41,38 % en un nivel bajo; relación de los videojuegos con otras actividades 58,62% que están en el nivel alto; Nivel de inquietud respecto a los videojuegos 62,07% de igual manera en el nivel alto, al igual que la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas 68,97% , en base

a los resultados obtenidos y mediante la aplicación de la alternativa de intervención basada en el programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos, se logró evidenciar mediante la aplicación del pos test una disminución satisfactoria con los resultados en el nivel bajo de la siguiente manera: grado de atracción por los videojuegos con un 37,93%; relación de los videojuegos con otras actividades 65,52% , nivel de inquietud respecto a los videojuegos 62,07% ; en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas 65,52%. En cuanto a la propuesta de intervención, con la utilización de las diferentes técnicas sirvió para prevenir de una manera significativa la adicción a los videojuegos en los niños, considerando la duración del programa por lo que sería aconsejable que con una mayor duración se podría obtener mejores resultados para prevenir e incentivar a los niños a hacer un uso adecuado de los videojuegos.

4. Resultados de la aplicación del programa intervención educativa mediante la correlación lineal de Pearson (r de Pearson)

Área de trabajo: Grado de atracción por los videojuegos.

Muestra	Pre test	Pos test
	x	y
1	53	55
2	53	42
3	41	49
4	41	48
5	42	19
6	47	11
7	42	13
8	45	11
9	28	17
10	44	18
11	24	18
12	51	22
13	42	22
14	49	47
15	17	50
16	26	51
17	13	43
18	20	25
19	24	37
20	22	31
21	32	36
22	17	32
23	13	31
24	29	23
25	11	32
26	11	31
27	13	36
28	21	16
29	20	38
TOTAL	891	904

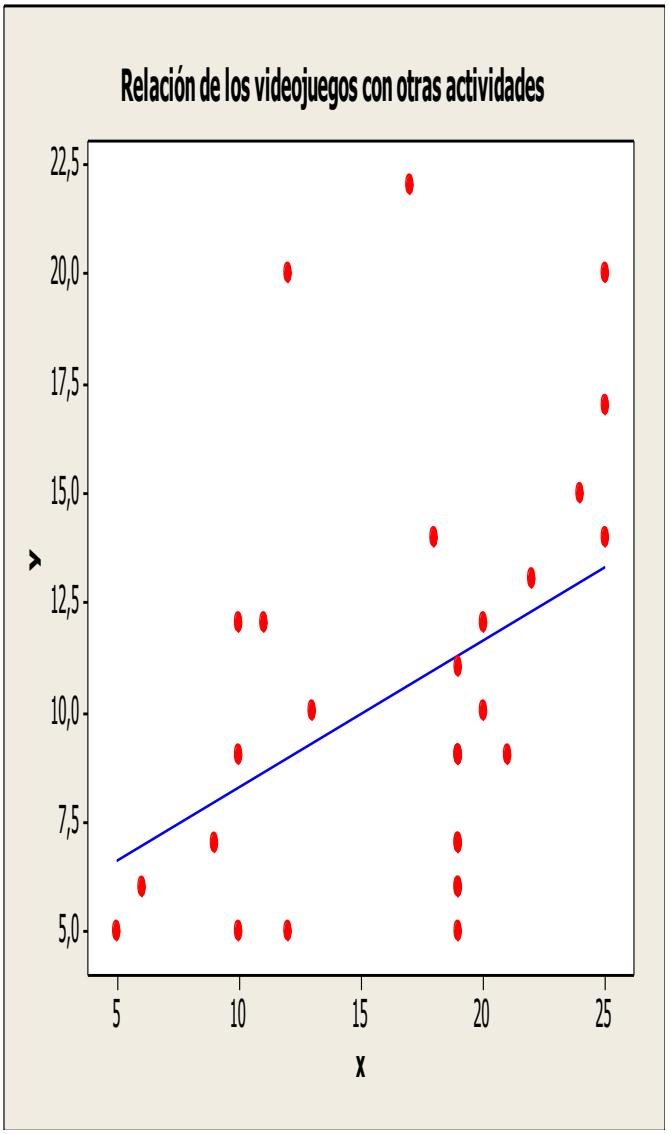


r (x y)= -0,08 correlación negativa muy baja

Interpretación: Frente a la representación gráfica de la nube de puntos, se puede evidenciar la asociación lineal entre las variables cuantitativas (x. y), la correlación de Pearson tomando en consideración los valores de, r (x y) = -0,08 correlación negativa muy baja.

Área de trabajo: Relación de los videojuegos con otras actividades.

Muestra	Pre test	Pos test
	x	y
1	21	20
2	20	13
3	22	20
4	22	9
5	20	6
6	12	5
7	23	9
8	20	5
9	20	5
10	24	10
11	25	6
12	20	9
13	15	7
14	14	14
15	5	17
16	8	12
17	5	14
18	10	7
19	9	6
20	5	7
21	5	12
22	18	10
23	20	9
24	23	11
25	19	12
26	5	9
27	6	15
28	13	5
29	15	22
TOTAL	444	306

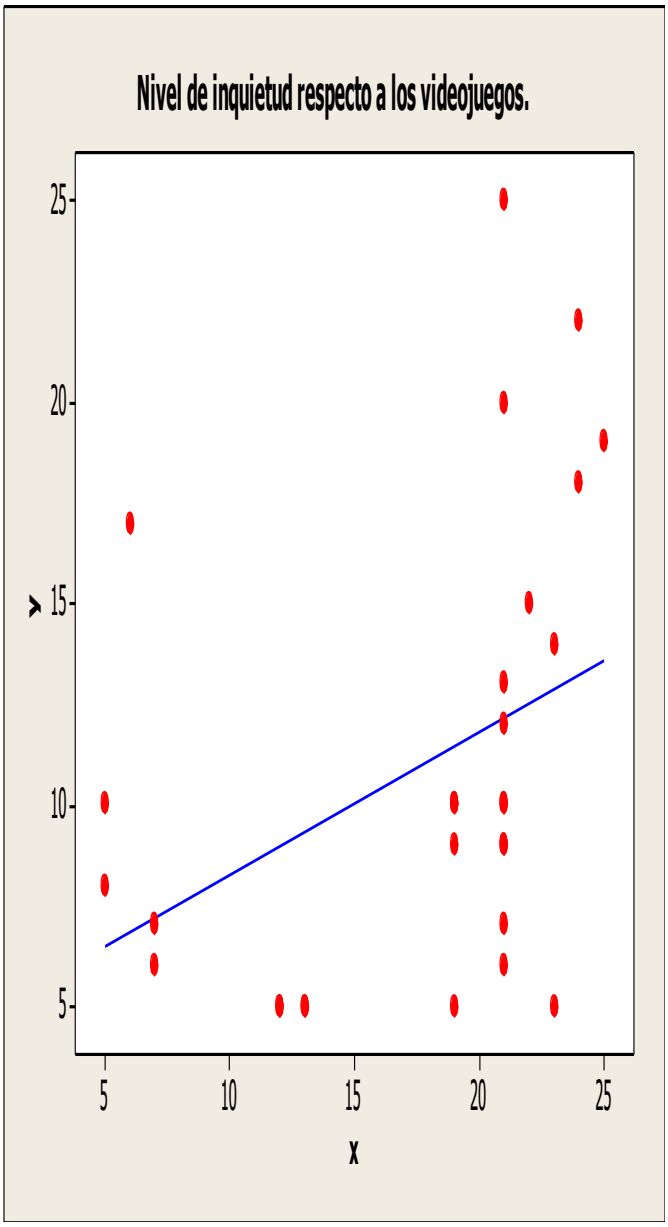


r (x y)= -0,40 correlación positiva moderada

Interpretación: en base a la representación gráfica que se muestra en la nube de puntos, se puede evidenciar la asociación lineal entre las variables cuantitativas (x. y), la correlación de Pearson tomando en consideración los valores de las escalas se denomina como una correlación positiva moderada ya que su valor es de 0.40, es decir que si influyó la intervención en esta área.

Área de trabajo: Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.

Muestra	Pre test	Pos test
	x	y
1	24	22
2	25	19
3	24	18
4	21	20
5	12	5
6	23	5
7	19	5
8	13	5
9	12	5
10	21	6
11	13	5
12	21	7
13	5	8
14	21	12
15	21	13
16	6	17
17	19	10
18	7	7
19	19	10
20	21	10
21	5	10
22	21	9
23	21	10
24	7	6
25	23	14
26	21	9
27	22	15
28	21	25
29	19	9
TOTAL	507	316

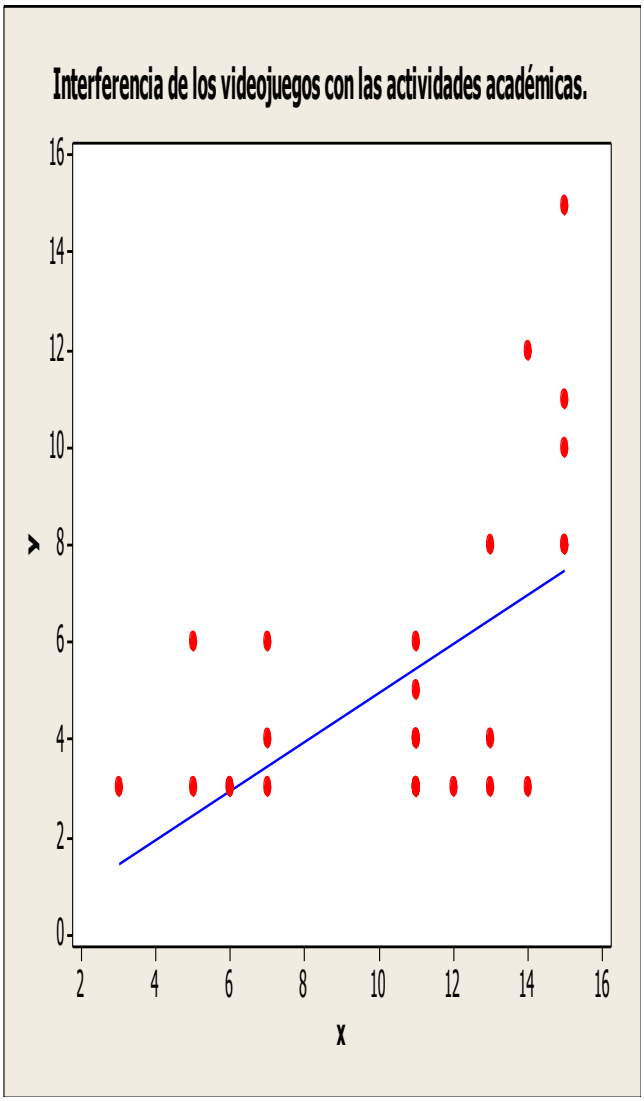


r (x y)=0,40 correlación positiva moderada

Interpretación: Con los resultados en la escala de correlación (r) de Pearson y con la representación gráfica del Minitab 14,12 se denomina como correlación positiva moderada ya que su valor es de 0,40, exteriorizando que la intervención si influyó de forma positiva.

Área de trabajo: Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.

Muestra	Pre test	Pos test
	x	y
1	15	10
2	7	6
3	15	11
4	11	6
5	11	3
6	12	3
7	14	3
8	11	3
9	6	3
10	5	3
11	6	3
12	3	3
13	11	3
14	5	6
15	7	4
16	11	4
17	11	3
18	15	8
19	11	4
20	13	4
21	11	4
22	7	3
23	15	8
24	11	5
25	13	3
26	11	3
27	14	12
28	13	8
29	15	15
TOTAL	310	154



r (x y)=0,55 correlación positiva moderada

Interpretación: siguiendo los pasos de la correlación lineal (r) de Pearson y con la representación gráfica de la nube de puntos, se evidencia una correlación positiva moderada ya que su valor es de 0.55, lo que concluye que el programa de intervención si influyo en forma positiva en esta área.

g. DISCUSIÓN

En la actualidad existe un debate sobre la nueva manera de ocio que suponen los videojuegos, siendo, en general, favorable y desfavorable la opinión pública hacia este tipo de entretenimiento por lo tanto es necesario tomar en cuenta el aporte que hacen diversos autores sobre este tema como Martí (2010) menciona que los videojuegos han pasado en apenas quince años de ser un entretenimiento de minorías a ser uno de los subsectores más importantes, y de mayor peso económico, en la industria del entrenamiento. (p.11); de allí que la alarma social generada periódicamente en relación con algún suceso escabroso relacionado con la violencia en los videojuegos (Funk, Baldacci, Pasold y Baumgardner, 2004) y sus posibles efectos perniciosos sobre la juventud, (adicción, comportamientos violentos, etc.) sitúa permanentemente a los videojuegos en centro de polémica y debate que atrae la atención de sociólogos, psicólogos, políticos y medios de comunicación. (p. 11)

Por otra parte, Tavinor (como se citó en la Revista Razón y Palabra, 2011) nos da a conocer que los videojuegos son una nueva forma cultural estrechamente ligada a la aparición del ordenador y al desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). En poco más de tres décadas han pasado de ser meros artefactos rudimentarios diseñados para explotar las capacidades de entretenimiento del ordenador, a una nueva y sofisticada forma de arte popular le sitúan como una de las mayores instituciones de la cultura visual contemporánea. (p. 2)

La mayoría de los estudios académicos sobre videojuegos desarrollados en las décadas de los 80 y los 90 provienen de perspectivas psicológicas y sociológicas, y responden a la preocupación sobre los videojuegos y los efectos que pueden causar, especialmente en los niños. Estos acercamientos han mostrado poca atención a las cualidades específicas de los videojuegos, como nos menciona Bligoo (2011) que según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos he procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

Para evidenciar esta realidad, después de haber verificado y analizado los resultados de la población que es nuestro objetivo de investigación, se encuentran los estudiantes del

séptimo año paralelo “B” de la escuela de educación Básica Miguel Riofrío N°2 de la ciudad de Loja periodo 2015, de los cuales demuestran tener adicción a los videojuegos. Frente a lo mencionado anteriormente y contrastando los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test, que tiene como finalidad obtener una visión más clara y amplia del problema mediante información segura que nos brindan los estudiantes; para estar en la facultad de armar una propuesta de intervención. El desarrollo de este proceso ayudó a diferenciar que una población considerable se encuentran en un nivel alto en algunos aspectos; a excepción de un 41,38% que se encuentran en un nivel bajo en el grado de atracción hacia los videojuegos, y con un nivel alto un 58,62% relacionan los videojuegos con otras actividades, de la misma manera un 62,07% manifiestan tener un nivel alto de inquietud hacia los videojuegos mientras que un 68,97 evidencian una alta interferencia de los videojuegos con otras actividades.

Desde esta perspectiva, los videojuegos son un modo de entretenimiento que favorece a los niños y adolescentes en general siempre y cuando el uso por parte de ello sea el adecuado tanto en tiempo como en contenido e allí que cuando el videojugador sobrepasa el tiempo y el contenido recomendado muestra un grado de adicción como Marco (2013) se refiere a los síntomas que presentan los jóvenes con adicción a videojuegos son similares a los criterios que definen la dependencia de sustancias (Kuss y Griffiths, 2012), siendo la ausencia de ingestión de droga la principal diferencia entre las drogodependencias y las adicciones comportamentales. Además, algunos trabajos han demostrado que determinados comportamientos dan lugar a cambios a nivel cerebral similares a los producidos por el consumo de drogas de allí que respecto a la sintomatología y las consecuencias negativas, las personas que muestran una adicción a las “nuevas” tecnologías como Internet, móvil o videojuegos, presentan un comportamiento problemático en diferentes entornos como son el hogar familiar –cuando no pueden dejar de realizar la conducta y no cooperan en las actividades familiares, o cuando mienten acerca de la cantidad de tiempo que lo realizan-, en el ámbito escolar – es frecuente la disminución del rendimiento académico, y en el laboral (Arias, Gallego, Rodríguez y del Pozo, 2012). Con cierta frecuencia se produce una alteración de la regulación fisiológica de la conducta de comer y de los ciclos de sueño.

Frente a los resultados obtenidos se planteó la propuesta de intervención de la siguiente manera, Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos,

de allí una vez puesto en práctica el programa de intervención, se logró comprobar su eficacia mediante la aplicación del pos test en los estudiantes del Séptimo año paralelo "B" de la Escuela de educación Básica Miguel Riofrío N°2 se evidencio que un 37,93% bajo en el grado de atracción por los videojuegos, un 65,52% disminuyo la Relación de los videojuegos con otras actividades, de la misma manera que un 62,07% disminuyó el Nivel de inquietud respecto a los videojuegos y por ultimo pero no menos importante un 65,52% bajo la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas cabe destacar que estos resultados se obtuvieron en el nivel bajo.

Estos resultados obtenidos contrastándolos con métodos estadísticos de la propuesta de intervención tubo una correlación de r (x y) = 0,55 lo que se traduce en una correlación positiva moderada en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, por lo que se puede evidenciar que si se produjo un cambio positivo en la población investigada.

En contraste y sin dejar de lado a la población estudiantil un 37,93% tuvo una correlación positiva muy baja, lo que significa que no hubo un cambio significativo, refiriéndome grado de atracción por los videojuegos.

Si bien es cierto que no se obtuvo un resultado exitoso en el cien por ciento de los estudiantes del séptimo año paralelo "B", es satisfactorio mencionar que se logró un cambio positivo para dar por válido el programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos.

h. CONCLUSIONES

- Se fundamentó una base teórica basada en la adicción a los videojuegos en los niños.

- De los resultados obtenidos mediante la aplicación del pre test se diagnosticó que una población significativa demuestra relacionar los videojuegos con otras actividades.

- Con los resultados obtenidos se diseñó un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes.

- Luego de haber aplicado la propuesta de intervención se evidenció una disminución significativa en la relación de los videojuegos con las actividades académicas en el grupo etéreo.

- La aplicación de la propuesta de intervención tuvo una correlación positiva moderada, tomando en cuenta el tiempo y la duración de los talleres es un resultado satisfactorio.

i. RECOMENDACIONES

- A las autoridades de la carrera de Psicología Educativa y Orientación contar con una información teórica física en la biblioteca sobre la adicción a los videojuegos para tener mejores resultados en la elaboración del marco teórico para futuras investigaciones.

- A los padres de familias de los estudiantes, tomar más en cuenta las actividades que realizan sus hijos en sus momentos libres.

- Socializar los resultados obtenidos con la aplicación del programa de intervención en la Escuela de educación Básica Miguel Riofrío N°2, con las autoridades y planta docente del establecimiento.

- A las autoridades de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, adecuar esta propuesta de intervención para que sea aplicada tanto a estudiantes como padres de familia para obtener mejores resultados en futuros talleres.

- A las autoridades de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, que la propuesta de intervención tenga una mayor duración, para de esta manera obtener resultados más satisfactorios en las futuras intervenciones tanto en alumnos y padres de familia.

JNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATVA Y ORIENTACIÓN

PROPUESTA ALTERNATIVA

INTERVENCIÓN PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.

PROPONENTE:

FERNANDO MARCELO TOLEDO GUERRERO

DIRIGIDO A: NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO "B" DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2.

LOJA-ECUADOR

2015

PRESENTACIÓN

La Adicción a los videojuegos consiste en el uso excesivo o compulsivo de juegos de video al grado de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza. La adicción a los videojuegos es un fenómeno relativamente reciente que por lo regular afecta a niños y jóvenes.

De allí que los videojuegos han venido siendo en la última década la novedad y atracción para todas las edades, y con ello generando un avance e innovación en su diseño acoplándose de una manera extraordinaria a los cambios tecnológicos , y es por ello que los videojuegos son vistos desde un enfoque positivo al desarrollar un sinnúmero habilidades tanto cognitivas como psicomotrices y por otro lado lo negativo, están diseñados para generar un constante uso ya que el jugador tiene que ir subiendo de niveles tornándose el juego cada vez más interesante generando en el jugador dependencia, siendo los niños el grupo más vulnerable a la adicción ; he allí que frente a esta problemática se presenta esta propuesta de intervención.

Metodología

Para la ejecución del presente programa de intervención, se utiliza una metodología, participativa, reflexiva, motivadora e informativa.

Los talleres se dinamizan con dinámicas de integración, de distención, dramatizaciones y otras técnicas propicias para abordar cada uno de los temas planificados, con la finalidad de despertar el interés y motivación en los niños para que sigan participando con comodidad en los talleres.

Lugar.

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2.

Dirigido a.

NIÑOS Y NIÑAS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO “B”

OBJETIVOS

GENERAL

- ✓ Enseñar a los estudiantes el manejo de herramientas educativas para el uso adecuado de los videojuegos

ESPECÍFICOS

- ✓ Desarrollar habilidades de autocontrol para disminuir el grado de atracción a los videojuegos.
- ✓ Identificar la relación de los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.
- ✓ Concientización sobre la inquietud que tienen los niños hacia los videojuegos para delimitar hasta qué punto es sano el interés por jugar.
- ✓ Analizar las consecuencias de la interferencia del uso los videojuegos con las actividades académicas para tomar decisiones en uso de los mismos.
- ✓ Evaluar la efectividad de los talleres impartidos para verificar la efectividad de los talleres impartidos a los niños y niñas del séptimo año de educación básica paralelo "B".

DESARROLLO DE LOS TALLERES

TALLER N°1

TEMA: Presentación de la propuesta de intervención

OBJETIVO: Realizar la exposición sobre la adicción a los videojuegos para despertar en los niños el interés sobre la adicción en un ambiente agradable y de confianza.

Horario:

Duración: 90 minutos.

Responsable: Fernando Marcelo Toledo guerrero.

DESTINARIOS: Niños y niñas del séptimo año paralelo "B" de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N°2".

Desarrollo del taller.

Saludo de bienvenida.

Dinámica de ambientación.

Contenido teórico del tema.

Aplicación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos (Alfagame y Sánchez, 2013).

Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2015.
Tema: presentación de la propuesta de intervención "adicción a los videojuegos"
Destinatarios: Estudiantes del séptimo año paralelo "B"
Responsable: Fernando Marcelo Toledo Guerrero
Horario: 14h30-16h00**: (90 minutos)**
Taller N° 1. **Fecha: 12 /06 /2015.** **FECHA:**

TEMA	OBJETIVO	METODOLOGÍA	RECURSOS	RESPONSABLE	DURACIÓN
Presentación de la propuesta de intervención alternativa "adicción a los videojuegos"	Realizar la exposición sobre la adicción a los videojuegos para despertar en los niños el interés sobre la adicción a los videojuegos en un ambiente agradable y de confianza.	Dinámica de presentación Se dio la presentación individual de cada uno. Aplicación del pre test y ejercicio de distención.	Cuestionario sobre Hábitos de consumo de los videojuegos de (Alfagame y Sánchez, 2013). Hojas impresas Lápices Hojas de evaluación del taller	Fernando Marcelo Toledo Guerrero	Tiempo: 60-90 minutos

TALLER N°2

TEMA: ¿Qué me atrae del videojuego?

OBJETIVO: Desarrollar habilidades de autocontrol para disminuir el grado de atracción a los videojuegos.

Lugar: Aula del séptimo año paralelo "B"

Horario: 14h30 a 16h00 **Fecha: 12/ 06/ 2015.**

Duración: 90 minutos.

Responsable: Fernando Marcelo Toledo guerrero.

DESTINARIOS: Niños y niñas del séptimo año de educación básica paralelo "B" de la escuela de educación básica Miguel Riofrío N°2".

DESARROLLO DEL TALLER.

Saludo de bienvenida.

Dinámica de ambientación.

El Cartero

Organización: - Los jugadores se colocan sentados en sus respectivas --sillas en círculo, el que inicia el juego carece de asiento.

Reglas: El jugador que está de pie inicia el juego numerando a los participantes, acto seguido, cita a tres o cuatro diciendo:

Hay carta paro los que tienen ojos, como también (puede ser del color de las prendas de vestir u objetos, por ejemplo, Hay carta para los que vienen vestidos de color azul, etc.) Los nombrados tiene que correr hacia el centro del circulo en cuanto al cartero dice: "CORRESPONDENCIA ENTREGADA", todos trataran de volver a sus asientos; como el que inicio el juego carecía de asiento, uno se quedara sin sentarse y tomara el lugar del Cartero, así se continua el juego.

Video de reflexión

- ✓ Adicción a los videojuegos.

  Esta estrategia es utilizada para adentrarse al tema a tratar.

CONTENIDO TEÓRICO DEL TEMA

¿Qué me atrae del videojuego?

> Hay un aspecto de los videojuegos que, tal vez por demasiado evidente, no ha suscitado la reflexión de los investigadores: su enorme capacidad de atraer y cautivar la atención de los más pequeños. La razón está en que esos juegos poseen lo que en psicología suelen denominarse "factores dinamizadores de nuestra conducta"; dicho de otro modo: poseen el suficiente atractivo o la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes sean incapaces de sustraerse a su dinámica interna. Podemos preguntarnos qué tienen los videojuegos que no tenga la escuela. Y hallaríamos la respuesta en la enumeración de sus cualidades. (García, 2009)

Hay varios motivos por los cuales los videojuegos atraen tanto a los niños.

- ✓ En primer lugar, contienen un carácter lúdico y entretenido, junto a un alto valor en estimulación auditiva, visual, etc.
- ✓ En segundo lugar, incorpora niveles de dificultad progresivos y graduales que requieren el dominio de los anteriores. El logro de unos objetivos claros y la búsqueda de los medios más apropiados para lograrlos debe ser la base de todo videojuego educativo.
- ✓ En tercer lugar, presenta el reto como el elemento dinamizador de su comportamiento.

Además de esto podemos encontrar otros aspectos que hacen posible dicha atracción:

- ✓ La existencia de incentivos es clara, pues obtener una puntuación o pasar una pantalla es muy estimulante.
- ✓ Todo ello hace que el papel de la autoestima se acreciente a medida que los objetivos propuestos se obtienen.
- ✓ Otro factor importante en los videojuegos es la individualización y el ritmo personal que se impone el jugador. (videojuegos educativos. 2012).

¿Por qué se trata los videojuegos de algo no solo útil, sino educativo al mismo tiempo?

Hoy se sabe lo que convierte un videojuego en algo divertido:

-En primer lugar, tiene que representar un desafío y, para conseguirlo, utilizar una estrategia bien diseñada.
-En segundo lugar, debes poder reírte jugando y la única manera de reírse consiste en incorporar la sorpresa en el juego.
-En tercer lugar, cada juego tiene un cociente de aburrimiento, que es mínimo cuando podemos repetir tantas veces como sea preciso el juego, obteniendo siempre respuestas distintas. (Videojuegos educativos. 2012).

Los videojuegos son educativos sencillamente, porque despliegan información nueva, porque suponen un acicate para memorizar y porque se gana o pierde contestando preguntas. O sea, que jugando se aumenta la información, se ejercita la memoria y se desmenuza el universo en preguntas y respuestas.
Es una manera, además, de huir de la aburrida realidad de localizaciones y verbalismo.

> La educación del futuro, sobre todo la que tenga que ver con la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas, está abocada a impulsar la teoría y práctica de los videojuegos. Las instituciones educativas y sus educandos debieran preparar a toda prisa esta vinculación entre entretenimiento y conocimiento, recurriendo a nuevos universos y distintos soportes. (Videojuegos educativos. 2012).

De esta manera, así como los videojuegos son educativos para los niños también el excesivo grado de atracción a los videojuegos y otras tecnologías ha sido denominado como tecnofilia por lo que la revista Tecno- sedentarismo- infancia 2009 nos menciona:

> La tecnofilia es una excesiva atracción por las nuevas tecnologías, tales como celulares, internet, videojuegos y televisión. Ha sido demostrado que el mal uso de estas tecnologías hace que los niños sean más propensos a sufrir trastornos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, lo cual conlleva a hábitos sedentarios y al aislamiento.

Con esto un alto grado de atracción produce sedentarismo a lo que Tecno- sedentarismo- infancia 2009 nos menciona.

> Es la falta de actividad física, lo que por lo general pone al organismo en situación vulnerable ante enfermedades, especialmente cardíacas. Se presenta con mayor frecuencia en la vida moderna urbana, en sociedades altamente tecnificadas en donde todo está pensado para evitar grandes esfuerzos físicos. Los efectos negativos del sedentarismo sobre la salud son numerosos. En el caso de la

población infantil y adolescente la repercusión se agrava, puesto que la falta total de ejercicio, junto a otros factores como la mala alimentación supone un riesgo de aparición de enfermedades propias de la edad adulta como diabetes tipo 2 y enfermedades coronarias.

Signos de alerta:

● Disminución en el rendimiento escolar del niño.
● No compartir actividades ni dialogar con la familia.
● Pasar más de tres horas frente a la pantalla.
● No realizar actividades naturales de los niños.
● Cambios de estado de ánimo.
● Irritación cuando se le pide que deje de mirar la televisión y se vuelve agresivo.
● Alteración en los horarios de las comidas.
● Dificultad para pensar en otra cosa cuando no se está jugando. El niño se muestra ansioso por volver a la computadora.

Recomendaciones:

Algunas recomendaciones para que los niños no permanezcan tantas horas frente a la computadora o los videojuegos y, de esta manera, evitar sus consecuencias negativas, serían las siguientes:

- Limitar el tiempo total del niño enfrente de una pantalla para que no exceda una o dos horas al día. Esto incluye televisión, películas, juegos de video y computadora, y navegación por Internet. Cuanto menor sea el niño, menor debería ser el límite de tiempo.
- El tiempo enfrente de la computadora no debería alejar a los niños de actividades importantes para su desarrollo como son la lectura, sus pasatiempos favoritos o juegos creativos.
- Enseñar al niño que nunca debe dar información personal que lo identifique a otra persona o sitio en Internet.
- Recordar al niño que no todo lo que ve en línea es verdadero.

- Organizar los muebles y la computadora adecuadamente para garantizar una postura ergonómica. Enseñarles a los niños a tener una buena postura corporal.
- Incentivar a los niños a realizar actividad física.
- Fomentar actividades recreativas grupales fuera del horario escolar.
- Pasar más tiempo al aire libre.
- Controlar hábitos y horarios alimenticios.

Aplicación del contenido teórico

1. Se formarán grupos. - Con la dinámica el barco se hunde (consiste en dirigente del grupo debe decir el barco se hunde y el capitán ordena que reúnan grupos de cinco, de cuatro así sucesivamente hasta llegar al grupo de personas deseado)
2. Se entrega a cada grupo una parte del tema, para que lean y saquen conclusiones.
3. Presentan en una tarjeta sus conclusiones para luego exponerlas.
4. Con música se le pone música al contenido teórico.

Aplicación de la evaluación

Cierre

EVALUACIÓN DEL TALLER N°2

1. ¿Qué es lo que puede rescatar del taller impartido?

_____

_____

2. ¿El taller le pareció?

Interesante ( ) Dinámico ( ) Cansado ( ) Aburrido ( )

3. La metodología del taller empleada le pareció:

Muy buena ( ) Buena ( ) Regular ( ) Mala ( )

4. Los materiales utilizados fueron:

Adecuados ( ) Poco adecuados ( ) No adecuados ( )

5. El expositor conoce del tema:

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

Gracias por su colaboración

BIBLIOGRAFIA:

- ✓ **Sociedad Mindfulness y Salud 2015. Recuperado de** http://www.mindfulness-salud.org/que-es-mindfulness/que-es-mindfulness/#.VWJPSkYe8kk**.**
- ✓ García M. 2009.serie informes videojuegos y educación. Recuperado de. http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0304f.htm
- ✓ Gómez. 2009.Selah. recuperado de. http://www.webselah.com/dinamicas-divertidas
- ✓ Tecno- sedentarismo- infancia. 2009. Recuperado de. http://tecno-sedentarismo-infancia.blogspot.com/
- ✓ Videojuegos educativos. 2012. Recuperado de. http://videjuegoeducativos.blogspot.com/2012/05/por-que-los-videojuegos-atraen-tanto.html.
- ✓ Efectos positivos y negativos de los videojuegos. https://www.youtube.com/watch?v=dPkyrg0DFoU

Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2015.

Tema: ¿Qué me atrae del videojuego?
Destinatarios: Estudiantes del séptimo año paralelo "B"
Responsable: Fernando Marcelo Toledo Guerrero
Horario: 14h30-16h00**: (90 minutos)**
Taller N° 2. **Fecha: 12 /06 /2015.** **FECHA:**

Tema	Objetivo	Actividad	Metodología	Cronograma	Recursos
¿Qué me atrae del videojuego?	Desarrollar habilidades de autocontrol para disminuir el grado de atracción a los videojuegos. .	**Saludo de bienvenida**	Se presenta y saluda a los niños.	3 minutos	Lápiz. Tarjetas de cartulina. Cinta aislante. Hojas de evaluación del taller. Proyector Computador.
		Dinámica de ambientación El cartero	Se realizará la explicación de la dinámica y se premiará a los alumnos que más colaboren.	10 minutos	
		Video de reflexión **Adicción a los videojuegos**	Proyección del video y participación con las reflexiones	15 minutos	
		Contenido teórico del tema. ¿Qué me atrae del videojuego?	Exposición del contenido por medio de diapositivas.	22 minutos	
		Aplicación del contenido **Trabajo grupal** **Ponle música al tema.**	Se entregará a cada grupo una tarjeta para escriban su conclusión sobre el tema entregado. Luego a la conclusión, exponerla poniendo música al contenido.	25 minutos	
		Evaluación del taller	Entregar a cada niño la hoja de evaluación del taller.	10 minutos	
		Cierre	Agradecer a los niños por su colaboración. Brindar un refrigerio.	10 minutos	

TALLER N°3

TEMA: ¿Cómo relaciono los videojuegos con otras actividades?

OBJETIVO: Identificar la relación de los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.

Lugar: Aula del séptimo año paralelo "B"

Horario: 14h30 a 16h00 **Fecha: 16/ 06/ 2015**

Duración: 90 minutos.

Responsable: Fernando Marcelo Toledo guerrero.

DESTINARIOS: Niños y niñas del séptimo año de educación básica paralelo "B" de la escuela de educación básica Miguel Riofrío N°2".

DESARROLLO DEL TALLER.

1. Saludo de bienvenida.

2. Dinámica de ambientación

Caminar sobre el Agua

Divide al grupo en dos equipos. Dale a cada equipo tres "rocas" (pueden ser de cartoncillo de 45 cm x 45 cm). Marca la línea de salida y la meta (separadas unos 9 metros) y diles que tienen que cruzar todo el espacio sin tocar el "agua" (piso) usando sólo las rocas para atravesar.

Pueden mover las rocas para avanzar, pero solamente pueden pisar cada roca con uno de los pies. ¡Un reto padre para alcanzar! ¡Es fabuloso para lograr la aportación de habilidades!

Para la división de los grupos utilizaremos la dinámica Frutas y animales (para lo cual se pondrá en una bolsa cierto número de imágenes de frutas y animales, así el grupo uno lo formaran los animales y el dos las frutas.)

3. Video de reflexión

Efectos positivos y negativos de los videojuegos

CONTENIDO TEÓRICO DEL TEMA

¿Cómo relaciono los videojuegos con otras actividades?

> En la actualidad es un hecho que los videojuegos representan una de las vías más directas en el proceso de aprendizaje de los niños, así lo han dado a conocer psicólogos y educadores quienes han evidenciado su efecto positivo, coincidiendo en que los videojuegos despiertan la curiosidad en los niños y hacen que estos tengan un mejor desempeño en lo académico. Varios estudios realizados han demostrado que los videojuegos estimulan el desarrollo cognitivo en los niños de edad escolar, mejorando sus habilidades motoras. Sin embargo, existe una contraparte quienes afirman que los videojuegos son elementos distractores y que no contribuyen en el nivel de enseñanza.
>
> Los videojuegos deben ser entendidos como una herramienta didáctica, que puede favorecer y dinamizar el aprendizaje en los niños de edad escolar. Es una actividad a la que los niños le dedican gran parte de su tiempo libre y este se incrementa en los adolescentes, jóvenes y personas adultas, debido al uso de las redes sociales que se han convertido en el canal por excelencia para interactuar con otros jugadores (Artigames 2014).

De esta manera la relación de los videojuegos con otras actividades es muy común en nuestro medio, ya que como es de conocimiento, los videojuegos desarrollan en los niños un sinnúmero de habilidades motrices y cognitivas las cueles le ayudan a desenvolverse y dar una mejor respuesta a los situaciones de su vida diaria como en el ámbito académico, mediante la realización de tareas, por lo que podrá realizarlas de una manera rápida y efectiva; cabe destacar que esto se realiza siempre y cuando el niño tenga un adecuado manejo del tiempo que dedica a los videojuegos, como el contenido de los mismos por ello cabe mencionar que.

> Los videojuegos fomentan una colaboración real entre usuarios y, a un cierto nivel, es similar a los entornos de aprendizaje colaborativo o entornos de trabajo colaborativo, en los que los participantes comparten información y aprenden de los demás (los entornos de trabajo colaborativo asistidos por ordenador, por ejemplo).

Los videojuegos multijugador desarrollan tanto la competitividad como la colaboración, motivan a los jugadores a unirse en equipos (o clanes) y competir contra otros equipos. Por ejemplo, en los juegos de rol multijugador masivos en línea

(MMORPGs), los jugadores pueden crear equipos, compartir información mediante voz o texto y aprender observando a otros jugadores. Los principiantes pueden aprender de sus compañeros y mejorar sus habilidades.

Los videojuegos pueden tener un impacto emocional en los jugadores, pueden mejorar su autoestima (con la supervisión adecuada) y permitirles participar en actividades sociales. Jugar puede tener un efecto apaciguador para aquellos participantes que en otro tipo de actividades de ocio (ver películas, por ejemplo) sienten una gran variedad de emociones, pero en un entorno seguro y controlado. (Felicia, 2009).

Por ello es importante reconocer que existe cierta desconfianza, sobre todo por parte de los padres que no creen que jugar videojuegos sea una actividad beneficiosa y que se pueden utilizar para estimular el desarrollo cognitivo de sus hijos.

¿Por qué los videojuegos generan desconfianza?

Si bien los videojuegos han logrado captar el interés de distintos sectores con respecto a su utilización, se deben abordar fuera del contexto únicamente lúdico. Es aquí donde surgen las cuestiones que han llevado a encasillarlos, considerándolos como adictivos, sexistas y hasta violentos, situaciones que inquietan y que demandan la intervención por parte de los entes educativos sobre sus contenidos y su aplicación práctica en la educación. (Artigames 2014).

De allí que cuando el niño pone por delante a los videojuegos causando que la relación de los videojuegos con dichas actividades se vuelva perturbadora y dañina para el niño dichas interferencias las describiremos a continuación:

- El niño cuando juega a los videojuegos pierde la noción del tiempo descuidando por completo o parcialmente sus obligaciones académicas y actividades encargadas en el hogar.
- Dedica más tiempo a los videojuegos que a jugar con sus amigos, en esta etapa la consola se convierte en su amigo incondicional por lo que entra en una etapa de aislamiento social.

- Dedica más tiempo a los videojuegos que al deporte, esto quiere decir que el niño que es adicto a los videojuegos por lo general va a ser víctima de la obesidad infantil.
- Dedica más tiempo a los videojuegos, que a compartir momentos en familia.

APLICACIÓN DEL CONTENIDO TEÓRICO

1. Se formarán grupos con la dinámica **agrupar enumerando** (consiste en enumerarse en orden ascendente, como se va a formar dos grupos el grupo uno lo conformaran los números pares y el dos los números impares).
2. Se entrega a cada grupo una parte del contenido teórico para que saquen conclusiones.
3. Cada grupo deberá exponer sus conclusiones mediante dramatización.

APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN

CIERRE

EVALUACIÓN DEL TALLER N°3

1. ¿Qué es lo que puede rescatar del taller impartido?

_____

_____

2. ¿El taller le pareció?

Interesante ( ) Dinámico ( ) Cansado ( ) Aburrido ( )

3. La metodología del taller empleada le pareció:

Muy buena ( ) Buena ( ) Regular ( ) Mala ( )

4. Los materiales utilizados fueron:

Adecuados ( ) Poco adecuados ( ) No adecuados ( )

5. El expositor conoce del tema:

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

Gracias por su colaboración

BIBLIOGRAFIA:

- ✓ ARTIGAMES 2014. http://artigames.com/jugar-videojuegos-contribuye-al-aprendizaje-de-los-ninos
- ✓ Aulas Felices. 2012. Recuperado de. http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fcatedu.es%2Fpsicologiapositiva%2FAulas%2520felices.pdf&ei=RHFiVZGfBIzbggT2o4GoBw&usg=AFQjCNFCiY6j-hte3OPkG6o2JSAJqNAw7g&sig2=GKSf_EZbf_86YxQNvuGLFg
- ✓ Dinámicas grupales. 2009. Recuperado de http://www.sigueme.net/jovenes/51-dinamicas-divertidas-grupos-jovenes-adolescentes/
- ✓ Fernández M & Carrera M. 2009.pg 159. Educación sexual, de la teoría a la práctica. Ediciones pirámide.
- ✓ Felicia. 2009. Videojuegos en el aula. Recuperado de. http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=0CFwQFjAJahUKEwiQ5Z_WopPGAhVMzIAKHVSjAJ0&url=http%3A%2F%2Fgames.eun.org%2Fupload%2FGIS_HANDBOOK_ES.pdf&ei=2Zd_VdCUFMyYgwTUxoLoCQ&usg=AFQjCNEN_DhtqaIqtLF2_PnRYuBs-EonFg&sig2=9k3bnbdsbluATgbzCk-6Yw
- ✓ Gómez. 2009.Selah. recuperado de. http://www.webselah.com/dinamicas-divertidas
- ✓ Proyección de un video (Ocho señales para saber si se es adicto a los videojuegos). Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=NDjS84QpJks

Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2015.
Tema: ¿Cómo relaciono los videojuegos con otras actividades?
Destinatarios: Estudiantes del séptimo año paralelo "B"
Responsable: Fernando Marcelo Toledo Guerrero
Horario: 14h30-16h00**: (90 minutos) 2**
Taller N° 3. **Fecha: 16 /06 /2015.** **FECHA:**

Tema	Objetivo	Actividades	Metodológica	Duración	Recursos
¿Cómo relaciono los videojuegos con otras actividades?	Identificar la relación de los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.	**Saludo de bienvenida**	Saludo y agradecimiento por participar en los talleres	3 minutos	Proyector Computador. Imágenes de animales y frutas. Piedras de cartoncillo o naturales Hojas para la evaluación
		Dinámica de ambientación "Caminar sobre el agua"	Se formará dos grupos con la dinámica Frutas y animales; Luego el grupo que menos integrantes lleguen a la meta cera el perdedor	10 minutos	
		Video de reflexión Efectos positivos y negativos de los videojuegos	Se proyectará el video relacionado con el tema. Sinopsis del video Reflexionar con los alumnos sobre el video proyectado.	12 minutos	
		Contenido teórico del tema. ¿Cómo relaciono los videojuegos con otras actividades?	Se abordará el contenido por medio de la proyección de diapositivas.	25 minutos	
		Aplicación del contenido teórico	1. Se formarán grupos con la dinámica **agrupar enumerando** 2. Se entrega a cada grupo una parte del contenido teórico para que saquen conclusiones. 3. Cada grupo deberá exponer sus conclusiones mediante dramatización.	25 minutos	
		Evaluación del taller	Se entregará el cuestionario de evaluación a los niños para verificar la efectividad del taller.	5 minutos	
		Cierre **Refrigerio**	Se brindará el refrigerio y agradecimiento a los niños por su participación e invitación a participar en el siguiente taller.	10 minutos	

TALLER N°4

TEMA: ¿Por qué me siento inquieto por los videojuegos?

OBJETIVO: Concienciar sobre la inquietud que tienen los niños hacia los videojuegos para delimitar hasta qué punto es sano el interés por este tipo de juego.

Lugar: Aula del séptimo año paralelo "B"

Horario: 14h30 a 16h0 (90 minutos) **Fecha: 17 / 06 / 2015**

Duración: 90 minutos.

Responsable: Fernando Marcelo Toledo guerrero.

DESTINARIOS: Niños y niñas del séptimo año de educación básica paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N°2".

DESARROLLO DEL TALLER.

1. Saludo de bienvenida.

2. Dinámica de ambientación

Canasta de Frutas

Objetivo: Recreación y trabajo en equipo

Participantes: mínimo 10 personas

Materiales: ninguno

Desarrollo: Todos los participantes forman un círculo grande y se entrelazan de los brazos. Se le explica a cada uno que recibirá en secreto, el nombre de una fruta, y dentro de una narración al escuchar el nombre de su fruta se colgaran con fuerza de los hombros de sus vecinos deben estar atentos para no dejar caer al vecino que se cuelgue.

Para que sea divertido es bueno no usar más de 3 o 4 frutas, es importante que guarden en secreto el nombre de su fruta para sorprender a su vecino. Para variar se pueden cambiar de lugares, pero no de frutas, esto podría resultar más divertido aun porque se juntan muchos de la misma fruta. (Zúñiga. 2009).

3. VIDEO DE REFLEXIÓN

- Adicción extrema

- Sinopsis del video

El video trata de un niño que mato a su madre e hirió a su padre solo porque no lo dejaron jugar a los videojuegos, de la misma manera unas parejas de esposos dejaron morir a su

hija de tres meses de nacida por dedicarse a cuidar a una muñeca virtual y de un padre que dejo ahogar a sus dos hijos gemelos de tres años de edad por dejarlos en la bañera para ir a jugar videojuegos.

- Reflexiones

CONTENIDO TEÓRICO DEL TEMA

¿Por qué me siento inquieto por los videojuegos?

El nivel de inquietud hacia los videojuegos tiene mucho que ver con que un niño se convierta en adicto a los videojuegos o por lo contrario sepa explotar esa inquietud de una manera positiva para su desarrollo, por lo que los videojuegos en los últimos tiempos han venido moviendo el interés de chicos y grandes siendo este el mercado de mayor consumo en nuestro medio es por ello que la revista Efe: Salud 2014, nos menciona.

> Los niños han dejado de lado la ilusión de tener una bicicleta nueva y se han pasado a las pantallas. Concepción Ruipérez Cebrián, pediatra del Hospital Quirón de Torrevieja, explica cómo afecta el uso excesivo de los videojuegos en la salud infantil, aunque un consumo prudente y moderado tiene ventajas
>
> El chip electrónico viene ya perfectamente instalado en las nuevas generaciones y eso hace que los niños tengan mayor capacidad que los adultos para manejar las nuevas tecnologías. La televisión, Internet y, sobre todo, **los videojuegos, son los culpables de que, cada vez más, haya una enorme pasión por las pequeñas pantallas** y de que a los más pequeños les pase factura.
>
> "Es cierto que las consolas pueden convertirse en una forma de entrenamiento para la mente, pero su uso excesivo puede conducir a graves problemas de salud que son fáciles de prevenir"
>
> Hay algunos casos en los que los niños han llegado a perder la dimensión de la realidad y del tiempo como consecuencia de tener los mandos en sus manos más de lo debido.

Los beneficios

El que el grado de atracción hacia los videojuegos en un nivel normal tiene muchos beneficios que le ayudan al individuo a tener un mejor desempeño en su nivel académico, por lo que ante todo sabemos que este tipo de entretenimiento genera grandes problemas en la salud infantil, pero, si se utiliza con precaución, podemos obtener también beneficios como nos menciona Efe: salud 2014.

> "Las ventajas no son lo que más destacan en los videojuegos, pero es verdad que los niños pueden llegar a agudizar la actividad deductiva. Se estimula la lógica, la agudeza visual y se desarrolla también una mayor rapidez en los actos reflejos".
>
> Hay que decir que las facultades que se consiguen gracias a un uso controlado de los aparatos electrónicos son, sobre todo, de coordinación ojo mano, de razonamiento lógico y de capacidad de decisión. Además, el niño podría también ser capaz de trabajar mejor en equipo y de enfrentarse a los retos.

Los riesgos

A pesar de estas posibles ventajas mencionadas, lo que da más que hablar son los riesgos que pueden provocar los videojuegos al desarrollar un alto grado inquietud, que afecta no solo las actividades físicas del niño sino también las intelectuales por lo que Efe: Salud 2014 nos aporta lo siguiente.

> Según Concepción Ruipérez, "la adicción a los juegos virtuales hace que los niños desechen otro tipo de actividades, como es la actividad física, lo que más escasea entre la población infantil de la sociedad actual. Hay poca actividad física en los colegios, y menos aún en las casas. Ahora los niños no juegan en los parques y ya no hacen más de dos o tres horas semanales de ejercicio.

Las consecuencias que conllevan un nivel alto de inquietud hacia los videojuegos, se las puede describir de la siguiente manera.

Obesidad infantil

Sobre la obesidad infantil el sitio Web Consultas (2013) refiere que "existe riesgo de sobrepeso u obesidad debido al sedentarismo al que obligan la mayoría de los videojuegos. De ahí la buena acogida que han tenido los juegos que te obligan a moverte o practicar algún deporte."

Cabe destacar la aportación que no hace López Trujillo (2014) nos menciona que.

> La obesidad es uno de los problemas que más enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad física, por su constante interés en el juego. Pueden estar horas frente a la pantalla y la comida rápida se vuelve un solucionador de problemas. (Paulina Fernanda López Trujillo p, 38)
>
> De esta manera, muchos de ellos se exponen a sufrir enfermedades que a largo plazo son devastadoras, es el caso de la diabetes, la hipertensión y los altos niveles de colesterol. El riesgo de obesidad es latente en los niños que sufren de adicción a los videojuegos.

Insomnio y dolor de espalda

> De igual forma López Trujillo (2014) refieren que. El sueño y los dolores de espalda son otros aspectos que se ven afectados cuando se hace uso excesivo de los videojuegos.
>
> El constante juego produce insomnio lo que puede provocar que tu hijo disminuya su rendimiento en las actividades escolares, y los dolores de espalda pueden presentarse con mayor facilidad debido a que debe mantener la misma posición por horas. (p. 38 y 39).

Salud mental

> Además de la salud física, hay que hablar de las consecuencias de los videojuegos en la salud mental de los niños. El uso desmedido de videojuegos, en el que no se ponen límites, puede intensificar el riesgo de que tu hijo se enfrente al aislamiento social.
>
> Llegan incluso a confundir el mundo virtual con el real, su vida social disminuye porque ya no quieren ir al parque y cosas como jugar al fútbol; o en los más

grandes, salir con sus amigas de compras puede resultar aburrido e intensificar la ansiedad. (López Trujillo. 20014. p. 39).

APLICACIÓN DEL CONTENIDO TEÓRICO:

¿POR QUÉ ME SIENTO INQUIETO POR LOS VIDEOJUEGOS?

1. Se elaborará un **Collage** (es técnica pictórica que se basa en pegar, ya sea sobre un lienzo o una tabla, fragmentos de diversos materiales, los cuales por supuesto tendrán la finalidad de comunicar un mensaje artístico.)
2. Formará dos grupos con la dinámica **El rompecabezas** (consiste en poner las piezas de dos rompecabezas en una bolsa, el grupo se formará por las personas que armen cada uno de los rompecabezas con la pieza sacada de la bolsa).
3. A cada grupo se le entrega la temática, para que realicen la lectura de análisis y luego estructuran el collage.
4. Cada grupo expondrá el contenido de su collage y sus compromisos.

Evaluación del taller.

Aplicación del cuestionario de avaluación.

Cierre:

Despedida e invitación al próximo taller.

EVALUACIÓN DEL TALLER N°4

1. ¿Qué es lo que puede rescatar del taller impartido?

_____

2. ¿El taller le pareció?

Interesante ( ) Dinámico ( ) Cansado ( ) Aburrido ( )

3. La metodología del taller empleada le pareció:

Muy buena ( ) Buena ( ) Regular ( ) Mala ( )

4. Los materiales utilizados fueron:

Adecuados ( ) Poco adecuados ( ) No adecuados ( )

5. El expositor conoce del tema:

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

Gracias por su colaboración

BIBLIOGRAFIA:

- ✓ EFE: SALUD. 2014. http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/
- ✓ Fernández M & Carrera M. 2009.pg 159. Educación sexual, de la teoría a la práctica. Ediciones pirámide.
- ✓ López Trujillo, P, F. (2014). "La Adicción A Los Videojuegos Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Los Séptimos Años De Educación Básica De La Escuela De Educación Fiscomisional Fe Y Alegría, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua". Universidad Técnica De Ambato. Ambato, Ecuador. Recuperado de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/7939/FCHE-EBS-1285.pdf?sequence=1
- ✓ Web consultas. (2013). Obesidad infantil. Centro médico digital. Recuperado de http://www.webconsultas.com/categoria/salud-al-dia/obesidad-infantil
- ✓ Efectos de los videojuegos en la mente humana. https://www.youtube.com/watch?v=ahtDT8AHP0k
- ✓ Zúñiga. 2009. El mejor compartir.com. recuperado de. http://www.elmejorcompartir.com/2009/12/10-excelentes-dinamicas-de-recreacion.html

Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo "B" de la e Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2015.
Tema: ¿Qué me atrae del videojuego?
Destinatarios: Estudiantes del séptimo año paralelo "B"
Responsable: Fernando Marcelo Toledo Guerrero
Horario: 14h30-16h00**: (90 minutos) 2**
Taller N° 4. **Fecha: 17 /06 /2015.** **FECHA:**

Tema	Objetivo	Actividad	Metodología	Cronograma	Recursos
¿Por qué me siento inquieto por los videojuegos?	Concienciar sobre la inquietud que tienen los niños hacia los videojuegos para delimitar hasta qué punto es sano el interés por este tipo de juego.	**Saludo de bienvenida**	Saludo y agradecimiento por asistir a este taller.	2 minutos	Computador. Proyector. Revistas Cartulina Goma Tijeras Rompecabezas Hojas para la evaluación Refrigerio
		Dinámica de ambientación. Canasta de frutas	Todos los participantes forman un círculo grande y se entrelazan de los brazos. Se le explica a cada uno que recibirá en secreto, el nombre de una fruta, y dentro de una narración al escuchar el nombre de su fruta se colgaran con fuerza de los hombros de sus vecinos deben estar atentos para no dejar caer al vecino que se cuelgue. Para que sea divertido es bueno no usar más de 3 o 4 frutas, es importante que guarden en secreto el nombre de su fruta para sorprender a su vecino. Para variar se pueden cambiar de lugares, pero no de frutas, esto podría resultar más divertido aun porque se juntan muchos de la misma fruta.	10 minutos	
		Video de reflexión Adicción extrema.	Se proyectará el video relacionado con el tema. **Sinopsis del video** El video trata de un niño que mato a su madre e hirió a su padre solo porque no lo dejaron jugar a los videojuegos, de la misma manera unas parejas de esposos dejaron morir a su hija de tres meses de nacida por dedicarse a cuidar a una muñeca virtual y de un padre que dejo ahogar a sus dos hijos gemelos de tres años de edad por dejarlos en la bañera para ir a jugar videojuegos. Reflexionar con los alumnos sobre el video proyectado.	10 minutos	
		Contenido Teórico del tema ¿Por qué me siento inquieto por los videojuegos?	Se abordará el contenido mediante la proyección de diapositivas.	20 minutos	
		Aplicación del contenido Teórico Dinámica: rompe cabezas.	1. Se elaborará un **Collage** (es técnica pictórica que se basa en pegar, ya sea sobre un lienzo o una tabla, fragmentos de diversos materiales, los cuales por supuesto tendrán la finalidad de comunicar un mensaje artístico.) 2. Formará dos grupos con la dinámica **El rompecabezas** (consiste en poner las piezas de dos rompecabezas en una bolsa, el grupo se formará por las personas que armen cada uno de los rompecabezas con la pieza sacada de la bolsa). 3. A cada grupo se le entrega la temática, para que realicen la lectura de análisis y luego estructuran el collage. 4. Cada grupo expondrá el contenido de su collage y sus compromisos.	20 minutos	
		Evaluación del taller	Se entregará el cuestionario de evaluación a los niños/as.	10 minutos	
		Cierre	Agradecimiento a los niños por su participación e invitación a participar en el siguiente taller.	18 minutos	

TALLER N°5

TEMA: ¿De qué manera los videojuegos interfieren con mis actividades académicas?

OBJETIVO: Analizar las consecuencias de la interferencia del uso los videojuegos con las actividades académicas para tomar decisiones en uso de los mismos.

Lugar: Aula del séptimo año paralelo "B"

Horario: 14h30 a 16h00 **Fecha: 23 / 06 / 2015**

Duración: 90 minutos.

Responsable: Fernando Marcelo Toledo guerrero.

DESTINARIOS: Niños y niñas del séptimo año de educación Básica paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N°2".

DESARROLLO DEL TALLER.

1. SALUDO DE BIENVENIDA.

Saludo y agradecimiento por asistir a este taller.

2. DINÁMICA DE AMBIENTACIÓN

El ahorcado grupal

Divididos por grupos, los niños y niñas piensan en una película o personaje famosos. En papel continuo, el grupo que empieza debe escribir tantas líneas como letras tiene el personaje o película. Los otros niños y niñas, por grupos, irán diciendo letras y si éstas se hallan dentro de la frase, se pondrán en el lugar correspondiente, mientras que, si no están, dibujaremos la cabeza en la horca; luego el cuerpo, luego las piernas, y así sucesivamente hasta que los grupos acierten o si, por el contrario, tenemos el cuerpo completo, habrán "ahorcado" al resto de grupos y les tocará otra vez.

3. VIDEO DE REFLEXIÓN

Niño adicto a los videojuegos falta tres meses a la escuela.

Sinopsis del video

El video trata de un niño que elabora una mentira bien planeada para no asistir a la escuela durante tres meses, sin que nadie se diera cuanta, empezó con decir en la escuelas que lo iban a operar y que durante ese tiempo no iba a asistir a clases y por lo tanto su mama no iba a poder contestar el teléfono por cuidarlo, en su casa el niño salía todos los días como

de costumbre a la escuela, se escondía en la calle hasta que su madre se vaya a trabajar, luego entraba a la casa a jugar y salía justo antes que su madre llegue para el simular como si ese momento él llegaba de la escuela.

Reflexiones

CONTENIDO TEÓRICO DEL TEMA

¿De qué manera los videojuegos interfieren con mis actividades académicas?

Con respecto a la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, es necesario recalcar; que un niño al tener un problema de adicción a los videojuegos este se verá muy atraído por el juego dejando en segundo plano las actividades académicas, y como consecuencia de ello se desencadena el bajo rendimiento académico y juntos con esto la perdida de año del estudiante, frente a esto estudios realizados por la revista Bligoo (2011) nos dice que:

> Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.
>
> Sus efectos en los adolescentes y sobretodo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para éstos últimos. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos he procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

- **Disminución significativa del rendimiento escolar**

  Tal vez acabas de comprar una nueva Xbox, PSP, Playstation Nintendo, o lo que sea para tu pequeño. Lo más probable es que él te lo pidió a raíz de ver a sus otros compañeros hablando todo el tiempo de sus videojuegos y por supuesto él también quiere divertirse de esa manera.

  Sin embargo, cuando sus notas comienzan a bajar y recibes quejas de los profesores acerca de su falta de atención y el rendimiento, significa que tienen que lidiar con los efectos secundarios negativos de los niños al hacerse adictos a los videojuegos.

Esto sucede porque se queda hasta tarde para jugar y su amor por el juego se le cansó haciéndole perder el interés en la preparación de sus tareas y prestar atención a las clases.

- **Pérdida de habilidades sociales en el niño**

  Papas y mamas (2013) nos comenta que: Este es otro de los efectos secundarios de los niños que juegan muchos videojuegos. Como todas las demás adicciones en la vida, el gastar mucho tiempo jugando disminuye las habilidades sociales de los niños.

  Ellos tienden a hablar menos, tienen menos paciencia para comunicarse, se niegan a salir y reaccionan mal al interactuar con otros niños.

- **Conductas delictivas o antisociales**

Estas conductas abarcan un amplio rango de actos y actividades que infringen reglas y expectativas sociales. Muchas de ellas reflejan acciones contra el entorno, personas y propiedades, que la necesidad a la adicción por conseguir los videojuegos provoca, es por ello que Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009), nos mencionan que:

> La práctica de videojuegos es una actividad relativamente costosa, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia niños y adolescentes, que no disponen de suficientes recursos económicos propios, supone una circunstancia que puede resultar propiciatoria para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la adquisición de juegos. (p. 242).

- **Consumo de sustancias**

  Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009). Algunos estudios que se basan en el paralelismo entre el uso de videojuegos y el juego patológico consideran que, si este último está estrechamente asociado a las dependencias tóxicas, cabe esperar que los videojuegos también lo estén.

  En este sentido, se ha informado de que algunos adolescentes se aprovechan de la falta de control adulto en los salones recreativos para fumar cigarrillos, beber alcohol y experimentar con otras drogas blandas, así como de que un 14% de los visitantes regulares de las salas recreativas acude a las mismas para fumar con los amigos, y un 10% lo hace para beber alcohol con los amigos. (244).

APLICACIÓN DEL CONTENIDO TEÓRICO

1. Se formarán grupos con la dinámica Los caramelos que consiste en: (Se reparten los caramelos al azar y se les pide que no lo coman todavía. En un momento del encuentro se les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color de envoltorio y trabajan juntos.).

2. A cada grupo se le entregara el contenido teórico para que luego realicen la lectura y análisis.

3. Para trabajar el contenido se utilizará el Cuento (Se entrega a cada grupo una parte del contenido teórico, para que luego de leerlo y analizarlo elaboren un cuento sobre el tema con su respectiva moraleja y mensaje)

4. con la lectura elaboraran un cuento, cada grupo presenta su cuento y un mensaje de compromiso.

5. El grupo que presente el mejor cuento recibirá un premio.

6. Para la explosión del cuento cada grupo escenificara lo que escribió en el cuento.

Evaluación del taller

Aplicación del cuestionario de avaluación.

Cierre:

Despedida e invitación al próximo taller.

EVALUACIÓN DEL TALLER N°5

1. ¿Qué es lo que puede rescatar del taller impartido?

_____

___ 2. ¿El taller le pareció?

Interesante ( ) Dinámico ( ) Cansado ( ) Aburrido ( )

3. La metodología del taller empleada le pareció:

Muy buena ( ) Buena ( ) Regular ( ) Mala ( )

4. Los materiales utilizados fueron:

Adecuados ( ) Poco adecuados ( ) No adecuados ( )

5. El expositor conoce del tema:

Mucho ( ) Poco ( ) Nada ( )

Gracias por su colaboración

BIBLIOGRAFIA:

- ✓ Aulas Felices. 2012. Recuperado de. http://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0CCIQFjAB&url=http%3A%2F%2Fcatedu.es%2Fpsicologiapositiva%2FAulas%2520felices.pdf&ei=RHFiVZGfBIzbggT2o4GoBw&usg=AFQjCNFCiY6j-hte3OPkG6o2JSAJqNAw7g&sig2=GKSf_EZbf_86YxQNvuGLFg
- ✓ Bligoo. 2011. Recuperado de http://www.bligoo.com/explore/article/302840/Videojuegos-y-sus-efectos.html
- ✓ Dinámicas grupales para educadores. 2009. http://www.taringa.net/post/apuntes-y-monografias/1375886/Dinamicas-Grupales-para-educadores-animadores-etc.html
- ✓ Elena. 2012. Mi escuela divertida. Recuperado de. http://miescueladivertida.blogspot.com/2012/01/actividades-yo-dinamicas-para-ninos-y.html
- ✓ Papas y mamas. (2013). Efectos secundarios en los niños adictos a los videojuegos. Papas y Mamas .com. Recuperado de http://papasymamas.com/psicologia/adiccion-a-videojuegos-en-ninos/
- ✓ Salguero Tejeiro, R, Pelegrina del Rio, J & Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- ✓ Zúñiga. 2009. El mejor compartir.com. recuperado de. http://www.elmejorcompartir.com/2009/12/10-excelentes-dinamicas-de-recreacion.html

Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2015.

Tema: ¿De qué manera los videojuegos interfieren con mis actividades académicas?

Destinatarios: Estudiantes del séptimo año paralelo "B"

Responsable: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Horario: 14h30-16h00**: (90 minutos) 2**

Taller N° 5. **Fecha: 23 /06 /2015.** **FECHA:**

Tema	Objetivo	Actividad	Metodología	Cronograma	Recursos
¿De qué manera los videojuegos interfieren con mis actividades académicas?	Analizar las consecuencias de la interferencia del uso los videojuegos con las actividades académicas para tomar decisiones en uso de los mismos.	**Saludo de bienvenida**	Saludo y agradecimiento por asistir a este taller.	2 minutos	Computador. Proyector. Marcador Hojas Caramelos con distinta envoltura. Hojas para la evaluación Refrigerio Hoja de compromiso.
		Dinámica de ambientación. El ahorcado grupal	Divididos por grupos, los niños y niñas piensan en una película o personaje famosos. En papel continuo, el grupo que empieza debe escribir tantas líneas como letras tiene el personaje o película. Los otros niños y niñas, por grupos, irán diciendo letras y si éstas se hallan dentro de la frase, se pondrán en el lugar correspondiente, mientras que, si no están, dibujaremos la cabeza en la horca; luego el cuerpo, luego las piernas, y así sucesivamente hasta que los grupos acierten o si, por el contrario, tenemos el cuerpo completo, habrán "ahorcado" al resto de grupos y les tocará otra vez.	10 minutos	
		Video de reflexión Niño adicto a los videojuegos falta tres meses a la escuela.	Se proyectará el video relacionado con el tema. **Sinopsis del video** El video trata de un niño que elabora una mentira bien planeada para no asistir a la escuela durante tres meses, sin que nadie se diera cuanta, empezó con decir en la escuelas que lo iban a operar y que durante ese tiempo no iba a asistir a clases y por lo tanto su mama no iba a poder contestar el teléfono por cuidarlo, en su casa el niño salía todos los días como de costumbre a la escuela, se escondía en la calle hasta que su madre se vaya a trabajar, luego entraba a la casa a jugar y salía justo antes que su madre llegue para el simular como si ese momento él llegaba de la escuela. Reflexionar con los alumnos sobre el video proyectado.	10 minutos	
		- Contenido Teórico del tema ¿De qué manera los videojuegos interfieren con mis actividades académicas? **- Aplicación del contenido Teórico** Dinámica: los caramelos.	Se abordará el contenido mediante la proyección de diapositivas. 1. Se formarán grupos con la dinámica Los caramelos que consiste en: (Se reparten los caramelos al azar y se les pide que no lo coman todavía. En un momento del encuentro se les pide que se reúnan con los que tienen el mismo color de envoltorio y trabajan juntos.). 2. A cada grupo se le entregara el contenido teórico para que luego realicen la lectura y análisis. 3. Para trabajar el contenido se utilizará el Cuento (Se entrega a cada grupo una parte del contenido teórico, para que luego de leerlo y analizarlo elaboren un cuento sobre el tema con su respectiva moraleja y mensaje) 4. con la lectura elaboraran un cuento, cada grupo presenta su cuento y un mensaje de compromiso. 5. El grupo que presente el mejor cuento recibirá un premio. 6. Para la explosión del cuento cada grupo escenificara lo que escribió en el cuento.	40 minutos	
		Evaluación del taller	Se entregará el cuestionario de evaluación a los niños/as.	10 minutos	
		Cierre	Agradecimiento a los niños por su participación e invitación a participar en el siguiente taller.	18 minutos	

TALLER N°6

TEMA: APLICACIÓN DEL POSTEST Y CIERRE DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN ALTERNATIVA.

OBJETIVO: Evaluar la efectividad de los talleres impartidos para verificar la disminución de la adicción a los videojuegos en los niños y niñas del séptimo año de educación básica paralelo "B".

Lugar: Aula del séptimo año paralelo "B"

- **Horario**: 14h00-15h30 **Fecha: 30 / 06 / 2015**
- **Duración:** 90 minutos.
- **Responsable:** Fernando Marcelo Toledo guerrero.
- **DESTINARIOS:** Niños y niñas del séptimo año de educación básica paralelo "B" de la escuela de educación básica Miguel Riofrío N°2".
- **DESARROLLO DEL TALLER**
- **1. Saludo de bienvenida.**
- **2. Dinámica de ambientación**
- **3. Dinámica de motivación.**
- **Contenido teórico del tema**
- Se aplicó como pos-test el Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos de (Alfagame y Sánchez, 2013) con sus respectivas instrucciones para su desarrollo.
- Se realizó la entrega de un cuestionario que permitió conocer la opinión de los niños y niñas respecto al desarrollo de los talleres expuestos.
- Se presentó los agradecimientos formales al director y al personal del centro educativo.

CIERRE: Que los participantes reafirmen y pongan en práctica todo lo trabajado en los talleres.

Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2015.

Tema: Aplicación del pos test y cierre de la propuesta de intervención alternativa.

Destinatarios: Estudiantes del séptimo año paralelo "B"

Responsable: Fernando Marcelo Toledo Guerrero

Horario: 14h00-15h30**: 2**

Taller N° 6. **Fecha: 30 /06 /2015.** **FECHA:**

TEMA	OBJETIVO	METODOLOGÍA	RECURSOS	DURACIÓN
Aplicación del pos test y cierre de la propuesta de intervención alternativa.	Comprobar la efectividad de los talleres impartidos para verificar la disminución de la adicción a los videojuegos en los niños y niñas del séptimo año paralelo "B".	➢ Se aplicó como pos-test el Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos de (Alfagame y Sánchez, 2013) con sus respectivas instrucciones para su desarrollo. ➢ Se realizó la entrega de un cuestionario que permitió conocer la opinión de los niños y niñas respecto al desarrollo de los talleres expuestos. ➢ Se presentó los agradecimientos formales al director y al personal del centro educativo. ➢ CIERRE	➢ Hojas con el Cuestionario Hábitos de consumo de los videojuegos (Alfagame y Sánchez, 2013) ➢ Hojas de evaluación del taller	Tiempo: 60-90 minutos

j. BIBLIOGRAFÍA

Ballerke, N & Vergara, A. (2002). Diseño de la investigación cuasi experimental. Recuperado de https://books.google.es/books?id=F6g6mEqC8CIC&pg=PR19&dq=investigaci%C3%B3n+cuasi+experimental&hl=es&sa=X&ei=mtrRVOGcD63HsQSGz4LABA&ved=0CCcQ6AEwAQ#v=onepage&q=investigaci%C3%B3n%20cuasi%20experimental&f=false

Bernal Torres, C. (2006). Metodológica de la investigación: Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Recuperado de https://books.google.es/books?id=h4X_eFai59oC&pg=PA56&dq=en+investigacion+que+es+el+metodo+sintetico&hl=es&sa=X&ei=58DRVMTvF9LfsATk4oDgCg&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=en%20investigacion%20que%20es%20el%20metodo%20sintetico&f=false

Canales Cerón, M. (2006). Metodologías de investigación social. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=rOwS3Rj29bQC&pg=PA68&dq=definicion+de+cuestionario&hl=es&sa=X&ei=Do67VNzaBKfPsQSs04CYDw&redir_esc=y#v=onepage&q=definicion%20de%20cuestionario&f=false

Díaz Narváez, V. (2009). Metodología de la investigación científica y vio estadística. Recuperado de https://books.google.es/books?id=ZPVtPpdFdGMC&pg=PA134&dq=en+investigacion+que+es+el+metodo+logico&hl=es&sa=X&ei=ccHRVIPRAqzksATt6IGYDA&ved=0CDUQ6AEwBA#v=onepage&q=en%20investigacion%20que%20es%20el%20metodo%20logico&f=false

Ernesto A. Rodrígez Moguel, E. (2005) Metodología de la Investigación. Recuperado de http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r4yrEW9Jhe0C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Ernesto+A.+Rodr%C3%ADguez+Moguel+%282005%29+menciona+al+respecto+que:&ots=8A9-ZQF8e8&sig=xQ64XJK76vRYby7_ejMXkAP_iEw#v=onepage&q=Ernesto%20A.%20Rodr%C3%ADguez%20Moguel%20%282005%29%20menciona%20al%20respecto%20que%3A&f=false

Hawkins, D. (2009). Acabe con las adicciones cotidianas. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=iiUh9jd0n58C&pg=PA2&dq=adicciones+%282009+en+adelante%29&hl=es&sa=X&ei=geRXVJuxG4algwTtuYTwDw&ved=0CCsQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false

Hernández Blázquez, B & et al. (2001). Técnicas estadísticas de investigación social. Recuperado de https://books.google.es/books?id=vpfVgmaR5qUC&pg=PA36&dq=metodos+comprensivos+en+la+investigacion&hl=es&sa=X&ei=Fd3RVJTHGdPIsQT904Jw&ved=0CC8Q6AEwAQ#v=onepage&q=metodos%20comprensivos%20en%20la%20investigacion&f=false

Hernández Orozco, C. (2005). Análisis administrativo técnicas y métodos. Recuperado de

https://books.google.es/books?id=Bptc1C9T8ioC&pg=PR6&dq=El+m%C3%A9todo+de+diagn%C3%B3stico+Hern%C3%A1ndez+Orozco+Carlos+%282007%29&hl=es&sa=X&ei=BtHRVIjZCLX9sATgmoGIBA&ved=0CCIQ6AEwAA#v=onepage&q=El%20m%C3%A9todo%20de%20diagn%C3%B3stico%20Hern%C3%A1ndez%20Orozco%20Carlos%20%282007%29&f=false

López Trujillo, P, F. (2014). "La Adicción A Los Videojuegos Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Los Séptimos Años De Educación Básica De La Escuela De Educación Fiscomisional Fe Y Alegría, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua". Universidad Técnica De Ambato. Ambato, Ecuador. Recuperado de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/7939/FCHE-EBS-1285.pdf?sequence=1

Lucero Gonzáles, S. (2004). Más allá del espejo de la memoria. Recuperado de https://books.google.es/books?id=52TwQjVA_YQC&pg=PA28&dq=metodo+deductivo+en+el+dise%C3%B1o+dela+investigacion&hl=es&sa=X&ei=irnRVJfdOYTlsATOqoDIAw&ved=0CCYQ6AEwAQ#v=onepage&q=metodo%20deductivo%20en%20el%20dise%C3%B1o%20dela%20investigacion&f=false

Martínez, M., Álvarez, B., & Fernández. A. (2009). Orientación familiar: Contextos, evaluación e intervención. Madrid. Editorial Sanz y Torres.

Martí Parreño, J. (2010). Marketing y Videojuegos. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=T0_IJ70AL4EC&pg=PA11&dq=los+videojuegos+introduccion&hl=es&sa=X&ei=vyp9VLzSN_PGsQT6hoKICg&ved=0CCIQ6AEwAQ#v=onepage&q=los%20videojuegos%20introduccion&f=false

Martínez Arellano, F & Calva Gonzáles, J. (2006). Memoria del XXIII. Recuperado de https://books.google.es/books?id=7Oz1XL9lWdYC&pg=PA122&dq=el+metodo+de+m odelacion+en+la+investigacion&hl=es&sa=X&ei=md7RVOafL-LnsATa-IKICg&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=el%20metodo%20de%20modelacion%20en %20la%20investigacion&f=false

Montero, E, Ruiz, M & Díaz, B (2010). Aprendiendo con video juegos. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=A2OMtro3444C&printsec=frontcover&dq=videojuegos&hl=es&sa=X&ei=9KtXVO-kF4qrgwS-1YK4BA&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q=videojuegos&f=false

Moya Fernández, F. Gonzales Mocillo c. Villa Alises D. Pérez Camacho S. Redondo Duque M A. Mora Castro C. Villanueva Molina F J. Garcia Corchero M. (S.A). Desarrollo de Videojuegos – Técnicas Avanzadas. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=JmDABAAAQBAJ&pg=PA229&dq=introduccion+sobre+videojuegos&hl=es&sa=X&ei=3ZFVNPJKoyYNpvwguAB&ved=0CDMQ6AEwBA#v=onepage&q=introduccion%20sobre%20videojuegos&f=false

Rodríguez Moguel, E. (2005). Metodología de la investigación. Recuperado de https://books.google.es/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA30&dq=metodoanaliti

co+de+la+investigacion&hl=es&sa=X&ei=Mb7RVO6fOu6_sQSal4LQDw&ved=0CCQQ6AEwAA#v=onepage&q=metodoanalitico%20de%20la%20investigacion&f=false

Sánchez García, M & Álvarez Gonzáles, M. (2012). Bases teórico-prácticas de la orientación profesional. Recuperado de https://books.google.es/books?id=vTUZ7X5lQaYC&pg=PA86&dq=modelos+de+intervencion+2009&hl=es&sa=X&ei=-ZK8VITZNKHjsATunoHoDg&ved=0CCIQ6AEwAA#v=onepage&q=modelos%20de%20intervencion%202009&f=false

Tamayo y Tamayo, M. (2004). Diccionario de la investigación científica. Recuperado de

https://books.google.es/books?id=jcGySsqyv4wC&pg=PA96&dq=metodo+sintetico+en++investigacion&hl=es&sa=X&ei=O7_RVOz9D-zHsQSK34DAAQ&ved=0CFIQ6AEwCQ#v=onepage&q=metodo%20sintetico%20en%20%20investigacion&f=false

WEBGRAFÍA

Alvarado, S. 2014. Adicciones. Recuperado de http://www.adicciones.org/diagnostico/index.html

ABC color (13 de Marzo de 2009) Evaluación diagnóstica (IV). Recuperado de http://www.abc.com.py/articulos/evaluacion-diagnostica-iv-1154710.html

Alonqueo Boudon, P & Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de los videojuegos: Una aproximación inicial. Ultima Decada. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002

Arguís Rey, R, Bolsas Valero, P, Hernández Paniello, S & Salvador Monge, M.(noviembre de 2012.). Programa "Aulas Felices" Psicología aplicada a la educación. Recuperado de http://catedu.es/psicologiapositiva/Aulas%20felices.pdf

Balhala. (Martes, 21 de febrero de 2012). Las consecuencias de los videojuegos. Jefes Maestros. Recuperado de http://losjefesmaestros.blogspot.com/2012/02/el-peligro-de-los-videojuegos.html

Campodocs.com (2014). De Pearson coeficiente de correlación. Recuperado de http://campodocs.com/articulos-educativos/article_11044.html

Chamarro A, Carbonell X, Manresa J, Muñoz-Miralles R, Ortega-González R, López-Morrón M, Batalla-Martínez C & Torán-Monserrat P. 2014.Adicciones vol.26, n°4. Recuperado de http://www.adicciones.es/files/28003_Chamarro_ORIGINAL.pdf

Confidencias. (2014). Adicción a los videojuegos riesgos y consecuencias en adolescentes. Recuperado de http://www.rpp.com.pe/2014-01-10-adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia_661018.html

Definición ABC » Social » Test psicológico. (2007). Definición de test Psicológico. Recuperado de http://www.definicionabc.com/social/test-psicologico.php#ixzz3Om4geXpD

Definición. De (2008). Definición de programa educativo. Recuperado de http://definicion.de/programa-educativo/

Fernández Ruiz, M. (2011) Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego. Razón y Palabra. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia_75/varia3parte/29_Fernandez_V75.pdf

Gil Juárez, A & Vida Mombiela, A. (2007). Los videojuegos. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=hQCdIPty3P0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

González Tardón, C. (2010). Investigaciones Fenomenológicas. Cuerpo y Alteridad. Recuperado de http://www.uned.es/dpto_fim/invfen/Inv_Fen_Extra_2/21_C_Gnzlz_Tardon.pdf

Hihttp://historiaysistemasenpsicologia.bligoo.com/content/view/302840/Videojuegos-y-susefectos.html/#.VKm_QntTuwIstoria y Sistemas en Psicología (2011). Videojuegos y sus efectos.

López Becerra, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 40. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/pdf/Edutec-e_n40_Lopez.pdf

Mark Tensium, M. (2014). Como dejar las adicciones. Recuperado de http://dejar.info/como-dejar-los-videojuegos-adiccion-consolas

Monsalve Guaracao, J. (2009). La adicción a los videojuegos. Recuperado de

http://es.scribd.com/doc/21428023/La-adiccion-a-los-videojuegos-Cuales-son-sus-causas-y-que-factores-intervienen-en-ella

Papas y mamas. (2013). Efectos secundarios en los niños adictos a los videojuegos. Papas y Mamas .com. Recuperado de http://papasymamas.com/psicologia/adiccion-a-videojuegos-en-ninos/

Salguero Tejeiro, R, Pelegrina del Rio, J & Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

Santiago Mena López, S. Simulación Virtual & Sig. (2010). Recuperado de

http://www.cepeige.org/Revista/SIMULACI%C3%93N%20VIRTUAL&SIG.pdf

Sheahan, K. (2014). Como ayudar a alguien adicto a los videojuegos. Ehow en español. Recuperado de http://www.ehowenespanol.com/ayudar-alguien-adicto-video-juegos-como_218442/

Sinaddictus, (2014). Que es una adicción. Sinaddictus.com. recuperado de http://sinaddictus.com/que-es-una-adiccion/

Todo Simple (2014). Causas de las adicciones. Recuperado de http://www.todosimple.com/216/196/causas-de-las-adicciones

Torres Arias, R. (2010). Evaluación diagnostica. Recuperado de https://docs.google.com/document/d/148sw2tETopFUudw6vThQBjQ5cweoittAbwLbflw0CMQ/edit?pli=1

Vela Quico, A. 2012. Test para identificar casos sobre adicción a los videojuegos. Recuerado de http://www.monografias.com/trabajos90/test-identificar-casos-adiccion-videojuegos/test-identificar-casos-adiccion-videojuegos.shtml#ixzz3SBCikNKq

Vives Gomila, M. (2006). Tests proyectivos: aplicación al diagnóstico y tratamiento. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=MYm_HJGcUxYC&dq=que+miden+los+test&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Web consultas. (2013). Obesidad infantil. Centro médico digital. Recuperado de http://www.webconsultas.com/categoria/salud-al-dia/obesidad-infantil

WikiHow. (2013). Como evitar la adicción a los videojuegos. Recuperado de http://es.wikihow.com/evitar-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TEMA

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015

PROYECTO DE TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN; MENCIÓN: PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN.

AUTOR

Fernando Marcelo Toledo Guerrero.

DIRECTOR

Lic. Segundo Abel Lozano Guaillas Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

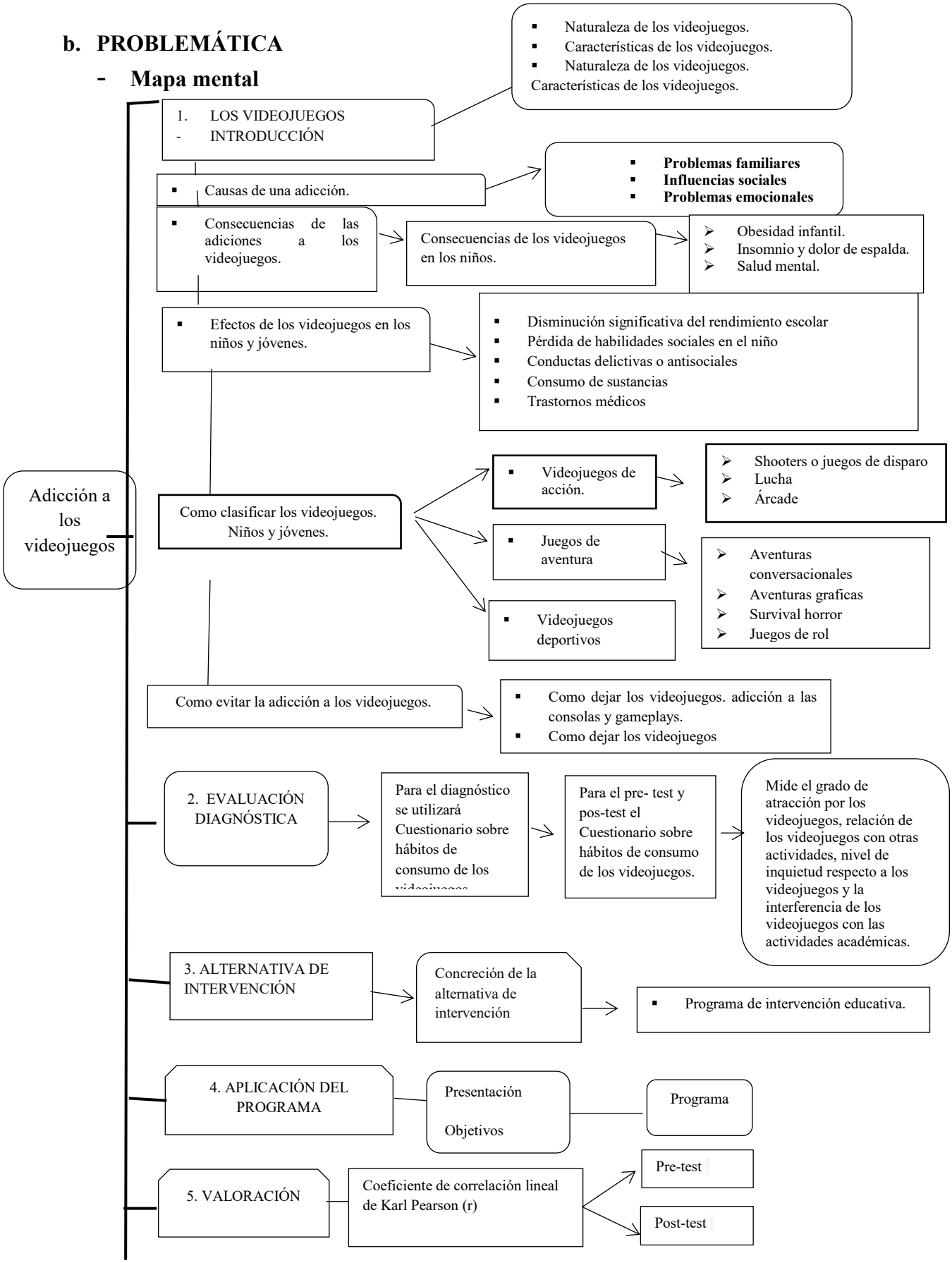
2014

a. TEMA

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS* DEL SEXTO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015.

b. PROBLEMÁTICA

- Mapa mental



Delimitación de la realidad temática

- ✓ **Delimitación temporal**

La presente investigación se realizará en el periodo septiembre 2014- julio 2015.

- ✓ **Delimitación Institucional**

La institución en donde se llevará a cabo la investigación es la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nro. 2, sección vespertina, que se encuentra ubicada en las calles Bernardo Valdivieso entre Mercadillo y Azuay. El plantel consta de dos niveles de educación: inicial y básica, en el Régimen Sierra.

- ✓ **Beneficiarios**

Los beneficiarios serán los niños y niñas que cursan el séptimo año de educación básica paralelo "B", de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrio Nro. 2, sección vespertina.

Situación de la realidad temática

Los videojuegos son un entretenimiento que han venido siendo fuente de diversión para todas las edades tanto jóvenes, adultos como niños, los videojuegos si se los utiliza en una forma adecuada sin abusar son de mucha ayuda para el desarrollo intelectual y psicomotriz de los niños, al manipular los instrumentos del videojuego los niños ponen en funcionamiento todos sus sentidos desarrollando la agilidad mental y psicomotriz, no obstante si los videojuegos son utilizados de una forma inadecuada ya sea por exceso de tiempo o por el contenido de estos, pueden convertiré en dañinos y perjudiciales para la salud de los niños, adolescentes y adultos, el exceso y abuso de los videojuegos puede causar cambios en la conducta del jugador afectando no solo su salud, si no también afectando su medio en donde se desenvuelve.

Es por ello que estudios realizados con adolescentes españoles, entre 14 y 18 años, se obtuvo que el 59% eran videojugadores (Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez y Navarro, 2002). Posteriormente, los datos aportados por Diez, Terrón, García, Rojo, Rufino y Blanco (2004) señalan que un 85% de niños y adolescentes españoles, entre 9 y 16 años, son usuarios habituales de los videojuegos. (Alonqueo & Rehbein, 2008)

Mientras que la revista usuarios habituales de videojuegos (2008) nos de referencia de un estudio realizado:

En estados unidos el 81% de video-jugadores hacen un uso patológico de estos, mientras que otra investigación en argentina reporta un 6.6% de jugadores adolescentes con esta característica, y un 18.8% que realizan un uso abusivo de estos. (Monsalve, 2009).

En el Ecuador una encuesta realizada en la ciudad de Quito por el Ministerio de Telecomunicaciones se obtuvo los siguientes resultados:

> El estudio permitió determinar que de Lunes a Viernes el 35% usa las consolas menos de una hora, el 20% entre una y dos horas, el 11% más de dos horas y el 18% nada. El fin de semana el 28% utiliza videojuegos menos de una hora, el 22% entre una y dos horas, 17% más de dos horas y el 24% nada (Ministerio de Telecomunicaciones y de la sociedad de la información 2011), (Crespo, 2013).

Mientras que en Loja una encuesta realiza por estudiantes de la Universidad Nacional de Loja, en una muestra tomada de diferentes colegios fiscales de la ciudad se obtuvieron los siguientes resultados.

> Siendo aplicadas 385 encuestas a estudiantes de los octavos, novenos y décimos años de Educación Básica y también de los primeros, segundos y terceros años de bachillerato de los colegios: Bernardo Valdivieso (Parroquia San Sebastián); Adolfo Valarezo (Parroquia Sucre); Beatriz Cueva de Ayora (Parroquia El Sagrario); y, Manuel Cabrera Lozano (Parroquia San Isidro). En lo concerniente a los videojuegos se comprobó que 66 menores que equivalen al 10.09% de población investigada, señalan a ésta como su pasatiempo favorito, dedicándole en el trascurso del día, el siguiente tiempo: 13 (1.99%) lo hacen menos de una hora; 19 (2.90 %) practican este pasatiempo por una hora; 19 (2.90%) juegan dos horas; 8 (1.22%) le dedican tres horas; y, 7 (1.07%) se divierten con los videojuegos por cuatro horas.(Benítez & Granda, 2014)

Frente a esta realidad luego de haber tenido el permiso necesario por parte de las Autoridades de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, y de haber realizado una entrevista a los docentes y psicóloga del plantel educativo, en donde manifiestan que los estudiantes están bajando el interés por sus tareas y asistencia puntual a clases, se

conoció que los niños están acudiendo a los syber ya sea en horas de ingreso o de salida de clases; interesado en este tema se realizó un sondeo para diagnosticar el uso de los videojuegos niños, encontrando los siguientes resultados: de una población de 29 estudiantes un 82.76% son varones mientras que un 17.24% son mujeres dando un porcentaje del 100%, de allí que un 31% no juega a los videojuegos mientras que un 68.97% afirman si jugar a los videojuegos; con estos resultados contamos con una población de 23 estudiantes que contestaron la encuesta aplicada obteniendo los siguientes resultados de las preguntas formuladas; se concluyó en las siguientes variables: Un 56.52% muestra compulsión lo que significa que sienten una necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocrítica para jugar mientras que en un 43.48% no muestran tal compulsión dando un total del 100%. De igual forma un 45.66% muestran síntomas de abstinencia lo que se explica en síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calma con el juego mientras que el 54.34% no siente estos síntomas dándonos un total del 100%; un 30. 34 % llevan jugando por un periodo superior a los seis meses lo que implica que los videojuegos son un estado consolidado en su vida mientras que un 69.57% muestran una antigüedad menor a seis meses con un tal del 100% de la población encuestada; un 30.43% muestran problemas a raíz de los videojuegos refiriéndose de esta manera a problemas familiares o académicos, frente a un 69.57% que demuestran lo contrario dando un porcentaje total del 100%; el 30.43% le dan prioridad a los videojuegos ya que se han vuelto algo esencial en su vida ante otras alternativas propias de la juventud no obstante un 69.57% de demuestran esta prioridad con un total del 100%; el nivel del juego implica llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, poniendo dedicación y dando valoración a los videojuegos, con un porcentaje de 73.91% que si han llegado al máximo nivel de un juego frente a un 26.09% que no lo han logrado con un total de 100%¸ con respecto a la frecuencia un 17.39 % juega más de cuatro veces a la semana, lo que implica que juega no solo los fines de semana, si no que usa para ello el tiempo asignado a los deberes académicos y familiares, no obstante un 82.61 que juega menos de seis veces a la semana con un total del 100% ; frente a estos resultados se concluye que un puntaje superior a 12/20 empieza a mostrar signos de adicción a los videojuegos con un porcentaje de 31.03% y un puntaje menor a 12/25 demuestra que no hay señales de adicción con un porcentaje 68.97 dándonos un total del 100%. E allí que mediante el cuestionario aplicado y en base a la información obtenida me he planteado la pregunta de investigación.

Pregunta de investigación:

¿De qué manera el programa de intervención educativa contribuirá a prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo B de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2 , periodo 2014 - 2015?

c. JUSTIFICACIÓN

Es de suma importancia la realización del presente trabajo de investigación, ya que son los estudiantes del establecimiento quienes frente al mal uso del tiempo libre y la falta de supervisión y tiempo de los padres en sus hogares, los han llevado a refugiarse de una forma poco usual en los videojuegos siendo estos la causa principal de comportamientos disruptivos que están afectando el rendimiento académico.

En base a los mencionado anteriormente este proyecto de investigación será útil para los estudiantes ya que se ha perdido la costumbre de practicar los juegos tradicionales como: las escondidas, las canicas, los trompos llegando a depender su diversión de los videojuegos lo que no les permite compartir momentos agradables entre amigos, por lo que se mantienen aislados completamente del grupo.

Es muy importante ya que por medio de este proyecto se concientizará a los padres de familia sobre la supervisión que deben dar a sus hijos para que no se dediquen a utilizar demasiado tiempo una videoconsola o frente al computador en su tiempo libre ya que se puede tornar en un problema de adicción.

Por lo tanto, se hace necesario e imperante para los niños del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2, se orienten sobre el uso y el abuso de los videojuegos, y ello se logrará a través de una estrategia codirectiva de tal manera que sepan aprovechar de una manera productiva los videojuegos que beneficie tanto su desarrollo intelectual como psicomotriz.

La preocupación se vive al carecer de herramientas pedagógicas, (talleres, videos) acompañamiento de la comunidad educativa, y espacios de reflexión que preparen al niño a recibir una orientación sobre el uso adecuado de los videojuegos por lo que necesario implementar un programa de intervención educativa dirigido hacia la adicción a los videojuegos.

El enfoque metodológico dirigido desde la Investigación – Acción, permitirá al responsable de la investigación una participación activa, involucrándose con la problemática social, con su estudio y búsqueda de alternativas de solución.

Con esto se espera que el aporte que haga el proyecto a la psicología sea la comprensión de nuevas y diversas formas de comunicación de carácter institucional para establecer

condiciones metodológicas de análisis del proceso de afrontamiento hacia la prevención de la adicción de los videojuegos en los niños.

Esta propuesta permitirá sentar las bases que sirvan como referencia para la implementación de futuras investigaciones e intervenciones educativas, tanto en el establecimiento educativo como familiar que se presenten situaciones de abuso de los videojuegos infantil. Cuenta con el aval de la Universidad Nacional de Loja, la formación académica recibida de la carrera de Psicología Educativa y Orientación, la fundamentación teórica de la carrera, la predisposición del responsable de la investigación y de las autoridades de la escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2; así como los recursos materiales y económicos necesarios para culminar con éxito el presente trabajo que constituirá un reto abordar la problemática basa en la prevención de la adicción a los videojuegos, debido a que en la unidad educativa es la primera vez que se estudiará el tema. Estar inmerso en una población, estudiar su contexto y cultura, permitirá plantear soluciones como logros personales, profesional de impacto psicosocial por lo que justifica la investigación.

d. OBJETIVOS

Objetivo general.

- Implementar un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío Nº 2, periodo 2014 – 2015.

Objetivos específicos.

- Fundamentar una base teórica sobre la adicción a los videojuegos infantil.
- Diagnosticar el nivel de inquietud, la atracción, relación e interferencia de los videojuegos en los estudiantes.
- Diseñar un programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año de educación básica paralelo "B".
- Aplicar el programa intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año de educación básica.
- Valorar el programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los estudiantes del séptimo año paralelo "B" de la escuela de educación Básica Miguel Riofrío Nº 2.

e. MARCO TEÓRICO

Adicción a los videojuegos

1. **Los videojuegos**

1.1.Introducción.

- Naturaleza de los videojuegos.
- Características de los videojuegos.
  - Interactividad.
  - Entrenamiento.
  - Jugabilidad.

✓ La Jugabilidad funcional
✓ La Jugabilidad estructural
✓ La Jugabilidad audiovisual
✓ La Jugabilidad social

- Simulación / virtual.
  - Inmersión.
  - Definición de adicción.

1.2.Causas de una adicción.

- **Problemas familiares**
- **Influencias sociales**
- **Problemas emocionales**

1.3. Consecuencias de las adiciones a los videojuegos.

- Consecuencias de los videojuegos en los niños.
- Obesidad infantil.
- Insomnio y dolor de espalda.
- Salud mental.

1.4. Efectos de los videojuegos en los niños y jóvenes.

- Disminución significativa del rendimiento escolar
- Pérdida de habilidades sociales en el niño
- Conductas delictivas o antisociales
- Consumo de sustancias
- Trastornos médicos

1.5. Como clasificar los videojuegos.

- Videojuegos de acción.
- Shooters o juegos de disparo
- Lucha
- Árcade
- Videojuegos de aventura:
- Aventuras conversacionales
- Aventuras graficas
- Survival horror
- Juegos de rol
- Videojuegos deportivos
  - Videojuegos de estrategia.
  - Videojuegos de simulación.

- Videojuegos sociales.
  - Juegos concurso
  - Juegos Musicales
  - Juegos Deportivos
  - Juegos de movimiento corporal

1.6. Como evitar la adicción a los videojuegos.

- Como dejar los videojuegos. adicción a las consolas y gameplays.
- Como dejar los videojuegos

2. Evaluación diagnostica

2.1.Instrumentos para diagnosticar la adicción a los videojuegos.

- Test para identificar casos de adicción a los videojuegos.
- Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)
- Test de Auto diagnóstico para la adicción al juego.

2.2.Instrumento seleccionado para diagnosticar la adicción a los videojuegos.

- Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.

3. Alternativa de intervención.

3.1.Modelos de intervención en orientación profesional.

- Modelo de consejo (counseling)
- Modelo de consulta.
- Modelo de servicios.
- Modelo de programas.

4. Aplicación de la propuesta alternativa

4.1.Definición de programa educativo.

- Componentes del Programa.
- Elementos del currículo educativo en los que se integra.
- Niveles de intervención.
- Alumnado al que se dirige.

4.2.Algunas reflexiones sobre la aplicación del programa.

5. Valoración de la propuesta alternativa

5.1.Coeficiente de correlación lineal de Karl Pearson (r)

- Definición
- Definición de pre-test
- Definición de pos-test

1. Los videojuegos

1.1.Introducción

Los videojuegos han venido poniéndose en boga en las últimas décadas con un sinnúmero de estudios propuestos por diferentes autores, como no lo explica Martí (2010).

> Los videojuegos han pasado en apenas quince años de ser un entretenimiento de minorías (especialmente para jóvenes tecno adictos y amantes de los ordenadores) a ser uno de los subsectores más importantes, y de mayor peso económico, en la industria del entrenamiento. En el mercado español, por ejemplo, los videojuegos supusieron el 54% del consumo total de ocio audiovisual e interactivo en 2007. (p.11)

> La alarma social generada periódicamente en relación con algún suceso escabroso relacionado con la violencia en los videojuegos (Funk, Baldacci, Pasold y Baumgardner, 2004) y sus posibles efectos perniciosos sobre la juventud, (adicción comportamientos violentos, etc.) sitúa permanentemente a los videojuegos en centro de polémica y debate que atrae la atención de sociólogos, psicólogos, políticos y medios de comunicación, en torno a cuestiones como auto regulación del sector, el control de sus contenidos y la protección de aquellos públicos más sensibles y vulnerables expuestos a ellos (especialmente los niños). (p. 11)

> En el desarrollo de los videojuegos es necesario tener siempre presente que hay que lograr que el jugador sienta las mejores experiencias (entretenimiento, diversión, etc.) posibles durante su utilización. El incremento de estas experiencias revierte directamente en el éxito del videojuego. Así pues, es conveniente conocer las propiedades que caracterizan dichas experiencias, poder medirlas durante el proceso de desarrollo y así asegurar su éxito y calidad. (Moya et al, S.A. p, 2)

De la misma manera en referencia a los videojuegos la revista Razón y Palabra (2011) nos da una definición muy acertada sobre que...

> Los videojuegos son una nueva forma cultural estrechamente ligada a la aparición del ordenador y al desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). En poco más de tres décadas han pasado de ser meros artefactos

rudimentarios diseñados para explotar las capacidades de entretenimiento del ordenador, a una nueva y sofisticada forma de arte popular (Tavinor, 2009, p. 1). El amplio desarrollo que ha experimentado desde el punto de vista técnico y estético, unido a su éxito comercial, le sitúan como una de las mayores instituciones de la cultura visual contemporánea. (p. 2)

La mayoría de los estudios académicos sobre videojuegos desarrollados en las décadas de los 80 y los 90 provienen de perspectivas psicológicas y sociológicas, y responden a la preocupación sobre los videojuegos y los efectos que pueden causar, especialmente en los niños. Estos acercamientos han mostrado poca atención a las cualidades específicas de los videojuegos (p.2)

- **Naturaleza de los videojuegos**

Está claro que el objetivo principal de un videojuego es entretenernos y divertirnos, al fin y al cabo es una vía de ocio, no obstante los videojuegos también cumplen una importante función estética a través de sus gráficos, la representación de escenarios dentro de esta función estética o de belleza, la representación de la naturaleza es uno de los ámbitos que más suele llamar la atención y cautivar, por lo que Martí (2010) nos da una referencia más clara de lo que representa la naturaleza de los videojuegos.

Los videojuegos, refiriéndonos y contextualizándolos con respecto a medios como el cine o la televisión, y analizando las características principales que los conforman como un "medio" diferenciándolo de los demás. Y es necesario entrecomillar lo de "medio" porque autores como Aarseth (2001) o Hunicke, Lablanc y Zubek (2004), han afirmado que los videojuegos son un medio. Es cierto que a falta de encontrar otro calificativo mejor (puesto que tampoco pueden ser definidos como lenguaje), más que un medio los videojuegos parecer ser una completa amalgama que hibrida lenguajes, soportes y tecnologías diversas, cuya definición quizás sería más oportuno buscar en el campo de los géneros de entrenamiento (Jenkins, 2000) o de los géneros culturales (Aarseth, 1998; 2001) (p, 19)

El antecedente inmediato de los videojuegos son los juegos electro mecánicos surgidos y popularizados como atracciones de feria. En estos juegos encontramos como en los videojuegos, la mediación "tecnológica" ausente en el resto de juegos (en los que por su puesto existen herramientas y materiales con los que se juega

pero, por decirlo de alguna manera, se carece de una inter fas para ser jugados que no sea nuestro cuerpo y los materiales utilizados: cuerdas, pelotas, etc.).(p, 20)
Con ello el salto a los videojuegos proviene precisamente de una inter fas grafica tecnológica que simula el espacio del juego en una pantalla (video - juego): ya sea el osciloscopio utilizado por Higinbotham, la pantalla del ordenador o el televisor. La singularidad de los videojuegos parece radicar pues en que son jugados a través de una pantalla. Esta pantalla permite el desarrollo de un juego tecnológicamente mediado no solo a través de esa inter faz grafica sino mediante el uso de otros periféricos (teclado, joystick, etc.) a través de los cuales se interactúa con el videojuego. (p, 20).

Es cierto que resulta inevitablemente tentador tratar de ofrecer una lectura desde estos diversos campos de estudio (antropología, semiótica, sociología, comunicación……) puesto que, por una parte, se carece de un campo de estudio propio, y por otra, la riqueza y la diversidad de los videojuegos los hace propios a este tipo de interpretaciones. Por ejemplo, es evidente que los videojuegos comparten características con medios como el cine o la televisión. El lenguaje audiovisual utilizado por estos medios, y también por los videojuegos, es una de ellas. Muchos de los géneros de videojuegos comparten también con estos medios las narrativas utilizadas, hasta tal punto que en muchas ocasiones las escenas cinemáticas que aparecen en un videojuego a una película y algunas escenas de películas (sobre todo las de acción) nos pueden recordar a un videojuego. De hecho, no son pocos los autores que han examinado las similitudes entre los videojuegos y el cine (Crawford, 1982; Nelson, 1990; Wolf, 2001). También se ha intentado analizar los videojuegos desde la dramaturgia (Laurel, 1991) sin embargo son cada vez los autores que destacan las importantes diferencias que presentan los videojuegos en especial con las narrativas utilizadas como el cine o la televisión. (p, 20).
Ahora bien, ¿ nos puede ayudar esto a dar una definición de videojuego ? tras analizar hasta siete definiciones propuestas por diverso teóricos y profesionales de los videojuegos, Juul propone una definición en que esta acción de jugar es contemplada, al definir un videojuego como un “sistema basado en reglas con una repuesta variable y cuantificable en que se asignan diferentes valores a los diferentes efectos, en el que el jugador realiza un esfuerzo por influir en estos

efectos, tiene un apego emocional a los efectos y las consecuencias de dicha actividad son opcionales y negociables." (Juul, 2013). (p, 21).

Esta compleja y basta definición da buena prueba de la dificultad hala hora de definir un género que debe satisfacer numerosos parámetros. En todo caso, la mayoría de las definiciones que se pueden encontrar harán hincapié en que un videojuego: a) es un "sistema" (hoy día se podría decir que "interactivo y digital"); b) obedece a unas reglas; c) tiene unos objetivos; d) plantea un desafío al videojugador; y e) desencadena interacciones (entre el propio videojugador y el sistema, y así como en determinados géneros, con otros videojugadores). (p, 21).

1.2.Características de los videojuegos.

Martí (2010) no ayuda a describir las características de los videojuegos de la siguiente manera, en donde para….

Realizar un análisis de las características de los videojuegos puede parecer particularmente complicado cuando se ha llegado a afirmar que "la característica que mejor define a los jugos de ordenador parece ser que no tienen una característica que los defina. No hay un "lenguaje de los juegos de ordenador" para ser descubierto y deconstruido puesto que los juegos presentan una rica diversidad. Entre el Tetris, un Furby y los juegos online masivos multijugador 3D, como Everquest, hay unas diferencias cognitivas y materiales muy grandes y poco en común" (Aarseth, 2001). (p, 22).

- **Interactividad.**

Martí (2010) recalca que. No cabe la menor duda de que si preguntamos a alguien que haya jugado alguna vez un videojuego afirmara que la interactividad es uno de los elementos diferenciadores a la hora de experimentar dicho contenido de otro tipo de contenidos (su, por ejemplo, una película o cualquier contenido televisivo). Frente a la liniedad de estos contenidos, los videojuegos demandante forma continua la interacción del videojugador para actualizar lo que ocurre en la pantalla. Sin embargo, la interactividad es un concepto complejo que ha sido definido desde diferentes campos, adoptado por distintas perspectivas (Mac Millan y Hwang, 2002). Esta situación ha llevado a algunos académicos incluso a reprochar que la "interactividad es un término ampliamente utilizado con una

intuición que resulta atractiva, pero es un concepto todavía por definir. (Rafaeli, 1988; 110 cfr. En wu, 2005). (p, 23).

Según la revista razón y palabra, (2011) Hablar de la participación del usuario Implica hablar de interactividad entendida como "un modo de relacionarse con representaciones audiovisuales en el que al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que se ve en la pantalla" (Darley, 2002, p. 245)

- **Entrenamiento.**

El entretenimiento forma parte de la amplia familia del ocio y se ha convertido en un sector floreciente de la actividad económica, dentro de los medios de comunicación y las industrias del cine, la música y los videojuegos por lo que Martí (2010) se refiere a ello..

Se sabe que el entretenimiento es uno de determinantes fundamentales de las motivaciones del video jugadores para jugar a videojuegos. Aunque este no es el único factor de motivación y los video jugadores pueden jugar por muchas otras razones (desde evadirse de la realidad hasta fantasear con los mundos virtuales o simplemente entrar en contacto con otros video jugadores)no cabe la menor duda de que jugar a los videojuegos es la actividad más entretenida, muy superior a la televisión, (Rodgers, 2001), se ha afirmado que el entrenamiento es el estado emocional final que los jugadores esperan experimentar como consecuencia de jugar(Bartle cfr, en Ermi y Mäyrä, 2005) (p, 24).

- **Jugabilidad.**

Martí (2010) refiere que la Jugabilidad (playability) ha sido ha sido definida como un factor " dependiente de la compilación total de todas la acciones del jugador o resolución de los resultados de la activación de los sistemas y sub sistemas del juego" (King y Fawcett, "Game Theory: The Myth of Reality") es decir básicamente la Jugabilidad tiene como objetivo relacionar todas las acciones, reacciones e interacciones tanto del videojugador con el videojuego como entre los propios sistemas y subsistemas programados por el videojuego. (p, 25).

De esta forma la Jugabilidad nos permite tanto desarrollar el videojuego como evaluar el producto final en función de cómo es percibido al ser jugador por los

videojugadores. De esta manera, una "buena Jugabilidad" nos indicara que el videojuego "funciona" bien. (p, 25)

Martí (2010) citando ha, Järvien, Heliö y Mäyrä (2002) definen cuatro tipos de Jugabilidad.

- ✓ **La Jugabilidad funcional:** está relacionada con las variables que afectan al game play. (Teclas del juego, por ejemplo).
- ✓ **La Jugabilidad estructural:** está relacionado con la "estética" del videojuego y entre sus principales variables se encuentran las reglas y el estado del juego (los diferentes cambios desencadenados por los patrones que dictan las reglas del juego).
- ✓ **La Jugabilidad audiovisual:** está relacionada básicamente con la representación ofrecida por el videojuego. Entre las principales variables se encuentran la dimensionalidad (perspectiva isométrica, 2D o 3D); el punto de vista (1.ª persona también denomina visión subjetiva, frente a 3. ° persona); y el nivel de realismo de la representación (del fortalecimiento al abstraccionismo).
- ✓ **La Jugabilidad social:** principalmente relacionada con los aspectos comunicativos y socioculturales que puede desencadenar el videojuego (desde los chats en los videojuegos online multiusuario hasta las comodidades virtuales de los videojugadores congregados en torno a un juego online).(p, 26).

1.3.Simulación / virtual.

Martí (2010), Cuando se habla de simulación se habla, básicamente, de una representación de la realidad. No obstante, se trata de una representación "a medida" cuyo objetivo es que permita interaccionar y relacionarnos con lo representado según nuestros intereses. Es decir, muchas de las simulaciones en las que podemos estar pensando (simuladores de vuelo, por ejemplo) nos permiten "recrear" lo real partiendo de una manipulación de dicha realidad (p, 26).

En este sentido las simulaciones y virtualizaciones que ofrecen los videojuegos suelen incluir escenarios o lugares, objetos y también productos reales con el fin de representar lo más fidedignamente posible la realidad. De hecho, una de las

características clásicas del emplazamiento de marcas y productos en videojuegos es el realismo que aportan (Nelson, 2010) (p, 27).

López (2010) se refiere a que, la simulación de la realidad virtual, constituye un sistema interactivo que permite sintetizar un mundo tridimensional ficticio, creando una ilusión perceptible de la realidad, a través del uso de técnicas de fotografía y/o proyección (360º) en la que el operador tiene el control absoluto de los movimientos. Básicamente consiste en simular todas las posibles percepciones de una persona como: la vista, el sonido, el tacto e incluso las sensaciones de aceleración o movimiento de forma tal que uno se siente inmerso en el universo generado por el ordenador, hasta un punto tal de dejar de distinguir la realidad llegando a ser engañado (p, 12).

Sus principios se basan en una arquitectura de componentes que incorporan: 'sensores, controladores y actuadores.' para una base de entidades pre establecidas y configurables que ofrecen un tratamiento transparente al usuario. Adicionalmente esta tecnología puede simular cualidades y características como: rendimiento, comportamiento y conducta, tanto para rasgos, como para elementos y objetos ubicados sobre un escenario cartográfico visible en 2D y 3D (p, 12).

- ✓ **Inmersión.**

Es un proceso psicológico que se produce cuando la persona deja de percibir de forma clara su medio natural al concentrar toda su atención en un objeto, narración, imagen o idea que le sumerge en un medio artificial a lo que Martí (2010) se refiere a que…

Este proceso es consciente y mientras dura se tiene conocimiento de que es una situación irreal y artificial de la que se puede evadir cuando lo desee. ( )

La inmersión ha sido definida como "la sensación de estar rodeado por completo por otra realidad (…..) Que requiere por completo toda nuestra atención, todo nuestro aparato perceptivo" (p, 27).

La inmersión tiene además no solo un papel determinante en cómo se experimenta el videojuego (Jugabilidad) y en los efectos que puede tener sobre el interés que despierte en el videojugador sino desde el punto de vista del márketing en el incremento del compromiso afectivo de los usuarios con el estímulo / entorno (por ejemplo, marcas y productos) y los mensajes indebidos en este tipo de entornos. (Grigorovici y Constatin, 2004) (p, 28).

✓ **Definición de adicción.**

Sinaddictus (2014) no da una descripción sobre lo que representa una adicción.

> A diferencia de los simples hábitos o influencias consumistas, las adicciones son "dependencias" que trae consigo graves consecuencias en la vida real que deterioran, afectan negativamente, y destruyen relaciones, salud (física y mental), además de la capacidad de funcionar de manera efectiva. Adicción es debilidad. Etimológicamente el concepto proviene del latín addictus que significa o hace referencia a "esclavo de...".

De este modo Hawkins (2009), considera varios aspectos a tomar en cuenta de las adicciones cotidianas con una postura de que…

> Todos somos adictos a algo. A pesar de que nos han enseñado a pensar de que adicto es una mala palabra, es una descripción adecuada de todos nosotros, personas que somos relativamente normales (p, 14).
>
> En primer lugar, una adicción es una dependía compulsiva física y psicológica de sustancias que forman habito, como la nicotina, alcohol o las drogas, o de procesos, como salir de compras, comer o tener relaciones sexuales. Las sustancias nos dan una euforia fisiológica. Al mismo tiempo, las "adicciones de procesos", aquellas mediante las cuales participamos en actividades de una manera compulsiva tales como las apuestas, ver pornografía, jugar con videojuegos o salir de compras, también cambian nuestro estado de ánimo (p, 14).

1.4. Causas de una adicción.

La revista Todo Simple (2014) se refiera a las causas de las adicciones en el siguiente artículo...

> No hay dudas de que las **adicciones** se constituyen como uno de los problemas más graves que afectan a la sociedad actual. Cada vez son más las personas que se vuelven adictas a todo tipo de sustancias, sin dejar de mencionar que la gran mayoría son adolescentes. Hay **numerosas causas** que pueden derivar en adicciones, por lo que en esta ocasión describiremos las principales.
>
> - **Problemas familiares**: Esta causa suele ser la más común entre los más jóvenes. Los adolescentes que crecen en un entorno familiar complicado, o

bien tienen etapas difíciles dentro de su hogar, buscan maneras de olvidar los problemas. Generalmente lo hacen mediante las drogas y el alcohol. Los conflictos familiares habitualmente se relacionan con la incomprensión, la falta de comunicación, la agresión (tanto verbal como física), el maltrato, el rechazo, los divorcios o separaciones, la mala situación económica, la pobreza, el desamor e incluso las dificultades en la escuela. Es fundamental destacar que el consumo de drogas no hace que los adolescentes puedan escaparse de sus problemas, sino que éstos se vuelven cada vez más graves.

- **Influencias sociales**: Esto se da prácticamente siempre ente los adolescentes, cuando quieren encajar en algún grupo determinado o bien cuando tiene una relación cotidiana con personas que consumen. Ciertas amistades pueden persuadir a un individuo para que se inicie en el mundo de las drogas, por eso es importante que el sujeto en cuestión tenga el poder de decisión y la fortaleza como para poder decir que no.
- **Problemas emocionales**: Esto puede estar relacionado con los problemas familiares, pero también se trata de conflictos relacionados con la depresión, la baja autoestima, el desamparo, la prepotencia y la evasión de la realidad. Muchas personas, por determinadas razones, guardan en su interior ira, vergüenza, desconfianza, rencor y tristeza. Esto hace que recurran a las drogas como una forma de aislarse de sus emociones y olvidarse de todo.

1.5. Consecuencias de las adiciones a los videojuegos.

Confidencias (2014) ha identificado que…

Los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción a estos videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. **Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía.**

En otras circunstancias, cuando hay una patología psiquiátrica asociada, **los chicos y chicas pueden confundir la realidad con la fantasía del juego y presentar síntomas de agresividad,** que en situaciones extremas puede tener desenlaces fatales.

Jefes Maestros (2012) nos da a conocer una serie de consecuencias que acarrean…

> Los videojuegos, no digo que no, crean adicción en la mayoría de la gente que juega horas a los videojuegos, y cada vez se engancha más al ordenados, a la PS3 o a la XBOX360.
> Hay gente que está horas y horas y les perjudica. Hay muchas consecuencias perjudiciales para la salud ya que:
> - El joven puede estar absorto al jugar a un videojuego, sin atender cuando le llaman.
> - Siente demasiada tensión e incluso aprieta las mandíbulas cuando está jugando.
> - No aparta la vista de la televisión o pantalla.
> - Empieza a perder interés por otras actividades que antes practicaba.
> - Trastornos del sueño.
> - Mayor distanciamiento de la familia y amigos.
> - Problemas con los estudios.
> - No respeta de ninguna manera los horarios estipulados.

- **Consecuencias de los videojuegos en los niños.**

Los videojuegos se han convertido en blanco de todas las críticas por los potenciales peligros que entrañan. Es cierto que, si su única diversión es jugar con la consola, el niño acabará por volverse un adicto, dando constantes muestras de ansiedad y nerviosismo. Esta dependencia también le hará dejar de relacionarse con sus amigos y de prestar atención a su entorno.

- **Obesidad infantil.**

Sobre la obesidad infantil el sitio Web Consultas (2013) refiere que "existe riesgo de sobrepeso u obesidad debido al sedentarismo al que obligan la mayoría de los videojuegos. De ahí la buena acogida que han tenido los juegos que te obligan a moverte o practicar algún deporte."

Cabe destacar la aportación que no hace López Trujillo (2014) nos menciona que.

> La obesidad es uno de los problemas que más enfrentan los niños adictos a los videojuegos. Ellos evitan al máximo cualquier tipo de actividad física, por su constante interés en el juego. Pueden estar horas frente a la pantalla y la comida

rápida se vuelve un solucionador de problemas. (Paulina Fernanda López Trujillo p, 38)

De esta manera, muchos de ellos se exponen a sufrir enfermedades que a largo plazo son devastadoras, es el caso de la diabetes, la hipertensión y los altos niveles de colesterol. El riesgo de obesidad es latente en los niños que sufren de adicción a los videojuegos.

- **Insomnio y dolor de espalda.**

De igual forma López Trujillo (2014) refieren que. El sueño y los dolores de espalda son otros aspectos que se ven afectados cuando se hace uso excesivo de los videojuegos.

El constante juego produce insomnio lo que puede provocar que tu hijo disminuya su rendimiento en las actividades escolares, y los dolores de espalda pueden presentarse con mayor facilidad debido a que debe mantener la misma posición por horas. (p. 38 y 39).

- **Salud mental.**

Además de la salud física, hay que hablar de las consecuencias de los videojuegos en la salud mental de los niños. El uso desmedido de videojuegos, en el que no se ponen límites, puede intensificar el riesgo de que tu hijo se enfrente al aislamiento social.

Llegan incluso a confundir el mundo virtual con el real, su vida social disminuye porque ya no quieren ir al parque y cosas como jugar al fútbol; o en los más grandes, salir con sus amigas de compras puede resultar aburrido e intensificar la ansiedad. (López Trujillo. 20014. p. 39)

1.6. Efectos de los videojuegos en los niños y jóvenes.

Bligoo (2011) nos dice que:

Existen estadísticas recientes que detectan el uso de estos juegos en uno de cada cuatro adolescentes españoles. Por otro lado, su difusión es mucho mayor entre los niños que entre las niñas.

Sus efectos en los adolescentes y sobretodo en los niños han sido muy discutidos, siendo catalogados habitualmente como nocivos sobre todo para éstos últimos. Ahora bien, según estudios recientes su uso sería perjudicial dependiendo del tipo

de juegos utilizados (contenido) y del tiempo dedicado a ellos. A la hora de hablar de los videojuegos he procurado comentar por separado los posibles efectos nocivos y beneficiosos, así como una serie de recomendaciones para su uso adecuado.

- **Disminución significativa del rendimiento escolar**

Tal vez acabas de comprar una nueva Xbox, PSP, Playstation Nintendo, o lo que sea para tu pequeño. Lo más probable es que él te lo pidió a raíz de ver a sus otros compañeros hablando todo el tiempo de sus videojuegos y por supuesto él también quiere divertirse de esa manera.

Sin embargo, cuando sus notas comienzan a bajar y recibes quejas de los profesores acerca de su falta de atención y el rendimiento, significa que tienen que lidiar con los efectos secundarios negativos de los niños al hacerse adictos a los videojuegos.

Esto sucede porque se queda hasta tarde para jugar y su amor por el juego se le cansó haciéndole perder el interés en la preparación de sus tareas y prestar atención a las clases.

- **Pérdida de habilidades sociales en el niño**

Papas y mamas (2013) nos comenta que: Este es otro de los efectos secundarios de los niños que juegan muchos videojuegos. Como todas las demás adicciones en la vida, el gastar mucho tiempo jugando disminuye las habilidades sociales de los niños.

Ellos tienden a hablar menos, tienen menos paciencia para comunicarse, se niegan a salir y reaccionan mal al interactuar con otros niños.

- **Conductas delictivas o antisociales**

Estas conductas abarcan un amplio rango de actos y actividades que infringen reglas y expectativas sociales. Muchas de ellas reflejan acciones contra el entorno, personas y propiedades, que la necesidad a la adicción por conseguir los videojuegos provoca, es por ello que Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009), nos mencionan que:

La práctica de videojuegos es una actividad relativamente costosa, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia niños y adolescentes, que no disponen de suficientes recursos económicos propios, supone una circunstancia que puede

resultar propiciatoria para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la adquisición de juegos. (p. 242).

- **Consumo de sustancias**

Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009). Algunos estudios que se basan en el paralelismo entre el uso de videojuegos y el juego patológico consideran que, si este último está estrechamente asociado a las dependencias tóxicas, cabe esperar que los videojuegos también lo estén.

En este sentido, se ha informado de que algunos adolescentes se aprovechan de la falta de control adulto en los salones recreativos para fumar cigarrillos, beber alcohol y experimentar con otras drogas blandas, así como de que un 14% de los visitantes regulares de las salas recreativas acude a las mismas para fumar con los amigos, y un 10% lo hace para beber alcohol con los amigos. (244).

- **Trastornos médicos**

Salguero, Pelegrina & Gómez. (2009). nos dicen que hay. Numerosos estudios han abordado diversos trastornos médicos relacionados con los videojuegos. Entre los trastornos informados se encuentran las alucinaciones auditivas provocadas por el uso de videojuegos en el contexto de la enfermedad psicótica, enuresis producida por el exceso de uso de videojuegos, encopresis.

Comunicación producida por el mismo motivo, y efectos adversos como cefaleas, fatiga física y fatiga visual.

Algunos de los trastornos pueden ser inmediatos y aparecer únicamente entre aquellos jugadores que emplean un mayor tiempo por episodio de juego. Así, se ha informado de que los usuarios de videojuegos muestran más dificultades para dormir que los no usuarios, así como de que, inmediatamente después de usar un videojuego, un número relativamente pequeño de niños da muestras de problemas físicos, frotándose los ojos, informando fatiga en manos y dedos, hiperemia en los ojos, y falta de energía.

Uno de los trastornos relacionados con los videojuegos que más alarma social y más estudios científicos ha generado es la epilepsia. La evidencia es tan abundante que se han generado expresiones como "epilepsia de los videojuegos" o "epilepsia del

Guerrero Oscuro" para referirse a este trastorno. (p. 244 y 245).

1.7. Como clasificar los videojuegos.

Gil y Vida (2007) Los géneros de videojuegos son una forma de clasificar los videojuegos en función fundamentalmente de su mecánica de juego como lo mencionan Gil y Vida (2009).

> Al igual que en el cine, la literatura o el teatro, habitualmente en los videojuegos se utiliza el concepto de género como clasificaciones de genero hace referencia al estilo narrativo de la obra identificado por el ritmo, el estilo y el tono y, fundamentalmente las emociones que se buscan en el jugador o jugadora. Así encontramos videojuegos de acción, aventura, estrategia…
>
> Podemos establecer una primera clasificación de género formada por seis grupos dentro de las cuales existen otras clasificaciones a modo de sub géneros. (p. 20)

- **Videojuegos de acción.**

Gil y Vida (2007) dan una clasificación en base a los videojuegos de acción.

> Juegos donde el jugador debe poner a prueba sus habilidades psicomotrices como la rapidez, la percepción visual o la precisión en el control de los mandos de la consola u ordenador, así como en atender los mensajes o estímulos que aparecen en la pantalla.
>
> Dentro de este género podemos encontrar subgéneros como:
>
> **Shooters o juegos de disparo**: juegos donde es preciso derribar al otro para seguir avanzando (ej. Counter Strike).
>
> **Lucha:** juegos basados en el combate de uno contra uno (ej. Tekken).
>
> Plataformas: juegos en los que se avanza por un escenario con múltiples alturas en las que el protagonista debe saltar plataformas (ej. Súper Mario Bross).
>
> **Árcade:** se refiere a los juegos clásicos o que recuerdan a las máquinas recreativas del mismo nombre (ej. Pac-Man). (p. 21 - 22)

- **Videojuegos de aventura:**

De la misma manera Gil y Vida (2007) lo hacen en referencia de los videojuegos de aventura ya que cada una de estas clasificaciones tienen distintos contenidos, pero el mismo objetivo, entretener a los jugadores.

> Como si se tratara de un libro o una película, la principal característica de estos juegos es que presentan una historia en la que los jugadores deben identificarse

con sus protagonistas y resolver diferentes pruebas para avanzar y conseguir resolver el final de la trama.

Dentro de este género podemos encontrar subgéneros como:

Aventuras conversacionales: el soporte del juego son textos donde introducir una serie de comandos para avanzar en la historia.

Aventuras graficas: los jugadores avanzan a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones como situaciones que se suceden en la historia. Se interactúa con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz.

Survival horror: aventuras de terror donde el principal objeto es sobrevivir.

Hit n´ Run (golpea y corre): juegos en los que se puede hacer todo lo que se quiera, e interactuar con casi todo lo que está al alcance. El juego y el jugador avanzan mediante la realización de misiones.

Juegos de rol: recrean un vasto escenario ambientado en una historia ficticia donde los jugadores crean un personaje propio y característico. Estos juegos otorgan al jugador una gran libertad de acción y de interacción, pudiendo elegir en todo momento qué acciones realiza para conseguir evolucionar su personaje y llegar al objetivo propuesto. Por ejemplo: LOKI (modo no-on-line), world of warcraft (modo-on-line). (p. 22 y 23).

- **Videojuegos deportivos**

Gil y Vida (2007) nos demuestran que son "Juegos donde se trasladan al universo virtual diversos deportes con la posibilidad de jugarlos en distintas modalidades, pero siguiendo las mismas reglas del juego tradicional." (p. 23).

- **Videojuegos de estrategia.**

Gil y Vida (2007) demuestran que estos juegos: Se caracterizan por la necesidad de planificar y ordenar de forma inteligente acciones y recursos para conseguir el objetivo final.

Dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

Según la temática pueden ser de estrategia social, económica, bélica …(ej. Civilization).

Según la mecánica pueden ser en tiempo real "RTS" (Real Time Strategy), o por turnos. (Ej. Command Counquer). (p. 24).

- **Videojuegos de simulación.**

Juegos que reproducen y permiten recrear de forma muy realista, el funcionamiento de alguna actividad, un sistema o una nave.

Dentro de este género podemos encontrar varios subgéneros:

Simuladores de naves: reproducción de los comandos de control de aviones, barcos, submarinos…para practicar con su navegación (ej. Silent Hunter)

Simuladores de sistemas: como una ciudad, un zoo-lógico, un restaurante, un hospital… (Ej. ZooT y coon)

Simuladores sociales: reproducción de un entorno social donde se crean y gestionan las relaciones personales (ej. Los Sims). (Gil y Vida, 2007, pg. 25)

- **Videojuegos sociales.**

Aunque la mayor parte de los distintos géneros de videojuegos permiten jugar con o contra otros, en los últimos años ha aparecido un nuevo formato de juego específicamente diseñado para ser jugado en grupo como actividad familiar o para jugar entre un grupo de amigos.

Muchos de estos juegos incorporan a la consola nuevos periféricos como cámaras de video, micrófonos, raquetas…

Fomentan las relaciones sociales, el juego compartido entre generaciones y la expresión de sentidos y emociones.

Dentro de este género podemos encontrar barios sub géneros.

- **Juegos concurso:** imitan el modelo de los concursos de preguntas y respuestas más populares de la televisión o de los juegos de mesa. (Ej. Buzz).
- **Juegos Musicales:** permiten bailar, cantar o tocar algún instrumento (Ej. Sing Star o Guitar Hero).
- **Juegos Deportivos:** permiten reproducir los movimientos de algunos deportes como el tenis, la lucha, de bolos…(Ej. Wii Sports).
- **Juegos de movimiento corporal**: trasladan el movimiento físico del cuerpo del jugador a la pantalla (Ej. Eye toy). (Gil y Vida, 2007, pg. 26.)

1.8. Como evitar la adicción a los videojuegos.

Cuando no hay nada más para hacer, es genial jugar a los videojuegos. Pero si te encuentras jugando a los videojuegos en vez de estar leyendo o haciendo tus quehaceres, o incluso tus deberes, ¡entonces es obvio que te has vuelto un adicto!

De esta manera si queremos evitar volvernos adictos a los videojuegos es nesario y recomendable seguir los siguientes pasos que WikiHow (2013) nos recomienda:

5. Observa lo que haces cuando vuelves a tu casa del trabajo o de la escuela.
6. Haz una lista de las cosas que debes hacer**.** Anota todo lo que tengas que hacer durante tu día y enlístalas por orden de importancia.
7. Mira la lista todos los días, y cúmplela. Tacha cada una de las tareas que ya hayas realizado. La lista se vería ver así:

- Hacer mi cama
- Ordenar el cuarto
- Sacar la basura
- Ir a la escuela
- Hacer los deberes
- Ejercitar un poco
- Alimentar a las mascotas
- jugado más tiempo del que quisieras, o incluso es posible que no te des cuenta cuánto tiempo has estado jugando, pero las otras personas pueden ayudarte a recordarlo.
- Intenta encontrar algo más que te guste hacer. Pueden ser cosas como dibujar o correr con tu perro. Esto ayuda a distraerte de los videojuegos. Preparar la cena
- Jugar a los videojuegos durante 10 minutos.

8. Recuerda hacer que la lista se adecúe a ti y a tu estilo de vida.

Diles a las personas con las que estés jugando que dejarás de jugar a una hora determinada. Es posible que te veas tentado a ignorar el hecho de que ya has jugado más tiempo del que quisieras, o incluso es posible que no te des cuenta cuánto tiempo has estado jugando, pero las otras personas pueden ayudarte a recordarlo.

Como dejar los videojuegos. adicción a las consolas y gameplays.

En base a la dicción a los videojuegos, el blog “Como dejar las adicciones” (2014) nos dice que:

La **adicción a los videojuegos** es cada vez más habitual en nuestra sociedad. Muchísimos jóvenes y adultos han encontrado en los juegos de ordenador y consola una **vía de escape** del mundo real que llevado al extremo llega a ser una adicción y a provocar que se malgasten incontables horas de su vida **jugando a juegos online**, multijugador o incluso viendo como otra gente juega gracias a los **gameplays** que cuelgan en YouTube mayoritariamente.

Jugar a videojuegos no es nada malo. Ayuda a distraerse y a concentrarse a la vez, es un buen ejercicio de actividad mental y se hace por gusto y distracción personal. Puede ayudar a conocer otra gente con las mismas aficiones a videojuegos de la misma temática entre otras cosas. Pero como todo vicio, al practicarse con exceso **se** convierte en adicción y de aquí la adicción a los videojuegos.

- **Como dejar los videojuegos.**

Estudios internacionales señalan que entre un siete y 11 por ciento de los jugadores en el mundo sufren algún tipo de **adicción a los videojuegos** y el uso de las tecnologías, lo cual a decir de expertos podría representar un problema potencial, especialmente entre la población joven. (Como dejar las adicciones.2014)

De la misma manera tomaremos en cuenta la aportación de la revista EHOW (2014) sobre como dejar los videojuegos.

La adicción a los videojuegos es más que un simple deseo de jugar juegos de video, es una necesidad y compulsión por los juegos de vídeo que no se puede controlar. Las adicciones, ya sean de videojuegos, sustancias o de trabajo, son comportamientos psicológicos que conducen a consecuencias poco saludables, tanto física como emocionalmente.

2. EVALUACIÓN DIAGNOSTICA.

Es la evaluación que se realiza al inicio de cada actividad el fin de orientarse y conocer un estado de conocimiento en el que población a estudiar se encuentra mediante la situación o conocimientos previos, por lo Torres (2010) nos da la siguiente definición de Pérez R (1997).

La evaluación precisará del diagnóstico para la realización de pronósticos que permitan una actuación preventiva y que faciliten los juicios de valor de referencia

personalizada, además, para personalizar el proceso educativo con objetivos adecuados de nivel y de campo, las técnicas de motivación, las actividades o la metodología. El diagnóstico será, así mismo, un momento clave en todas las situaciones de recuperación, e imprescindible en las de fracaso reiterado que exige un estudio de casos. (p.6)

2.1.Instrumentos para diagnosticar la adicción a los videojuegos.

Son muy pocos los cuestionarios y test elaborados para la identificación de la adicción a los videojuegos en los niños por lo mencionaremos algunos tipos como:

- **Test para identificar casos de adicción a los videojuegos.**

Frente a este instrumento Vela, (2011) nos menciona que; el presente instrumento está especialmente elaborado para identificar casos de adicción a videojuegos en estudiantes de nivel superior (tecnológicos o universitarios), varones o mujeres de edades entre los 18 y 22 años, que es el intervalo de edad normal donde se realizan estos estudios.

Se debe controlar la variable sexo, eligiendo uno u otro sexo en la etapa del proyecto o si se incluyeron estudiantes de ambos sexos se debe analizar los resultados diferenciándolos según sexo.

Se excluye a los estudiantes que tengan hijos y/o son jefes de familia y a los que tengan otras carreras profesionales y/o técnicas terminadas.

El test se debe contestarse de manera inmediata, directa y personalmente. Para darle mayores condiciones de anonimato entregar las encuestas en un sobre para que las devuelvan dentro del mismo y proporcionar una ánfora.

- **Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV)**

Chamarro, 2014 nos describe que este es un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles, El CERV es una versión para videojuegos no masivos de los cuestionarios CERI y CERM (Beranuy et al., 2009). El CERV tiene 17 ítems sobre la preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. Los ítems se elaboraron a partir de las sub escalas de

conflictos inter e intrapersonales del CERI y la de conflictos del CERM. La escala de respuestas es tipo Likert de cuatro puntos.

- **Test de Auto diagnóstico para la adicción al juego.**

Alvarado, 2014 describe a este como un test para calcular la severidad del problema de juego. No es un reemplazo a la evaluación profesional, sino una herramienta para el autodiagnóstico.

2.2. Instrumento seleccionado para diagnosticar la adicción a los videojuegos.

Del sinnúmero de instrumentos que hemos analizado hemos seleccionado el siguiente cuestionario como el apropiado para realizar el diagnóstico para la adicción a los videojuegos.

- **Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.**

El cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos da Alfagame y Manches (2003) (Anexo 2) El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas que van desde <<nada de acuerdo>> (1) hasta <<totalmente de acuerdo>> (5).

Las preguntas del cuestionario proporcionan información para medir los siguientes aspectos:

Grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras actividades, nivel de inquietud respecto a los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, instrumento para el pre- test y pos- test.

3. ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN.

3.1. Modelos de intervención.

El termino modelo de intervención se define como una representación de la realidad sobre la que hay que intervenir y que, consecuentemente, va a condicionar los posicionamientos (las funciones y destinatarios preferentes) y los métodos de intervención. (Alvares rojo, 1994, p, 129).

Los modelos de intervención explican cómo se afronta la intervención orientadora y ofrecen diferentes posibilidades para llevarla a cabo (Alvares Gonzales, 2009).

Desde el campo de la orientación se ofrece una diversidad de tipologías o clasificaciones de modelos de intervención; cabe delimitar cuatro modelos básicos, reconocidos por la mayor parte de los autores: el modelo de concejo o clínico, el modelo de consulta, el modelo de servicio y el modelo de programas. (Sánchez & Alvares ,2012. p. 86)

3.1.1. Modelo de consejo (counseling)

Este modelo ha sido también denominado de asesoramiento, así como clínico. El counseling surgió como una convergencia de los médelos médico y dinámico-psicoanalítico dentro del paradigma clínico.

Se basa en una relación e interacción directa y personalizada entre el/la profesional de la orientación y la persona orientada, este modelo ha sido ampliamente utilizado en el campo de la orientación como forma de ayuda. Esta ayuda se enfoca al diagnóstico, a la resolución de problemas y a apoyar al sujeto en la comprensión de su situación, proporcionándole un asesoramiento. (Sánchez & Alvares, 2012, p. 87)

3.1.2. Modelo de consulta.

El modelo de consulta se ha desarrollado en diversos contextos, por ejemplo, en la atención psicológica, médica o en el ámbito de las organizaciones, donde está ampliamente desarrollado con la existencia de instituciones y empresas dedicadas enteramente a la denominada consultoría.

En este modelo, establece una relación de ayuda con un carácter tríadico para abordar o una situación.

El modelo también es frecuente en los centros educativos, en los cuales un profesor tutor o una familia (consultante) solicita asesoramiento al orientador del centro (al departamento de orientación o equipo externo) (consultor) para abordar un problema concreto o situación a resolver que afecta a una persona o un grupo. (Sánchez & Alvares .2012. p, 89)

3.1.3. Modelo de servicios.

El modelo de servicios se basa en la existencia de algún tipo de estructura u organización que atiende determinadas necesidades de las personas destinatarias ya sean estructurales o coyunturales. Los servicios dependen generalmente de alguna institución, ofreciendo una gama de prestaciones o de asistencias, a

requerimiento de los usuarios. Estas prestaciones suelen ser de tipo informativo, diagnostico- evaluativo, terapéutico, formativo, etc. (Sánchez & Alvares. 2012.p. 89).

3.1.4. Modelo de programas.

Es el modelo que más se está desarrollando actualmente, y en el que están poniendo más esperanzas, por tratarse del que reúne esencialmente todos los principios generales de la orientación, particularmente, los de prevención e intervención social.

Se trata de un modelo más completo por diversas razones: permite atender a toda la población destinataria, y por lo tanto no es exclusivo de una parte de las personas; tiene un carácter fundamentalmente preventivo, pretende anticiparse a la aparición de situaciones problemáticas, aunque puede también responder a necesidades remediales (como de echo sucede en los servicios de orientación laboral); se planifica y se desarrolla en el propio contexto educativo, laboral, institucional, etc. (En el proceso formativo, es posible insertarlo en el propio currículo); permite y requiere la implicación y cooperación de los diversos agentes formativos; tiene en cuenta una multiplicidad de objetivos, centrados en las necesidades del grupo; y, asimismo, cada programa aporta una propuesta metodológica de actuación, en la que suele tomar un papel central en el trabajo en equipo y la colaboración. (Sánches & Alvares. 2012, p. 90).

4. APLICACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERVENTIVA.

4.1.Definición de programa educativo.

El blog Definición (2008) nos explica que:

> Un **programa educativo** es un **documento** que permite **organizar y detallar un proceso pedagógico.** El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Por lo general, un programa educativo incluye el detalle de los **contenidos temáticos**, se explican cuáles son los objetivos de **aprendizaje**, se menciona la **metodología de enseñanza** y los modos de **evaluación y** se aclara la **bibliografía** que se utilizará durante el curso.

- **Componentes del Programa.**

3. La atención plena.
4. La educación de las 24 fortalezas personales de (Peterson y Seligman, 2004).
   - Propuestas globales.
   - Propuestas específicas.
   - Planes personalizados.
   - Trabajo conjunto entre familias y centros educativos.

- **Elementos del currículo educativo en los que se integra.**
  - Competencias básicas: autonomía e iniciativa personal, social y ciudadana, y aprender a aprender.
  - Acción tutorial.
  - Educación en valores.

- **Niveles de intervención.**
  - Las aulas.
  - Los equipos de ciclo o los departamentos.
  - El centro educativo.
  - La comunidad educativa.
- **Alumnado al que se dirige.**
  - Alumnos de educación Infantil, Primaria y Secundaria.

4.2.**Algunas reflexiones sobre la aplicación del programa**.

- Es un programa con un enfoque global y un modo de aplicación muy flexible. Pretende ser muy abarcante pero, al mismo tiempo, funcional y aplicable en las aulas, adaptándose a las decisiones que acurde el profesorado y al modo de trabajar de cada docente.
- El programa puede aplicarlo todo el profesorado, tanto tutores como especialistas de las diversas asignaturas. Para ello, hemos incluido gran cantidad de orientadores y actividades que puedan trabajarse dentro del horario de asignaturas concretas o bien en el horario de tutoría. (pg, 57)
- No deberá suponer trabajo añadido para el profesorado: más bien pretende reestructurar lo que ya se hace en los centros educativos, desde la perspectiva del bienestar y la felicidad tomando como eje vertebrador la atención plena y las 24 fortalezas personales. De este modo a partir de dicho eje, podemos integra el

trabajo que se está realizando en cada centro educativo respecto a las tres competencias básicas más transversales (autonomía e iniciativa personal, social y ciudadana y aprender a aprender), la acción tutorial y la educación en valores. (pg, 58)

- Partimos de la realidad de que el tiempo y los esfuerzos del profesorado son limitados, por lo que será preciso que los docentes prioricen y distribuyan bien los aspectos en los que quieren centrarse: no se puede abarcar todo el programa en un solo curso escolar, pero si es posible organizarse en el colegio o instituto para ir trabajando de año en año las diversas actividades propuestas. (pg, 58)

5. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA ALTERNATIVA

5.1.Coeficiente de correlación lineal de Karl Pearson (r)

El campodocs.com (2014) no da una definición sobre la correlación de Pearson (r):

> En las estadísticas, el momento-producto de Pearson coeficiente de correlación es una medida de la correlación lineal entre dos variables X e Y, dando un valor entre 1 y -1 incluido. Es ampliamente utilizado en las ciencias como una medida de la fuerza de la dependencia lineal entre dos variables. Fue desarrollado por Karl Pearson de una idea relacionada introducido por Francis Galton en 1880.

- **Definición**

Coeficiente de correlación de Pearson entre dos variables se define como la covarianza de las dos variables, dividido por el producto de sus desviaciones estándar. La forma de la definición implica un "momento de producto", es decir, la media del producto de las variables aleatorias ajustados a la media, por lo que el modificador de producto-momento en el nombre.

- **Definición de pre-test**

Scribdna (2014), da la siguiente definición.

> El pre-test, también denominado pilotaje o ensayo previo, se refiere a la fase de experimentación de una prueba nueva que todavía no está acabada de elaborar. La elaboración de un instrumento o técnica (la encuesta, test, sondeo) es un proceso que consta de diversas etapas para que tenga una alta fiabilidad y validez. El pre-

test se emplea, porque, aunque un instrumento este elaborado cuidadosamente y haya sido revisado, no se puede saber cómo funcionara hasta que haya ensayado.

- **Definición de pos-test**

Ten, González, Vangeffen & Castañeda (2014) nos dan:

> La definición del post-test es: "Un conjunto de procedimientos que permiten la evaluación de la campaña durante su fase o difusión en los diferentes medios o al finalizar la misma."
>
> El post-test se presenta un estudio más cuantitativo que el pre-test, porque aquí queremos saber cuántas personas han visto la publicidad, cuántas comprenden el mensaje, en qué medios se ha visto, cuántas de ellas han sido persuadidas por el mensaje, cambio de actitudes o de hábitos, comparación de ventas antes de la publicidad y después, etc.

f. METODOLOGÍA

Tipo de estudio.

La presente investigación será un estudio de tipo descriptivo correlacional de corte transversal; ya que en estos estudios todas las mediciones se hacen en una sola oportunidad, por lo que no existen períodos de seguimiento. Con este diseño, se efectúa el estudio en un momento determinado de la evolución de la enfermedad o el problema identificado. Por lo que Rodríguez (2005) menciona al respecto que:

> Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre cómo una persona, grupo o cosa, se conduce o funciona en el presente. La investigación descriptiva trabaja sobre realidades y su característica fundamental es la de presentarnos una interpretación correcta. La tarea del investigador en este tipo de investigación tiene las siguientes etapas:
>
> - Descripción del problema,
> - Definición y formulación de objetivos.
> - Supuestos en que se basan los objetivos
> - Marco teórico y conceptual
> - Muestreo
> - Recolección de datos
> - Descripción análisis e interpretación y conclusiones. (p. 24y25)

Diseño de la investigación.

La presente investigación será de tipo cuasiexperimental porque intencionada se va a insertar una intervención problemática luego de un pretest y postest, al respecto Balluerka & Vergara (2002) dicen que:

> Los diseños cuasi- experimentales juegan un papel primordial en los contextos de investigación aplicada. Normalmente, el objetivo de estos diseños consiste en comprobar el efecto de determinados tratamientos terapéuticos o programas de intervención social o educativa. En este sentido el cuasi- experimento, como modelo de investigación derivado del paradigma experimental, se caracteriza por el estudio de la variable de tratamiento en contextos donde el investigador no

puede asignar las unidades de los análisis a los distintos niveles de las variables de interés. (p. 9)

Métodos

Los diferentes métodos que utilizaremos contribuirán para darle un rigor científico a nuestra investigación. Lucero (2004) se refiere a la definición de los métodos de la siguiente manera:

> Entendemos por método un conjunto de procedimientos y procesos ordenados a un fin, que en nuestro caso es el conocimiento científico. El método se distingue claramente de las técnicas, las cuales se representan en los procedimientos de actuación concretos que deben seguirse para recorrer las diferentes fases y procesos del método científico. (p.26).

El método deductivo

Este método nos permitirá verificar los objetivos planteados señalando aquellos aspectos particulares contenidos en el tema a investigar, de esta manera Lucero (2004) expone lo siguiente:

> El método deductivo, fundado sobre la razón pura, manifiesta propiamente el acuerdo del pensamiento consigo mismo. En este método el principio de identidad es su razón de ser. La deducción de todos a algunos; lo que conviene a todo el género conviene a cada individuo comprendido en este género. El método deductivo es más bien un método de demostración. (p. 31 y 32).

El método inductivo

Permitirá realizar la problematización y la construcción de instrumentos para la información, Lucero (2004) nos menciona que:

> El método inductivo, fundado sobre la experiencia, determina las leyes de la naturaleza y establece el acuerdo del pensamiento con los objetos.
>
> Su principio es de causalidad con su corolario inmediato, la uniformidad del curso de la naturaleza, el principio de las leyes. (p.31).

El método analítico

Toma por punto de partida el conocimiento buscado, y retrocede, suponiendo ordenes de dependencia en los que ese conocimiento está incluido, Rodríguez (2005) expone el siguiente criterio:

> En este método se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. La física, la química, la biología, utilizan este método; a partir de la experimentación y el análisis de un gran número de caso, se establecen leyes universales. (p.30).

El método sintético

Este método se encuentra en el planteamiento de objetivos, es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos, Bernal (2006) nos menciona que "este método consiste en integrar los componentes dispersos de un objeto de estudio para estudiarlos en su totalidad", (p.56).

El método histórico.

Nos servirá para referirnos la historia como fundamento científico tal como nos explica Tamayo (2004):"Es la aplicación del método científico de investigación a los problemas históricos." (p.96).

El método lógico.

Consiste en inferir de la semejanza de algunas características entre dos objetos, la probabilidad de que las características restantes sean también semejantes por lo tanto este método nos servirá para darle una lógica al contenido y la información que obtendremos como nos dice Díaz (2009):

> El método lógico requiere apoyarse en el método histórico para descubrir la existencia de leyes fundamentales de los fenómenos vasados en los datos que va proponiendo este último, para despojarse de toda posibilidad de generar razonamientos especulativos. Del mismo modo, el método lógico tiene como función descubrir las leyes la lógica del desarrollo histórico del desarrollo histórico del fenómeno para poder ir más allá de la simple descripción de los hechos. (p.134).

El método estadístico.

Este método nos servirá para realizar los cálculos estadísticos como lo menciona Díaz (2009):

> Por medio de las técnicas estadísticas, matemáticas y de cálculo que se aplican en la recopilación, tabulación y clasificación de antecedentes se pretende profundizar

> en los resultados, hacer proyecciones más de ellos y mejorar en sus cálculos e interpretaciones. La utilización de estos métodos no es independiente de las técnicas anteriores más bien complementan y son los que le dan el fundamento científico de las investigaciones. (p.84).

Los métodos comprensivos

Según Hernández (2001) estos métodos comprenden "Comprenden lo más profundo posible una entidad o situación determinada." (P. 36)

El método de diagnóstico

Nos servirá para elaborar un diagnóstico previo a la aplicación de los cuestionarios aplicados como nos menciona Hernández (2005):

> El diagnóstico es la fase que sigue a la identificación del problema o la definición del objeto de estudio. Debe aplicarse apoyado en u modelo y un método de investigación la información que se recolecta debe ser totalmente objetiva, es decir, que no admita juicios de valor y ser como una especie de "fotografía" de la realidad prevaleciente. (p.21).

El método de modelación

Martínez y Calva (2006) refieren que:

> Es otro método usual en el estudio de fenómenos para explicarlos y comprenderlos. Se entiende por modelo un arquetipo, paradigma, ejemplar o punto de referencia para imitarlo o producirlo. Así, la modelación es una idealización "construcción teórica" que capta, representa y reproduce la estructura y funcionamiento (comportamiento) de un fenómeno. (p.122).

Materiales

Se utilizará el cuestionario de Fernando López Becerra (2012) denominado Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos para el diagnóstico (anexo 1).

El cuestionario, además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5); y5 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno.

Las preguntas del cuestionario nos proporcionan información sobre los siguientes aspectos: grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras

actividades, interferencia de los videojuegos en el rendimiento académico, y grado de inquietud que generan los videojuegos.

Nota: este cuestionario se lo utilizara para el pretest y postest.

Escenario

La investigación se realizará en la escuela de Educación Básica Miguel Riofrio N° 2.

Población y Muestra

La escuela de Educación Básica Miguel Riofrio N° 2 sección vespertina constituye la presente investigación, se trabajará con una muestra de 25 estudiantes 05 niñas y 20 niños cuyas edades se encuentran entre 10 a 12 años de edad que cursan el séptimo año de educación básica paralelo B. El grupo con el que se trabajara fue asignado por presentar características de adicción a los videojuegos.

Población	**N° total estudiantes**	**Muestra**
Estudiantes de la escuela de educación básica Miguel Riofrío N°2, sección vespertina.	25	20 niños y 05 niñas del séptimo año de básica paralelo "B"
Total	25	24

Procedimiento

Se procedió a solicitar el permiso correspondiente a las autoridades de la escuela; para entrevistar al profesor guía, se presentó una carta de compromiso a través de la Coordinación de la carrera de Psicología Educativa y Orientación de la Universidad Nacional de Loja, luego de ello se solicitará el consentimiento de los estudiantes, con el objetivo de profundizar criterios sobre la realidad temática diagnosticada en la muestra conformada por 25 estudiantes del séptimo año de Educación Básica paralelo "B" con edades entre 9 y 12 años.

Para aplicar el cuestionario de hábitos de consumo de los videojuegos. Luego la ejecución de la propuesta alternativa como vía de solución a la problemática, utilizando programas educativos como estrategia de aplicación. Las reuniones y los talleres se realizarán en la tarde de acuerdo a lo dispuesto por la autoridad por ser un centro educativo vespertino.

La investigación se realizará en el período comprendido entre los meses de marzo a julio del 2015. La duración de cada reunión será como promedio de 30 a 35 minutos y para

cada taller se utilizará el tiempo previsto para su desarrollo, por parte del representante del proyecto de investigación.

El Programa de Intervención Educativa se desarrollará a través de cuatro etapas o momentos:

Etapa No. 1: Diagnóstico de necesidades educativas

En esta fase se realizará la aplicación de los instrumentos previstos a la muestra seleccionada para identificar los niveles de conocimientos sobre la adicción a los videojuegos de los estudiantes investigados el pre-test. De inmediato se procederá a la tabulación de los resultados con la finalidad de tener una información objetiva acerca de estos, de manera que se pueda tomar decisiones acerca de lo que se va a hacer y cómo se va a hacer el programa de intervención educativa.

Etapa No. 2: Elaboración de la propuesta o programa

Se procederá a planear la estrategia sobre la base de los problemas identificados, delimitando objetivos, metodología y acciones concretas. Asimismo, se formularán las condiciones para que los directivos y el personal docente vinculado al grupo de la institución educativa en la que se efectúe la investigación pre-test las condiciones para desarrollar el programa intervención educativa.

Etapa No. 3 Ejecución del programa

En esta etapa se coordinará la ejecución de la alternativa de intervención y su organización, para hacerla corresponder con los resultados alcanzados en la fase de diagnóstico Para cada taller se tiene en cuenta tres momentos:

Primer momento: El momento de introducción del tema a tratar.

- Segundo momento: Se realizarán diversas acciones para dar cumplimiento a los objetivos planteados y también se utilizarán técnicas de dinámicas de grupo participativas como parte del proceso a seguir.
- Tercer momento: En este tercer momento se hace una reflexión sobre el tema y evaluar el desarrollo del taller

Etapa No. 4 Evaluación

Aquí se realizará una evaluación de las acciones en su conjunto desarrolladas de manera continua y sistemática, una vez que se cumpla su ejecución. Por lo que en esta fase se aplicaran cuestionarios para evaluar cada taller; al finalizar los talleres nuevamente se aplicara el instrumento (pos-test) para inferir la pertinencia de la estrategia e ir

reflexionando sobre los logros obtenidos y los obstáculos que se interpusieron para el buen desarrollo de la misma.

Teniendo presente todo lo anteriormente expuesto se elaborará el Programa de Intervención Educativa para prevenir la Adicción a los Videojuegos en los niños del séptimo Año Paralelo "B" de la Escuela De Educación Básica Miguel Riofrio Numero Dos Periodo 2014 – 2015. Esta investigación llegara hasta la valoración de la alternativa.

Análisis integrador de los resultados obtenidos.

Para trabajar los resultados de la investigación se utilizará los programas informáticos de Excel y Word para representar cuadros y gráficos.

Para la redacción de análisis e interpretación de datos se utilizará el método de ROPAI (recoger los datos, organizar en cuadros, presentar en gráficos y analizar e interpretar) lo que permitirá constatar el problema presentado.; para validar la alternativa de intervención se utilizará el método estadístico del coeficiente de correlación lineal de Frank Pearson (r), que para mayor seguridad de los datos a obtener se utilizará el programa estadístico Minitab 14.12.

g. CRONOGRAMA

Tiempo / Actividades	2014	2015												2016	2017											
	Sep.-Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Agos	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene - Dic	Ene	**feb**	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Agos.	Sep	Oct	Nov	Dic
Construcción de proyecto de tesis																										
Construcción de preliminares																										
Construcción de la revisión de literatura																										
Aplicación de los instrumentos (pre-test) tabulación																										
Elaboración de la propuesta de intervención (talleres)																										
Aplicación de la propuesta de intervención, aplicación del pos test																										
Procesamiento de datos, análisis e interpretación.																										
Elaboración de los materiales y métodos																										
Elaboración de la discusión																										
Construcción de conclusiones y recomendaciones																										
Construcción de introducción y resumen en castellano e ingles																										
Organización de anexos y la propuesta de intervención																										
Construcción del informe final de tesis																										
Presentación del borrador y corrección a sugerencias																										
Construcción del artículo científico																										
Grado público.																										

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Materiales	Costo
Compra de computadora, impresora, flash memory	925,00
Bibliografía física	100,00
Internet, consultas	200,00
Material de publicación (copias, impresiones, anillados, empastados, CD)	350,00
Desarrollo del programa de intervención	200,00
Traslados, alquiler de infocus para defensa pública y los talleres de intervención	150,00
Material para talleres	300,00
Total	**$ 2.225.00**

i. BIBLIOGRAFÍA

Alvarado, S. 2014. Adicciones. Recuperado de http://www.adicciones.org/diagnostico/index.html

ABC color (13 de Marzo de 2009) Evaluación diagnóstica (IV). Recuperado de **http://www.abc.com.py/articulos/evaluacion-diagnostica-iv-1154710.html**

Alonqueo Boudon, P & Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de los videojuegos: Una aproximación inicial. Ultima Decada. Recuperado de **http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002**

Arguís Rey, R, Bolsas Valero, P, Hernández Paniello, S & Salvador Monge, M. (noviembre de 2012.). Programa "Aulas Felices" Psicología aplicada a la educación. Recuperado de http://catedu.es/psicologiapositiva/Aulas%20felices.pdf

Ballerke, N & Vergara, A. (2002). Diseño de la investigación cuasi experimental. Recuperado de https://books.google.es/books?id=F6g6mEqC8CIC&pg=PR19&dq=investigaci%C3%B3n+cuasi+experimental&hl=es&sa=X&ei=mtrRVOGcD63HsQSGz4LABA&ved=0CCcQ6AEwAQ#v=onepage&q=investigaci%C3%B3n%20cuasi%20experimental&f=false

Balhala. (Martes, 21 de febrero de 2012). Las consecuencias de los videojuegos. Jefes Maestros. Recuperado de http://losjefesmaestros.blogspot.com/2012/02/el-peligro-de-los-videojuegos.html

Bernal Torres, C. (2006). Metodológica de la investigación: Para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Recuperado de https://books.google.es/books?id=h4X_eFai59oC&pg=PA56&dq=en+investigacion+que+es+el+metodo+sintetico&hl=es&sa=X&ei=58DRVMTvF9LfsATk4oDgCg&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=en%20investigacion%20que%20es%20el%20metodo%20sintetico&f=false

Canales Cerón, M. (2006). Metodologías de investigación social. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=rOwS3Rj29bQC&pg=PA68&dq=definicion+de+cuestionario&hl=es&sa=X&ei=Do67VNzaBKfPsQSs04CYDw&redir_esc=y#v=onepage&q=definicion%20de%20cuestionario&f=false

Campodocs.com (2014). De Pearson coeficiente de correlación. Recuperado de http://campodocs.com/articulos-educativos/article_11044.html

Chamarro A, Carbonell X, Manresa J, Muñoz-Miralles R, Ortega-González R, López-Morrón M, Batalla-Martínez C & Torán-Monserrat P. 2014.Adicciones vol.26, n°4. Recuperado de http://www.adicciones.es/files/28003_Chamarro_ORIGINAL.pdf

Confidencias. (2014). Adicción a los videojuegos riesgos y consecuencias en adolescentes. Recuperado de http://www.rpp.com.pe/2014-01-10-adiccion-a-los-videojuegos-riesgos-y-consecuencias-en-adolescentes-noticia_661018.html

Definición ABC » **Social** » Test psicológico. (2007). Definición de test Psicológico. Recuperado de **http://www.definicionabc.com/social/test-psicologico.php#ixzz3Om4geXpD**

Definición. De (2008). Definición de programa educativo. Recuperado de **http://definicion.de/programa-educativo/**

Díaz Narváez, V. (2009). Metodología de la investigación científica y vio estadística. Recuperado de
https://books.google.es/books?id=ZPVtPpdFdGMC&pg=PA134&dq=en+investigacion+que+es+el+metodo+logico&hl=es&sa=X&ei=ccHRVIPRAqzksATt6IGYDA&ved=0CDUQ6AEwBA#v=onepage&q=en%20investigacion%20que%20es%20el%20metodo%20logico&f=false

Ernesto A. Rodrígez Moguel, E. (2005) Metodología de la Investigación. Recuperado de http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r4yrEW9Jhe0C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Ernesto+A.+Rodr%C3%ADguez+Moguel+%282005%29+menciona+al+respecto+que:&ots=8A9-ZQF8e8&sig=xQ64XJK76vRYby7_ejMXkAP_iEw#v=onepage&q=Ernesto%20A.%20Rodr%C3%ADguez%20Moguel%20%282005%29%20menciona%20al%20respecto%20que%3A&f=false

Fernández Ruiz, M. (2011) Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego. Razón y Palabra. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/varia_75/varia3parte/29_Fernandez_V75.pdf

Gil Juárez, A & Vida Mombiela, A. (2007). Los videojuegos. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=hQCdIPty3P0C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

González Tardón, C. (2010). Investigaciones Fenomenológicas. Cuerpo y Alteridad. Recuperado de http://www.uned.es/dpto_fim/invfen/Inv_Fen_Extra_2/21_C_Gnzlz_Tardon.pdf

Hawkins, D. (2009). Acabe con las adicciones cotidianas. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=iiUh9jd0n58C&pg=PA2&dq=adicciones+%282009+en+adelante%29&hl=es&sa=X&ei=geRXVJuxG4algwTtuYTwDw&ved=0CCsQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false

Historia y Sistemas en Psicología (2011). Videojuegos y sus efectos. Bligoo. Recuperado de
http://historiaysistemasenpsicologia.bligoo.com/content/view/302840/Videojuegos-y-susefectos.html/#.VKm_QntTuwI

Hernández Blázquez, B & et al. (2001). Técnicas estadísticas de investigación social. Recuperado de https://books.google.es/books?id=vpfVgmaR5qUC&pg=PA36&dq=metodos+comprensivos+en+la+investigacion&hl=es&sa=X&ei=Fd3RVJTHGdPIsQT904Jw&ved=0CC8Q6AEwAQ#v=onepage&q=metodos%20comprensivos%20en%20la%20investigacion&f=false

Hernández Orozco, C. (2005). Análisis administrativo técnicas y métodos. Recuperado de https://books.google.es/books?id=Bptc1C9T8ioC&pg=PR6&dq=El+m%C3%A9todo+de+diagn%C3%B3stico+Hern%C3%A1ndez+Orozco+Carlos+%282007%29&hl=es&sa=X&ei=BtHRVIjZCLX9sATgmoGIBA&ved=0CCIQ6AEwAA#v=onepage&q=El%20m%C3%A9todo%20de%20diagn%C3%B3stico%20Hern%C3%A1ndez%20Orozco%20Carlos%20%282007%29&f=false

López Becerra, F. (2012). Construcción y validación de un cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos en preadolescentes. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Núm. 40. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec40/pdf/Edutec-e_n40_Lopez.pdf

López Trujillo, P, F. (2014). "La Adicción A Los Videojuegos Y Su Incidencia En El Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Los Séptimos Años De Educación Básica De La Escuela De Educación Fiscomisional Fe Y Alegría, Cantón Ambato, Provincia De Tungurahua". Universidad Técnica De Ambato. Ambato, Ecuador. Recuperado de http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/7939/FCHE-EBS-1285.pdf?sequence=1

Lucero Gonzáles, S. (2004). Más allá del espejo de la memoria. Recuperado de https://books.google.es/books?id=52TwQjVA_YQC&pg=PA28&dq=metodo+deductivo+en+el+dise%C3%B1o+dela+investigacion&hl=es&sa=X&ei=irnRVJfdOYTlsAToqoDIAw&ved=0CCYQ6AEwAQ#v=onepage&q=metodo%20deductivo%20en%20el%20dise%C3%B1o%20dela%20investigacion&f=false

Martí Parreño, J. (2010). Marketing y Videojuegos. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=T0_IJ70AL4EC&pg=PA11&dq=los+videojuegos+introduccion&hl=es&sa=X&ei=vyp9VLzSN_PGsQT6hoKICg&ved=0CCIQ6AEwAQ#v=onepage&q=los%20videojuegos%20introduccion&f=false

Martínez Arellano, F & Calva Gonzáles, J. (2006). Memoria del XXIII. Recuperado de https://books.google.es/books?id=7Oz1XL9lWdYC&pg=PA122&dq=el+metodo+de+m odelacion+en+la+investigacion&hl=es&sa=X&ei=md7RVOafL-LnsATa-IKICg&ved=0CCAQ6AEwAA#v=onepage&q=el%20metodo%20de%20modelacion%20en %20la%20investigacion&f=false

Mark Tensium, M. (2014). Como dejar las adicciones. Recuperado de http://dejar.info/como-dejar-los-videojuegos-adiccion-consolas

Monsalve Guaracao, J. (2009). La adicción a los videojuegos. Recuperado de http://es.scribd.com/doc/21428023/La-adiccion-a-los-videojuegos-Cuales-son-sus-causas-y-que-factores-intervienen-en-ella

Montero, E, Ruiz, M & Díaz, B (2010). Aprendiendo con video juegos. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=A2OMtro3444C&printsec=frontcover&dq=videojuegos&hl=es&sa=X&ei=9KtXVO-kF4qrgwS-1YK4BA&ved=0CBoQ6AEwAA#v=onepage&q=videojuegos&f=false

Moya Fernández, F. (S.A). Desarrollo de Videojuegos – Técnicas Avanzadas. Recuperado de http://books.google.com.ec/books?id=JmDABAAAQBAJ&pg=PA229&dq=introduccion+sobre+videojuegos&hl=es&sa=X&ei=3ZFVNPJKoyYNpvwguAB&ved=0CDMQ6AEwBA#v=onepage&q=introduccion%20sobre%20videojuegos&f=false

Papas y mamas. (2013). Efectos secundarios en los niños adictos a los videojuegos. Papas y Mamas .com. Recuperado de http://papasymamas.com/psicologia/adiccion-a-videojuegos-en-ninos/

Rodríguez Moguel, E. (2005). Metodología de la investigación. Recuperado de https://books.google.es/books?id=r4yrEW9Jhe0C&pg=PA30&dq=metodoanalitico+de+la+investigacion&hl=es&sa=X&ei=Mb7RVO6fOu6_sQSal4LQDw&ved=0CCQQ6AEwAA#v=onepage&q=metodoanalitico%20de%20la%20investigacion&f=false

Salguero Tejeiro, R, Pelegrina del Rio, J & Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf

Sánchez García, M & Álvarez Gonzáles, M. (2012). Bases teórico-prácticas de la orientación profesional. Recuperado de https://books.google.es/books?id=vTUZ7X5lQaYC&pg=PA86&dq=modelos+de+intervencion+2009&hl=es&sa=X&ei=-ZK8VITZNKHjsATunoHoDg&ved=0CCIQ6AEwAA#v=onepage&q=modelos%20de%20intervencion%202009&f=false

Santiago Mena López, S. Simulación Virtual & Sig. (2010). Recuperado de http://www.cepeige.org/Revista/SIMULACI%C3%93N%20VIRTUAL&SIG.pdf

Sheahan, K. (2014). Como ayudar a alguien adicto a los videojuegos. Ehow en español. Recuperado de http://www.ehowenespanol.com/ayudar-alguien-adicto-video-juegos-como_218442/

Sinaddictus, (2014). Que es una adicción. Sinaddictus.com. recuperado de http://sinaddictus.com/que-es-una-adiccion/

Tamayo y Tamayo, M. (2004). Diccionario de la investigación científica. Recuperado de https://books.google.es/books?id=jcGySsqyv4wC&pg=PA96&dq=metodo+sintetico+en++investigacion&hl=es&sa=X&ei=O7_RVOz9D-zHsQSK34DAAQ&ved=0CFIQ6AEwCQ#v=onepage&q=metodo%20sintetico%20en%20%20investigacion&f=false

Todo Simple (2014). Causas de las adicciones. Recuperado de http://www.todosimple.com/216/196/causas-de-las-adicciones

Torres Arias, R. (2010). Evaluación diagnostica. Recuperado de https://docs.google.com/document/d/148sw2tETopFUudw6vThQBjQ5cweoittAbwLbflw0CMQ/edit?pli=1

Vela Quico, A. 2012. Test para identificar casos sobre adicción a los videojuegos. Recuerado de http://www.monografias.com/trabajos90/test-identificar-casos-adiccion-videojuegos/test-identificar-casos-adiccion-videojuegos.shtml#ixzz3SBCikNKq

Vives Gomila, M. (2006). Tests proyectivos: aplicación al diagnóstico y tratamiento. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=MYm_HJGcUxYC&dq=que+miden+los+test&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Web consultas. (2013). Obesidad infantil. Centro médico digital. Recuperado de http://www.webconsultas.com/categoria/salud-al-dia/obesidad-infantil

WikiHow. (2013). Como evitar la adicción a los videojuegos. Recuperado de http://es.wikihow.com/evitar-la-adicci%C3%B3n-a-los-videojuegos

Anexos.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

Estimado estudiante:

De manera muy cordial dígnese a contestar el siguiente cuestionario que tiene por objeto conocer su valoración sobre los videojuegos, le solicito responder las siguientes preguntas. _ Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma confidencial.

Edad…….. Sexo: masculino ( ) femenino ( ) Fecha:……

Vivo con: Padres y Hermanos ( ) Mamá ( ) Papá ( ) Mamá y Hermanos ( ) Papá y Hermanos ( ) Otros Parientes _____
Año de básica _____ Paralelo _____

TEST ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES

SOBRE LOS VIDEOJUEGOS, en los últimos 6 meses:

¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

NO. ( ) Si marcaste "No", no contestes las demás preguntas y devuelve la encuesta.

SÍ: ( ) Sólo si marcaste "Sí", responde las siguientes preguntas, escribiendo una "X":

FORMA DE JUEGO

- **1. ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergarlo ir a jugar?**

  NO: ☐SI: ☐

- **2. ¿Has llegado al más alto nivel de dominio de algún juego?**

  NO: SI: ¿de que juego?.....

- **3. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?**

  NO: ☐SI: ☐

- **4. ¿En una semana, cuántas veces en promedio vas a jugar?**.....

- **5. ¿Cuándo deseas ir a jugar, lo puedes dejar para otro momento?**

  NO: ☐SI: ☐

- **6. ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tus estudios o en tu hogar por haber ido a jugar?**

  NO: ☐SI: ☐

- **7. ¿Cuando tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar antes que otras actividades?**

  NO: ☐SI: ☐

- **8. ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te deséstresas o tranquilizas?**

  NO: ☐SI: ☐

- **9. Si has marcado "Sí" en alguna de las anteriores preguntas, ¿hace cuánto tiempo sientes eso?**..... (meses).

Gracias por su colaboración

TEST ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS VARIABLES, DEFINICIÓN, PONDERACIÓN Y CALIFICACIÓN

VARIABLE	DEFINICIÓN	PONDE-RACIÓN	UBICACIÓN EN EL TEST Y CRITERIO DE CALIFICACIÓN
• 1. COMPULSIÓN	Necesidad urgente, impostergable y superior a la voluntad y a la autocrítica para jugar.	6	Preguntas 1 y 5: SI-NO = 6 puntos NO-SI = 0 p SI-SI = 0 p NO-NO = 0p
• 2. SÍNTOMAS DE ABSTINENCIA	Síndrome de ansiedad cuando no puede jugar por razones que no controla y que se calman con el juego.	4	Preguntas 3 y 8: NO-SI = 4 puntos SI-SI = 0p SI-NO = 0p
• 3. ANTIGÜEDAD	Los síntomas están establecidos por lo menos 6 meses, lo que implica que es un estado consolidado en su vida.	1	Pregunta 9: = 6 m=1puntos
• 4. PROBLEMAS	Presenta problemas familiares o académicos porque otros reconocerían que juega excesivamente.	2	Pregunta 6: SI = 2 puntos
• 5. PRIORIDAD	El videojuego se ha vuelto una actividad de prioridad en su vida, ante otras alternativas propias de la juventud.	2.5	Pregunta 7: SI = 2.5 puntos
• 6. NIVEL DE JUEGO	Llegar a dominar el más alto nivel de al menos un juego, implica dedicación y valoración que da a los videojuegos.	2	Pregunta 2: SI = 2 puntos
• 7. FRECUENCIA	Si juega 4 ó más veces a la semana, implicaría que juega no sólo los fines de semana, sino que usa para ello el tiempo asignado a los deberes académicos y familiares	2.5	Pregunta 4: = 4 = 2.5 puntos
TOTAL		**20**	

Criterio de evaluación:

Adicción a los videojuegos más de 12 puntos o 12/ 25.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

Estimado estudiante:
De manera muy cordial dígnese a contestar el siguiente cuestionario que tiene por objeto conocer su valoración sobre los videojuegos, le solicito responder las siguientes preguntas. _ Todos los datos recogidos en este cuestionario son de carácter anónimo y serán tratados de forma confidencial.

Edad…….. Sexo: masculino ( ) femenino ( ) Año de básica y paralelo _____

Vivo con: Padres y Hermanos ( ) Mamá ( ) Papá ( ) Mamá y Hermanos ( ) Papá y Hermanos ( ) otros Parientes _____ Fecha: _____

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS.

El cuestionario sobre Hábitos de Consumo de los Videojuegos de Alfagame y Sánchez (2013), además de los campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuestas que van desde << Nada de acuerdo>> (1) hasta <<totalmente de acuerdo>> (5).

N°	Preguntas	Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en	Bastante en desacuerdo	Totalmente de acuerdo.
1	Me gusta jugar a los videojuegos.	1	2	3	4	5
2	Juego habitualmente a los videojuegos.	1	2	3	4	5
3	He jugado a muchos videojuegos	1	2	3	4	5
4	Conozco muchos videojuegos.	1	2	3	4	5
5	Me considero bueno jugando a los videojuegos.	1	2	3	4	5
6	Los videojuegos me parecen divertidos.	1	2	3	4	5
7	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando.	1	2	3	4	5
8	Dedico más tiempo a los videojuegos que a jugar con mis amigos	1	2	3	4	5

9	Dedico más tiempo a los videojuegos que al deporte.	1	2	3	4	5
10	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.	1	2	3	4	5
11	Dedico más tiempo a los videojuegos que ha estar con mi familia.	1	2	3	4	5
12	Busco información sobre videojuegos, en revistas, Tv o en internet.	1	2	3	4	5
13	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.	1	2	3	4	5
14	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.	1	2	3	4	5
15	Hablo con mis amigos de videojuegos.	1	2	3	4	5
16	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.	1	2	3	4	5
17	Cuando estoy con mis amigos hablo más de videojuegos que otra cosa.	1	2	3	4	5
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que hacer las tareas de la escuela.	1	2	3	4	5
19	Olvido coas importantes mientras juego. (Hacer deberes, o ir a comer.)	1	2	3	4	5

DE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, ELIJA LA RESPUESTA QUE MÁS SE ACERQUE A LA REALIDAD.

		1	2	3	4	5
20	Juego a los videojuegos desde hace	Nunca	Meses	Un año	2 a 3 años.	Más de cuatro años.
21	Dedico a los videojuegos.	Nada	Menos de una hora al día.	De 1 a 2 horas al día.	De 2 a 3 horas al día	Más de cuatro horas al día.
22	Numero de videojuegos que conozco.	0	1 a 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
23	Numero de videojuegos que he jugado.	0	1 a 2	Hasta 10.	De 10 a 20	Más de 20.
24	Frecuencia con la que juego.	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres a cuatro días a la semana.	Todos los días.

Nivel	Alto	Medio	Bajo
Grado de atracción por los videojuegos.	(55 – 41)	(40 – 26)	(25 – 11)
Relación de los videojuegos con otras actividades	(25 – 19)	(18 – 12)	(11 – 5)
Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.	(25 – 19)	(18 – 12)	(11 – 5)
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	(15- 11)	(10-06)	(05-02)

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

INDICE

PORTADA..... i

CERTIFICACIÓN..... ii

AUTORÍA..... iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN..... iv

AGRADECIMIENTO..... v

DEDICATORIA..... vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO..... vii

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS..... viii

ESQUEMA DE TESIS..... ix

a. TÍTULO..... 1

b. RESUMEN 2

ABSTRACT..... 3

c. INTRODUCCIÓN..... 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA..... 8

VIDEOJUEGOS 8

INTERACTIVIDAD..... 13

ADICCIÓN..... 17

CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS..... 26

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA..... 31

e. MATERIALES Y MÉTODOS..... 36

f. RESULTADOS..... 43

g. DISCUSIÓN..... 53

h. CONCLUSIONES..... 56

i. RECOMENDACIONES..... 57

PROPUESTA ALTERNATIVA..... 58

j. BIBLIOGRAFÍA..... 94

k. ANEXOS..... 99

a. TEMA..... 100

b. PROBLEMÁTICA..... 101

c. JUSTIFICACIÓN..... 106

d. OBJETIVOS..... 108

e. MARCO TEÓRICO..... 109

f. METODOLOGÍA..... 136

g. CRONOGRAMA..... 143

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO..... 144

i. BIBLIOGRAFÍA..... 145

ÍNDICE..... 156