UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TITULO

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014.

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

AUTORA:

Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

DIRECTORA:

Dra. Sonia M. Sizalima Cuenca. Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2015

CERTIFICACIÓN

Dra. Sonia Marlene Sizalima Cuenca Mg. Sc.DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA:

Que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Psicología Educativa y Orientación, titulado: **ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014,** desarrollado por la Srta. Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez, Egresada de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación cumple con lo que estipula el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, por lo que ha sido asesorado, revisado y corregido en su totalidad, por lo que autorizo su presentación, para la calificación privada y sustentación pública.

Loja, Julio de 2014

.....

Dra. Sonia M. Sizalima Cuenca. Mg. Sc

DIRECTORA DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez declaro ser autora 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: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Firma:

Cédula: 1105556946

Fecha: Marzo del 2015.

CARTA DE AUTORIZACION DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCION PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACION ELECTRONICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez, declaro ser autora de la tesis titulada ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014, como requisito para obtener el grado de Licenciada 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 pueden 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.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 12 días del mes de marzo del dos mil quince, firma la autora.

Firma:

Autora: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Cédula: 1105556946

Dirección: Cdla. Bellavista calles (Chile y República dominicana)

Correo electrónico: raquel_ord94@yahoo.com

Teléfono: 2563873 **celular:** 0989947464

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Dra. Sonia M. Sizalima Cuenca. Mg. Sc.

Tribunal de Grado:

Presidenta del Tribunal: Dra. Sonia Cosíos Castillo, Mg. Sc.

Miembro del Tribunal: Lic. Fernando Alvarado Pino, Mg. Sc.

Miembro del Tribunal: Lic. Juan Rojas Guzmán, Mg, Sc.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a las autoridades de la Universidad Nacional de Loja, a la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, por brindarme el conocimiento teórico y práctico, y la experiencia durante los años de estudio de formación profesional.

De manera especial quiero agradecerle a la Dra. Sonia Marlene Sizalima Cuenca Mg. Sc., por su entrega y su valioso aporte académico, la cual fue de gran ayuda para culminar con éxito la presente investigación.

A la rectora, profesores(as) y a los estudiantes del Colegio Adolfo Valarezo, por la colaboración y participación durante la realización de este trabajo.

La autora

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, quien me ha fortalecido con su sabiduría infinita para que tome de él la fuerza espiritual y convertirme en una persona de bien.

A mis padres César y Flora, quienes con su amor y esfuerzo supieron guiarme y motivarme a seguir adelante; a mis hermanos por apoyarme y brindarme el ejemplo de superación y dedicación, cultivando en mí el deseo de superación profesional, siendo ellos el pilar fundamental para cumplir mi meta propuesta.

Gracias por su amor y apoyo en cada momento de mi vida.

Raquel

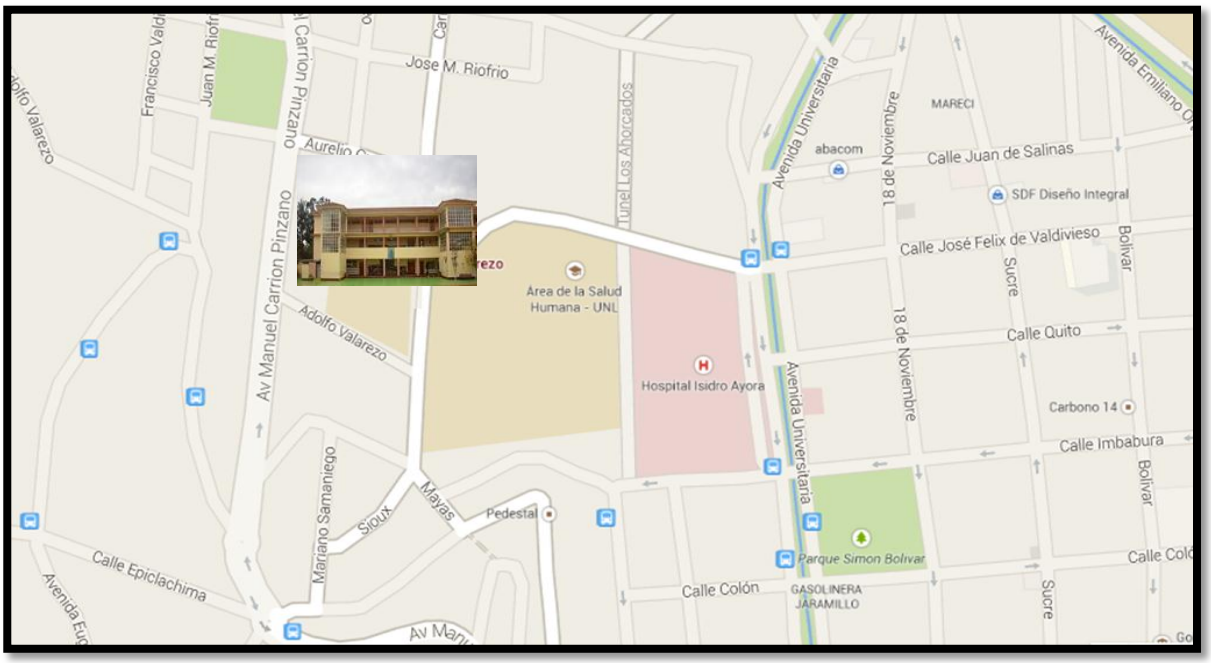
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

BIBLIOTECA: Área de la Educación, el Arte y la Comunicación

TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR/NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DEGRADACIONES	NOTAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIO COMUNIDAD		
TESIS	**Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez** ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVAS CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO “D” DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014	UNL	2015	ECUADOR	ZONA 7	LOJA	LOJA	SUCRE	EL PEDESTAL	CD	Lic. Ciencias de la Educación, Mención: Psicología Educativa y Orientación

MAPA GEOGRÁFICO DE LA PROVINCIA DE LOJA

CROQUIS DEL TERRITORIO INVESTIGADO



ESQUEMA DE TESIS

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN

MAPA GEOGRÀFICO O CROQUIS

ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN EN CASTELLANO E INGLÉS

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LA LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

PROPUESTA ALTERNATIVA

j. BIBLIOGRAFÍA.

k. ANEXOS

a. TÍTULO

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014.

b. RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo: Implementar Estrategias Educativas basadas en las Técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes; es un estudio de tipo descriptivo de corte transversal, diseño cuasi experimental; en una muestra de 45 adolescentes. Se emplearon los métodos: analítico, sintético, inductivo, deductivo, histórico, lógico, comprensivo, de diagnóstico, de modelación y estadístico (coeficiente correlacional lineal de la r de Pearson); se utilizó una encuesta y el Cuestionario sobre los hábitos de consumo de videojuegos de López (2009). Resultados: en el diagnóstico se encontró que el 42.22% de adolescentes utilizan videojuegos por largo tiempo, en cuanto al pre-test, el 82.22% manifiestan un alto grado de atracción al uso de los videojuegos, luego de la propuesta de intervención (pos test) el 53% indican un bajo nivel de atracción a los videojuegos fue validada la propuesta obteniendo: r= 0.84 existiendo una correlación positiva alta para disminuir el uso de videojuegos en la relación con otras actividades. Se concluye que la mayoría de los estudiantes presentaban uso excesivo de videojuegos, por el alto grado de atracción que tienen hacia los mismos. La propuesta de intervención tuvo una correlación positiva moderada para considerar las otras actividades en relación a los videojuegos.

SUMMARY

The research aimed to: Implement educational strategies based on cognitive behavioral techniques to prevent overuse of video games on adolescents; it is a descriptive study of cross section, quasi-experimental design; in a sample of 45 adolescents. Methods were used: analytic, synthetic, inductive, deductive, historical, logical, comprehensive, diagnostic and statistical modeling (linear correlation coefficient r Pearson); a survey and questionnaire on consumer habits video game López (2009) was used. Results: The diagnosis was found that 42.22% of teens use video games for a long time, as the pre-test, the 82.22% show a high degree of attraction to the use of videogames, after the proposed intervention (posttest) 53% indicate a low level of attraction to video games was validated getting the proposal: r = 0.84 and there is a high positive correlation to reduce the use of video games in relation to other activities. We conclude that most students had excessive use of video games, the high degree of attraction they have for them. The proposed intervention had a moderate positive correlation to consider other activities related to video games.

c. INTRODUCCIÓN

En la actualidad los videojuegos forman parte importante de la vida de los jóvenes, debido a su contenido interactivo, envolvente y llamativo; han tomado un lugar significativo en su cotidianidad, logrando involucrarse en un mundo completamente alejado de la realidad cada vez que lo utilizan. Lamentablemente muchos jóvenes se muestran incapaces de tener control sobre sus deseos, permitiendo que su afición por estos juegos se convierta en comportamientos adictivos. Pero ¿Qué es lo que lleva a un adolescente a dejarse dominar por un “simple juego”?, ¿Cómo puede una persona que ha dado la mayor parte de su tiempo a los juegos de video, superar esa atracción a los mismos?

Los juegos electrónicos o videojuegos son el juguete más obsequiado entre niños y adolescentes y se convierten cada día en una de las actividades para el ocio preferida por ellos en esta época. La presencia de videojuegos como entretenimiento ha puesto de manifiesto la preocupación sobre las posibles consecuencias negativas que tiene sobre el desarrollo cognitivo de aquellos que utilizan con regularidad los videojuegos. A través de estos el jugador puede vivir experiencias que en la realidad no practicaría. Son una manera de comunicarse, expresar y transmitir emociones en mundos ficticios en los que interactúan.

La preocupación por las actividades que realizan un grupo de estudiantes del Colegio Adolfo Valarezo y por parte del Departamento de Consejería Estudiantil se realizó entrevistas a los estudiantes quienes manifestaron: por el hecho de pasar solos en casa, lo más fácil es utilizar el tiempo libre en los videojuegos, lo que ha llevado a presentar comportamientos inadecuados como arranques de ira, agresión física, peleas, amenazas y otros comportamientos disruptivos ya sea con sus compañeros del colegio o en casa con sus hermanos; demostrando desatención y un desinterés por las actividades escolares, actitudes que también son observadas por los docentes de las diferentes asignaturas.

Tomando en cuenta esta problemática, se consideró pertinente realizar el presente trabajo investigado denominado: Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del noveno año de educación básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo.

Es importante conocer qué situaciones la generan, los efectos tanto físicos como emocionales y académicos, teniendo en cuenta estos aspectos se plantea la siguiente pregunta ¿De qué manera las estrategias educativas basadas en las Técnicas Cognitivas Conductuales contribuyen a prevenir el uso excesivo de videojuegos en los estudiantes del Noveno Año de Educación Básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo?, para alcanzar este propósito se formuló como objetivo general; Implementar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno Año de Educación Básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014; del objetivo general se derivan los siguientes objetivos específicos: construir una base teórica sobre el uso de los videojuegos en la adolescencia; diagnosticar el grado de atracción por los videojuegos, la relación de los videojuegos con otras actividades, el nivel de inquietud respecto a los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas; diseñar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes; aplicar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes; valorar la efectividad de las estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes

La revisión de literatura como aporte teórico principal de esta investigación está enfocado en la fundamentación teórica a través de teorías, enfoques sobre el uso excesivo de videojuegos en los siguientes temas: definición de videojuegos, efectos psicosociales del uso de videojuegos, tipos de

videojuegos, influencia de los videojuegos en la conducta,; evaluación diagnostica, breve introducción a las técnicas de evaluación para diagnosticar el uso excesivo de videojuegos, cuestionario de sobre hábitos de consumo de los videojuegos; sobre el significado, modelos y principios; la alternativa de intervención, técnicas cognitivo-conductuales; modelo estadístico coeficiente de correlacional lineal r de Pearson para la valoración de la efectividad de la alternativa.

Desde el punto de vista práctico la investigación aporta a los docentes y psicólogos educativos métodos y procedimientos para prevenir el uso excesivo de videojuegos, mediante diversas actividades metodológicamente planificadas que dan la posibilidad de ser aplicadas. La novedad se evidencia en que por primera vez se presenta la propuesta de intervención formulada como estrategias educativas dirigida a los adolescentes del Colegio Adolfo Valarezo, con una metodología que permita elevar la calidad del proceso educativo basado en técnicas cognitivo conductuales que permitan al adolescente con problemas en el uso excesivo de videojuegos, reflexionar y tomar la decisión de controlar comportamientos adictivos.

Se trata de una investigación de tipo descriptivo, de corte transversal y diseño cuasi experimental; se aplicaron los siguientes métodos teóricos: el método científico, deductivo e inductivo, el histórico, lógico. Además se seleccionó un conjunto de métodos como el comprensivo, de diagnóstico, de modelación, método estadístico de correlación lineal r de Pearson para la valoración de la efectividad de la alternativa; así mismo para la recopilación de la información se utilizó como instrumento un cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos elaborado por López (2009), que consta de 24 preguntas en las cuales mide 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; cuestionario aplicado a 45 estudiantes de noveno año de educación básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo.

Los resultados obtenidos del diagnóstico fueron: el 42.22% de los adolescentes si utilizan videojuegos, él 37.78% manifiestan que el juego que más les gusta es el de estrategia y el 28.89% de los adolescentes por el uso de estos juegos se están alejando de sus amigos. En el pre test, en relación a los Hábitos de uso de Videojuegos se encuentra que el 82.22% manifiestan que existe un alto nivel de atracción a los videojuegos en los adolescentes y para el 77.78% indican un alto nivel de videojuegos respecto a otras actividades; luego de la intervención (pos test) en los resultados se encontró que bajó el nivel de atracción por los videojuegos a 42.23% y el 37.78% en la relación de los videojuegos con otras actividades. La propuesta de intervención comprobada su validación a través de la r de Pearson en donde se encuentra que r= 0.58 en el aspecto grado de atracción por los videojuegos existiendo una correlación positiva media, r= 0.84 fue para la relación de los videojuegos con otras actividades; significa que alcanzo una correlación positiva alta, para esto se utilizó el programa Minitab14-12. Se llegaron a las siguientes conclusiones: En relación al diagnóstico se encontró que la mayoría de los estudiantes presentaban un alto nivel de uso excesivo de videojuegos, en casa como en el colegio. La propuesta de estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductuales tuvo una correlación positiva moderada y baja para prevenir el uso excesivo de videojuegos. La recomendación es continuar y ampliar esta investigación a los estudiantes y utilizar esta propuesta misma que es susceptible de mejoramiento tanto en el tiempo de realización como de su metodología.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

VIDEOJUEGOS

Historia de videojuegos

Los Inicios

Todo empieza con la creación de Nintendo en 1889 (que se dedicaban a fabricar barajas de cartas). Más adelante, en 1946, se fundó SONY (dedicada en un principio a reparar radios). Taito lo hizo en 1953 (cuya función en sus inicios era distribuir máquinas expendedoras). SEGA en 1965 (dedicándose a vender gramolas para las bases militares americanas) y Konami en 1969, entre otras muchas más compañías. Centrándonos ya en como se creó en primer videojuego, nos tenemos que remontar al año 1947 donde Thomas T. Goldsmith y Estley Ray Mann patentan un sistema electrónico que simulaba un lanzamiento de misiles contra un objetivo. Este proyecto no se puede considerar un videojuego ya que no había movimiento en pantalla. Más tarde aparece el Tres en Raya (OXO) de Alexander Sandy Douglas, considerado un juego gráfico por ordenador, pero no un videojuego.

Con el Tennis for Two de William Higinbotham, representando un campo de tenis y una red mediante líneas y una pelota, podríamos entrar en la discusión de que si este fue el primer videojuego o no. Lo que queda claro es que este juego es considerado bastante más realista que el mítico Pong. En 1961 llega el Spacewar! creado por Russell en la computadora PDP-1, después de unas 200 horas de trabajo, con muchos problemas durante este tiempo, este juego que consiste en dos naves que se enfrentan en el espacio exterior, es considerado como el primer juego de ordenador de la historia, ya que el Tennis for Two solo usaba circuitería.

Diez años más tarde, Nolan Bushnell (fundador de Atari), decide hacer su propia versión del Spacewar! Una vez finalizado el proyecto tendrá bastantes problemas para comercializarlo. Lo probaría en un campus de la Universidad de Stamford (en el bar), y aunque funcionó bien entre los estudiantes, globalmente fue un fracaso. De todo esto, Bushnell aprendió muchísimo y le dio las ideas básicas para comenzar a gestar su verdadera idea. Más tarde fundaría Atari.

Década de los 70

Nos adentramos en los años 70 con un Ralph Baer, que junto a un equipo había conseguido hacer funcionar (en 1967) un juego de ping pong para dos jugadores.

Pero, como de costumbre, el problema estaba a la hora de comercializar el proyecto. Preguntó a muchas empresas y siempre obtuvo respuestas negativas por su parte, hasta que encontró a Magnavox (donde trabajaba Bill Enders, el cual les habló del proyecto de Baer).Finalmente esta empresa sí que acepta las condiciones y empieza a trabajar para comercializarla. En 1972 se lanza la Magnavox Odyssey al mercado, con 12 juegos distintos. Esta consola solo podía funcionar en los televisores de la misma marca. Por otra parte nos encontramos con Bushnell y Ted Dabney que juntan fondos para crear una empresa. El nombre de esta empresa sería Atari. Cuando Bushnell asiste a la Magnavox Profit Caravan de ese mismo año y ve la consola de esa compañía, tiene la genial idea de crear un juego similar. Contratan a Allan Alcorn y le encargan el proyecto. Tres meses más tarde ya tiene un prototipo operativo y a Bushnell y Dabney les encanta. Lo bautizan como Pong.
Introducen este nuevo juego en bares y en seguida causa una gran sensación, llegándose hasta "estropear" las máquinas debido a que las cajas de las monedas estaban a rebosar. Pong sería el mayor éxito jamás visto en la industria de los videojuegos hasta ese momento. Sin embargo Bushnell tendría problemas con Baer, ya que este último le

acusaba de plagio de su juego. Finalmente consiguen un trato del que Bushnell sale completamente beneficiado.

A partir del éxito de Pong, Atari comienza a crecer de una manera espectacular, con sus fábricas trabajando sin parar 16 horas seguidas creando muebles de Pong. Esto llevó a Atari a sacar nuevos juegos en el mercado como Space Race, Pong Doubles y Gotcha. Sin embargo, ninguno de estos llegó a obtener el éxito de Pong.

Muchas empresas empiezan a copiarle las ideas a Bushnell y la competencia crece. Atari empieza a sacar juegos cada mes. Incluso Bushnell tiene que crear una empresa a escondidas (KeeGames) para hacer ver al consumidor que había real competencia y de paso colocar un mayor porcentaje de máquinas en los salones recreativos.

Años más tarde, en 1974, llegaría el Home Pong, máquina que permitía jugar al Pong en los televisores de las casas. Pero, como ya hemos comentado antes, comercializar este tipo de "inventos" era muy difícil en la época. Finalmente llegan a un acuerdo con Tom Quinn para sacarla al mercado, aunque Bushnell necesita pedir un préstamo a Don Valentine (fundador de Sequoia Capital) para poder costear el precio de fabricación de todas sus unidades. Con el dinero e las manos de Bushnell, Home Pong llegaría a los hogares y Atari estaría en su momento más dulce, con grandes ingresos.

En 1976 llega la Telstar de Coleco teniendo un éxito total en ventas, pero Atari contraatacaría con el Breakout de Steve Jobs. Acabó siendo el mejor juego del año y el primer clon de Pong que conseguía ser más adictivo que el original. Éste mismo año llega la Channel F de Fairchild, máquina que utilizaba cartuchos para almacenar sus juegos, y Bushnell ve en esto un negocio redondo. Pero necesitaba crear una máquina para ello. Todo esto implicaba una gran inversión de capital y Atari, en esos

momentos, andaba escasa de ello. Se tuvo que poner en venta y fue Warner Communications quien la adquirió por 28 millones de dólares.

Con todo este presupuesto, Atari lanza en 1977 la VCS 2600 con nueve juegos. El negocio a partir de ahora se orientaría a vender software en lugar de hardware. Y de mientras Nintendo lanzaba su primera consola en Japón: La Color TV Game 6.

En 1978 llegaría el mítico Space Invaders de Taito. Fue un éxito absoluto, llegando a provocar que el gobierno nipón cuadriplicara la producción de monedas yen, por su escasez a causa del juego.

Un año más tarde (con Bushnell ya fuera de la empresa debido a discrepancias con la cúpula directiva) Atari nos presenta el Asteroids, siendo un superventas, destronando al Space Invaders. Otro gran juego que llegó fue el Pac Man de Namco. Supuso una revolución total en los videojuegos. Tuvo tanto éxito que hasta se le dedicó una portada en la revista Time Magazine, una serie de dibujos y una canción. Se le considera como el videojuego más influyente de la historia junto al Pong.

Década de los 80

La década de los 80 se caracteriza por la gran crisis que afectó al mundo de los videojuegos a principios de ella. Nintendo comenzaba a comercializar sus primeras Game & Watch y crearía el Donkey Kong, que tuvo un gran éxito.

De mientras van llegando nuevas consolas al mercado como la Mattel Intellivision, Colecovision, el rediseño de la Atari 2600, la Atari 5200, la Mattel Intellivision II u ordenadores como el Commodore 64, el MSX y el ZX Spectrum.

También llega la Famicom a Japón, al principio con problemas, pero que cosecharía un tremendo éxito convirtiéndose en la más vendida un año

más tarde. Durante este año aparecerían juegos como el Mario Bros o el Bomberman.

La crisis llega cuando el mercado se encuentra saturado de miles de juegos, unos clónicos de otros, y de decenas de consolas. Los comercios se encuentran con una gran cantidad de material que no pueden vender, y tienen que rebajar los precios de manera drástica para conseguir algún beneficio. Como consecuencia de todo esto, en tan solo un año los videojuegos pasan de ser la industria con mayor crecimiento a tener la crisis más absoluta.

Al año siguiente seguiría la crisis y es en 1985 cuando la industria se empieza a recuperar. Nintendo lanza el Super Mario Bros., que creó un antes y un después en el mundo de los videojuegos, llegando a vender 10 millones de copias, y aparecen míticos juegos como el Tetris. Mientras Sega lanzaría la Master System en Japón y un año más tarde en Estados Unidos, donde no tendría muy buenas ventas.

La industria sigue recuperándose y aparecen grandes juegos como el Legend of Zelda, Metroid, Arkanoid, Castlevania, Maniac Mansion, MegaMan, Metal Gear, etc.
A finales de esta década aparecerían los famosísimos Amiga 500 y Amiga 2000 y la Mega Drive saldría a la venta en Japón, lo que hizo que Sega le fuera ganando terreno a Nintendo poco a poco.

En 1989 sale a la venta la Game Boy convirtiéndose en una superventas en poco tiempo. Este año sería el nacimiento de la portátil más famosa de todos los tiempos.

Década de los 90

Este período de tiempo lo podríamos considerar como la década dorada de los videojuegos. Aparecen consolas como la Super Nintendo, la cual

arrasaría en todo el mundo, gracias en parte al legado de la NES y teniendo una de las máximas rivalidades que ha habido en la historia con la Mega Drive.

Sega nos presenta su portátil más famosa: Game Gear. Pero nunca podría plantar cara a la Game Boy ya que, entre otros factores, esta consola tenía muy poca duración de batería y era de un tamaño más grande que la portátil de Nintendo. De mientras Master System II era lanzada en el mercado estadounidense con poco éxito, ya que el cambio de generación de consolas ya se había producido.

También se nos presenta la Neo Geo de SNK, con una tecnología muy superior a la de los otros dispositivos de la época, pero con un precio muy elevado provocando que muy poca gente la pudiera tener en su hogar.

Todo esto ocurrió en 1990, y al año siguiente Sega lanzaría el Mega CD. Con este add-on pretendía aprovechar las capacidades de CD para la Mega Drive.

Pero una falta total de apoyo por parte de la compañía y los escasos juegos que aparecieron en este formato provocaron poco a poco la desaparición del sistema. Hay que decir que no todo fueron fracasos para Sega. El mismo año que llega el Mega CD a las tiendas, también lo hace el famoso Sonic. Llegaba para hacer frente a Mario y tuvo un gran éxito mundial llegando hasta los 4 millones de copias vendidas. En Estados Unidos fue elegido como el personaje más querido por delante de Micky Mouse y Michael Jordan. Otros juegos destacados que aparecen este año son los Lemmings y Street Fighter II.

1992 y 1993 también estarían plagados de juegos que hoy en día se han convertido en clásicos. Mortal Kombat, Wolfenstein 3D, Alone in the Dark,

Doom y FIFA son un claro ejemplo de ello. Aunque también habrían muchas consolas que pasarían sin pena ni gloria (Jaguar de Atari , 3DO), o que simplemente no pasarían de un proyecto (Wowow de Taito).

En 1994 Sega nos presenta otro *add-on* para su Mega Drive: el 32X. Intentaron convencer a la gente que si uníamos a Mega Drive + Mega CD + 32X obtendríamos un resultado parecido a la Saturn. Pero esto provocó el efecto contrario al deseado e hizo que la gente esperara la llegada de la nueva consola en lugar de comprar el 32X. Por lo tanto no triunfó.

Cuando Saturn salió al mercado ese mismo año, Sony estaba a punto de sacar su nueva PlayStation, lo que provocó que Sega rediseñara rápidamente su consola, haciendo que hubiese muy pocos juegos en el lanzamiento, y que los que estaban listos, se hubieran acabado con prisas. Con la salida de la consola de Sony al mercado, la Saturn fue perdiendo terreno y, posteriormente, con la llegada de Nintendo 64 quedaría relegada a un tercer lugar en la lucha por el mercado. La que sí que triunfó de manera espectacular fue la PlayStation de Sony. A pesar de debutar en el mercado de sobremesa, barrió a toda su competencia y se convirtió en una de las videoconsolas más vendidas de la historia. Todo podría haber cambiado mucho si Nintendo hubiera aceptado las negociaciones con Sony para incluir un sistema de CD en la Super NES. Pero eso nunca lo llegaremos a saber. En 1995 sería un año lleno de fracasos como el Virtual Boy de Nintendo, la Sega Nomad (versión portátil de la Mega Drive) o la Pippin de Apple. En cambio en 1996 llega la Nintendo 64, que pese a quedar en segundo lugar en el mercado, tuvo buenas ventas y presentaba un gran catálogo de juegos con mucha calidad. Este año Nintendo presentaría un rediseño de su portátil: la Game Boy Pocket. Nos adelantamos 3 años para ver la aparición de la última consola de Sega: la Dreamcast. Esta consola venía marcada por el fracaso de Saturn y con una gran rival que estaba a punto de salir: PlayStation 2.

Época moderna

Y finalmente llegamos a la era moderna, la de las consolas en HD, con disco duro, con gráficos impresionantes y sobre todo con muchos juegos que siguen haciendo historia y que en un futuro serán recordados.

Empieza el año 2000 con la aparición de la consola de sobremesa más vendida de toda la historia: PlayStation 2, la cual tuvo serios problemas para distribuirse en sus inicios. Durante ese año Sony también presentaría la PsOne (un rediseño de su primera consola).

Al cabo de un año aparece la nueva consola de Nintendo: La GameCube. A ella se le suma la XBOX, el primer sistema de Microsoft.

Estas dos consolas, pese a ser buenas máquinas, nunca pudieron con el éxito arrollador de PlayStation 2 y quedaron relegadas en un segundo lugar por la lucha en el mercado, compitiendo entre sí.
Durante 2001 también aparecen portátiles como GBA y GP32 y juegos como Halo o PES.

Nos vamos dos años adelante y en el 2003 Nintendo presenta el rediseño de la GBA (la GBA SP). Nokia también prueba en el mundo de las portátiles y distribuye su N-Gage, mientras que Sony lanza el "PSX", un aparato multifuncional que incluía un sintonizador de TV, una grabadora DVD, disco duro y la PlayStation 2. No llegó a tener nada de éxito.

En 2004 Nintendo lanza al mercado una de las portátiles más vendidas de la historia: Nintendo DS. Esta consola, a día de hoy, sigue encabezando las listas de ventas de la mayoría de los países alrededor de todo el mundo.

Sony no se quedaba atrás y nos mostraba su primera portátil, la PSP. Pese a ser una máquina muy buena y venderse bastante bien, hoy en día

sigue estando a años luz de las ventas de su competidora. Junto a PSP, durante este año, Sony también presenta el rediseño de PlayStation 2: la PsTwo.

Nos acercamos al año actual, pero primero tenemos que pasar por 2005, año en el que empieza lo que denominamos la *"Next-gen"* (Siguiente Generación), con la aparición de Xbox 360. Sony se sumaría a esta nueva generación al año siguiente, presentando su nueva PlayStation 3, y Nintendo con Wii. Cada consola ha sido criticada por diferentes motivos. La de Microsoft por los continuos fallos en el hardware de la consola, la de Sony por la escasez de juegos y por su elevado precio y la de Nintendo por sus pobres gráficos.

La realidad es que estas tres consolas modernas tienes más virtudes que fallos y seguramente darán muchas horas de diversión a sus poseedores de aquí a que llegue la siguiente generación. (Mark Wolf, 2005)

La Influencia de los Videojuegos en la Conducta

La polémica sobre esta forma de ocio data de los años 80, donde se atribuyen patrones patológicos o poco adaptativos en los jugadores.

La tendencia a asociar los videojuegos como promotores de conductas antisociales, introvertidas, y de enajenación social ha sido una muy estudiada.

Una investigación realizada por Estallo (1997) sobre Psicopatología y Videojuegos, comprobó que los que tienden a hacer uso frecuente de este artilugio muestran conductas más extrovertidas diferenciándose de aquellos que no tienen el hábito de usar videojuegos. Concluye en su estudio que no se puede establecer diferencia entre conducta antisocial y delictiva entre los jugadores y no jugadores.

En estudios anteriores realizados con jugadores de afición y los que llevan mayor tiempo se tomaron en consideración las siguientes variables: autoestima- auto degeneración, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, tendencias al gregarismo, obesidad y motivación por el logro; el mismo no evidenció cambios en las variables.

Es de conocimiento general que muchos videojuegos tienen contenidos violentos, hostiles o agresivos. Es necesario preguntar si estos tienen influencia sobre la conducta de los niños. Se han realizado trabajos importantes sobre este tema y todas las conclusiones difieren significativamente. La variedad de argumentos va desde comportamientos agresivos después de haber jugado hasta la exhibición del tipo de conducta solo en las salas recreativas.

> Sutera, M. (2008) en su artículo sobre Los Videojuegos en el Tercer Milenio sugiere el tema de la violencia en los videojuegos como uno de múltiples investigaciones tomando como base la teoría de la estimulación y la catarsis.
>
> Esta teoría sugiere que aquellos que están expuestos a escenas de violencia presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real. Este afirmaba que los niños para integrar las diversas facetas de la ley social esperan ocasiones para ejercer su violencia. (Rodriguez, 2004)

Efectos psicosociales de los videojuegos

Efectos Positivos

Entrenamiento y mejora de habilidades

A través de procedimientos correlacionales se ha llegado a la conclusión de que el uso de videojuegos mejora la atención visual, el cambio de

tareas, el tiempo de reacción en búsqueda visual de tareas y en discriminación de forma/color, el seguimiento de objetivos múltiples.

Otros investigadores han llevado a cabo estudios de entrenamiento y han informado de que la práctica de videojuegos mejora la ejecución en tareas de atención dividida, de rotación mental. (Green y Bavelier, 2003; Trick, Jaspers-Fayer y Sethi,2005).

Utilidades terapéuticas

Existen estudios que plantean el uso de videojuegos como tratamiento de problemas médicos y/o psicológicos. Su utilidad terapéutica se manifiesta en la fisioterapia, en interacciones sociales entre niños autistas y no autistas, en el incremento del auto-concepto, del autocontrol y autoestima, en la enseñanza de habilidades a discapacitados y ancianos, en la rehabilitación cognitiva de pacientes con dificultades en la atención.

Uso como medio didáctico

Los videojuegos combinan el objetivo lúdico, ya que fomentan y mantienen el interés y motivación del niño, con el pedagógico, es decir, tienen potencial educativo. Esto facilita, en la práctica, el uso de estrategias de aprendizaje y es importante en jóvenes en riesgo y niños que sólo aprenden a través de la diversión. Por tanto, los niños pueden sentirse contentos aprendiendo, ya que lo hacen de forma divertida. Algunos elementos de los videojuegos útiles para el aprendizaje son: ambiente libre de peligros y críticas, anticipación de acontecimientos y desarrollo de estrategias de actuación, definición de objetivos, conexión entre el estímulo y las respuestas, interacción con los demás, focalización de la atención(Basak, Boot, Voss y Kramer, 2008)

Interacción social

> En Tejeiro (2002) observamos que los usuarios utilizan los videojuegos acompañados por amigos, fuera de la escuela, o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños), pero no existe relación estadística en cuanto al sexo y número de amigos, ajuste o clima social, actividades habituales, retraimiento social, timidez o amigabilidad, hipersensibilidad, soledad o popularidad, estatus social, escuela y visitas.

La práctica se asocia a una mayor interacción, mayor número de visitas, mayor número de amigos y a más ganas de hablar.Todo lo relacionado con los videojuegos despierta interés y proporciona una base para la interacción social, ya que se intercambia lo material, conocimientos, claves, consejos. A medida que van avanzando las nuevas tecnologías y los videojuegos, las personas mantienen interacciones sociales virtuales, ya que con los videojuegos online además de jugar podemos mantener comunicaciones y relaciones sociales.

Efectos Negativos

Adicción

Una de las críticas que más frecuentemente se le hacen a los videojuegos es su supuesto nivel adictivo, en claro paralelismo con la adicción a sustancias. Dichas críticas han sido inferidas a partir de la observación de jóvenes que dedican una parte desmesurada de su tiempo a actividades relacionadas con éstos y basan gran parte de sus relaciones sociales en los mismos. Pero, ¿qué hay de cierto en tales críticas? ¿Tienen algún fundamento?

Las investigaciones acerca de este tema se han basado generalmente en medidas de auto informe, y las conclusiones que arrojan la mayor parte de los estudios disponibles son realmente preocupantes ya que notifican que entre el 1,5% y el 19% hace un uso de los videojuegos que puede ser considerado “adictivo”. Este tipo de titular es el que hace mella en la población pero hay que destacar que cualquier revisión que se haga da a conocer la gran inconsistencia de los métodos empleados y, por tanto, la escasa fiabilidad y validez de la que constan.

De esta manera, el procedimiento utilizado para comprobar si existía adicción o no, consistió en plantear una serie de preguntas a un grupo de usuarios de videojuegos que, a juicio del científico, ayudaban a conocer si tales usuarios eran adictos. Si contestaban afirmativamente a un determinado número de preguntas los investigadores daban por hecho que la adicción estaba patente en ellos. Algunos autores no se han molestado en corroborar la validez y fiabilidad de tales preguntas. Otros han optado por adaptar esta metodología a los criterios internacionales para el diagnóstico de la dependencia a sustancias. Tal adaptación consistió simplemente en suplir la palabra “sustancia” por “videojuegos”.

El británico Mark Griffiths fue el primero en proponer este procedimiento en 1991, aunque no lo llevó a la práctica. Unos años más tarde, la doctora Sue Fisher repitió dicha técnica y aplicó el cuestionario resultante, denominado (DSM-IV-JV), a un grupo de adolescentes.

Uno de los autores del artículo que se está analizando (Salguero, del Rio y Vanllecillo, 2009) elaboró un cuestionario denominado Problem Video Game Playing (PVP). Dicho cuestionario es un instrumento que fue desarrollado a partir de los criterios con los cuales el Manual Diagnóstico y Estadístico de la Asociación Americana de Psiquiatría evalúa la dependencia de sustancias y el juego patológico. Una de las

restricciones del PVP a las cuales hay que hacer referencia es que se limitó el cuestionario a una medida de “abuso” o “juego patológico”, lo cual tenía como consecuencia la emisión forzada de diagnósticos y especialmente la emisión de diagnósticos de “adicción”. Este instrumento evaluaba el juego dando por hecho que éste era en sí una adicción. Dicho cuestionario fue desarrollado utilizando esa metodología ya que, siguiendo ese mismo método sería más sencillo realizar cuestionarios para poder diagnosticar adicciones a casi cualquier tipo de actividad absorbente.

Por otro lado, se ha demostrado que los usuarios, cada vez que reciben un nuevo videojuego, al principio emplean gran parte de su tiempo en él, pero poco a poco va disminuyendo el tiempo que dedican a esta actividad. Si se tiene en cuenta lo que se acaba de comentar, se prueba la ausencia de la tolerancia característica de muchas de las dependencias, por lo que no se podría hablar de adicción propiamente dicha.

La literatura existente no muestra muchos casos de adicciones a los videojuegos, sino que estos sujetos hacen un uso excesivo de los videojuegos debido a que, otros ámbitos de su vida, bien sea familiar, educativa o social, constan de deficiencias de un peso relevante.

Para terminar, se puede decir que muchas personas adquieren en un momento determinado de su vida una fijación patológica por un objeto o actividad concretos y pueden llegar a ser etiquetados falsamente como adictos. Incluso teniendo en cuenta casos como el anteriormente detallado, no se puede catalogar a una actividad de adictiva o de potencialmente peligrosa, sino que deberíamos preguntarnos por qué algunos usuarios pasan una parte exorbitante de su tiempo haciendo uso de ellos. También destacar que hay actividades muy amenas que absorben a los individuos, por eso no es extraño que éstos empleen más

tiempo en ella de lo que inicialmente se habían planteado. A partir de esto no se puede afirmar que estas actividades sean en sí mismas "adictivas".

Reduciendo un poco el campo de las adicciones y haciendo más hincapié en los videojuegos, si tenemos en cuenta lo ya descrito se puede sacar en claro que no se debe hablar de la existencia de adicción a los videojuegos, aunque es obvio que un número destacado de usuarios llevan a cabo un uso excesivo de éstos que puede llegar a ser considerado como "abuso", con todas las implicaciones que ello conlleva.

Agresividad

> Otra de las principales críticas que se hacen a los videojuegos sostiene que éstos constan de un elevado potencial violento lo que induce a que sus usuarios manifiesten también conductas antisociales. (p.ej., Anderson, Gentile y Buckley, 2006).

Frecuentemente, estas críticas no tienen en cuenta que la mayoría de los personajes y argumentos de los juegos a través de mensajes o acciones no se vinculan directamente con una expresión explícita de la violencia. Un dato importante es que su nivel de violencia es mucho menor que el que se expresa en otros medios de comunicación como son la televisión o el cine. Algunos videojuegos incluyen temas prosociales y también dan la posibilidad de desarrollar la cooperación o de adaptarlo para hacer un uso cooperativo del mismo.

El análisis trivial que se hace de algunos videojuegos puede dar lugar a críticas severas por el gran nivel de violencia y agresividad que ofrecen, sin embargo si se profundiza más en ellos, se pueden apreciar diferentes "esferas" de comunicación con mensajes tanto competitivos, como cooperativos.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, cabe destacar que, aunque no de forma generalizada, numerosos videojuegos no sólo exponen un nivel de violencia física exacerbado sino que además atentan contra la ideología personal.

Los planteamientos de quienes estudian la agresividad en los videojuegos han seguido las líneas de investigación sobre los medios de comunicación en general, y la televisión en particular.
Para introducir los antecedentes del marco conceptual del estudio de los videojuegos:

> Según Tarpy y Mayer (1978), el aprendizaje puede ser definido como "un cambio inferido en el estado mental de un organismo, el cual es una experiencia e influye de forma relativamente permanente en el potencial del organismo para la conducta adaptativa posterior" (Lorca, 2008). La mayoría de los planteamientos toman como punto de partida estudios sobre el aprendizaje por observación o modelado, continuados en la teoría del aprendizaje social la cual señala tres requisitos para que las personas aprendan y modelen su comportamiento: retención (recordar lo que uno ha observado), reproducción (habilidad de reproducir la conducta) y motivación (una buena razón) para querer adoptar esa conducta (Bandura, 1969) y la teoría cognitiva social que muestra modelos adecuados para que se obtengan consecuencias positivas por las conductas deseables (Bandura, 1986).
>
> Teniendo como referencia este marco teórico, se debate que la exposición frecuente a juegos electrónicos puede llegar a ejercer una influencia negativa a largo plazo haciendo disminuir la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción de que el mundo es un lugar peligroso. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009).

Aunque para estudiar el efecto de los videojuegos se hayan seguido las líneas trazadas por investigaciones dirigidas al estudio de las consecuencias de la televisión en la población, cabe destacar que ambos elementos tecnológicos comparten numerosas características, por ejemplo los contenidos y el valor de entretenimiento. Sin embargo, cabe decir, que la influencia de la televisión es relativamente pasiva si se compara con la de los videojuegos, ya que éstos hacen que el jugador se implique en la escena y produzca emociones más intensas.

> Se podría afirmar que esta es la razón por la que los niños prefieren pasar el tiempo jugando con videojuegos que viendo la televisión (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009). Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1988) sugerían que los videojuegos implican un tipo de modelado en el que la persona que controla a un personaje se convierte en él durante el juego. Además de esto, el jugador es recompensado positivamente por su conducta agresiva a través de una mayor puntuación y de la prolongación de la duración del juego. La conducta antisocial necesaria para ganar no suele dar lugar a consecuencias realistas, por lo que su impacto verdadero es obviado.

Los primeros trabajos que relacionaban la agresividad y los videojuegos consideraban a los niños meros receptores de los efectos que se producían en ellos. Estas investigaciones contemplaban la relación existente entre el menor y el medio como una relación lineal, y la familia y los iguales como variables extrañas que había que controlar. A partir de este deficiente punto de vista, empezaron a replantearse el papel que debía ocupar en el proceso, cobrando éste y las diferencias interindividuales gran relevancia. Este nuevo punto de vista posiciona tanto al niño como a los medios en un contexto más amplio de familia, grupo de iguales y sociedad en el que se producen procesos multidireccionales.

En cuanto a la posible relación existente entre los videojuegos y el nivel de agresividad, decir que las investigaciones son escasas, destacando la insuficiencia de estudios sobre los efectos a largo plazo. Los pocos estudios que se hallan tienden a fundamentarse en una base teórica débil y, en consecuencia, sus resultados suelen ser poco relevantes y superficiales.

Los estudios que para evaluar la agresión utilizan la observación conductual muestran incrementos en el nivel de agresividad tras el uso u observación de videojuegos violentos. Sin embargo, estas investigaciones introducen numerosos matices como la diferencia entre sexos, grado de agresividad similar a la observación de dibujos animados violentos, aumento de la conducta prosocial después de la utilización de juegos prosociales, inconsistencias en las medidas de agresión no conductuales (por ejemplo, mediciones de la disposición para ayudar o para herir a otro), y diferencias entre los distintos aspectos de la agresión, etc. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009).

Hay que destacar dos frentes abiertos en cuanto a la repercusión de la agresividad de los videojuegos en los menores: por una parte, la mayoría de los estudios sostienen que el posible efecto de los videojuegos en la conducta es de muy corta duración (p.ej., Barlett, Branch, Rodeheffer y Harris, 2009). Por otra, hay quienes defienden sus posibles efectos a largo plazo (Anderson et al., 2008).

Aislamiento social

Se trata de una actividad solitaria, en la que el individuo puede llegar a reducir sus interacciones con el mundo social, por tanto se hace menos sociable y pone en riesgo sus habilidades sociales.

Además, en relación a la conducta de uso y las relaciones sociales de los jugadores influyen las actitudes hacia los medios, los hábitos

culturales del domicilio, el espacio disponible en relación al ocupado en casa. (Tejeiro, 2002)

Rendimiento escolar

Otra crítica sería la relación entre el uso de videojuegos y los efectos negativos que producen en el rendimiento escolar, debido al absentismo y menores horas dedicadas al estudio y tareas. Pero esta relación no se produce en todos los jugadores y está mediada por el sexo o el tipo de juego, doméstico o en salas recreativas. Sin embargo, los estudios realizados ofertan diversos resultados en cuanto a causalidad y direccionalidad, es decir, es tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y seguimiento de las tareas educativas tienden a jugar más. (Hastings etal., 2009)

Otras actividades de ocio

Otra crítica que se le realiza al uso de videojuegos es que desplaza el tiempo dedicado a otras actividades de ocio más educativas, como el cine, la radio, la lectura, el teatro, la música, la práctica de deportes, el uso del ordenador y la televisión, salir con los amigos, y otras. Pero, el reducido número de estudios impide extraer conclusiones acertadas.

Las investigaciones recientes sugieren que la integración de un nuevo medio es un proceso gradual, dependiente de las condiciones sociales y culturales específicas.

> Lazo y Gabelas (2008) afirman que "[…] si bien la televisión sigue siendo el medio con el que más tiempo comparten los menores su tiempo de ocio, las tendencias de los últimos años

indican una migración del entretenimiento a las nuevas pantallas (Internet, telefonía móvil, videojuegos) […]".

Conductas delictivas o antisociales

Una crítica, que nos resultaría llamativa de los videojuegos, es que pueden propiciar a niños y jóvenes a realizar conductas delictivas, ya que ellos no disponen de recursos económicos propios para financiar partidas o adquirir juegos.

Los estudios muestran que hay relación entre el uso de videojuegos y conductas problemáticas, aunque las investigaciones se han basado fundamentalmente en máquinas manejadas con monedas.

La conducta problemática, para poder financiar la práctica, más común es el robo, (más en varones que en mujeres). Otra conducta importante es la de gastar el dinero destinado a otros usos, al almuerzo y transporte. Y otras conductas, pero en menor medida, para conseguir dinero son la de pedir prestado, discusiones o peleas, venta de objetos propios, mentiras o engaños, etc.

Una aclaración que hay que mencionar es la de que los resultados no demuestran la existencia de causalidad ni de direccionalidad, por lo que es posible plantear diferentes explicaciones a dicha asociación. (http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/)

Definiciones de videojuegos

El fenómeno de los videojuegos, tal cual lo conocemos hoy día es por un lado una de las actividades de recreación más comunes y extendidas en el mundo y por otro lado una de las industrias más rentables en el mundo de la tecnología y el entretenimiento. Su

existencia es innegable y su influencia en el comportamiento de niños, jóvenes y adultos es más evidente aún, logran satisfacer una amplia gama de expectativas y tratan sobre los más variados aspectos de la cultura. (Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar, (2008)

Según Levis (1997) y Gil y Vida (2007) definen este tipo de “juguetes” como programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes, como videoconsolas, ordenadores o teléfonos móviles. Comentan Krcmar y Lachlan (2009), los videojuegos han sido responsabilizados de ser la causa del incremento de conductas agresivas en las personas debido precisamente a esta inmersión y al hecho de que las acciones violentas son repetidamente premiadas.

Tipos de videojuegos

El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que pueden observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

Juegos de Arcade

El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto.
Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:
Plataformas: El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y

longitudinales. Puede que el ejemplo más conocido sea Super Mario BROS

Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es Pacman5.

Deportivos: El núcleo argumental es un deporte. Seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernos, que clasificaremos en otra categoría distinta.

Dispara y olvida: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber “matado” a cierto número de enemigos. El clásico Space Invaders –marcianitos- sería el representante más famoso de esta subcategoría.

Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicados aparatos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías.

Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. El más conocido sería el Fligh Simulator.

Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie Fifa2000 y pico pertenecería a esta subcategoría.

"Simuladores de Dios": El jugador asume el papel de un personaje sobre natural de varios personajes simultáneamente. Toda la serie The Sims entraría dentro de este apartado.

Juegos de estrategia

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas.

Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.
Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque últimamente suele ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el más conocido sea Tomb Raider, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida Lara Croft.

Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas

virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al ordenador, que asume el papel de director del cotarro.

Actitudes comportamentales frente al uso excesivo de los videojuegos en la adolescencia

Aunque no existe un diagnóstico "oficial", sobre el uso a los juegos de ordenador, videoconsola e Internet han aumentado notablemente entre adolescentes y adultos, hay signos que revelan si sospechamos que nuestro hijo podría tener una adicción a los juegos. Basta con que muestre solo dos o tres de estos síntomas para que su comportamiento se considere "adictivo".

Preocupación excesiva

Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet a menudo muestra una preocupación inusual con el juego o el ordenador cuando está lejos de ellos. El adolescente podría parecer distraído, irritable o desinteresado y hablar sobre el juego casi constantemente.

Mentir sobre el uso del ordenador

Es común que una persona con comportamientos adictivos relacionados con el ordenador menosprecie la cantidad de tiempo que pasa frente al televisor o el ordenador. La persona puede poner excusas, como decir que "necesita" estar en línea o puede mentir abiertamente.

Falta de control

Una persona que es adicta, o con riesgo de volverse adicta a los juegos, es incapaz de controlar la cantidad de tiempo que pasa frente al equipo. Puede

conectarse con la intención de pasar 15 ó 20 minutos y alargar una y otra vez el tiempo hasta que han pasado varias horas.

Pérdida de tiempo

Igualmente, una persona puede sentarse frente al ordenador, de nuevo con la intención de pasar sólo unos minutos, pero perder totalmente la noción del tiempo y de repente darse cuenta de que han pasado varias horas. No es raro que alguien con una adicción a los juegos juegue toda la noche y no se dé cuenta de cuánto tiempo ha pasado hasta que sale el sol.

Impacto negativo en otros ámbitos de la vida

La persona pasa tanto tiempo frente al ordenador o la videoconsola, que tiende a descuidar otros ámbitos de la vida. Se puede alejar de amigos y familiares con los que previamente había mantenido una relación estrecha.

Puede dejar los deberes sin terminar, obteniendo como consecuencia unas notas más bajas. En casos más extremos, el adolescente puede incluso descuidar la higiene personal, optando por jugar a los videojuegos en lugar de darse una ducha.

Esconderse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos

Algunas personas se vuelven adictas a los juegos porque los utilizan para auto medicarse. Cuando se tienen que enfrentar a situaciones o sentimientos que no resultan cómodos (sentimientos de tristeza, discusiones con amigos o una mala calificación), pueden optar por "refugiarse" en el juego como método de evasión.

Actitud defensiva

Cuando se les pregunta por su tiempo de juego o se les hace ver que es demasiado, pueden ponerse a la defensiva. La negación es a menudo una

indicación de que algo está mal, sobre todo si a la persona no parece importarle que sus amigos y familiares se sientan abandonados o alejados de su vida.

Mal uso del dinero

Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet invertirá una cantidad desproporcionada de dinero en artículos relacionados con la informática. La persona parecerá estar actualizando continuamente el hardware, los paquetes de software y los accesorios. Esto se convierte en un problema aún mayor si la persona gasta el dinero que debería utilizar para pagar las facturas, los comestibles y otras necesidades.

Sentimientos encontrados

Al igual que con cualquier otra adicción, el uso de la "sustancia" --en este caso, el videojuego-- provoca inicialmente sentimientos de euforia, pero esa euforia viene seguida rápidamente de sentimientos de culpa. La culpa se puede sentir por lo que se está haciendo mientras se está en línea o simplemente por la cantidad de tiempo que se pasa frente al ordenador. (Video Game Addiction).

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DEL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS

Breve introducción a las técnicas de evaluación para diagnosticar el uso excesivo de videojuegos

Para el proceso del diagnóstico específicamente se administran una serie de test, técnicas, e instrumentos para la cuantificación de los comportamientos, características o propiedades del sujeto que está siendo estudiado, a través de un procedimiento científico sujeto a reglas y a

contrastación científica. De este modo, siguiendo a Fernández-Ballesteros y Maciá (1994) citado por Torregrosa (2011) en la evaluación psicológica "supone un amplio concepto que hace referencia al análisis científico del comportamiento de un sujeto, o grupo de sujetos, realizado a través de unos procedimientos científicos" (p. 109).

Para recordar, se toma las definiciones de:

Instrumento "[...] aparatos a través de los cuales puede recogerse información sobre manifestaciones observables o amplificables de los sujetos. Tales instrumentos o aparatos permiten la aplicación de test o técnicas estándar de medida" (Fernández-Ballesteros y Maciá, 1994; p. 110).

El cuestionario o inventario se caracteriza cuando una serie de autoinformes estructurados aparecen recopilados o integrados en un listado, donde aparece un formulario de preguntas ante las cuales el sujeto debe responder, bien según una alternativa dicotómica (Si/No; Verdadero o Falso), bien anotando su grado de conformidad, según una escala ordinal o de intervalos, o eligiendo u ordenando los elementos del sujeto (Fernández-Ballesteros, 1994).

Algunos instrumentos para diagnosticar el uso excesivo de videojuegos encontrados:

- **El Cuestionario de hábitos y preferencias de videojuegos** tiene 45 preguntas sobre: la frecuencia o cantidad de tiempo dedicado a jugar, tipos de juego, habilidades cognitivas y las relaciones de género presentadas en este formato de juego.(Alonqueo y Rehbein 2008)

- **El Cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos** compuesto por 21 preguntas sobre: si los sujetos realmente utilizaban videojuegos, su valoración sobre ellos y cuáles eran los que más atracción tenían para ellos (su temática, tipos), aspectos más desde el punto de vista educativo,

aspectos positivos y negativos que pueden potenciar los videojuegos.(Alfageme y Sánchez 2003)

- **El cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (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. (Beranuy et al., 2009)

El instrumento utilizado para diagnosticar el uso excesivo de los videojuegos en la presente tesis fue:

El instrumento que se utilizó en la investigación fue el Cuestionario de Hábitos de consumo de los videojuegos, con 24 preguntas en las cuales que mide: el 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.

Resulta a esta altura reiterativo señalar que los jóvenes ocupan cada vez más tiempo de sus vidas en la pantalla. Dentro de esas actividades están los videojuegos. El mundo de ficción de los videojuegos resulta ciertamente atrapante y a pesar de la magnitud de ese imán, son escasos los trabajos académicos dedicados a reflexionar sobre las causas de esa atracción tan irresistible. Muchas veces, sin explicitarlo, aun se considera estos juegos no del todo “genuinos” no "verdaderos juegos" y sí como una suerte de mágicos imanes, que hacen que el jugador pierda todo raciocinio y quede atrapado, "embobecido" frente a la pantalla. Generalmente al pensarlo así, se está poniendo énfasis en lo escénico, en las imágenes, que como bien señala Prensky (2006) son el "eye-candy" (golosina visual) y no las verdaderas o más importantes causas de la fuerte atracción por los videojuegos.

ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN A LOS PROBLEMAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS

Definición de alternativa de intervención

> Antes de mencionar la alternativa propuesta en esta investigación se puntualiza la definición de la palabra alternativa, derivada del *"latín alter (entre dos) que significa optar o elegir entre dos cosas o posibilidades de acción".* (Deconceptos.com, 2014), por tanto la alternativa permite accionar con mayor posibilidad sobre una dificultad.

Por tanto como parte del proceso de resolución de problemas se debe considerar el momento de generar alternativas de solución, las cuales luego de un proceso de evaluación nos llevarán a tomar una decisión sobre la solución a implementar.

Para que las alternativas de solución sean válidas debe ser operativa y concreta, es decir que puedan ejecutarse de manera efectiva, que nos permitan conseguir los resultados esperados.

> Es un error frecuente en muchos responsables de una operación o de un proyecto que ante un problema lo intentan resolver con planteamientos u opciones que resultan imprecisas o utópicas. (Aprende y piensa, 2012)

Los estudios sobre el uso excesivo de videojuegos constituyen un riesgo siendo conveniente y preventivo intervenir a una edad temprana y antes de que se hayan acumulado demasiados factores de riesgo (Rutter, 1990) citado en Henao 2005. En este sentido, varias revisiones de estudios indican que la prevención temprana puede tener éxito (Henao, 2005).

Así, los programas eficaces para adolescentes en situación de riesgo deben incluir elementos que mejoren la competencia social. Los programas para

adolescentes a menudo no tienen efectos a largo plazo, por lo que deben ir acompañados de elementos que mejoren también la relación con los padres. Además, los programas que se inician a estas edades y que son multimodales e intensivos, parecen ser más eficaces (Robles y Romero, 2011). Por lo tanto para el presente programa de intervención se han considerado estos referentes teóricos para su estructura metodológica, que en adelante se explicita la misma.

Para la propuesta de intervención se utilizarán las Técnicas Cognitivo-Conductuales por lo que la **Intervención Cognitivo-Conductual**: es una línea de investigación en modificación de conducta en el área de la solución de múltiples problemas de comportamiento en el aula y está especialmente indicada para reducir la impulsividad (Sánchez y Damián, 2009). Los programas cognitivos-conductuales se encuadran dentro del enfoque cognitivista de la psicología cuyas técnicas para niños y adolescentes se centran en procesos de percepción, razonamiento, reconocimiento, concepción y enjuiciamiento de la realidad, auto afirmaciones, habilidades para resolver problemas, auto-regulación, entre otras estrategias.

La presente investigación se llevó efecto en el contexto educativo; por lo tanto los programas implantados para paliar el problema, no sólo implican en la intervención al personal del centro educativo y alumnos (Pertegal, Oliva y Hernando, 2010).En la presente investigación se ha considerado lo que dice Pertegal, por lo que el trabajo se lo planificó con el orientador y con su colaboración se aplicó con la participación de los estudiantes que presentaron problemas en el uso excesivo de videojuegos.

Modelos y principios de la alternativa de intervención

Modelos clásicos de intervención

Dentro de estos modelos tenemos los siguientes:

Modelo de servicios.- se caracteriza por la intervención directa de un equipo o servicio sectorial especializado, sobre un grupo reducido de sujetos para (Alvarez, 1994) “este modelo suele tener características públicas y social, ser de investigación directa, actúa sobre el problema y no sobre el contexto que lo genera y actúa por funciones, más que por objetivos. Se caracteriza por la intervención directa de un equipo o servicio sectorial especializado, sobre un grupo reducido de sujetos.

Este modelo se utilizará en la población de los estudiantes del noveno año de educación básica aquellos que se encuentran en situación de riesgo, en si los que utilizan los cyberes en el receso y las afueras del colegio, y a los padres de familia con la intervención directa a través de talleres, con la finalidad de atender los problemas asociados al uso a los videojuegos en el cual los adolescentes están expuestos en su vida personal y académica.

Modelo de conducta o asesoramiento.- el rasgo más importante de este modelo lo es la intervención indirecta, ya sea individual o grupal, que puede producirse con función tanto preventiva como de desarrollo o terapéutica. Uno de los objetivos principales de este modelo es capacitar a los agentes educativos o sociales para que sean auténticos agentes de cambio y mejora de las situaciones de riesgo, por lo que la formación de profesionales y voluntarios es una de sus funciones más importantes. (Amescua, 1996).

Se utilizó este modelo desde la propuesta de la problemática por medio de entrevistas y diálogo con el psicólogo de la institución y tutor del curso; de la misma manera ayudará a los adolescentes a prevenir los problemas expuestos por el uso a los videojuegos, mediante encuestas, técnicas y talleres que serán aplicados para mejor su ambiente familiar y académico

Principios de la Estrategia Educativa

Principio de prevención.- Considera las medidas necesarias para impedir que algo suceda, en este caso evitar el uso excesivo de videojuegos y promover otro tipo de realidades, desde una prevención secundaria, debido que este tipo de prevención persigue la identificación y el tratamiento temprano de los problemas, para reducir su número, intensidad y duración de los mismos y principalmente se fortalecerá con una prevención primaria, tratando de reducir o minimizar el número de casos-problemas en el futuro, por medio de un accionar socioeducativo que involucre al adolescentes y sus grupos sociales (familia y comunidad), de manera que la colaboración entre profesores ,estudiantes sea estrecha y benéfica para todos.

Principio de desarrollo.- se basa en que a lo largo de la vida las personas van pasando por fases o etapas que van resultando complejas y que van fundamentando y dando sentido a sus actuaciones permitiéndoles interpretar e integrar experiencias y conocimientos nuevos y cada vez más amplios. La acción socio educativo se convertiría en un proceso de ayuda y acompañamiento para promover el desarrollo integral de cada persona y grupo, facilitar el desarrollo de habilidades para la vida, clarificación de valores y resolución de conflictos.

Principio de Intervención Social.- este principio pone de manifiesto la importancia que tiene para la intervención socioeducativa el contexto social en que se desarrolla cada sujeto. Es preciso ayudar a cada individuo a conocer su medio a comprenderlo y hacer un análisis de la situación en la que vive.

Concreción de la alternativa de intervención.

Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivas Conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes.

Definición de estrategia educativa.- son las formas de trabajo que tienen una clara intencionalidad de movilizar recursos de los niños (emocionales, sociales, afectivos, cognitivos) para promover el desarrollo de sus competencias.

Las estrategias educativas estructuradas metodológicamente para su ejecución se consideran la modalidad del taller.

Definición de taller

Los talleres como unidades productivas de conocimientos a partir de una realidad concreta para ser transferidos a esa realidad a fin de transformarla, donde los participantes trabajan haciendo convergente teoría y práctica. El taller se lo concibe como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se une la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formado por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y se hace sus aportes específicos. (Maya, 2007, P. 12) "Según María Inés Maceratesi un taller consiste en la reunión de un grupo de personas que desarrollan funciones o papeles comunes o similares, para estudiar y analizar problemas y producir soluciones de conjunto.

Como las estrategias educativas están basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales, es necesario aplicar este aspecto fundamental.

Técnicas Cognitivo Conductuales

Esta teoría entiende que si el proceso de aprendizaje conlleva el almacenamiento de la información en la memoria, no es necesario estudiar los procedimientos de estímulo-respuesta sino atender a los sistemas de retención y recuperación de datos, a las estructuras mentales donde se

alojaran estas informaciones y a las formas de actualización de estas. Diferencia entre estructuras mentales como componentes estáticos del sistema que permanecen estables a lo largo del tiempo y procesos que describen la actividad del sistema. El objetivo del educador, según esta teoría, será el crear o modificar las estructuras mentales del alumno para introducir en ellas el conocimiento y proporcionar al alumno de una serie de procesos que le permitan adquirir este conocimiento.

Por tanto no se estudia cómo conseguir objetivos proporcionando estímulos, sino que se estudia el sistema cognitivo en su conjunto: la atención, la memoria, la percepción, la compresión, las habilidades motrices, etc. Pretendiendo comprender como funciona para promover un mejor aprendizaje por parte del alumno. De cada parte de este sistema cognitivo surgen teorías que analizan, por ejemplo en la memoria, como se producen los procesos de selección-retención-recuperación de datos; en el aprendizaje los procesos de reorganizaron, reconstrucción y re conceptualización del conocimiento, etc. Como aportaciones podemos destacar el planteamiento de una enseñanza intencional y planificada en vez de confiar el aprendizaje a la práctica y a la repetición de ejercicios. No se pone el énfasis en la consecución de resultados sino en el proceso seguido. Se busca que los datos que han sido procesados adquieran sentido integrándose en otras informaciones ya almacenadas. En cuanto a deficiencias podemos destacar el método de investigación, ya que es necesario recurrir a técnicas introspectivas para hacer explícitos los procesos internos. Por tanto no se pueden establecer correlaciones para obtener resultados específicos según experimentos realizados, no como en la teoría anterior donde la percepción de un estímulo originaba una respuesta y esto era de directa aplicación sobre un grupo de alumnos. (Skinner)

Según Chadwick (1996), las estrategias educativas cognitivas son procesos de dominio general para el control del funcionamiento de las actividades

mentales, incluyendo las técnicas, destrezas y habilidades que la persona usa consciente o inconscientemente para manejar, controlar, mejorar y dirigir sus esfuerzos en los aspectos cognitivos, como procesamiento, atención y ejecución, en el aprendizaje. Son críticos en adquisición y utilización de información específica e interactúan estrechamente con el contenido del aprendizaje. Son destrezas de manejo de sí mismo que el alumno (o persona) adquiere, presumiblemente durante un periodo de varios años, para gobernar su propio proceso de atender, aprender, pensar y resolver problemas.

Principales técnicas cognitivo conductuales

Técnicas Conductuales

Conjunto de técnicas basadas en el análisis experimental de la conducta y fundamentadas en los autores más representativos inspirados en las tesis del condicionamiento clásico y operante.

Técnicas para incrementar conductas deseables

- ✓ **Reforzamiento positivo:** es la técnica más utilizada y más eficaz para incrementar el número y calidad de todo tipo de conductas deseadas y aceptadas socialmente. Su eficacia aumenta si se aplican bajo determinadas condiciones: aplicación inmediata después de la emisión de la conducta esperada; informar al sujeto la conducta que se va a reforzar y los reforzadores que conseguirán; mantener la motivación cambiando periódicamente los reforzadores y aplicándolos de forma intermitente.

- ✓ **Reforzamiento negativo:** no es lo mismo reforzamiento negativo que castigo. El castigo se emplea para eliminar respuestas disruptivas o rechazadas socialmente, el refuerzo negativo se utiliza para incrementar conductas deseadas o aceptadas socialmente, pero que se dan con poca frecuencia. Eliminar el refuerzo negativo incrementa

la posibilidad de que la conducta deseada se produzca con más frecuencia. Consiste en incrementar la conducta deseada a partir de la reducción o desaparición de estímulos aversivos. Hay muchas conductas que nos obligan a tomar medidas para evitar o mitigar sensaciones o situaciones negativas (taparnos para no pasar frio, por ejemplo). Las condiciones para aplicarlas son las mismas que para el reforzamiento positivo.

- ✓ **Principio de Premark:** recibe el nombre del investigador Premark, que estudió el poder reforzador de muchas de las conductas que voluntariamente emitimos: ver la tele, leer, salir...La técnica consiste en utilizar dichas actividades para reforzar la emisión de otras de baja frecuencia., Por ejemplo: el niño que habitualmente ve la tele podrá hacerlo si antes ha hecho los deberes. Los efectos de esta técnica son largos cuando se aplican adecuadamente. Se utiliza mucho en ambientes escolares y extraescolares.

- ✓ **Contrato de contingencias*:*** técnica compleja basada en el principio de Premark. Junto con el reforzamiento positivo y el negativo la finalidad es incrementar conductas positivas que ya existen en el repertorio pero que no son frecuentes. Se trata de un contrato o acuerdo escrito en el que se comprometen las partes implicadas a cumplir lo estipulado y a respetar los derechos del otro. Ambos tienen derechos y obligaciones que se han de repartir de forma equitativa. Esta técnica se utiliza mucho en orientación familiar para la mejora de relaciones interpersonales. Su eficacia también depende de las variables personales y de situación.

Técnicas para reducir o extinguir conductas inadecuadas

Se trata de todo un bloque de técnicas cuyo objetivo es el de extinguir conductas que interfieren en la dinámica familiar, escolar y social.

Son estrategias de fácil comprensión que pueden utilizar padres, educadores orientadores.

- ✓ **Reforzamiento diferencial de tasa baja:** lo que se pretende es reducir (no extinguir) la frecuencia de una respuesta aceptada pero que por su frecuencia es molesta. Por ejemplo participa demasiado en el aula sin dejar intervenir a los demás. Se refuerza solo un número determinado de respuestas fijadas previamente, en número inferior a la línea base, y en un tiempo predeterminado. Si se supera el número de respuestas no se da la recompensa. Da muy buenos resultados aunque con cierta lentitud. Si no se aplica adecuadamente puede reforzar conductas inadecuadas por lo que conviene reforzar de vez en cuando las conductas deseables.

- ✓ **Reforzamiento diferencial de otras conductas** (o entrenamiento en omisión): es útil en personas difíciles y de alto riesgo en ambientes educativos y sociales y también da buenos resultados en formación y entrenamiento a familias con hijos que tienen problemas de comportamiento. Refuerza cualquier conducta positiva excepto la que se quiere eliminar (molesta diciendo tacos), (se le refuerza cuando ayuda a los demás, se le retira cuando dice tacos).

- ✓ **Reforzamiento de conductas alternativas:** refuerzo **solamente** de aquellas conductas incompatibles con la que se quiere extinguir.(gritar incompatible con hablar en voz baja). Eficaz en escuelas aunque algo lento. La dificultad está en encontrar conductas alternativas, a veces se parecen demasiado a la que queremos eliminar.

- ✓ **Costo de respuestas:** es una variante de la técnica Economía de fichas. Se trata de retirar un numero de reforzadores a la persona cuando esta emite la conducta que queremos extinguir, la retirada ha de hacerse de manera inmediata después de la emisión de la

conducta. Esta técnica es eficaz en el control de normas de convivencia en el grupo familiar y escolar. Hay que tener cuidado porque puede ser ineficaz o peligrosa para personas que no tienen posibilidad de conseguir reforzadores o que tienen un historial de castigos.

- ✓ **Tiempo fuera de reforzamiento:** consiste en separar temporalmente al sujeto de las fuentes del lugar en que operan los reforzadores o recompensas., esto se hace inmediatamente después de la conducta. Se emplea constantemente en la familia: separar a dos hermanos que se pelean y enviarlos a su habitación. Para que sea eficaz hay que controlar estas variables:

  1. El lugar al que se envía a la persona, su separación, no ha de ser reforzante. (a jugar a la calle)
  2. El lugar ha de estar desprovisto de reforzadores (una habitación con juguetes)
  3. Permanencia corta. Si es más larga puede encontrar reforzadores
  4. Advertir antes de aplicarla de la posibilidad que tienen de sufrirla.
  5. Emplear reforzadores de conductas positivas para no tener que utilizar tanto la separación.
  6. Evitar la confrontación verbal y física para la separación.

- ✓ **El castigo:** es el que acumula más estimulación aversiva. Utilizarlo solo cuando ha fallado lo demás. El castigo consiste en la eliminación de algo agradable o en la aplicación de un estímulo negativo como consecuencia de una mala conducta., con el objetivo de que esta desaparezca. Con frecuencia se emplea independientemente de los efectos sobre la conducta subsiguiente y por ello hemos de distinguir el castigo por aplicación del castigo por supresión.

  - **Castigo por aplicación:** Dar un tortazo después de una conducta.

- **Castigo por supresión: Supresión** de un reforzador positivo después de la conducta.

Técnicas Cognitivas

- **Autocontrol**

Conjunto de estrategias o técnicas basadas en modelos teóricos distintos pero con una finalidad común: dotar a la persona de las competencias necesarias para dirigir o controlar su propio comportamiento. La característica principal es la importancia que concede a la persona como director y responsable de su propio comportamiento evaluando y modificando, participando y evaluando los resultados. El papel del orientador, padre, madre, profesor, es la de un colaborador que le ayuda enseñándole la teoría y los métodos para la modificación de la conducta. Los métodos específicos provienen del concepto de lugar de control o locus de control (interno o externo) interno, que dice que las personas tienen el control y la responsabilidad de los resultados de su actividad. (Rotter, 1975)

También hay la teoría que dice que los seres humanos regulan su propia conducta en función de los valores y expectativas que asignan a los resultados de una acción determinada, valores y expectativas propias del ser humano. (Rotter, 1975)

Tenemos la teoría de Bandura que dice que el decidir sobre una respuesta depende no sólo del resultado esperado o la expectativa de respuesta sino de la probabilidad de que la persona pueda realizarla.

El modelo de Kanfer ha servido de base para el desarrollo de estrategias de autocontrol. Sus trabajos se han centrado en describir el proceso natural que siguen las personas cuando quieren alterar su conducta para conseguir objetivos a largo plazo.

Diferencia 3 etapas: Autor registro, autoevaluación, autor refuerzo.

- ✓ **Auto registro:** Técnica básica del autocontrol. Se emplea como técnica de evaluación para evaluar la conducta y como estrategia de intervención tiene valor reactivo, las conductas deseadas aumentan y las que no disminuyen. La causa de que se incrementen las deseadas y disminuyen las no deseadas es por el hecho de registrarlas por el propio sujeto. Induce a la reflexión.

- ✓ **Autoevaluación:** Comparación que hace el sujeto de su propia conducta, habilidades, etc. en relación al modelo que sirve de referencia. Utiliza mucho la propia construcción que tiene la persona sobre lo que puede o no puede hacer. Se utiliza como medida de la eficacia de la personas en la conducta que está aprendiendo a controlar, así como a las evaluaciones de las causas de dicha conducta. Muy eficaz en los casos de conductas de desobediencia y malos tratos verbales. (Rotter).

- ✓ **Autor refuerzo:** Con la auto evaluación y el autor registro, el auto refuerzo compone el bucle de retroalimentación que llamamos autocontrol de la conducta. Utilizado como técnica consiste en que es el mismo sujeto el que se administra el reforzador o recompensa.

- ➢ **Auto instrucciones**

Consiste en cambiar las verbalizaciones internas o pensamientos de la persona cuya conducta queremos modificar por otras que le van a ser de más utilidad para realiza la tarea o solucionar el problema. Las autos instrucciones hacen referencia a las instrucciones internas, que acompañan sus acciones, que se hace el sujeto frente a las instrucciones de los demás. Son ordenes que se da a si mismo antes de iniciar la actividad. La técnica es muy eficaz en el entrenamiento de niños hiperactivos e impulsivos con dificultades de aprendizaje y en el control de conductas delictivas.

- **Resolución de problemas**

La solución de problemas hace referencia a los procesos cognitivos relacionados con el uso del conocimiento y de las habilidades previamente adquiridas para enfrentarse a situaciones de las que se conoce el objetivo final, pero no el procedimiento para enfrentarse a ellas.

- ✓ **Concepto de problema:** Un problema es la relación discrepante ente la realidad y los objetivos deseados, entre lo pedido y la posibilidad de respuesta adecuada.

- ✓ **Concepto de solución:** Cualquier respuesta con la que se intenta afrontar el problema. Las soluciones son eficaces cuando logran los objetivos minimizando los costes negativos y maximizando los positivos.

La solución de problemas eficaz ha de tener 5 pasos, según D'Zurilla y Nezu y Cols.

1. **Orientación hacia el problema**. Identificación y clasificación de los problemas, análisis de sus causas y valoración del mismo.
2. **Definición y formulación del problema.** Clarificar y comprender la naturaleza del problema. Recogida de información.
3. **Generación de alternativas.** Búsqueda del mayor número posible de alternativas. Uso de la técnica Torbellino de ideas.
4. **Toma de decisiones.** Identificación de las consecuencias personales y sociales potenciales que se derivan de las alternativas escogidas.
5. **Puesta en práctica de la solución y verificación.** Puesta en práctica de lo planificado. Auto registro de las actuaciones, autor reforzar los logros e introducir las modificaciones pertinentes si fueran necesarias.

VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS

Definición de Pre-test

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, en este caso se emplea como un aprueba previa para diagnosticar la realidad temática.

> El uso de una pre-prueba se puede justificar siempre que mida de forma precisa lo que pretende medir, se ajuste a los objetivos de la enseñanza y sea consistente en los resultados. La elaboración de un examen es un proceso que consta de diversas etapas para que tenga una alta fiabilidad y validez. El pre-test se emplea porque, aunque un examen esté elaborado cuidadosamente y haya sido revisado, no se puede saber cómo funcionará hasta que se haya ensayado. (Cervantes, 2014)

Definición de Post-test

> Representa la oportunidad para corroborar hipótesis generales del curso de la prueba. La meta consistiría en producir datos que aumenten la calidad de los resultados del pre- test Durante el periodo pos prueba puede aminorarse los temores o al menos confrontarlos. (Díaz, 2011, p.14).

Coeficiente de correlación lineal de Pearson

El modelo de comparación a través de la r de Pearson, se mide mediante un coeficiente que sea de manera universal aceptado.

La correlación de tipo lineal se mide mediante un coeficiente universalmente aceptado, llamado coeficiente de correlación lineal de Pearson: cuyo valor puede calcularse mediante la expresión:

$$R = \frac{O_{XY}}{O_X . O_Y}$$

Escala de valores del coeficiente de correlación lineal.

El coeficiente de correlación lineal de Pearson, r, siempre toma valores comprendidos entre -1 y 1.

El coeficiente de correlación lineal de Pearson permite analizar el grado de aproximación de la nube de puntos a una línea recta. Tenemos que:

- Si $-1 < r < 0$, existe correlación lineal negativa, y será más fuerte cuanto más se aproxime r a -1.
- Si $0 < r < 1$, existe correlación lineal positiva, y será más positiva cuanto más se aproxime r a 1.
- Si r = 1 ô r= -1, la correlación es una dependencia lineal.
- Si r = 0, no existe correlación lineal o las variables no están correlacionadas linealmente. Esto no excluye que las variables estadísticas puedan estar relacionadas por una correlación curvilínea. (González, Llorente, & Ruiz, 2008, p. 310.

El coeficiente de correlación es la relación entre las dos variables, ya que se tiene mayor calificación en la variable 1 sigue con buen resultado la segunda razón por la cual el coeficiente.

El significado de correlación. En esencia, coeficiente correlación (r) expresa el gado de correspondencia, o relación, entre dos conjuntos de puntuaciones. Si el individuo que obtiene la mayor calificación en la

variable 1 consigue el mayor resultado en la variable 2, el individuo con la segunda mayor calificación en la variable 1 también logra el segundo mejor resultado en la variable 2, y así va disminuyendo hasta llegar al individuo con la menor calificación del grupo, entonces existiría una correlación perfecta entre las variables 1 y 2 sería igual a +1.00. (Anne Anastasia, p. 86)

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

El cálculo del coeficiente de correlación puede realizarse por medio de diferentes maneras, una de las cuales es la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson (r), que puede calcularse mediante el uso de una fórmula alternativa que trabaja directamente con puntajes crudos. (Borda Peréz, Tuesca, & Navarro, 2009)p268.

Formula:

$$r\ (x,y) = \frac{N \sum x\ y - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\left[N \sum x^2 - (\sum x)^2\right]\left[N \sum y^2 - (\sum y)^2\right]}}$$

e. MATERIALES Y MÉTODOS

El estudio consistió en la creación de una propuesta alternativa denominada: Estrategias Educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes de noveno año de Educación Básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo, año lectivo 2013-2014. La misma se desarrolló de forma estructurada y sistemática, durante los meses de marzo a julio del 2014.

Tipo de investigación. Fue descriptivo, porque “la descripción es registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos". (Roberto Hernández Sampieri 1996, p.54). Por lo tanto en esta investigación describe el uso excesivo de videojuegos de los adolescentes; y de corte transversal porque se lo realiza en un tiempo determinado.

Descripción de los métodos y técnicas empleadas.

En el desarrollo de esta investigación, en correspondencia con los objetivos planteados, se emplearon diferentes métodos y procedimientos de investigación, de manera combinada para obtener mejores resultados. Los métodos teóricos utilizados fueron: **El método científico,** la metodología científica se utilizó para demostrar los resultados alcanzados a través de la observación, la determinación del problema, la experimentación y la recolección de datos, medios requeridos para lograr solucionar el problema. El principio del método científico es aplicado en la educación y es una guía para el investigador. **El Analítico- sintético** que se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas, en este caso las manifestaciones del uso excesivo de videojuegos, la edad, el género, la familia, el contexto escolar. Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el

análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis. Es un proceso mediante el cual se relacionan hechos aparentemente aislados y se formula una teoría que unifica los diversos elementos. El investigador sintetiza las superaciones en la imaginación para establecer una explicación tentativa que someterá a prueba el uso excesivo de videojuegos y las técnicas cognitivo-conductuales. **El Inductivo – Deductivo**, la deducción, tiene a su favor que sigue pasos sencillos, lógicos y obvios que permiten el descubrimiento de algo que se ha pasado por alto. La inducción, se encuentra en ella aspectos importantes a tener en cuenta para realizar una investigación como por ejemplo la cantidad de elementos del objeto de estudio, que tanta información podemos extraer de estos elementos, las características comunes entre ellos, y si se quiere ser más específicos como en el caso de la inducción científica, entonces se toma en cuenta las causas y caracteres necesarios que se relacionan con el objeto de estudio, y el **Histórico– Lógico** que está vinculado al conocimiento de las distintas etapas de los objetos en su sucesión cronológica, para conocer la evolución y desarrollo del objeto o fenómeno de investigación se hace necesario revelar su proceso, las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales. Mediante el método histórico se analiza la trayectoria concreta de la teoría, su condicionamiento a los diferentes períodos de la historia, que sirvió para estudiar todo el proceso histórico del uso excesivo de videojuegos de los adolescentes. Los métodos lógicos se basan en el estudio histórico poniendo de manifiesto la lógica interna de desarrollo, de su teoría y halla el conocimiento más profundo de esta, de su esencia. La estructura lógica del objeto implica su modelación. Los mismos estuvieron presentes en toda la investigación desde que se determinó la problemática a investigar, pero se usaron con mayor énfasis en la elaboración de la introducción y la fundamentación teórica, así como en la interpretación de los resultados que dieron los instrumentos. Roberto Hernández Sampieri, et., al., (1996)

Además se seleccionó un conjunto de métodos como:

El método comprensivo, (objetivo 1, teórico) que implican estar consciente de lo que se está tratando de investigar, seguir la pista de la historia de los referentes teóricos sobre el uso excesivo de videojuegos y de las técnicas de cognitivo-conductuales, estrategias que se usan y del éxito logrado con ellas; **método de diagnóstico (objetivo 2 de diagnóstico)** , permite conocer aspectos intrínsecos a la realidad temática; **el método de modelación** (objetivo 3 y 4 de diseño del modelo alternativo y de aplicación), es justamente el método mediante el cual se crean abstracciones con vistas a explicar la realidad. La modelación es el método que opera en forma práctica o teórica con un objeto, no en forma directa, sino utilizando cierto sistema intermedio, auxiliar, natural o artificial, Roberto Hernández Sampieri, et., al., (1996), **el método de correlación lineal de Pearson para la valoración de la efectividad** (objetivo 5 de valoración), permitió estudiar fenómenos que no son susceptibles de manipulación al ser constructos hipotéticos.Dado dos variables, la correlación permite hacer estimaciones del valor de una de ellas conociendo el valor de la otra variable es así como la r de Pearson permitirá valorar la efectividad de la propuesta planteada.

Diseño de Investigación.

Para alcanzar el objetivo de esta investigación, se empleó el diseño de investigación cuasi-experimental, tipo X - Y, donde:

X = Pre-test.
- Intervención.

Y = Post-test.

La investigación fue de tipo cuasi-experimental, debido a que se toma un grupo a los que se les aplica una prueba previa al tratamiento experimental

(programa de intervención) y finalmente, se aplica la misma prueba, posterior al tratamiento. Los sujetos no fueron asignados al azar para el grupo de trabajo, sino que fueron seleccionados por el psicólogo y profesor guía del plantel.

Muestra

Para la realización del trabajo de investigación, el total de la población de estudiantes del Colegio Adolfo Valarezo son de 1660, de ellos se consideró como muestra a trabajar con 45 estudiantes, con edades comprendidas entre 13 a 14 años, mismas que cursan el noveno año de Educación Básica de la sección matutina, que en el diagnóstico fue el grupo de mayor frecuencia con problemas que tienen al uso de videojuegos.

Curso	Estudiantes
Noveno Año de Educación Básica paralelo “D”	45
Total	45

Fuente: Secretaria del Colegio Adolfo Valarezo
Elaboración: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Escenario

La aplicación de la propuesta de intervención psicoeducativa, se realizó en el Colegio Adolfo Valarezo, ubicada en el barrio el Pedestal, calle Carlos Ramón y Av. Adolfo Valarezo y Manuel Carrión Pinzano, cuenta con salones, biblioteca y una sala de audiovisual en al cual se llevó a cabo la intervención.

Las técnicas e instrumentos seleccionados que contribuyeron a dar respuesta a los objetivos planteados al inicio del mismo. Se utilizaron los siguientes:

La encuesta

Esta técnica permitirá recopilar información, estructurada de 10 preguntas (anexo 1), misma que se aplicó a estudiantes del noveno año de Educación Básica paralelo “D”.

Instrumentos de investigación

Se utilizó el Cuestionario sobre Hábitos de Consumo de los Videojuegos de Fernando López Becerra (2009) (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 de respuesta que van desde «Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5).

Las preguntas del cuestionario proporcionan información sobre los siguientes aspectos: grado de atracción por los videojuegos, relación de los videojuegos con otras actividades, nivel de inquietud respecto los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.

Este instrumento sirvió para el pre-test y el pos-test.

Relación entre puntuación y niveles de uso de videojuegos por cada factor:

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 los videojuegos	(25-19)	(18-12)	(11-5)
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	(15-11)	(10-6)	(5-2)

Grado de atracción por los videojuegos: 1-2-3-4-5-6-20-21-22-23-24
Relación de los videojuegos con otras actividades: 7-8-9-10-11
Nivel de inquietud respecto los videojuegos: 12-13-14-15-16
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas: 17-18-19

Procedimiento.

El estudio realizado se llevó a cabo durante 5 sesiones de trabajo de campo y 7 talleres en la aplicación de la alternativa.

La primera sesión fue realizada con el propósito de presentarse ante el rectorado de la institución y plantear los objetivos de la investigación, así como conocer la disposición de apoyo e interés por parte del centro de participar y colaborar con la misma y de solicitar el consentimiento por parte de la rectora de la institución.

Una segunda sesión se basó en efectuar un conversatorio con los profesores guías de los cursos y paralelos para conocer si los estudiantes mantienen comportamientos de indisciplina por salirse del colegio en el receso a los cyberes. Cuando se concluyó con la entrevista a los docentes la muestra quedó conformada por 45 adolescentes de noveno año de Educación Básica, con edades de 13 y 14 años, ellos fueron los que tenían mayores problemas por la frecuencia por falta de atención por incumplimiento en las tareas académicas y fugas por el uso de videojuegos.

Ya seleccionados los estudiantes a participar, en una tercera sesión la responsable de esta investigación se dispuso a trabajar con los adolescentes de forma independiente y grupal en la aplicación de la encuesta de diagnóstico, con el objetivo de reconocer aspectos relacionados con el uso y abuso de los videojuegos. La cuarta reunión estuvo dirigida a observar el comportamiento de los estudiantes durante el horario del receso.

En la quinta sesión se llevó a cabo la aplicación del Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos como pre test, dándose inicio la ejecución de la propuesta alternativa como vía de solución a la problemática, como estrategia de aplicación el taller, conformada por 7 talleres.

Las sesiones se realizaron siempre en horarios matutinos, de forma grupal en el aula de audiovisual y con adecuadas condiciones de iluminación, ventilación y privacidad.

La investigación (tesis) se realizó en el período comprendido entre los meses de marzo a julio del 2014. La duración de cada encuentro fue como promedio de 30 a 35 minutos para la investigación de campo y para cada taller se utilizó 90 minutos.

Luego del último taller de trabajo la responsable de esta investigación se realizó una reunión conjuntamente con el psicólogo y el profesor guía para ofrecerles la información obtenida hasta el momento, y a su vez obtener la certificación del cumplimiento de todo el proceso de investigación en su parte práctica.

Métodos estadísticos y/o de procesamiento matemático.

Se trabajó en la investigación con el análisis porcentual representado en cuadros y gráficos; se realizó una interpretación psicológica.

Análisis integrador de los resultados obtenidos.

Los resultados obtenidos se utilizaron programas de Word y Excel, para el análisis se utilizó la técnica del ROPAI (Recoger los datos, Organizar en cuadros, Presentar gráficos y el Análisis e Interpretación), lo que permitió analizar e interpretar el problema presentado y a partir de esto se elaboró y aplicó el programa de intervención educativo, que fue validado a través del

modelo correlacional lineal de Pearson, para esto se utilizó el programa Minitab14.12

La propuesta de intervención aplicada a través de estrategias educativas se desarrolló a través de cuatro etapas o momentos:

Etapa No. 1: Diagnóstico de necesidades educativas

En esta fase se realiza la aplicación de la encuesta (diagnóstico) y del instrumento previsto (pre test) a la muestra seleccionada para identificar la tendencia del uso excesivo de videojuegos y los Hábitos para el uso en los adolescentes investigados. De inmediato se procede a la evaluación 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. (Propuesta)

Etapa No. 2: Elaboración de la propuesta o estrategia

En este período se procede a planear la estrategia sobre la base de los problemas identificados, delimitando objetivos, metodología y acciones concretas. Asimismo se crean las condiciones para que la rectora y el personal docente y de consejería estudiantil vinculado al grupo de la institución educativa en la que se efectúe la investigación-acción, se encuentren en condiciones de desarrollar una mejor interacción con los adolescentes, por tanto, mayor efectividad en el proceso.

Etapa No. 3 Ejecución de la estrategia

La estrategia se basa en el trabajo con los adolescentes desde el ámbito escolar, planificado y en esta etapa se coordinan los aspectos propios de su organización, para hacerla corresponder con los resultados alcanzados en la fase de diagnóstico con el propósito de hacer más dinámica la intervención. En cada taller se tiene en cuenta tres momentos:

• **Primer momento:** El momento de introducción del tema a tratar, objetivos creados para el taller.

• **Segundo momento:** Se realizan diversas acciones para dar cumplimiento a los objetivos planteados y también se utilizan en algunos momentos técnicos participativas como parte del proceso a seguir.

• **Tercer momento**: Se hace una reflexión sobre el tema o evaluación del taller.

Etapa No. 4 Evaluación

Aquí se hace una evaluación de las acciones en su conjunto desarrolladas de manera continua y sistemática, una vez que se cumpla con el periodo experimental. Teniendo presente todo lo anteriormente expuesto se elaboró estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos, además en la etapa de evaluación en el último taller se aplicó el post test para la Valoración de la Propuesta Alternativa: a través de la correlacional lineal de la r de Pearson.

f. RESULTADOS

Del diagnóstico de uso de Videojuegos

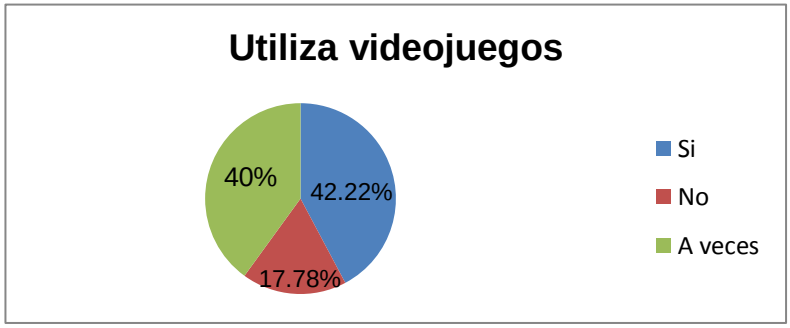
1. ¿Utiliza videojuegos?

Cuadro 1

Utiliza videojuegos	f	%
Si	19	42.22
No	8	17.78
A veces	18	40.00
Total	45	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014
Responsable: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Gráfico 1



Análisis e interpretación

Según (Javier Urra, 2011) La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrando en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas .En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al joven a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

De acuerdo a la aplicación de la encuesta se considera los siguientes resultados: el 42.22% de los adolescentes contestaron que si utilizan los videojuegos, el 40% utilizan los videojuegos a veces, determinado que la mayoría de los adolescentes

tienen un alto nivel del uso excesivo de videojuegos, es por tanto en contraste con lo que dice el autor, los encuestados recurren a mentiras o artimañas para usar los videojuegos, produciendo un escape de la vida social llevando al adolescente a un mundo virtual y por consecuencia llevándolos a ellos a un comportamiento adictivo.

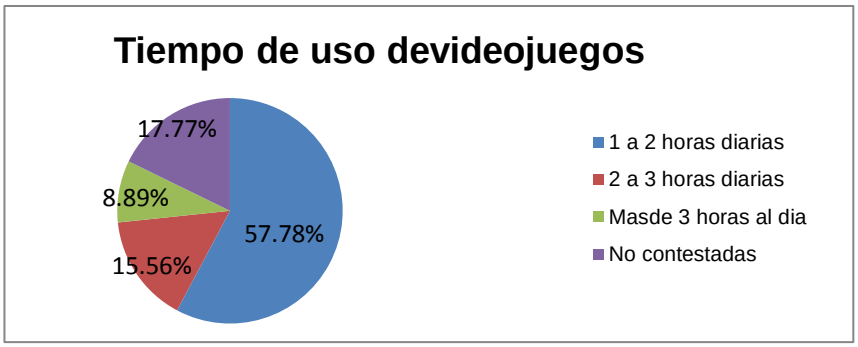
2. ¿Cuántas horas diarias utiliza los videojuegos?

Cuadro 2

Tiempo de uso de videojuegos	f	%
1 a 2 horas diarias	26	57.78
2 o 3 horas diarias	7	15.56
Más de 3 horas al día	4	8.89
No contestadas	8	17.77
Total	45	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014
Responsable: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Gráfico 2



Análisis e Interpretación

Una de las explicaciones podría estar en un reciente estudio realizado en la Universidad de Iowa, donde se ha demostrado que dedicar demasiadas horas al día a entretenerse con Videojuegos provoca que los jugadores tengan problemas para mantenerse centrados en tareas que requieran una participación más larga y proactiva. Según los autores de esta investigación, los jugadores excesivos en el mundo real cuando están llevando a cabo una actividad que no les llama la atención, como recibir clases, leer o estudiar en un lugar tranquilo, tienen dificultades para mantener la atención (Bailey West y Anderson, 2010)

Los resultados de la encuesta evidencian porcentajes que demuestran que usan los videojuegos 1 a 2 horas diarias el 57.78%, el 15.56 de los investigados usan los videojuegos de 2 a 3 horas diarias y el 8.89 son aquellos que utilizan más de 3 horas diarias.

De lo que se puede determinar con los porcentajes manifestados es que los adolescentes que dedican más tiempo a video jugar, desestiman el tiempo que dedican a estudiar, por consiguiente, sus resultados se ven desfavorecidos a los que dedican menos tiempo a los videojuegos.

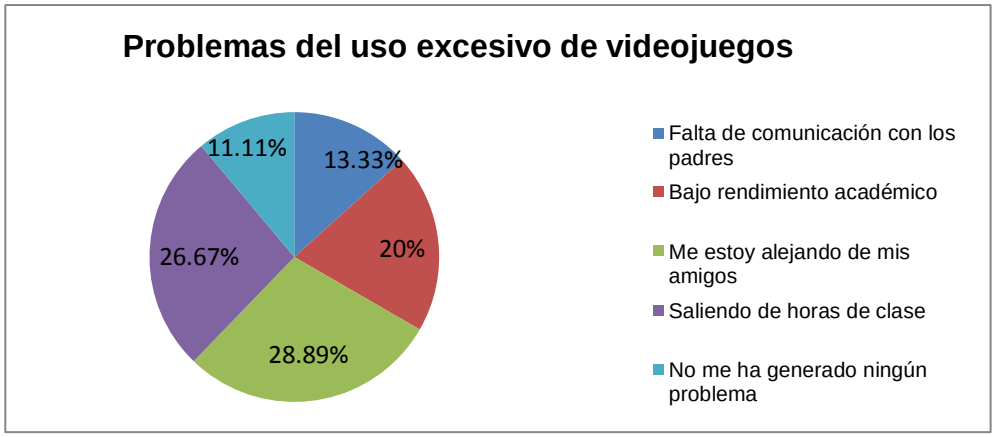
3. Que problemas está generando en usted el uso excesivo a los videojuegos?

Cuadro 3

Problemas del uso excesivo de videojuegos	f	%
Falta de comunicación con los padres	6	13.33%
Bajo rendimiento académico	9	20.00%
Me estoy alejando de mis amigos	13	28.89%
Saliendo de horas de clase	12	26.67%
No me ha generado ningún problema	5	11.11%
Total	45	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014
Responsable: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Gráfico 3



Análisis e Interpretación

Marqués (2000) ha podido comprobar cómo jugar no sólo entrena y fortalece la memoria sino que también aumenta el interés hacia determinadas

temáticas. Esto, según Adelman, produce altos niveles de desempeño en sujetos con dificultades de aprendizaje. Por su parte, Estallo (1997) destaca la importancia de la memoria a largo plazo en el aprendizaje de nuevos videojuegos, lo que, a su vez, puede provocar ciertas interferencias en otras tareas similares. Ricci (1994) comprobó cómo el uso de los videojuegos potencia la retención de conocimientos básicos sobre una materia concreta.

Los resultados de la encuesta tenemos que el 28.89% de los problemas que está generando el uso excesivo de videojuegos que se están alejando de sus amigos, el 26.67 está provocando en los adolescentes salirse en horas de clase para ir a jugar y con el 20% tienen problemas en su rendimiento académico, sin embargo la población investigada que genera estos problemas es por el mismo hecho que no le dan la importancia de averiguar de qué se trata el uso de los videojuegos, ya que estos juegos permiten desarrollar una serie de habilidades cognitivas destacando especialmente la agilidad mental.

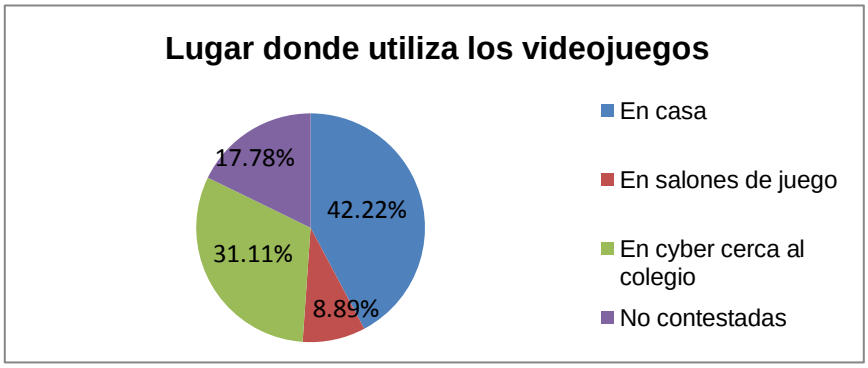
4. En qué lugar usted habitualmente utiliza los videojuegos

Cuadro 4

Lugar de uso de videojuegos	f	%
En su casa	19	42.22
En salones de juego	4	8.89
En cyber cerca al colegio	14	31.11
No contestadas	8	17.78
Total	45	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014
Responsable: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Gráfico 4



Análisis e Interpretación

Nawrocki y Winner (1983) ya señalaron que los videojuegos, en función del hardware través del cual son distribuidos o presentados, pueden clasificarse en cuatro tipos: máquinas de salones recreativos, ordenadores personales, consolas domésticas y consolas portátiles.

El 42.22% de los investigados utilizan los videojuegos en su casa, el 31.11% usa estos juegos en los cyber cerca del colegio y el 8.89% de los adolescentes acuden a jugar en salones de juego.

Por lo que se puede decir que en la población investigada utiliza los videojuegos en su casa por el hecho de que los adolescentes pasan solos y su tiempo libre lo dedican a los juegos, ya que ellos tienen en su hogar ordenadores personales.

5. ¿Cuál es el juego que más le gusta?

Cuadro 5

Juego que más le gusta	f	%
Estrategia	17	37.78
Deportivos	8	17.78
Peleas	10	22.22
Carreras	2	4.44
No contestados	8	17.78
Total	45	100

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014.
Responsable: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Gráfico 5

Análisis e Interpretación

Estallo (1995) que combina dos criterios distintos: por un lado las habilidades y recursos psicológicos necesarios para el juego y, por otro, el desarrollo y temática del juego en sí. De esta forma, se establecen cuatro grandes divisiones: juegos de árcade, juegos de simulación, juegos estratégicos y reproducciones de juegos de mesa.

Los resultados de la encuesta en relación al juego que más les gusta se obtuvo los siguientes resultados, el 37.78% manifiestan que les gustan los juegos de estrategia, el 22.22% indican que les llama la atención los juegos de peleas, y el 17.78% demuestran que les gustan los juegos deportivos.

De lo que se puede identificar con el porcentaje que más ocupa en los resultados obtenidos de la población investigada, es una de la gran división que establece Estallo en el desarrollo y temática del juego en sí; que son los juegos estratégicos en donde el jugador debe controlar una serie de situaciones para lograr una meta concreta.

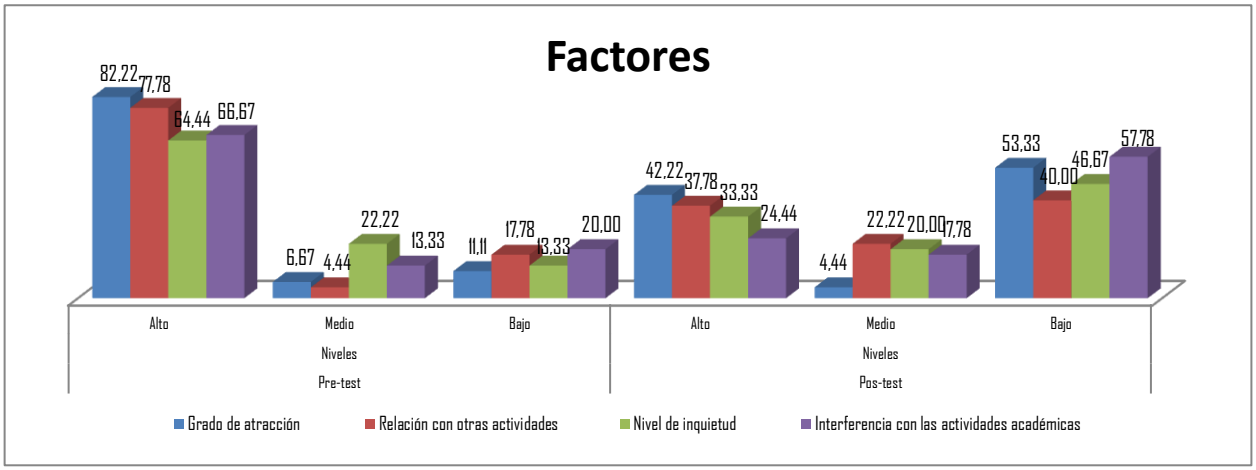
6. Resultados del Cuestionario de Hábitos de Consumo de Videojuegos aplicados a los estudiantes. Pre test-Post test

CUADRO 6

Factores sobre hábitos de consumo de los videojuegos	Pre-test						Total		Post-test						Total	
	Niveles								Niveles							
	Alto		Medio		Bajo				Alto		Medio		Bajo			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Grado de atracción por los videojuegos	**37**	82.22	**3**	6.67	**5**	11.11	**45**	**100**	**19**	42.23	**2**	4.44	**24**	53.33	**45**	**100**
Relación de los videojuegos con otras actividades	**35**	77.78	**2**	4.44	**8**	17.78	**45**	**100**	**17**	37.78	**10**	22.22	**18**	40.00	**45**	**100**
Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	**29**	64.44	**10**	22.23	**6**	13.33	**45**	**100**	**15**	33.33	**9**	20.00	**21**	46.67	**45**	**100**
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	**30**	66.67	**6**	13.33	**9**	20	**45**	**100**	**11**	24.44	**8**	17.78	**26**	57.78	**45**	**100**

Fuente: Cuestionario de hábitos de consumo de los videojuegos aplicado a los estudiantes de noveno año de educación básica paralelo ”D” del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014.
Responsable: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

GRÁFICO 6



Análisis e Interpretación

Autores como Levis (1997) y Gil y Vida (2007) definen este tipo de "juegos" como programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes, como videoconsolas, ordenadores o teléfonos móviles. Actualmente constituyen una de las más poderosas industrias del mercado audiovisual, líder en la incorporación y difusión de los avances tecnológicos y en continua expansión (Gil y Vida, 2007). El continuo desarrollo y la creatividad de los diseñadores plasmada en estas tecnologías permiten que cada vez sean más los usuarios que acceden a ellas, envolviéndolos en un mundo de fantasía, diversión y entretenimiento.

Al aplicar el Pre test a los adolescentes se pudo comprobar que el 82.22% indican un alto nivel de grado de atracción por los videojuegos, el 77.78% manifiestan un mayor nivel en la relación de los videojuegos que afecta a otras actividades no educativas, y el 66.67% presentan un alto nivel en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas. Siendo así que este alto nivel que presentan los investigados sobre el uso excesivo de videojuegos, es por el hecho que ellos pasan solos en casa y no hay suficiente control por parte de los padres de familia y es tanto la atracción que se salen de clases para ir a jugar en los cyber que se encuentran alrededor del colegio.

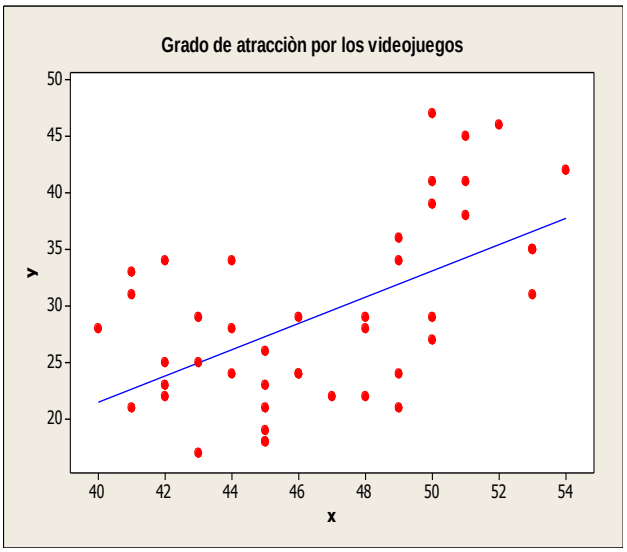
Luego de haber aplicado la alternativa estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos a través de diferentes talleres, se comprueba mediante el pos test que bajo el grado

de atracción por los videojuegos a un 42.23%, la relación de los videojuegos respecto a otras actividades no educativas también disminuyó en un 37.78% y en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas bajó en un 33.33%. Es por ello que el uso de los videojuegos se debe hacer de una manera responsable, ya que estos juegos favorece el aprendizaje y crecimiento del niño o adolescente al obligarlo a superarse a sí mismo, buscar nuevos conocimientos y ganar en concentración, pero también "lo enajena del mundo real, lo aparta de la sociabilidad necesaria de su edad y perturba su individualidad"

7. Resultados de la correlación simple lineal r de Pearson en relación a:

✓ **Aspecto 1: Grado de atracción por los videojuegos**

X	Y
49	34
50	47
40	28
42	22
44	34
46	29
46	24
49	36
52	46
53	31
41	21
44	24
45	18
48	22
53	35
51	38
50	29
42	25
48	28
45	19
43	25
44	28
49	24
41	31
54	42
50	27
42	23
51	41
53	35
47	22
45	23
45	18
43	29
42	34
49	21
50	41
53	35
41	33
45	26
48	29
51	45
50	39
45	21
46	24
43	17
2108	**1323**

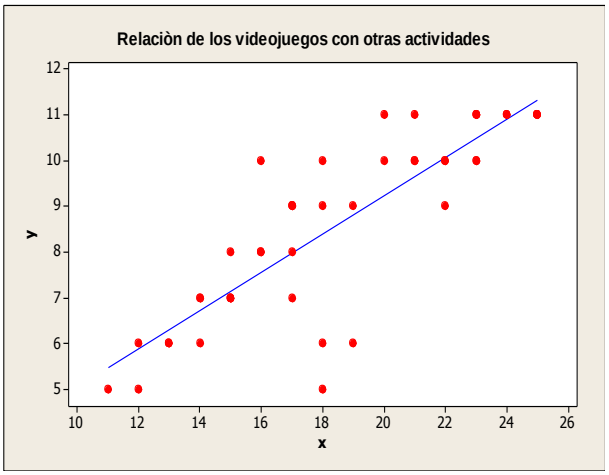


Análisis e interpretación

r (x, y)= 0,58 interpretando la gráfica se puede decir que existe una correlación positiva media, entre las dos variables (x-y) las cuales son el pre test (x) y el pos test (y) ,lo que significa que la intervención del programa educativo disminuyó la atracción hacia los videojuegos.

✓ **Aspecto 2: Relación de los videojuegos con otras actividades**

X	Y
23	10
21	11
20	10
17	9
15	7
20	11
23	11
17	7
18	10
12	6
24	11
22	9
21	10
25	11
14	7
16	8
18	6
16	10
23	11
14	7
25	11
17	9
23	10
15	8
13	6
11	5
17	8
15	7
18	9
13	6
23	11
21	10
25	11
19	9
14	6
17	9
15	7
18	5
22	10
19	6
16	8
12	5
24	11
25	11
22	10
838	**390**

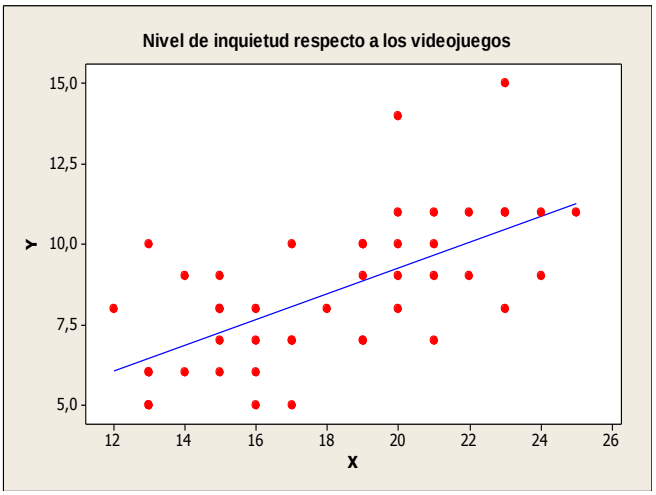


Análisis e interpretación

r (x, y)= 0,84, existe una correlación positiva alta, señalando la relación entre las dos variables (x-y) las cuales son el pre test (x) y el pos test (y), lo que significa que la intervención del programa educativo disminuyó en el uso de videojuegos en relación a otras actividades.

✓ **Aspecto 3: Nivel de inquietud respecto a los videojuegos**

X	Y
20	14
23	15
16	8
19	7
23	11
21	9
19	10
17	7
15	8
13	6
20	11
24	11
22	9
15	7
17	5
13	5
18	8
15	9
17	7
19	10
21	11
23	11
23	8
25	11
21	10
20	9
19	7
16	5
16	6
12	8
14	6
17	10
19	9
13	6
15	8
16	7
14	9
13	10
24	9
22	11
20	10
20	8
15	6
13	5
21	7
818	**384**

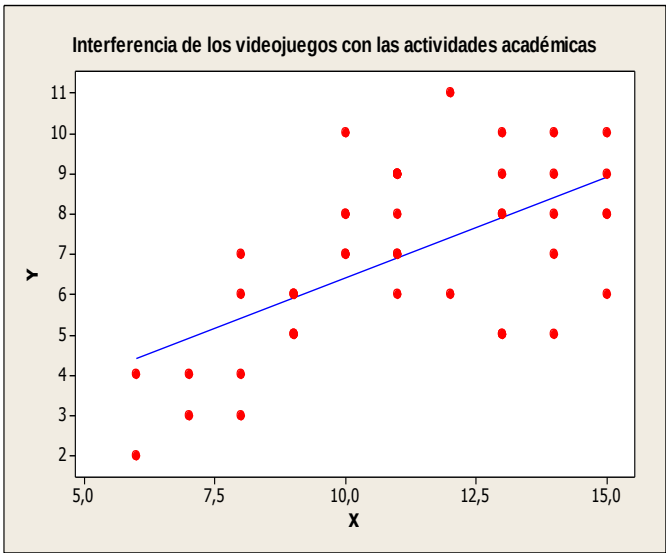


Análisis e interpretación

r (x,y) = 0,63 significa la correlación es positiva moderada es decir la expresión numérica indica el grado de relación entre dos variables (x-y) las cuales son el pre test (x) y el pos test (y); por lo tanto la intervención tuvo un impacto moderado en esta área.

✓ **Aspecto 4: Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas**

X	Y
14	7
11	9
9	6
10	8
7	4
13	10
11	9
9	6
7	3
14	8
13	5
11	9
14	10
11	7
9	5
13	8
15	9
8	3
12	6
9	5
6	2
10	10
8	4
13	9
11	7
15	10
15	6
14	9
12	11
10	8
8	7
13	8
11	9
14	5
9	6
15	8
10	7
9	5
11	8
11	6
13	5
10	7
8	6
6	4
15	8
497	**312**



Análisis e interpretación

r (x,y) = 0,61, interpretando la gráfica se puede decir que existe una correlación positiva moderada variables (x-y) las cuales son el pre test (x) y el pos test (y) , lo que significa que la intervención obtuvo un impacto moderado para que no interfieran el uso de videojuegos con las actividades académicas.

g. DISCUSIÓN

En la investigación se llevó a cabo un programa de intervención, que abarcó un curso escolar con alumnos de 13 a 14 años. La finalidad de esta propuesta se centró en la aplicación de estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de los videojuegos, se estableció que el colegio es el lugar idóneo para fomentar y favorecer valores y habilidades sociales, que construyan un uso adecuado de los videojuegos.

(Sánchez y Damián, 2009) hablan sobre la importancia de las técnicas cognitivos-conductuales en una propuesta de estrategias educativas para prevenir el uso excesivo de videojuegos.

Y por tanto la estructura de las estrategias educativas están enmarcadas dentro del enfoque cognitivista de la psicología cuyas técnicas para niños y adolescentes se centran en procesos de percepción, razonamiento, reconocimiento, concepción y enjuiciamiento de la realidad, auto afirmaciones, habilidades para resolver problemas.

Becerra (2009) al respecto dice:

> Que no debemos culpabilizar a los videojuegos por motivar, sino aprovechar esta característica para beneficiar a los niños. Por ello, considero que las investigaciones, a partir de ahora, deberían centrarse en averiguar las potencialidades de los videojuegos, más que valorar hasta qué punto son dañinos o perjudiciales (pág.2).Por consiguiente, conociendo los factores positivos del uso de videojuegos, se enmarca este estudio en las actitudes que los investigadores tienen al uso inadecuado de los videojuegos en el tiempo.

Los resultados de este estudio muestran la efectividad de la propuesta de estrategias educativas para prevenir el uso excesivo de videojuegos, al

generar cambios a lo largo de la ejecución de la propuesta alternativa. Los efectos de la propuesta se observaron en variables que evalúan el grado de atracción por los videojuegos, la relación e interferencia de los videojuegos con las actividades académicas. Logrando enfatizar lo meritorio de la prevención del uso de videojuegos, promoviendo un espacio de reflexión en los adolescentes, considerando al centro educativo como el punto céntrico que permita un mayor involucramiento de los investigados y la institución en la prevención y disminución de la temática.

Al aplicar el pre– test se comprobó que el 82% de los estudiantes tenían un alto nivel de grado de atracción por los videojuegos; el 42.23% indicaba que tenían una relación de interferencia de los videojuegos con otras actividades.

Luego de aplicada la propuesta se constató un cambios es decir bajaron ese alto nivel que manifestaban por el grado de atracción por los videojuegos ya que el 42,23% se mantiene en niveles bajos; el 37.78% la relación de los videojuego con otras actividades bajo el nivel, podemos señalar que en la variable de conocimientos de los adolescentes que participaron en la alternativa de intervención demostraban una mejoría.

La aplicación de la alternativa estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductuales fue efectiva, en la cual ayudó a disminuir los casos del uso excesivo a los videojuegos, comprobando que la propuesta de intervención cambio la realidad vivida impulsando de esta manera la implementación de talleres sobre el uso adecuado de los videojuegos a través de diversas técnicas y actividades, puede dotar a los jóvenes de respuestas más adaptativas ante las frustraciones y los conflictos personales, académicos y familiares. Por lo cual se debe seguir trabajando en la población investigada para continuar y ampliar esta investigación a los estudiantes y utilizar esta propuesta que es susceptible de mejoramiento tanto en el tiempo de realización como de su metodología.

h. CONCLUSIONES

Una vez analizados los resultados más destacados de los efectos de las estrategias educativas, a continuación se presentan las conclusiones y las respuestas a los objetivos.

1. En relación al diagnóstico se encontró que existió una tendencia mayoritaria en el uso de videojuegos, por una a 2 horas diarias; actividad realizada en la casa y en los cybers.

- ✓ Antes de la intervención (pre test) los estudiantes presentaron la mayoría un alto nivel de atracción por los videojuegos y así mismo entre las otras actividades relaciones a los videojuegos.
- ✓ Luego de la intervención (pos test) se comprobó que bajó el porcentaje de estudiantes la atracción hacia los juegos a niveles inferiores.

2. La aplicación de la propuesta alternativa Estrategias Educativas basadas en las Técnicas cognitivo-conductuales fue efectiva, la cual ayudó a cambiar la realidad vivida impulsando de esta manera la implementación de talleres sobre el uso adecuado de los videojuegos a través de diversas técnicas y actividades, puede dotar a los jóvenes de respuestas más adaptativas ante las frustraciones y los conflictos personales, académicos y familiares.

3. La valoración de la alternativa de intervención fue positiva alta en la prevención en cuanto al grado de atracción por los videojuegos, en el campo de la relación e interferencia de los videojuegos con otras actividades académicas fue positiva moderada.

i. RECOMENDACIONES

1. Socializar los resultados de diagnóstico y de la aplicación de la alternativa entre las autoridades y psicólogo del colegio para que generar en los estudiantes una concientización del uso de videojuegos que existe en los estudiantes, que permita la continuidad de las Estrategias Educativas Basadas en las Técnicas cognitivo-conductuales en toda la comunidad educativa con una metodología acorde a las necesidades que permita combatir y prevenir el uso excesivo de videojuegos en toda la institución educativa.

2. Fomentar las Estrategias Educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductuales en la prevención del uso excesivo de videojuegos, que involucre a los padres de familia, estudiantes y docentes, los cuales por medio de la teoría y la práctica como la alternativa aplicada, compartir con el adolescente su experiencia del videojuego: conversar con él acerca de su contenido, observarles a veces mientras juegan y periódicamente, jugar también con ellos. Sobre todo, enseñarles las diferencias entre lo real y lo fantástico, entre la violencia simbólica y la violencia real.

3. Valorada la efectividad del programa fue más evidente para disminuir la actividad de usar los videojuegos poniendo mayor interés a las tareas, trabajos escolares que a usar los videojuegos, que antes de la intervención se daba lo contrario. Se debe continuar trabajando con la población investigada para disminuir por completo el uso excesivo de los videojuegos.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

TITULO:

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVAS-CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO ”D” DEL COLEGIO

AUTORA:

RAQUEL ALEXANDRA ORDÓÑEZ ORDÓÑEZ

LOJA – ECUADOR

2014

PROPUESTA ALTERNATIVA:

Estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del noveno año de educación básica.

PRESENTACIÓN

El presente estudio investigativo es de fundamental importancia, porque es un problema que se vive en la actualidad y en el cual los adolescentes son los más afectados, por ello con el apoyo de las autoridades del Colegio Adolfo Valarezo y el respaldo de la carrera de Psicología Educativa de la Universidad Nacional de Loja se presenta a ustedes las estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductuales donde se proponen, analizar los conceptos clave del uso, abuso, adicción, los riesgos y estrategias preventivas. Es por esto que esta propuesta contiene un cuestionario sobre los videojuegos para adolescentes y talleres dirigidos a los mismos, en los cuales se abordara aspectos y factores de protección al uso de videojuegos.

OBJETIVO

- ✓ Desarrollar en los estudiantes la destreza para que utilicen técnicas Cognitivo- Conductuales para que puedan auto ayudarse en el autocontrol del uso inadecuado de los videojuegos.

TALLERES

❖ TALLER 1

- **TEMA:** Presentación de la propuesta, sensibilización e intervención de bienvenida y aplicación del pre-test.

- **OBJETIVO:** Poner a conocimiento el programa, analizar el uso de los videojuegos de las estudiantes y crear un ambiente de confianza.

- ✓ **ACTIVIDAD:** Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos de (Fernando López Becerra 2009), como Pre-test.
- ✓ **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo ”D”.
- ✓ **Dinámica:** La canasta de frutas.
- ✓ **MATERIAL:** tríptico de los temas sobre el uso de videojuegos que se van a tratar en el programa.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En presencia del Orientador y el tutor encargado del establecimiento, se procedió a realizar la presentación de la responsable del programa y la explicación del programa; posteriormente se explicó las preguntas del cuestionario expuesto y se les entrego el pre-test. Finalmente se realizó una dinámica y se agradeció la participación de los estudiantes.

- ❖ **TALLER 2**

- **TEMA:** “Jugando, leyendo, pintando, el tiempo vamos aprovechando”

- **OBJETIVO:** Determinar con los estudiantes los momentos, espacios y actividades de tiempo libre que deben realizar en su vida diaria, para mejorar su estilo de vida.

- **TÉCNICA:** Autoregistro

- **CONTENIDOS:**
  - ✓ ¿Qué es el tiempo libre?
  - ✓ Cómo llenar tu tiempo libre con cosas productivas

- **DESARROLLO**

  ✓ **¿Qué es el tiempo libre?**

Expresión que denota aquel periodo de tiempo en el cual un ser humano se siente liberado de sus actividades cotidianas, que le permite actuar bajo su propia voluntad e impulso, según sus deseos e inclinaciones.

La concepción del tiempo en la vida de la persona está condicionada por muchos y diversos factores: desde los cambios tecnológicos, desde la misma concepción del tiempo de trabajo, del tiempo escolar, de los espacios de vida ciudadana, desde la concepción del consumo, desde la concepción diferenciada de los espacios, desde la misma concepción del tiempo libre y del tiempo.

Cómo llenar tu tiempo libre con cosas productivas

Haz un plan para tu tiempo libre. El tiempo libre sólo será útil si te has enfocado en cómo te gustaría usarlo. Simplemente esperando que el tiempo libre se vuelva productivo, creativo, o satisfactorio no lo atraerá porque no has pensado en el proceso necesario para ocupar ese tiempo efectivamente.

- ❖ Lo primero de lo que debes darte cuenta es que depende de ti “hacer algo” para lograr que tu tiempo libre funcione mejor para ti; no vendrá de algún lugar o de alguien más, sólo de tus decisiones para hacerlo útil.

- ❖ Lo segundo que debes considerar es pensar bien qué es considerado “útil”. Relajarte, no hacer nada, rejuvenecerte y pensar son todas actividades “útiles” si te llevan a una vida mejor y más satisfactoria. No pienses de tu utilidad en términos de lo que tú crees que debes estar haciendo sino en lo que tú sabes que te hará sentir más

productivo, comprometido y contento con la vida. Aquí se mencionan algunos posibles planes para ti:

- ✓ Escribe una lista de cosas que te gustaría hacer en tu tiempo libre. Puedes enumerarlas de cualquier modo que quieras, o marcar todo con igual nivel de importancia, eso depende de ti.
- ✓ Crea un diario acerca de tu vida e incluye cómo es que te gustaría que fuera. Asegúrate de describir las actividades que estás tratando de hacer en tu tiempo libre, para que puedas evaluar si valen la pena o no.
- ✓ Haz un 'tablero de visualización' donde expongas las maneras en las que te gustaría pasar tu tiempo libre en el futuro.

- **Separa tu tiempo libre de factores estresantes innecesarios.** Si quieres que tu tiempo libre sea completamente útil, no permitas que cosas ajenas a él lo interrumpan. La razón para esto es que tu tiempo libre tiene como propósito refrescarte y mejorar tu energía, creatividad, y tu sentido de ti mismo. Si permites que las actividades mundanas del día a día se metan en tu tiempo libre bajo la excusa de ser “útiles”, no obtendrás ninguna ganancia de tu tiempo libre y tendrás límites 'borrosos' entre tu tiempo libre y el resto, devaluando así tu tiempo libre.

- **Expande tu zona de comodidad.** Una gran manera de usar tu tiempo libre es descubriendo cosas nuevas y que tienes dimensiones de las que no estabas consciente antes. Si te sales un poco de tu zona de confort, tu tiempo libre se convierte en un viaje de autodescubrimiento y te ayuda a crecer. Por otra parte, te ayuda a mantenerte interesado al incrementar tu curiosidad y expandir tu conciencia. Algunas cosas que puedes considerar para ampliar tu zona de confort incluyen:

  - ✓ Intenta nuevas cosas que siempre has querido hacer pero a las que siempre les encuentras excusas para no hacerlas, incluyendo el decir que “no tienes el tiempo” – ¡utiliza tu tiempo libre!

- ✓ Haz cosas que te encantaba hacer hace 10 años pero que has dejado de lado desde hace mucho. Retómalas y mira a dónde te llevan esta vez. Probablemente se sentirá raro acostumbrarte a algo que no has intentado por años y posiblemente el tiempo ha causado que la situación cambie considerablemente, pero disfruta el reto que involucra renovar tus intereses.
- ✓ Escribe las cosas que te emocionen y aumenten tu energía. Busca actividades y experiencias que te traerán esto.
- ✓ Considera algunas de las aficiones que puedes empezar por ti mismo: aprender un nuevo idioma de programación de computadoras, aprender un idioma distinto, escribir un libro/historia corta/obra, hacer joyería, diseño gráfico, fotografía, aprender un nuevo estilo de baile (polaco, árabe, zumba, tap, jazz, etc.), cocinar u hornear, enseñar clases privadas de algo que te guste hacer, entre otras.

- **Entrégate a tu afición o pasatiempo.** El tiempo libre es una excusa para involucrarte completamente en hacer algo que consideres una afición o pasatiempo. Las aficiones son útiles porque te dan la oportunidad de expandir tus conocimientos, mejorar habilidades y estar concentrado, diligente y con el cerébro activo. Además, una afición te permite disfrutar de ti mismo mientras te sumerges en sus complejidades. Asegúrate de acercarte a otros con la misma afición para que puedan conversar, compartir ideas y presumir de sus logros.

- **Haz nuevos amigos.** Finalmente, pero no menos importante, no te escondas durante el tiempo que tienes libre. Pasa tiempo con personas que te importen. Organiza reuniones con tus amigos con cierta regularidad, sal de manera espontánea de vez en cuando y ponte al día con algunos familiares que no hayas visto en algún tiempo, para saber cómo están. Incluso, si no quieres dedicar mucho tiempo a estas actividades, incluye un poco de tiempo en tu semana para asegurarte que estás manteniendo tu conexión con los demás de una manera que

esté libre de las ataduras del tiempo, obligaciones y plazos que tú mismo te has impuesto, para que así tengas la oportunidad de compartir tus ideas, divertirte y re energizarte a través de tus conexiones. (http://es.wikihow.com/llenar-tu-tiempo-libre-con-cosas-productivas)

- **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo ”D”.

- **SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

1. **MOTIVACIÓN: CONOZCAMOS**

INSTRUCCIONES: El coordinador, entregará a cada participante un stickers para que escriba su nombre, empezando por el apellido y se lo coloque en su camiseta, solicita formar grupos por la letra del primer apellido. Formados los grupos se presentan con intercambios de frases ejemplo: donde viven, en que trabajan, que te gustan etc. Por tiempo determinado de 10 minutos, vuelven a sus sillas de trabajo y se les entrega una tarjeta de colores (cartulina) y cada uno debe escribir que es lo que más le gusta en una palabra ej.: trabajar, escuchar música, dar amistad, etc.; se coloca música suave y se les pide a los participantes que caminen por el salón, observando a los compañeros y teniendo en muy en cuenta la palabra que escribió en su cartulina y que lleva pegada a su camiseta, a la orden del coordinador deben formar grupos por identificación de palabras; se presentan, bautizan el grupo con un nombre ej.: (los tolerantes, los amistosos) ya en grupos organizados y plenamente identificados trabajarán los temas a ver durante el desarrollo del taller.

2. **Expectativas:** Dentro de estas expectativas esperar llegar a los estudiantes y por medio de este taller, les ayude tener mayor información sobre los videojuegos, así saber cómo lo están utilizando su tiempo libre ya sea en el colegio o en la casa.

3. **Técnica:**

- ✓ **Auto registro:** Técnica básica del autocontrol. Se emplea como técnica de evaluación para evaluar la conducta y como estrategia de intervención tiene valor reactivo, las conductas deseadas aumentan y las que no disminuyen. La causa de que se incrementen las deseadas y disminuyen las no deseadas es por el hecho de registrarlas por el propio sujeto. Induce a la reflexión.

- ✓ **Proyección de videos de YouTube**: aprovecha el tiempo libre, buen uso del tiempo de ocio.

4. **Cierre.-** Que los participantes reafirmen lo vivido en el taller para ponerlo en práctica en la vida cotidiana.

5. **Evaluación:** al finalizar se realizara una pequeña evaluación de cada taller.

❖ **TALLER 3**

- **TEMA:** "El dominio de un simple mundo virtual "
- **OBJETIVO:** Identificar la influencia del mundo virtual en el comportamiento de los adolescentes.
- **TÉCNICA:** Autoevaluación

- **CONTENIDOS:**

  - ¿Que son los videojuegos?
  - Ventajas y desventajas de los videojuegos
  - Tipos de videojuegos

DESARROLLO

- **¿Que son los videojuegos?**

Es un sistema que abarca el software y el hardware y que ofrece al individuo o al grupo la oportunidad de interactuar en un acto

deliberado, que se ejecuta en un tiempo y espacio informatizado, sometido a reglas, que no necesariamente otorga beneficios materiales al que lo practica y que se rodea de una aureola de misterio y que solapa la realidad tal cual la percibimos presentándonos una nueva visión virtual y además real.

El fenómeno de los videojuegos, tal cual lo conocemos hoy día es por un lado una de las actividades de recreación más comunes y extendidas en el mundo y por otro lado una de las industrias más rentables en el mundo de la tecnología y el entretenimiento. Su existencia es innegable y su influencia en el comportamiento de niños, jóvenes y adultos es más evidente aún, logran satisfacer una amplia gama de expectativas y tratan sobre los más variados aspectos de la cultura. (Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar, (2008)

- **Tipos de videojuegos**

El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que pueden observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

Juegos de Arcade

El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto.
Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:

- ✓ Plataformas: El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y longitudinales. Puede que el ejemplo más conocido sea Super Mario BROS
- ✓ Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es Pacman5
- ✓ Deportivos: El núcleo argumental es un deporte. Seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernos, que clasificaremos en otra categoría distinta.
- ✓ Dispara y olvida: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber "matado" a cierto número de enemigos. El clásico Space Invaders –marcianitos- sería el representante más famoso de esta subcategoría.

Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos. Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicados aparatos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías.

- ✓ Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. El más conocido sería el Fligh Simulator.
- ✓ Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie Fifa2000 y pico pertenecería a esta subcategoría.
- ✓ *"*Simuladores de Dios": El jugador asume el papel de un personaje sobre natural de varios personajes simultáneamente. Toda la serie The Sims entraría dentro de este apartado.

Juegos de estrategia

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas.

Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

- ✓ Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque últimamente suele ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el más conocido sea Tomb Raider, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida Lara Croft.
- ✓ Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes

dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al ordenador, que asume el papel de director del cotarro.

- **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo ”D”, de la institución tratada.

- **SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

1. **MOTIVACIÓN:**

   DINÁMICA: el fósforo

   INSTRUCCIONES:

   Material: caja de cerillos.

   Desarrollo:

   Se forma un círculo con los jugadores sentados o de pié. El coordinador o el que inicia el juego, enciende un cerillo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en círculo, sentados uno junto a otro, diciéndole: **Encendido lo recibo, encendido te lo doy.**

   Esto tiene que ser con la rapidez que se pueda para no entregar apagado el cerillo, al que esto le pase, tendrá que pagar una prenda para posteriormente recibir un castigo. El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro cerillos y serán éstos, al terminarse o apagarse, los que determinen quién perdió.

2. **Expectativas:** hacerles llegar la información adecuada a los estudiantes para que ellos puedan dejar de utilizar videojuegos, o de la misma forma utilizar adecuadamente estos juegos.

3. **Técnica:**

- **Autoevaluación:** Comparación que hace el sujeto de su propia conducta, habilidades, etc. en relación al modelo que sirve de referencia. Utiliza mucho la propia construcción que tiene la persona sobre lo que puede o no puede hacer. Se utiliza como medida de la eficacia de la personas en la conducta que está aprendiendo a controlar, así como a las evaluaciones de las causas de dicha conducta. Muy eficaz en los casos de conductas de desobediencia y malos tratos verbales.
- **Proyección de videos de YouTube:** Diez cosas que aprendí de los videojuegos

4. **Cierre.-** reflexión del taller y despedida.
5. **Evaluación:** al finalizar se realizara evaluación de cada taller.

❖**TALLER 4**

- **TEMA:** "Más allá de la tecnología: el juego como una actividad de mi diario vivir"
- **OBJETIVO:** Fortalecer sus actitudes frente al uso adecuado de videojuegos para prevenir la adicción.
- **TÉCNICA:** Reforzamiento positivo

- **CONTENIDOS:**
  - Consecuencias negativas de los videojuegos
  - Problemas derivados del uso incontrolado de los videojuegos.

- **DESARROLLO**
  - **Consecuencias negativas de los videojuegos**

✓ **Obesidad**

La utilización de los videojuegos se ha relacionado con el problema de obesidad en los niños. Mientras más tiempo están los niños

sentados jugando videojuegos, menos probable será que salgan a realizar ejercicios. Además, los videojuegos van de la mano con la televisión con respecto a sentarse a tomar y comer comida que no es saludable. Para asegurarse de que esto no suceda, supervisa la cantidad de tiempo que tus hijos juegan videojuegos y la comida que comen mientras juegan. También haz que salgan a jugar.

- ✓ **Tendencia hacia la violencia**

Los niños que juegan videojuegos violentos tienden a confundir la fantasía con lo que es aceptable en la realidad con respecto a la violencia. Ha habido muchísimos actos de violencia mortal, como la masacre de Columbine, cuyo perpetrador había jugado muchísimas horas de videojuegos violentos. Algunos niños no tienen la capacidad de entender la diferencia entre lo que observa en pantalla y lo que es real.

- ✓ **Aislamiento social**

A medida que los niños juegan más tiempo videojuegos, comienzan a perder su capacidad para socializar. Quedan tan atrapados en el mundo de los videojuegos que ya no desean la compañía de otra persona. Ciertamente, muchos videojuegos permiten que el jugador interactúe con otros jugadores a través de Internet, pero estos otros jugadores se convierten en parte del juego y no existe contacto real entre las dos personas. Los padres deberían estar atentos a que sus hijos no se sumerjan del todo en el mundo de los videojuegos.

- ✓ **Mal desempeño escolar**

Los niños que juegan muchas horas videojuegos, pueden descuidar los estudios. Existe una correlación entre el tiempo utilizado para

jugar videojuegos y el declive en el desempeño académico. Los videojuegos funcionan como una sustancia adictiva que provoca que el usuario descuide otras áreas de su vida. Los padres necesitan estar atentos a las calificaciones de sus hijos y buscar una conexión con la utilización excesiva de los videojuegos.

- ✓ **Otras consecuencias**

Los niños que juegan muchos videojuegos pueden experimentar otras consecuencias. Una de ellas es de dolores somáticos, como dolores gastrointestinales, acidez, náuseas y dolores de cabeza. Estos niños pueden comenzar a mostrar problemas de atención como hiperactividad o déficit de atención. Por último, mientras más se sumerge el niño en el mundo de los videojuegos, puede haber una disminución en el desempeño de la memoria verbal. Por lo general, va de la mano con pérdida de la capacidad para socializar. (http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/)

- o **Problemas derivados del uso incontrolado de los videojuegos.**

- ✓ **Preocupación excesiva**

Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet a menudo muestra una preocupación inusual con el juego o el ordenador cuando está lejos de ellos. El adolescente podría parecer distraído, irritable o desinteresado y hablar sobre el juego casi constantemente.

- ✓ **Mentir sobre el uso del ordenador**

Es común que una persona con comportamientos adictivos relacionados con el ordenador menosprecie la cantidad de tiempo que pasa frente al televisor o el ordenador. La persona puede poner

excusas, como decir que "necesita" estar en línea o puede mentir abiertamente.

- ✓ **Falta de control**

Una persona que es adicta, o con riesgo de volverse adicta a los juegos, es incapaz de controlar la cantidad de tiempo que pasa frente al equipo. Puede conectarse con la intención de pasar 15 ó 20 minutos y alargar una y otra vez el tiempo hasta que han pasado varias horas.

- ✓ **Pérdida de tiempo**

Igualmente, una persona puede sentarse frente al ordenador, de nuevo con la intención de pasar sólo unos minutos, pero perder totalmente la noción del tiempo y de repente darse cuenta de que han pasado varias horas. No es raro que alguien con una adicción a los juegos juegue toda la noche y no se dé cuenta de cuánto tiempo ha pasado hasta que sale el sol.

- ✓ **Impacto negativo en otros ámbitos de la vida**

La persona pasa tanto tiempo frente al ordenador o la videoconsola, que tiende a descuidar otros ámbitos de la vida. Se puede alejar de amigos y familiares con los que previamente había mantenido una relación estrecha. Puede dejar los deberes sin terminar, obteniendo como consecuencia unas notas más bajas. En casos más extremos, el adolescente puede incluso descuidar la higiene personal, optando por jugar a los videojuegos en lugar de darse una ducha.

- ✓ **Esconderse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos**

Algunas personas se vuelven adictas a los juegos porque los utilizan para auto medicarse. Cuando se tienen que enfrentar a situaciones o

sentimientos que no resultan cómodos (sentimientos de tristeza, discusiones con amigos o una mala calificación), pueden optar por "refugiarse" en el juego como método de evasión.

- ✓ **Actitud defensiva**

Cuando se les pregunta por su tiempo de juego o se les hace ver que es demasiado, pueden ponerse a la defensiva. La negación es a menudo una indicación de que algo está mal, sobre todo si a la persona no parece importarle que sus amigos y familiares se sientan abandonados o alejados de su vida.

- ✓ **Mal uso del dinero**

Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet invertirá una cantidad desproporcionada de dinero en artículos relacionados con la informática. La persona parecerá estar actualizando continuamente el hardware, los paquetes de software y los accesorios. Esto se convierte en un problema aún mayor si la persona gasta el dinero que debería utilizar para pagar las facturas, los comestibles y otras necesidades.

- ✓ **Sentimientos encontrados**

Al igual que con cualquier otra adicción, el uso de la "sustancia" --en este caso, el videojuego-- provoca inicialmente sentimientos de euforia, pero esa euforia viene seguida rápidamente de sentimientos de culpa. La culpa se puede sentir por lo que se está haciendo mientras se está en línea o simplemente por la cantidad de tiempo que se pasa frente al ordenador. (http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html, (2010)

- **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo”D”, de la institución tratada.

- **SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

1. **MOTIVACIÓN: UNA DINÁMICA:** Yo tengo un tic

   INSTRUCCIONES: Chasquear dedos

Yo tengo un tic, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva la mano derecha, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva la mano izquierda, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva la pierna derecha, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva la pierna izquierda, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva el hombro derecho, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva el hombro izquierdo, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva la cadera, yo tengo un tic, tic… tic he llamado al doctor, me ha dicho que mueva la cabeza, yo tengo un tic, tic…..tic, tic….. tic, he llamado al doctor me ha dicho que mueva todo el cuerpo!

2. **Expectativas:** por medio de los videojuegos y la información acerca de videojuegos, les ayude a que se den cuenta de no utilizar tan frecuentemente estos juegos. porque estos, tienen sus consecuencias negativas.

3. **Técnica:**

- **Reforzamiento positivo:** es la técnica más utilizada y más eficaz para incrementar el nº y calidad d todo tipo de conductas deseadas y aceptadas socialmente. Su eficacia aumenta si se aplican bajo determinadas condiciones: aplicación inmediata después de la emisión de la conducta esperada; informar al sujeto la conducta que se va a reforzar y los reforzadores que conseguirán; mantener la motivación cambiando periódicamente los reforzadores y aplicándolos de forma intermitente.

- **Proyección de videos de YouTube: :** La otra cara de los videojuegos

4. **Cierre:** Que los participantes reafirmen lo vivido en el taller para ponerlo en práctica en la vida cotidiana.

5. **Evaluación:** al finalizar se realizara una pequeña evaluación de cada taller.

❖ **TALLER 5**

- **TEMA:** "Videojuegos: una realidad o fantasía"
- **OBJETIVO:** Sensibilizar a los estudiantes sobre el uso adecuado de los videojuegos como una forma de ocio en el tiempo libre.
- **ACTIVIDAD:** Exposición en vivo

- **CONTENIDOS:**

  - Conocer las herramientas que permiten un uso seguro de los videojuegos
  - Expectativas y motivaciones hacia los videojuegos

DESARROLLO

- **Expectativas y motivaciones hacia los videojuegos**

El hecho de que el mundo de los videojuegos haya estado tradicionalmente asociado a edades adolescentes e incluso infantiles, sea cierto o no tal extremo, sin duda condiciona de algún modo la manera en que se articulan las diversas expectativas que los jugadores adoptan ante los videojuegos, así como la percepción que sobre esas expectativas tienen quienes no juegan.

En primer lugar, y pese a negar que jugar con videojuegos sea cosa de adolescentes, casi todos los aficionados reconocen haber asentado su gusto por ellos en esos años. Teniendo en cuenta que nos referimos a un mercado joven, que crece de forma constante y vertiginosa, parece evidente que, por pocos años que lleven jugando, habrán sido testigos de un proceso en el que esos videojuegos con los que juegan han ido evolucionando de la mano de la tecnología. Como ellos mismos dicen, “los juegos han evolucionado con nosotros”. Esta circunstancia propicia que todos ellos asocien cierto tipo de videojuegos, mucho más rudimentarios que los actuales, además de completamente diferentes en sus planteamientos estéticos y temáticos, a determinadas y pasadas épocas de su infancia y adolescencia.

> Videojuegos que aún siguen existiendo tal cual fueron, o que quizás presentan mayor capacidad tecnológica pero que, en cualquier caso, al jugador le gusta jugar o rememorar bajo los patrones que los convirtieron en lo que son: pasajes de su propia vida y recuerdos de un pasado no tan lejano. (Rodriguez, 2002)

- **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo ”D”, de la institución tratada.
- **SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

1. **MOTIVACION UNA DINAMICA:** Ahora le toca al vecino

INSTRUCCIONES:

- El animador forma equipos de cuatro o seis personas. Luego les explica en qué consiste el ejercicio. Los equipos deben terminar la historia que propone el animador, la idea es que cada integrante agregue una frase. El último participante la termina con un final feliz. El equipo que demora menos tiempo gana puntos.

  Participan los equipos según el orden que se les ha señalado. Un voluntario toma el tiempo. El ejercicio se puede repetir varias veces.

2. **Expectativas:** por medio de los videojuegos y la información acerca de videojuegos, les ayude a que se den cuenta de no utilizar tan frecuentemente estos juegos, les pueden ocasionar problemas académicos, personales y sociales.

3. **Técnica:**

   - **Exposición en vivo:** Ejercicio de metas fuera de lo corriente. Es ampliamente conocido que la exposición en vivo produce mejores resultados que la exposición en imaginación o que la DS, siendo más breve ya que no requiere el aprendizaje de una respuesta incompatible con la ansiedad. Es el procedimiento más eficaz y efectivo en las fobias específicas. En algunas fobias (animales, sangre, volar, tratamiento dental, ..) una sola sesión de dos a tres horas da lugar a una mejoría significativa. La exposición en vivo consiste en tomar contacto directo con la situación o estímulo temido, bien de forma gradual, o bien entrando en contacto directo con situaciones productores de alta ansiedad (inundación). La indicación básica es mantenerse en contacto con el estímulo temido hasta que la ansiedad se reduzca a la mitad o bien hasta alcanza un nivel 2 en la escala subjetiva de ansiedad (0..8). La duración es de una hora o más, tiempo que tiene que ver con el hecho de permitir una exposición prolongada más que con dar tiempo a la reducción de ansiedad. Incluso aunque se produzca un ataque de pánico debe mantenerse en la situación generadora de ansiedad, pudiendo utilizarse estrategias de relajación o incluso distracción. La exposición simulada utiliza ensayos conductuales con varias personas (ansiedad social). Es considerara una exposición en vivo controlada.

   - **Proyección de videos de YouTube: :** uso adecuado de los videojuegos

4. **Cierre:** que los participantes reafirmen lo aprendido en el taller

5. **Evaluación:** al finalizar se realizará una evaluación de cada taller.

❖ **TALLER 6**

- **TEMA: "**Tomando decisiones"
- **OBJETIVO:** Determinar en los estudiantes metas y compromisos para tener un adecuado uso de videojuegos en su tiempo libre.
- **ACTIVIDAD:** Periódico mural en la cual por medio de los recortes e imágenes que trajeron los estudiantes, se supo identificar los efectos negativos y positivos de los videojuegos para que todos los estudiantes de la institución educativa se informen sobre el uso de estos juegos.

- **CONTENIDOS:**
  - Efectos positivos y negativos de los videojuegos
- **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo "D", de la institución tratada.

- **SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

1. **Motivación una dinámica:** chuchuwa

INSTRUCCIONES: Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido, puño cerrado Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros en alto Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros en alto, cabeza hacia atrás Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros en alto, cabeza hacia atrás, pies de

pingüino Chuchuwa, wa, wa Compañía, brazo extendido, puño cerrado, dedo hacia arriba, hombros en alto, cabeza hacia atrás, pies de pingüino, lengua fuera Chuchuwa, wa, wa

2. **Expectativas:** por medio de este trabajo que se realizara le ayudara a los adolescentes a que tomen en cuenta sobre lo bueno y malo que presenta la utilización de los videojuegos, es por ello de la misma manera que se debe tener un uso moderado de estos juegos.

3. **Técnica:**

   - **Periódico mural** en la cual por medio de recortes e imágenes que trajeron los estudiantes supieron identificar todo lo aprendido del uso y abuso de los videojuegos, eso se compartió con los demás estudiantes de la institución educativa.

4. **Cierre:** que los participantes reafirmen lo aprendido en el taller

5. **Evaluación:** al finalizar se realizará una evaluación final de los todos los talleres aplicados.

❖ **TALLER 7**

- **TEMA:** Aplicación del pos test, evaluación del taller y cierre del programa

- **OBJETIVO:** Expresar el compromiso de aplicar las técnicas aprendidas para mejorar los hábitos inadecuados en el uso de videojuegos.

- ✓ **ACTIVIDAD:**

  - Aplicar el Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos de (Alfageme y Sánchez 2003), como Post-test
  - Aplicar la Evaluación final del programa.

- ✓ **DESTINATARIOS:** Estudiantes del Noveno Año paralelo ”D”.
- ✓ **Dinámica:** Una orquesta sin instrumentos

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

En el cierre de la propuesta de estrategias educativas, se realizó un análisis y evaluación global de las sesiones tratadas y se efectuó la aplicación del post-test con el fin de comprobar los cambios y resultados que ocurrieron en el transcurso de la intervención; cuando todos los alumnos terminaron la prueba, se aplicó una pequeña evaluación, para conocer la opinión de los alumnos respecto al desarrollo del taller, el diseño instruccional, el trabajo cooperativo y la relación maestro-alumno. Posteriormente, se repartió material didáctico para una dinámica de cierre. Finalmente se presentó los agradecimientos formales a autoridades, docentes y estudiantes por la colaboración brindada.

Evaluación del Taller.

Nombre del alumno:_____

Curso y Paralelo: _____

Fecha: _____

1. ¿Le gustó el taller? SI – NO ¿Por qué?

_____

2. ¿Qué actividad le gustó más trabajar durante el taller?

_____

3. ¿Qué actividad le gustó trabajar con tus compañeros?

_____

4. ¿Le gustó como trabajaron la maestra con el grupo?

_____

5. ¿Qué aprendió en este taller?

_____

6. ¿Qué sugerencia propondría para mejorar el taller?

_____

MATERIALES UTILIZADOS EN LA PROPAGACIÓN DEL PROGRAMA

TRÍPTICO

❖ **TALLER 3**

Tema:

"Más allá de la tecnología: el juego como una actividad de mi diario vivir"

Objetivo:

Fortalecer actitudes frente al uso adecuado de videojuegos para prevenir la adicción.

❖ **TALLER 4**

- **Tema:**

  "Videojuegos: una realidad o fantasía"

- **Objetivo:**

  Sensibilizar a los estudiantes sobre el uso adecuado de los videojuegos como una forma de ocio en el

❖ **TALLER 5**

- **Tema:**

  "Tomando decisiones"

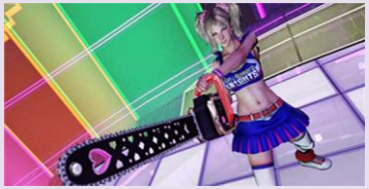
- **Objetivo:**

  Determinar en los estudiantes metas y compromisos para tener un adecuado uso de videojuegos en su tiempo libre.

- **Técnica**

  Periódico mural sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos

"Algunos videojuegos enseñan los valores equivocados"



"Los videojuegos hacen que las personas puedan confundir la realidad y la fantasía"

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓ
Módulo VIII

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS DE LOS ESTUDIANTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014.

Responsable:
Raquel Ordóñez Ordóñez
Directora de tesis:
Dra. Sonia Sizalima Mg. Sc

Fecha de inicio: 26 de Mayo del 2014

PRESENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS

El estudio de los videojuegos es de fundamental importancia, porque es un problema que se vive en la actualidad y en el cual los adolescentes son los más afectados, es por eso que al observar algunos de los comportamientos de los estudiantes del Colegio Adolfo Valarezo, por el uso a los videojuegos en el receso y las afueras del colegio.

Por lo cual he creído conveniente diseñar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductual **para prevenir el uso excesivo de videojuegos en adolescentes del Noveno año paralelo "D", del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-201**4

El mismo que está estructurado de 5 talleres con una duración de 90 minutos, cada uno. En los cuales se contara con la participación de los estudiantes, Noveno año paralelo "D", y con el permiso correspondiente de la rectora de dicha institución.

OBJETIVO:

- Establecer estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo-conductual para prevenir el uso excesivo de videojuegos, y promover el uso adecuado del Tiempo libre.

ACTIVIDADES:

- **TALLER 1**
  - **Tema:**

    "Jugando, leyendo, pintando, el tiempo vamos aprovechando"

  - **Objetivo:**

    Determinar con los estudiantes los momentos, espacios y actividades de tiempo libre que deben realizar en su vida diaria, para mejorar su estilo de vida.

  - **Técnica** : Autoregistro

- **TALLER 2**
  - **Tema:**

    "El dominio de un simple mundo virtual"

  - **Objetivo:**

    Identificar la influencia del mundo virtual en el comportamiento de los adolescentes.

  - **Técnica:**

j. BIBLIOGRAFÍA

Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar. (2008). Obtenido de Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar:

file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/videojuegoseduca%20-%20Videojuegos%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20y%20la%20inclusi%C3%B3n%20social.htm

http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html. (21 de Julio de (2010). Obtenido de http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html: http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html

Adelina, G. (2002). *La familia: El desafio de la diversidad.* Barcelona: Ariel S.A.

Adelina, Guimeno. (2002). *La familia: El desafio de la diversidad.* Barcelona: Ariel S.A.

Amaia Ortiz, Isabel Alonso, Aitziber Ubes. (2011). *Adicciones.* España: GEA Consultoria Editorial J.L.

Balboa, N. d. (2000). *Adolescencia: desarrollo, relaciones y cultura.* Pearson Educacion .

Cuatrocchi, E. M. (2007). *La adiccion a las drogas.* Buenos Aires: Espacio.

Domingues, I. (2011). *Influencia de la familia en la sexualidad adolescente*. Recuperado el 16 de 10 de 2013, de <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-600X20

Dra. Kalina Isela Martínez Martínez; Mtra. Martha Leticia Salazar Garza; Mtra. Gabriela Mariana Ruiz Torres; Psic. Vania Barrientos Casarrubias. (2009). *Programa de Intervención Breve para Adolescentes que incian el consumo de alcohol y otras drogas. Manual del Terapeuta.* Mexico: Triciclo Diseño.

Elisardo Becoña Iglesias, Maite Cortés Tomás. (2010). *Manual de Adicciones para Psicologos Especialistas en Psicologia Clinica en Formacion.* España: Martín Impresores, S.L.

Enrique Echeburúa,Francisco Labrador. (2009). Adiccion a las nuevas tecnologias en adolescentes y jovenes. En F. L. Enrique Echeburúa, *Adiccion a las nuevas tecnologias en adolescentes y jovenes* (pág. 157). Madrid: Piramide.

Ferrin, T. (2013).

Ferrin, T. (14 de Septiembre de 2013). Octubre es el Mes de la Concientización sobre la Violencia Doméstica. *Diario Miami*, pág. 4.

Hernández, O. D. (2002). *Sentido de vida, Sociedad y Prpyectos de Vida.* La Habana: Félis Varela.

http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/. (s.f.). Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/: http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/

http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/. (s.f.). Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/: http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/

Javier Urra. ((2011). Mi hijo y las Nuevas Tecnologias. En J. Urra, *Mi hijo y las Nuevas Tecnologias* (pág. 89). Madrid.

JCA. (6 de Agosto de 2013). En Ecuador, 71% consume alcohol, segun Investigacion. *El Mercurio*, pág. 1.

Luis Llavona y Francisco Mendez. ((2012). Manual del Psicologo de Familia. En *Manual del Psicologo de Familia* (pág. 169).

Magon Juan. (19 de Febrero de 2009). *LA COMUNICACIÓN EN LA FAMILIA: ESTILOS DE COMUNICACIÓN Y FORMAS DE RELACIONARSE.* Obtenido de LA COMUNICACIÓN EN LA FAMILIA: ESTILOS DE COMUNICACIÓN Y FORMAS DE RELACIONARSE: http://juanmago.com/2008/02/19/lca-comunicacion-en-la-familia-estilos-de-comunicacion-y-formas-de-relacionarse/

Martinez, G. T. (16 de Septiembre de 2011). *Intervencion Educativa.* Obtenido de Intervencion Educativa: http: file://Intervención educativa ¿Qué es un proyecto de intervención por Gabriela Torres Martínez.htm

Medina, A. d. (2002). *Libres de Violencia Familiar.* Texas, Estados Unidos de América: Mundo Hispano .

Robertoo Balager. ((2012). La Nueva Matriz Cultural. En R. Balager, *La Nueva Matriz Cultural* (pág. 89). Buenos Aires.

Sanchez, J. A. (2003). México: Plaza y Valdes, S.A. de C.V.

Santamaria, C. (2013).

Santamaria, C. (6 de Febrero de 2013). Aumenta edad de inicio del consumo de drogas en Ecuador. *La Hora*, pág. 3.

Silva, V. (2012).

Silva, V. (30 de Noviembre de 2012). Violencia Intrafamiliar. *Instituto de Neurociencias*, 1.

Surbek, S. M. (2007). Vacio Existencial en la Adolescencia. *Revista Mexicana de Logoterapia.*, 1-2. Obtenido de Asociacion Iberoamericana de Logoterapia: http://Vacío existencial en la adolescencia _ "Descubrir un sentido, aspirar a un ideal".htm

Uribelarrea, L. M., & Carillo, F. X. (2012). *Manual del Psicologo de Familia.* España: Piramide.

Valdés, A., & Ochoa, J. (2010). *Familia y Crisis: Estrtegias de Afrontamiento.* México: Pearson Educacion.

http://www.cepazahar.org/recursos/pluginfile.php/3455/mod_resource/content/0/pdf/capitulo06/talleres.pdf

Torregrosa, M., inglés, C., Estévez-López, E., Musitu, G. y García-Fernández, J. M.(2011). Evaluación de la conducta violenta en la adolescencia: Revisión de cuestionarios, inventarios y escalas en población española. *Aula Abierta, 39*(1), 37-50.

Garaigordobil, M. y Maganto, C. (2011). Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia. Revista Latinoamericana de Psicología, 43(2), 255-266.

Henao, J. (2005). La prevención temprana de la violencia: Una revisión de programas y modalidades de intervención. Universitas Psychologica, 4(2), 161-177.

Robles, Z. y Romero, E. (2011). Programas de entrenamiento para padres de niños con problemas de conducta: una revisión de su eficacia. Anales de Psicología, 27(1), 86- 101.

Sánchez, L. y Damián, M. (2009). Detección e intervención a través del juego del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 12(4), 156- 170.

Pertegal, M. A., Oliva, A. y Hernando, A. (2010). Los programas escolares como promotores del desarrollo positivo adolescente. Cultura y Educación, 22(1), 53-66.

Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, Pilar Baptista Lucio, Metodología de la investigación, Mc Graw Hill, Colombia (1996)

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TEMA: ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014.

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Psicología Educativa y Orientación

Autora: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

LOJA – ECUADOR

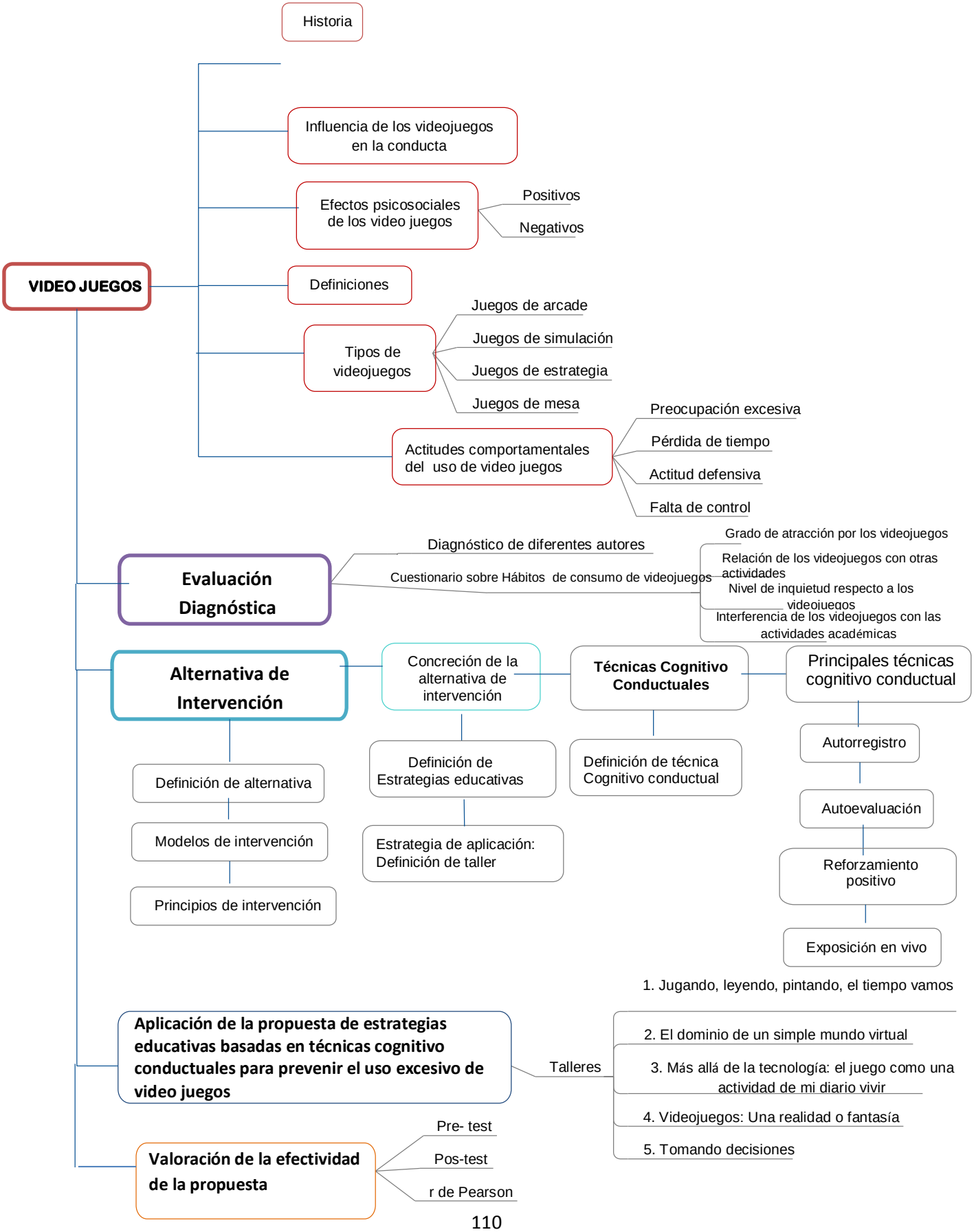
2014

a. TEMA

ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TÉCNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES PARA PREVENIR EL USO EXCESIVO DE VIDEOJUEGOS EN LOS ADOLESCENTES DEL NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELO "D" DEL COLEGIO ADOLFO VALAREZO, 2013-2014.

b. PROBLEMÁTICA

❖ MAPA MENTAL DE LA REALIDAD TEMÁTICA



❖ DELIMITACIÓN DE LA REALIDAD TEMATICA

✓ DELIMITACION TEMPORAL

La presente investigación se realizará en el periodo septiembre 2013-julio 2014.

✓ DELIMITACION INSTITUCIONAL

El Colegio Adolfo Valarezo, con 43 años de vida institucional, se encuentra ubicado en la Ciudad de Loja, en la Parroquia Sucre, Barrio el Pedestal, en las calles Carlos Román y Adolfo Valarezo. El Colegio es de carácter fiscal, jornada matutina y tiene una población general de 1660 estudiantes. Sin embargo, la infraestructura física del colegio no cuenta con laboratorios de química, espacios para la realización de cultura física y una sala de uso múltiple para actividades académicas y sociales.

La población estudiantil procede de los sectores urbanos de la ciudad de Loja, en su mayoría son de los barrios: Tierras Coloradas, El Plateado, Carigán, Ciudad Victoria. Las familias, están ubicadas en un nivel de instrucción primario y secundario y cuenta con un status socio económico medio bajo y bajo. (Fuente: Coordinación del Departamento de Consejería Estudiantil.

✓ BENEFICIARIOS

Los beneficiarios son los estudiantes del Noveno Año Paralelo “D”, del Colegio Adolfo Valarezo

❖ SITUACIÓN DE LA REALIDAD TEMÁTICA

Dentro de la formación profesional en el campo educativo, durante las prácticas Pre-Profesionales en el Colegio Adolfo Valarezo, se pudo

constatar mediante las entrevistas y una encuesta realizada a los estudiantes; quienes manifiestan que se encuentran en la familia solos porque sus padres trabajan por lo que no hay espacio para conversar con ellos, si lo hacen ellos no los escuchan ni los comprenden. De la misma manera otro aspecto importante a considerar es que los adolescentes por el mismo hecho de que pasan solos, lo más fácil es utilizar el tiempo libre en los videojuegos, con un porcentaje del 80% que utilizan los videojuegos, de la misma manera con 29% el uso de los videojuegos esta generando en los estudiantes problemas como: saliendo de horas de clases, con el 24% se están alejando de sus amigos, y con el 16% presentan un bajo rendimiento académico, por lo cual los estudiantes están presentando comportamientos inadecuados por la utilización de juegos de peleas con el 29% por lo cual presentan arranques de ira, agresión física, peleas, amenazas y vandalismo ya sea con sus compañeros del colegio o en casa con sus hermanos.

Siendo así, que los estudiantes con problemas en el colegio demostrando desatención y un desinterés notorio por las actividades escolares, además pierden el control y actúan con violencia frente a sus compañeros; descuido frente a las actividades de cultura física y somnolencia en clases, actitudes que son detectadas y manifestadas por los docentes de las diferentes asignaturas.

Teniendo así que la dinámica de las relaciones, la comunicación y el comportamiento agresivo que presenta los estudiantes ya sea en el colegio o en la casa, cambian y se hacen disfuncionales, como resultado de un proceso al uso excesivo de los Videojuegos llevando así a los adolescentes a tener problemas académicos y personales en el uso de los mismos.

De tal manera los medios de comunicación especialmente la televisión, y los videos juegos con alta carga de violencia, desencadenan agresividad

en los adolescentes. Investigaciones sugieren que los adolescentes reciban más información de los modelos de violencia de estos medios.
Un estudio de Gentile and Anderson realizado en 2003 sugiere que los videojuegos violentos pueden causar comportamiento agresivo en niños y adolescentes menores de 18 años. La razón de esto se encuentra en la naturaleza interactiva de los videojuegos, que genera que las acciones realizadas en ellos parezcan muy activas para el jugador. Además, las acciones violentas se repiten una y otra vez, por lo que un chico puede ser condicionado a actuar de la misma forma que un personaje de videojuego.

El uso a los videojuegos es un problema más habitual en adolescentes y jóvenes pero no es exclusivo de esta franja de edad. Estas personas empiezan a jugar como una vía de escape y entretenimiento pero terminan necesitando jugar para no sentir malestar, nervios que con el tiempo se muestran incapaces de reducir el tiempo de juego o de mantenerse sin jugar.

Los juegos en pantalla, como juegos, proveen de satisfacción que a la vida real no siempre permite. Al respecto, los adolescentes en los videojuegos pueden llevar a cabo tareas, ejercicios, deportes (virtuales) que en la vida real les están negados. Este es uno de los grandes atractivos del mundo del videojuego: poner en práctica las habilidades, transgredir normas, hacer cosas imposibles sin consecuencia alguna para su cuerpo o el de los otros. (Robertoo Balager, (2012)

Según el estudio Videojuegos, menores y responsabilidad de los padres, elaborado en 2005 por Protégeles y Civertice en colaboración con el defensor del menor de la comunidad de Madrid. El 57% de los menores reconocen que juegan a videojuegos en los que se daña, tortura o mata a seres humanos; el 15%de los menores confiesan que practican videojuegos en los que representa de forma gráfica violencia contra las

mujeres, el 15% de los menores practican videojuegos en los que los personajes consumen drogas, el 33% de los menores juegan con videojuegos destinados exclusivamente a un público mayor de 18 años. (Javier Urra, (2011)

Cuando el adolescente tiene un uso excesivo a los videojuegos se encuentra limitado en el juego, el cual se siente nervioso, irritado, incluso violento. Este grado de uso impide al afectado seguir una vida normal, y suele conllevar aislamiento social, fracaso escolar y problemas para relacionarse socialmente.

Luego de conocer teóricamente sobre el uso excesivo de los videojuegos en los estudiantes y una observación al alrededor del Colegio Adolfo Valarezo ubicado en el Barrio Celi Román en la ciudad de Loja, existen cerca de 10 cybers, evidenciando que una de las actividades de los estudiantes al salir al receso y de clases, es utilizar los videojuegos en los cyber, ante esta situación problemática es importante plantearse el siguiente problema

- **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

De la presente situación problemática se deriva la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera las estrategias educativas basadas en las técnicas Cognitivo Conductuales contribuyen a prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno Año de Educación Básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014?

c. JUSTIFICACIÓN

Por tanto la presente investigación se justifica por las siguientes razones:

- ✓ Por la importancia que tiene fundamentar teóricamente sobre los comportamientos inadecuados que presentan los adolescentes por la utilización de los videojuegos; por lo que frente a esta problemática como postulante a obtener un grado de titulación, es necesario aplicar estrategias educativas basadas en las Técnicas cognitivo conductuales como vínculo entre la teoría y la práctica y con la colectividad en general.
- ✓ Por la necesidad de diagnosticar y buscar soluciones a los problemas que surgen del uso a los videojuegos, se puede generar comportamiento agresivos ya sea en casa o en el colegio y con ello otras consecuencias en el desarrollo académico y personal. .
- ✓ Permite contribuir con la aplicación, de Estrategias Educativas basadas en las Técnicas cognitivo conductuales para prevenir los problemas que se presentan en el uso excesivo a los videojuegos, en donde es necesario hacer partícipes a los adolescentes del noveno año de educación básica paralelo “D”, que ayudaran a identificar y conocer sobre las ventajas y desventajas que tiene el uso de los videojuegos, así lograr concientizar a los adolescentes los daños y consecuencias que presentan este uso a los videojuegos en cyberes (en donde están expuestos a otros riesgos como: consumo a las drogas y alcohol, pornografía infantil, trata de blancas, adicción a estos juegos y sobre todo a comportamientos agresivos).
- ✓ Así mismo se justifica por la importancia que tiene fomentar nuevas actividades educativas en el uso de su tiempo libre y desarrollar actitudes saludables de los adolescentes y tener una relación armoniosa con sus compañeros y a mejor la relación familiar.

d. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Implementar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno Año de Educación Básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014

Objetivos Específicos:

- ✓ Construir una base teórica científica sobre los videojuegos en la adolescencia.
- ✓ Diagnosticar el grado de atracción por los videojuegos, la relación de los videojuegos con otras actividades, el nivel de inquietud respecto a los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.
- ✓ Diseñar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno año “D” del Colegio Adolfo Valarezo.
- ✓ Aplicar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno año “D” del Colegio Adolfo Valarezo
- ✓ Valorar la efectividad de las estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno año de educación básica paralelo “D” del Colegio Adolfo Valarezo

e. MARCO TEÓRICO

ESQUEMA

1. **Los Videojuegos**
   - 1.1. Historia de videojuegos
   - 1.2. La influencia de los videojuegos en la conducta
   - 1.3. Efectos psicosociales de los videojuegos
     - 1.3.1. Efectos positivos
     - 1.3.2. Efectos negativos
   - 1.4. Definiciones de videojuegos
   - 1.5. Tipos de videojuegos
     - 1.5.1. Juegos de Arcade
     - 1.5.2. Juegos de simulación
     - 1.5.3. Juegos de estrategia
   - 1.6. Actitudes comportamentales frente al uso excesivo de videojuegos en la adolescencia
2. **Evaluación diagnóstica del uso de videojuegos**
   - 2.1. Instrumentos para diagnosticar el uso de videojuegos
     - 2.1.1. Cuestionario de hábitos y preferencias de videojuegos
     - 2.1.2. Cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos
   - 2.2. Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos
3. **Alternativa de intervención a los problemas del uso de videojuegos**
   - 3.1. **Definición de alternativa de intervención**
   - 3.2. **Modelos clásicos de intervención**
     - 3.2.1. Modelo de servicios
     - 3.2.2. Modelo de consulta o asesoramiento
   - 3.3. **Principios de las Estrategias Educativas**
     - 3.3.1. Principio de prevención
     - 3.3.2. Principio de desarrollo

3.3.3. Principio de intervención social

3.4. **Concreción de la alternativa de intervención: Estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivas conductuales**

3.4.1. Definición de estrategia educativa

3.4.2. Definición de taller

3.4.3. Técnicas cognitivas conductuales

3.4.3.1. Definición de técnicas cognitivo conductuales

3.4.3.2. Principales técnicas cognitivo-conductuales

3.4.3.2.1. Autor registro

3.4.3.2.2. Autoevaluación

3.4.3.2.3. Reforzamiento positivo

3.4.3.2.4. Exposición en vivo

4. Estrategias Educativas basadas en las Técnicas cognitivo-conductuales para prevenir el uso excesivo en los estudiantes del Noveno año de educación básica paralelo ”D” del Colegio Adolfo Valarezo,2013-2014

4.1. Presentación

4.2. Objetivo

4.3. Talleres de aplicación

4.3.1. **Taller 1.-** Presentación de la propuesta, intervención de bienvenida y aplicación del pre-test.

4.3.2. **Taller 2**.- “Jugando, leyendo, pintando, el tiempo vamos aprovechando”

4.3.3. **Taller 3.-** “El dominio de un simple mundo virtual ”

4.3.4. **Taller 4.-** “Más allá de la tecnología: el juego como una actividad de mi diario vivir”

4.3.5. **Taller 5.**- “Videojuegos: una realidad o fantasía”

4.3.6. **Taller 6.**- “Tomando decisiones”

4.3.7. **Taller 7.-** Aplicación del pos test, evaluación del taller y cierre del programa.

5. Valoración de la efectividad de las estrategias educativas

5.1. Definición de pre-test

5.2. Definición de post-test

5.3. Coeficiente de comparación de la r de Pearson

1. VIDEOJUEGOS

1.1. Historia de videojuegos

✓ Los Inicios

Damos un repaso, antes de explicar como se creó el primer videojuego, de qué manera se crearon algunas de las empresas más antiguas e importantes en el mundo de las consolas.

> Todo empieza con la creación de Nintendo en 1889 (que se dedicaban a fabricar barajas de cartas). Más adelante, en 1946, se fundó SONY (dedicada en un principio a reparar radios). Taito lo hizo en 1953 (cuya función en sus inicios era distribuir máquinas expendedoras). SEGA en 1965 (dedicándose a vender gramolas para las bases militares americanas) y Konami en 1969, entre otras muchas más compañías. Centrándonos ya en como se creó en primer videojuego, nos tenemos que remontar al año 1947 donde Thomas T. Goldsmith y Estley Ray Mann patentan un sistema electrónico que simulaba un lanzamiento de misiles contra un objetivo.

Este proyecto no se puede considerar un videojuego ya que no había movimiento en pantalla. Más tarde aparece el Tres en Raya (OXO) de Alexander Sandy Douglas, considerado un juego gráfico por ordenador, pero no un videojuego.

Con el Tennis for Two de William Higinbotham, representando un campo de tenis y una red mediante líneas y una pelota, podríamos entrar en la discusión de que si este fue el primer videojuego o no. Lo que queda claro es que este juego es considerado bastante más realista que el mítico Pong. En 1961 llega el Spacewar! creado por Russell en la computadora PDP-1. Después de unas 200 horas de trabajo, con muchos problemas durante este

tiempo, este juego que consiste en dos naves que se enfrentan en el espacio exterior, es presentado. Es considerado como el primer juego de ordenador de la historia, ya que el Tennis for Two solo usaba circuitería.

Diez años más tarde, Nolan Bushnell (fundador de Atari), decide hacer su propia versión del Spacewar!. Una vez finalizado el proyecto tendrá bastantes problemas para comercializarlo. Lo probaría en un campus de la Universidad de Stamford (en el bar), y aunque funcionó bien entre los estudiantes, globalmente fue un fracaso. De todo esto, Bushnell aprendió muchísimo y le dio las ideas básicas para comenzar a gestar su verdadera idea. Más tarde fundaría Atari.

- ✓ **Década de los 70**

Nos adentramos en los años 70 con un Ralph Baer, que junto a un equipo había conseguido hacer funcionar (en 1967) un juego de ping pong para dos jugadores.

Pero, como de costumbre, el problema estaba a la hora de comercializar el proyecto. Preguntó a muchas empresas y siempre obtuvo respuestas negativas por su parte, hasta que encontró a Magnavox (donde trabajaba Bill Enders, el cual les habló del proyecto de Baer).

Finalmente esta empresa sí que acepta las condiciones y empieza a trabajar para comercializarla. En 1972 se lanza la Magnavox Odyssey al mercado, con 12 juegos distintos. Esta consola solo podía funcionar en los televisores de la misma marca. Por otra parte nos encontramos con Bushnell y Ted Dabney que juntan fondos para crear una empresa. El nombre de esta empresa sería Atari. Cuando Bushnell asiste a la Magnavox Profit Caravan de ese mismo año y ve la consola de esa compañía, tiene la genial idea de crear un juego similar. Contratan a Allan Alcorn y le encargan el proyecto. Tres meses más tarde ya tiene un prototipo operativo y a Bushnell y Dabney les encanta. Lo bautizan como Pong.

Introducen este nuevo juego en bares y en seguida causa una gran sensación, llegándose hasta "estropear" las máquinas debido a que las cajas de las monedas estaban a rebosar. Pong sería el mayor éxito jamás visto en la industria de los videojuegos hasta ese momento. Sin embargo Bushnell tendría problemas con Baer, ya que este último le acusaba de plagio de su juego. Finalmente consiguen un trato del que Bushnell sale completamente beneficiado.

A partir del éxito de Pong, Atari comienza a crecer de una manera espectacular, con sus fábricas trabajando sin parar 16 horas seguidas creando muebles de Pong. Esto llevó a Atari a sacar nuevos juegos en el mercado como Space Race, Pong Doubles y Gotcha. Sin embargo, ninguno de estos llegó a obtener el éxito de Pong.

Muchas empresas empiezan a copiarle las ideas a Bushnell y la competencia crece. Atari entonces se pone las pilas y empieza a sacar juegos cada mes. Incluso Bushnell tiene que crear una empresa a escondidas (KeeGames) para hacer ver al consumidor que había real competencia y de paso colocar un mayor porcentaje de máquinas en los salones recreativos.

Años más tarde, en 1974, llegaría el Home Pong, máquina que permitía jugar al Pong en los televisores de las casas. Pero, como ya hemos comentado antes, comercializar este tipo de "inventos" era muy difícil en la época. Finalmente llegan a un acuerdo con Tom Quinn para sacarla al mercado, aunque Bushnell necesita pedir un préstamo a Don Valentine (fundador de Sequoia Capital) para poder costear el precio de fabricación de todas sus unidades. Con el dinero e las manos de Bushnell, Home Pong llegaría a los hogares y Atari estaría en su momento más dulce, con grandes ingresos.

En 1976 llega la Telstar de Coleco teniendo un éxito total en ventas, pero Atari contraatacaría con el Breakout de Steve Jobs. Acabó siendo el mejor juego del año y el primer clon de Pong que conseguía ser más adictivo que el original. Éste mismo año llega la Channel F de Fairchild, máquina que utilizaba cartuchos para almacenar sus juegos, y Bushnell ve en esto un negocio redondo. Pero necesitaba crear una máquina para ello. Todo esto implicaba una gran inversión de capital y Atari, en esos momentos, andaba escasa de ello. Se tuvo que poner en venta y fue Warner Communications quien la adquirió por 28 millones de dólares.

Con todo este presupuesto, Atari lanza en 1977 la VCS 2600 con nueve juegos. El negocio a partir de ahora se orientaría a vender software en lugar de hardware. Y de mientras Nintendo lanzaba su primera consola en Japón: La Color TV Game 6.

En 1978 llegaría el mítico Space Invaders de Taito. Fue un éxito absoluto, llegando a provocar que el gobierno nipón cuadriplicara la producción de monedas yen, por su escasez a causa del juego.

Un año más tarde (con Bushnell ya fuera de la empresa debido a discrepancias con la cúpula directiva) Atari nos presenta el Asteroids, siendo un superventas, destronando al Space Invaders. Otro gran juego que llegó fue el Pac Man de Namco. Supuso una revolución total en los videojuegos. Tuvo tanto éxito que hasta se le dedicó una portada en la revista Time Magazine, una serie de dibujos y una canción. Se le considera como el videojuego más influyente de la historia junto al Pong.

- ✓ **Década de los 80**

La década de los 80 se caracteriza por la gran crisis que afectó al mundo de los videojuegos a principios de ella. Nintendo comenzaba a comercializar sus primeras Game & Watch y crearía el Donkey Kong, que tuvo un gran éxito.

De mientras van llegando nuevas consolas al mercado como la Mattel Intellivision, Colecovision, el rediseño de la Atari 2600, la Atari 5200, la Mattel Intellivision II u ordenadores como el Commodore 64, el MSX y el ZX Spectrum.

También llega la Famicom a Japón, al principio con problemas, pero que cosecharía un tremendo éxito convirtiéndose en la más vendida un año más tarde. Durante este año aparecerían juegos como el Mario Bros o el Bomberman.

La crisis llega cuando el mercado se encuentra saturado de miles de juegos, unos clónicos de otros, y de decenas de consolas. Los comercios se encuentran con una gran cantidad de material que no pueden vender, y tienen que rebajar los precios de manera drástica para conseguir algún beneficio. Como consecuencia de todo esto, en tan solo un año los videojuegos pasan de ser la industria con mayor crecimiento a tener la crisis más absoluta.

Al año siguiente seguiría la crisis y es en 1985 cuando la industria se empieza a recuperar. Nintendo lanza el Super Mario Bros., que creó un antes y un después en el mundo de los videojuegos, llegando a vender 10 millones de copias, y aparecen míticos juegos como el Tetris. De mientras Sega lanzaría la Master System en Japón y un año más tarde en Estados Unidos, donde no tendría muy buenas ventas.

La industria sigue recuperándose y aparecen grandes juegos como el Legend of Zelda, Metroid, Arkanoid, Castlevania, Maniac Mansion, MegaMan, Metal Gear, etc.

A finales de esta década aparecerían los famosísimos Amiga 500 y Amiga 2000 y la Mega Drive saldría a la venta en Japón, lo que hizo que Sega le fuera ganando terreno a Nintendo poco a poco.

En 1989 sale a la venta la Game Boy convirtiéndose en una superventas en poco tiempo. Este año sería el nacimiento de la portátil más famosa de todos los tiempos.

- ✓ **Década de los 90**

Este período de tiempo lo podríamos considerar como la década dorada de los videojuegos. Aparecen consolas como la Super Nintendo, la cual arrasaría en todo el mundo, gracias en parte al legado de la NES y teniendo una de las máximas rivalidades que ha habido en la historia con la Mega Drive.

Sega nos presenta su portátil más famosa: Game Gear. Pero nunca podría plantar cara a la Game Boy ya que, entre otros factores, esta consola tenía muy poca duración de batería y era de un tamaño más grande que la portátil de Nintendo. De mientras Master System II era lanzada en el mercado estadounidense con poco éxito, ya que el cambio de generación de consolas ya se había producido.

También se nos presenta la Neo Geo de SNK, con una tecnología muy superior a la de los otros dispositivos de la época, pero con un precio muy elevado provocando que muy poca gente la pudiera tener en su hogar.

Todo esto ocurrió en 1990, y al año siguiente Sega lanzaría el Mega CD. Con este add-on pretendía aprovechar las capacidades de CD para la Mega Drive.

Pero una falta total de apoyo por parte de la compañía y los escasos juegos que aparecieron en este formato provocaron poco a poco la desaparición del sistema. Hay que decir que no todo fueron fracasos para Sega. El mismo año que llega el Mega CD a las tiendas, también lo hace el famoso Sonic. Llegaba para hacer frente a Mario y tuvo un

gran éxito mundial llegando hasta los 4 millones de copias vendidas. En Estados Unidos fue elegido como el personaje más querido por delante de Micky Mouse y Michael Jordan. Otros juegos destacados que aparecen este año son los Lemmings y Street Fighter II. 1992 y 1993 también estarían plagados de juegos que hoy en día se han convertido en clásicos. Mortal Kombat, Wolfenstein 3D, Alone in the Dark, Doom y FIFA son un claro ejemplo de ello. Aunque también habrían muchas consolas que pasarían sin pena ni gloria (Jaguar de Atari , 3DO), o que simplemente no pasarían de un proyecto (Wowow de Taito).

En 1994 Sega nos presenta otro *add-on* para su Mega Drive: el 32X. Intentaron convencer a la gente que si uníamos a Mega Drive + Mega CD + 32X obtendríamos un resultado parecido a la Saturn. Pero esto provocó el efecto contrario al deseado e hizo que la gente esperara la llegada de la nueva consola en lugar de comprar el 32X. Por lo tanto no triunfó.

Cuando Saturn salió al mercado ese mismo año, Sony estaba a punto de sacar su nueva PlayStation, lo que provocó que Sega rediseñara rápidamente su consola, haciendo que hubiese muy pocos juegos en el lanzamiento, y que los que estaban listos, se hubieran acabado con prisas. Con la salida de la consola de Sony al mercado, la Saturn fue perdiendo terreno y, posteriormente, con la llegada de Nintendo 64 quedaría relegada a un tercer lugar en la lucha por el mercado. La que sí que triunfó de manera espectacular fue la PlayStation de Sony. A pesar de debutar en el mercado de sobremesa, barrió a toda su competencia y se convirtió en una de las videoconsolas más vendidas de la historia. Todo podría haber cambiado mucho si Nintendo hubiera aceptado las negociaciones con Sony para incluir un sistema de CD en la Super NES. Pero eso nunca lo llegaremos a saber. En 1995 sería un año lleno de fracasos como el Virtual Boy de Nintendo, la Sega Nomad (versión portátil de la Mega Drive) o la Pippin de Apple. En cambio en 1996 llega la Nintendo 64, que pese a quedar en segundo lugar

en el mercado, tuvo buenas ventas y presentaba un gran catálogo de juegos con mucha calidad. Este año Nintendo presentaría un rediseño de su portátil: la Game Boy Pocket. Nos adelantamos 3 años para ver la aparición de la última consola de Sega: la Dreamcast. Esta consola venía marcada por el fracaso de Saturn y con una gran rival que estaba a punto de salir: PlayStation 2.

- **Época moderna**

Y finalmente llegamos a la era moderna, la de las consolas en HD, con disco duro, con gráficos impresionantes y sobre todo con muchos juegos que siguen haciendo historia y que en un futuro serán recordados.

Empieza el año 2000 con la aparición de la consola de sobremesa más vendida de toda la historia: PlayStation 2, la cual tuvo serios problemas para distribuirse en sus inicios. Durante ese año Sony también presentaría la PsOne (un rediseño de su primera consola).

Al cabo de un año aparece la nueva consola de Nintendo: La GameCube. A ella se le suma la XBOX, el primer sistema de Microsoft.

Estas dos consolas, pese a ser buenas máquinas, nunca pudieron con el éxito arrollador de PlayStation 2 y quedaron relegadas en un segundo lugar por la lucha en el mercado, compitiendo entre sí.

Durante 2001 también aparecen portátiles como GBA y GP32 y juegos como Halo o PES.

Nos vamos dos años adelante y en el 2003 Nintendo presenta el rediseño de la GBA (la GBA SP). Nokia también prueba en el mundo de las portátiles y distribuye su N-Gage, mientras que Sony lanza el "PSX", un aparato multifuncional que incluía un sintonizador de TV, una grabadora DVD, disco duro y la PlayStation 2. No llegó a tener nada de éxito.

En 2004 Nintendo lanza al mercado una de las portátiles más vendidas de la historia: Nintendo DS. Esta consola, a día de hoy, sigue encabezando las listas de ventas de la mayoría de los países alrededor de todo el mundo.
Sony no se quedaba atrás y nos mostraba su primera portátil, la PSP. Pese a ser una máquina muy buena y venderse bastante bien, hoy en día sigue estando a años luz de las ventas de su competidora. Junto a PSP, durante este año, Sony también presenta el rediseño de PlayStation 2: la PsTwo.
Nos acercamos al año actual, pero primero tenemos que pasar por 2005, año en el que empieza lo que denominamos la *"Next-gen"* (Siguiente Generación), con la aparición de Xbox 360. Sony se sumaría a esta nueva generación al año siguiente, presentando su nueva PlayStation 3, y Nintendo con Wii. Cada consola ha sido criticada por diferentes motivos. La de Microsoft por los continuos fallos en el hardware de la consola, la de Sony por la escasez de juegos y por su elevado precio y la de Nintendo por sus pobres gráficos.

La realidad es que estas tres consolas modernas tienes más virtudes que fallos y seguramente darán muchas horas de diversión a sus poseedores de aquí a que llegue la siguiente generación. (Mark Wolf, 2005)

1.2. La Influencia de los Videojuegos en la Conducta

La polémica sobre esta forma de ocio data de los años 80, donde se atribuyen patrones patológicos o poco adaptativos en los jugadores. La tendencia a asociar los videojuegos como promotores de conductas antisociales, introvertidas, y de enajenación social ha sido una muy estudiada.

> Una investigación realizada por Estallo (1997) sobre Psicopatología y Videojuegos, comprobó que los que tienden a hacer uso frecuente de este artilugio muestran conductas más extrovertidas diferenciándose de aquellos que no tienen el hábito de usar videojuegos. Concluye en su estudio que no se puede establecer diferencia entre conducta antisocial y delictiva entre los jugadores y no jugadores.

En estudios anteriores realizados con jugadores de recién afición y los que llevan mayor tiempo se tomaron en consideración las siguientes variables: autoestima- auto degeneración, conformidad social, hostilidad-amigabilidad, conflicto social, tendencias al gregarismo, obesidad y motivación por el logro; el mismo no evidenció cambios en las variables.

Es de conocimiento general que muchos videojuegos tienen contenidos violentos, hostiles o agresivos. Es necesario preguntar si estos tienen influencia sobre la conducta de los niños. Se han realizado trabajos importantes sobre este tema y todas las conclusiones difieren significativamente. La variedad de argumentos va desde comportamientos agresivos después de haber jugado hasta la exhibición del tipo de conducta solo en las salas recreativas.

> Sutera, M. (2008) en su artículo sobre Los Videojuegos en el Tercer Milenio sugiere el tema de la violencia en los videojuegos como uno de múltiples investigaciones tomando como base la teoría de la estimulación y la catarsis.
>
> Esta teoría sugiere que aquellos que están expuestos a escenas de violencia presentan un incremento en la posibilidad de cometer actos agresivos en la vida real. Este afirmaba que los niños para integrar las diversas facetas de la ley social esperan ocasiones para ejercer su violencia. (Rodriguez, 2004)

1.3. Efectos psicosociales de los videojuegos

1.3.1. Efectos positivos

- ✓ **Entrenamiento y mejora de habilidades**

A través de procedimientos correlacionales se ha llegado a la conclusión de que el uso de videojuegos mejora la atención visual, el cambio de tareas, el tiempo de reacción en búsqueda visual de tareas y en discriminación de forma/color, el seguimiento de objetivos múltiples.

Otros investigadores han llevado a cabo estudios de entrenamiento y han informado de que la práctica de videojuegos mejora la ejecución en tareas de atención dividida, de rotación mental. (Green y Bavelier, 2003; Trick, Jaspers-Fayer y Sethi,2005).

- ✓ **Utilidades terapéuticas**

Existen estudios que plantean el uso de videojuegos como tratamiento de problemas médicos y/o psicológicos. Su utilidad terapéutica se manifiesta en la fisioterapia, en interacciones sociales entre niños autistas y no autistas, en el incremento del auto-concepto, del autocontrol y autoestima, en la enseñanza de habilidades a discapacitados y ancianos, en la rehabilitación cognitiva de pacientes con dificultades en la atención.

Uso como medio didáctico

Los videojuegos combinan el objetivo lúdico, ya que fomentan y mantienen el interés y motivación del niño, con el pedagógico, es decir, tienen potencial educativo. Esto facilita, en la práctica, el uso de estrategias de aprendizaje y es importante en jóvenes en riesgo y niños que sólo aprenden a través de la diversión. Por tanto, los niños pueden sentirse contentos aprendiendo, ya que lo hacen de forma divertida. Algunos elementos de los videojuegos útiles para el aprendizaje son: ambiente libre de peligros y críticas, anticipación de acontecimientos y desarrollo de estrategias de actuación, definición de objetivos, conexión entre el estímulo y las respuestas, interacción con los demás, focalización de la atención (Basak, Boot, Voss y Kramer, 2008)

- ✓ **Interacción social**

En Tejeiro (2002) observamos que los usuarios utilizan los videojuegos acompañados por amigos, fuera de la escuela, o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños), pero no existe relación

estadística en cuanto al sexo y número de amigos, ajuste o clima social, actividades habituales, retraimiento social, timidez o amigabilidad, hipersensibilidad, soledad o popularidad, estatus social, escuela y visitas. La práctica se asocia a una mayor interacción, mayor número de visitas, mayor número de amigos y a más ganas de hablar.

Todo lo relacionado con los videojuegos despierta interés y proporciona una base para la interacción social, ya que se intercambia lo material, conocimientos, claves, consejos. A medida que van avanzando las nuevas tecnologías y los videojuegos, las personas mantienen interacciones sociales virtuales, ya que con los videojuegos online además de jugar podemos mantener comunicaciones y relaciones sociales.

1.6.2. **Efectos negativos**

- **Adicción**

Una de las críticas que más frecuentemente se le hacen a los videojuegos es su supuesto nivel adictivo, en claro paralelismo con la adicción a sustancias. Dichas críticas han sido inferidas a partir de la observación de jóvenes que dedican una parte desmesurada de su tiempo a actividades relacionadas con éstos y basan gran parte de sus relaciones sociales en los mismos. Pero, ¿qué hay de cierto en tales críticas? ¿Tienen algún fundamento?

Las investigaciones acerca de este tema se han basado generalmente en medidas de autoinforme, y las conclusiones que arrojan la mayor parte de los estudios disponibles son realmente preocupantes ya que notifican que entre el 1’5% y el 19% hace un uso de los videojuegos que puede ser considerado “adictivo”. Este tipo de titular es el que hace mella en la población pero hay que destacar que cualquier revisión que se haga da a

conocer la gran inconsistencia de los métodos empleados y, por tanto, la escasa fiabilidad y validez de la que constan.

De esta manera, el procedimiento utilizado para comprobar si existía adicción o no, consistió en plantear una serie de preguntas a un grupo de usuarios de videojuegos que, a juicio del científico, ayudaban a conocer si tales usuarios eran adictos. Si contestaban afirmativamente a un determinado número de preguntas los investigadores daban por hecho que la adicción estaba patente en ellos. Algunos autores ni si quieran se han molestado en corroborar la validez y fiabilidad de tales preguntas. Otros han optado por adaptar esta metodología a los criterios internacionales para el diagnóstico de la dependencia a sustancias. Tal adaptación consistió simplemente en suplir la palabra "sustancia" por "videojuegos". El británico Mark Griffiths fue el primero en proponer este procedimiento en 1991, aunque no lo llevó a la práctica. Unos años más tarde, la doctora Sue Fisher repitió dicha técnica y aplicó el cuestionario resultante, denominado DSM-IV-JV, a un grupo de adolescentes.

Uno de los autores del artículo que se está analizando (Salguero, del Rio y Vanllecillo, 2009) elaboró un cuestionario denominado Problem Video Game Playing (PVP). Dicho cuestionario es un instrumento que fue desarrollado a partir de los criterios con los cuales el Manual Diagnóstico y Estadístico de la Asociación Americana de Psiquiatría evalúa la dependencia de sustancias y el juego patológico. Una de las restricciones del PVP a las cuales hay que hacer referencia es que se limitó el cuestionario a una medida de "abuso" o "juego patológico", lo cual tenía como consecuencia la emisión forzada de diagnósticos y especialmente la emisión de diagnósticos de "adicción". Este instrumento evaluaba el juego dando por hecho que éste era en sí una adicción. Dicho cuestionario fue desarrollado utilizando esa metodología ya que, siguiendo ese mismo método sería más sencillo

realizar cuestionarios para poder diagnosticar adicciones a casi cualquier tipo de actividad absorbente.

Por otro lado, se ha demostrado que los usuarios, cada vez que reciben un nuevo videojuego, al principio emplean gran parte de su tiempo en él, pero poco a poco va disminuyendo el tiempo que dedican a esta actividad. Si se tiene en cuenta lo que se acaba de comentar, se prueba la ausencia de la tolerancia característica de muchas de las dependencias, por lo que no se podría hablar de adicción propiamente dicha.

La literatura existente no muestra muchos casos de adicciones a los videojuegos, sino que estos sujetos hacen un uso excesivo de los videojuegos debido a que, otros ámbitos de su vida, bien sea familiar, educativa o social, constan de deficiencias de un peso relevante.

Para terminar, se puede decir que muchas personas adquieren en un momento determinado de su vida una fijación patológica por un objeto o actividad concretos y pueden llegar a ser etiquetados falsamente como adictos. Incluso teniendo en cuenta casos como el anteriormente detallado, no se puede catalogar a una actividad de adictiva o de potencialmente peligrosa, sino que deberíamos preguntarnos por qué algunos usuarios pasan una parte exorbitante de su tiempo haciendo uso de ellos. También destacar que hay actividades muy amenas que absorben a los individuos, por eso no es extraño que éstos empleen más tiempo en ella de lo que inicialmente se habían planteado. A partir de esto no se puede afirmar que estas actividades sean en sí mismas “adictivas”.

Reduciendo un poco el campo de las adicciones y haciendo más hincapié en los videojuegos, si tenemos en cuenta lo ya descrito se puede sacar en claro que no se debe hablar de la existencia de adicción a los videojuegos, aunque es obvio que un número destacado de usuarios llevan a cabo un uso

excesivo de éstos que puede llegar a ser considerado como “abuso”, con todas las implicaciones que ello conlleva.

- **Agresividad**

Otra de las principales críticas que se hacen a los videojuegos sostiene que éstos constan de un elevado potencial violento lo que induce a que sus usuarios manifiesten también conductas antisociales. (Anderson, Gentile y Buckley, 2006).

Frecuentemente, estas críticas no tienen en cuenta que la mayoría de los personajes y argumentos de los juegos a través de mensajes o acciones no se vinculan directamente con una expresión explícita de la violencia. Un dato importante es que su nivel de violencia es mucho menor que el que se expresa en otros medios de comunicación como son la televisión o el cine. Algunos videojuegos incluyen temas prosociales y también dan la posibilidad de desarrollar la cooperación o de adaptarlo para hacer un uso cooperativo del mismo.

El análisis trivial que se hace de algunos videojuegos puede dar lugar a críticas severas por el gran nivel de violencia y agresividad que ofrecen, sin embargo si se profundiza más en ellos, se pueden apreciar diferentes “esferas” de comunicación con mensajes tanto competitivos, como cooperativos.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, cabe destacar que, aunque no de forma generalizada, numerosos videojuegos no sólo exponen un nivel de violencia física exacerbado sino que además atentan contra la ideología personal.

Los planteamientos de quienes estudian la agresividad en los videojuegos han seguido las líneas de investigación sobre los medios de comunicación en general, y la televisión en particular.

Para introducir los antecedentes del marco conceptual del estudio de la televisión cabe decir que, según Tarpy y Mayer (1978), el aprendizaje puede ser definido como “un cambio inferido en el estado mental de un organismo, el cual es una experiencia e influye de forma relativamente permanente en el potencial del organismo para la conducta adaptativa posterior” (Lorca, 2008). La mayoría de los planteamientos toman como punto de partida estudios sobre el aprendizaje por observación o modelado, continuados en la teoría del aprendizaje social la cual señala tres requisitos para que las personas aprendan y modelen su comportamiento: retención (recordar lo que uno ha observado), reproducción (habilidad de reproducir la conducta) y motivación (una buena razón) para querer adoptar esa conducta (Bandura, 1969) y la teoría cognitiva social que muestra modelos adecuados para que se obtengan consecuencias positivas por las conductas deseables (Bandura, 1986).

Teniendo como referencia este marco teórico, se debate que la exposición frecuente a juegos electrónicos puede llegar a ejercer una influencia negativa a largo plazo haciendo disminuir la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción de que el mundo es un lugar peligroso. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009).

Aunque para estudiar el efecto de los videojuegos se hayan seguido las líneas trazadas por investigaciones dirigidas al estudio de las consecuencias de la televisión en la población, cabe destacar que ambos elementos tecnológicos comparten numerosas características, por ejemplo los contenidos y el valor de entretenimiento. Sin embargo, cabe decir, que la influencia de la televisión es relativamente pasiva si se compara con la de los videojuegos, ya que éstos hacen que el jugador se implique en la escena y produzca emociones más intensas.

Se podría afirmar que esta es la razón por la que los niños prefieren pasar el tiempo jugando con videojuegos que viendo la televisión

(Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009). Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1988) sugerían que los videojuegos implican un tipo de modelado en el que la persona que controla a un personaje se convierte en él durante el juego. Además de esto, el jugador es recompensado positivamente por su conducta agresiva a través de una mayor puntuación y de la prolongación de la duración del juego. La conducta antisocial necesaria para ganar no suele dar lugar a consecuencias realistas, por lo que su impacto verdadero es obviado.

Los primeros trabajos que relacionaban la agresividad y los videojuegos consideraban a los niños meros receptores de los efectos que se producían en ellos. Estas investigaciones contemplaban la relación existente entre el menor y el medio como una relación lineal, y la familia y los iguales como variables extrañas que había que controlar. A partir de este deficiente punto de vista, empezaron a replantearse el papel que debía ocupar en el proceso, cobrando éste y las diferencias interindividuales gran relevancia. Este nuevo punto de vista posiciona tanto al niño como a los medios en un contexto más amplio de familia, grupo de iguales y sociedad en el que se producen procesos multidireccionales.

En cuanto a la posible relación existente entre los videojuegos y el nivel de agresividad, decir que las investigaciones son escasas, destacando la insuficiencia de estudios sobre los efectos a largo plazo. Los pocos estudios que se hallan tienden a fundamentarse en una base teórica débil y, en consecuencia, sus resultados suelen ser poco relevantes y superficiales.

Los estudios que para evaluar la agresión utilizan la observación conductual muestran incrementos en el nivel de agresividad tras el uso u observación de videojuegos violentos. Sin embargo, estas investigaciones introducen numerosos matices como la diferencia

entre sexos, grado de agresividad similar a la observación de dibujos animados violentos, aumento de la conducta prosocial después de la utilización de juegos prosociales, inconsistencias en las medidas de agresión no conductuales (por ejemplo, mediciones de la disposición para ayudar o para herir a otro), y diferencias entre los distintos aspectos de la agresión, etc. (Tejeiro, Pelegrina, Gómez, 2009).

Hay que destacar dos frentes abiertos en cuanto a la repercusión de la agresividad de los videojuegos en los menores: por una parte, la mayoría de los estudios sostienen que el posible efecto de los videojuegos en la conducta es de muy corta duración (Barlett, Branch, Rodeheffer y Harris, 2009). Por otra, hay quienes defienden sus posibles efectos a largo plazo (Anderson et al., 2008).

- **Aislamiento social**

Se trata de una actividad solitaria, en la que el individuo puede llegar a reducir sus interacciones con el mundo social, por tanto se hace menos sociable y pone en riesgo sus habilidades sociales.

Además, en relación a la conducta de uso y las relaciones sociales de los jugadores influyen las actitudes hacia los medios, los hábitos culturales del domicilio, el espacio disponible en relación al ocupado en casa. (Tejeiro, 2002)

- **Rendimiento escolar**

Otra crítica sería la relación entre el uso de videojuegos y los efectos negativos que producen en el rendimiento escolar, debido al absentismo y menores horas dedicadas al estudio y tareas. Pero esta relación no se produce en todos los jugadores y está mediada por el sexo o el tipo de juego, doméstico o en salas recreativas. Sin embargo, los estudios

realizados ofertan diversos resultados en cuanto a causalidad y direccionalidad, es decir, es tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y seguimiento de las tareas educativas tienden a jugar más. (Hastings etal., 2009)

- **Otras actividades de ocio**

Otra crítica que se le realiza al uso de videojuegos es que desplaza el tiempo dedicado a otras actividades de ocio más educativas, como el cine, la radio, la lectura, el teatro, la música, la práctica de deportes, el uso del ordenador y la televisión, salir con los amigos, y otras. Pero, el reducido número de estudios impide extraer conclusiones acertadas.

Las investigaciones recientes sugieren que la integración de un nuevo medio es un proceso gradual, dependiente de las condiciones sociales y culturales específicas. Lazo y Gabelas (2008, pag. 12) afirman que "[…] si bien la televisión sigue siendo el medio con el que más tiempo comparten los menores su tiempo de ocio, las tendencias de los últimos años indican una migración del entretenimiento a las nuevas pantallas (Internet, telefonía móvil, videojuegos) […]".

- **Conductas delictivas o antisociales**

Una crítica, que nos resultaría llamativa de los videojuegos, es que pueden propiciar a niños y jóvenes a realizar conductas delictivas, ya que ellos no disponen de recursos económicos propios para financiar partidas o adquirir juegos.

Los estudios muestran que hay relación entre el uso de videojuegos y conductas problemáticas, aunque las investigaciones se han basado fundamentalmente en máquinas manejadas con monedas.

La conducta problemática, para poder financiar la práctica, más común es el robo, (más en varones que en mujeres). Otra conducta importante es la de gastar el dinero destinado a otros usos, al almuerzo y transporte. Y otras conductas, pero en menor medida, para conseguir dinero son la de pedir prestado, discusiones o peleas, venta de objetos propios, mentiras o engaños, etc.

Una aclaración que hay que mencionar es la de que los resultados no demuestran la existencia de causalidad ni de direccionalidad, por lo que es posible plantear diferentes explicaciones a dicha asociación. (http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/)

1.4. Definiciones de videojuegos

Es un sistema que abarca el software y el hardware y que ofrece al individuo o al grupo la oportunidad de interactuar en un acto deliberado, que se ejecuta en un tiempo y espacio informatizado, sometido a reglas, que no necesariamente otorga beneficios materiales al que lo practica y que se rodea de una aureola de misterio y que solapa la realidad tal cual la percibimos presentándonos una nueva visión virtual y además real.

El fenómeno de los videojuegos, tal cual lo conocemos hoy día es por un lado una de las actividades de recreación más comunes y extendidas en el mundo y por otro lado una de las industrias más rentables en el mundo de la tecnología y el entretenimiento. Su existencia es innegable y su influencia en el comportamiento de niños, jóvenes y adultos es más evidente aún, logran satisfacer una amplia gama de expectativas y tratan sobre los más variados aspectos de la cultura. (Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar, (2008)

1.5. Tipos de videojuegos

El mercado de los videojuegos está en constante ebullición; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador. Por ello, resulta difícil realizar una clasificación de los videojuegos sin riesgo de dejar fuera a algunos de ellos. En cualquier caso, sin ningún ánimo de ser exhaustivo y dado que pueden observarse ciertas características comunes, optaremos por utilizar la siguiente clasificación elaborada con las distintas propuestas existentes en la bibliografía.

1.5.1. Juegos de Arcade

El ritmo de juego es rápido, requiere un tiempo de reacción mínimo y muy poca estrategia. La atención del jugador tiene un foco muy concreto.

Dentro de este tipo podemos encontrar hasta cuatro subcategorías:

- ✓ Plataformas: El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos transversales y longitudinales. Puede que el ejemplo más conocido sea Super Mario BROS
- ✓ Laberintos: El escenario del juego es un laberinto que el protagonista debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros. El más famoso representante es Pacman5
- ✓ Deportivos: El núcleo argumental es un deporte. Seguramente recordarán las primeras versiones de máquinas en las que se podía jugar al fútbol, al baloncesto o al tenis, con una complejidad y realismo considerablemente menor que las versiones más modernos, que clasificaremos en otra categoría distinta.
- ✓ Dispara y olvida: La acción es trepidante, los escenarios son siempre iguales y sólo se modifican al cambiar de nivel tras haber “matado” a

cierto número de enemigos. El clásico Space Invaders –marcianitos- sería el representante más famoso de esta subcategoría.

1.5.2. **Juegos de simulación**

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones o tomar el mando de aparatos con las más sofisticadas tecnologías, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Se caracterizan porque el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser tan abundantes, por lo que el ritmo de juego es mucho más pausado. Por el contrario, requieren la puesta en práctica de estrategias variadas y, en ocasiones, muy complejas. Son necesarios conocimientos muy precisos, por ejemplo el manejo de complicados aparatos. Las partidas son de larga duración ocupando varias sesiones, por lo que se puede guardar lo realizado en cada una de ellas.

Podemos distinguir hasta tres subcategorías.

- ✓ Simuladores instrumentales: Por ejemplo los que reproducen la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. El más conocido sería el Fligh Simulator.

- ✓ Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie Fifa2000 y pico pertenecería a esta subcategoría.

- ✓ "Simuladores de Dios": El jugador asume el papel de un personaje sobre natural de varios personajes simultáneamente. Toda la serie The Sims entraría dentro de este apartado.

1.5.3. **Juegos de estrategia**

Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas.

Dentro de esta categoría podríamos distinguir hasta tres subcategorías.

- ✓ Aventuras gráficas: el jugador es el personaje protagonista y debe superar determinada misión, lo que le llevará a vencer en innumerables retos y a derrotar a los más variados enemigos. En ocasiones los personajes provienen del cine o la literatura, aunque últimamente suele ser al revés: primero triunfan en el videojuego y luego dan el salto al papel o a la pantalla gigante. Quizá el más conocido sea Tomb Raider, cuya protagonista es la escultural y sin embargo aguerrida Lara Croft.

- ✓ Juegos de Rol: Las animaciones y los gráficos suelen ser más sencillos, aunque para resolver las pruebas que se presentan suele haber más posibilidades de elección. Puede que el jugador deba controlar más de una identidad o pueda construirse una a su medida, combinando ciertas virtudes dentro de un menú: valor, fuerza, generosidad, inteligencia. En el fondo es la transposición de sus homónimos de mesa al ordenador, que asume el papel de director del cotarro.

1.6. **Actitudes comportamentales frente al uso excesivo de los videojuegos en la adolescencia**

Aunque no existe un diagnóstico "oficial", sobre el uso a los juegos de ordenador, videoconsola e Internet han aumentado notablemente entre

adolescentes y adultos, hay signos que revelan si sospechamos que nuestro hijo podría tener una adicción a los juegos. Basta con que muestre solo dos o tres de estos síntomas para que su comportamiento se considere "adictivo".

- ✓ **Preocupación excesiva**

  Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet a menudo muestra una preocupación inusual con el juego o el ordenador cuando está lejos de ellos. El adolescente podría parecer distraído, irritable o desinteresado y hablar sobre el juego casi constantemente.

- ✓ **Mentir sobre el uso del ordenador**

  Es común que una persona con comportamientos adictivos relacionados con el ordenador menosprecie la cantidad de tiempo que pasa frente al televisor o el ordenador. La persona puede poner excusas, como decir que "necesita" estar en línea o puede mentir abiertamente.

- ✓ **Falta de control**

  Una persona que es adicta, o con riesgo de volverse adicta a los juegos, es incapaz de controlar la cantidad de tiempo que pasa frente al equipo. Puede conectarse con la intención de pasar 15 ó 20 minutos y alargar una y otra vez el tiempo hasta que han pasado varias horas.

- ✓ **Pérdida de tiempo**

  Igualmente, una persona puede sentarse frente al ordenador, de nuevo con la intención de pasar sólo unos minutos, pero perder

totalmente la noción del tiempo y de repente darse cuenta de que han pasado varias horas. No es raro que alguien con una adicción a los juegos juegue toda la noche y no se dé cuenta de cuánto tiempo ha pasado hasta que sale el sol.

- ✓ **Impacto negativo en otros ámbitos de la vida**

La persona pasa tanto tiempo frente al ordenador o la videoconsola, que tiende a descuidar otros ámbitos de la vida. Se puede alejar de amigos y familiares con los que previamente había mantenido una relación estrecha. Puede dejar los deberes sin terminar, obteniendo como consecuencia unas notas más bajas. En casos más extremos, el adolescente puede incluso descuidar la higiene personal, optando por jugar a los videojuegos en lugar de darse una ducha.

- ✓ **Esconderse de situaciones o sentimientos negativos o incómodos**

Algunas personas se vuelven adictas a los juegos porque los utilizan para auto medicarse. Cuando se tienen que enfrentar a situaciones o sentimientos que no resultan cómodos (sentimientos de tristeza, discusiones con amigos o una mala calificación), pueden optar por "refugiarse" en el juego como método de evasión.

- ✓ **Actitud defensiva**

Cuando se les pregunta por su tiempo de juego o se les hace ver que es demasiado, pueden ponerse a la defensiva. La negación es a menudo una indicación de que algo está mal, sobre todo si a la persona no parece importarle que sus amigos y familiares se sientan abandonados o alejados de su vida.

- ✓ **Mal uso del dinero**

  Alguien que es adicto a los juegos de ordenador, videoconsola o Internet invertirá una cantidad desproporcionada de dinero en artículos relacionados con la informática. La persona parecerá estar actualizando continuamente el hardware, los paquetes de software y los accesorios. Esto se convierte en un problema aún mayor si la persona gasta el dinero que debería utilizar para pagar las facturas, los comestibles y otras necesidades.

- ✓ **Sentimientos encontrados**

  Al igual que con cualquier otra adicción, el uso de la "sustancia" --en este caso, el videojuego-- provoca inicialmente sentimientos de euforia, pero esa euforia viene seguida rápidamente de sentimientos de culpa. La culpa se puede sentir por lo que se está haciendo mientras se está en línea o simplemente por la cantidad de tiempo que se pasa frente al ordenador. **(http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html, (2010)**

2. EVALUACIÓN DIAGNOSTICA DEL USO DE VIDEOJUEGOS

El cuestionario ha utilizar en la investigación es el Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos que consta de 24 preguntas en las cuales 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 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.Previamente a su diseño, se revisaron otros cuestionarios similares administrados en español; resultado del cual se llegó a la conclusión de que la mayoría de cuestionarios han sido realizados ad hoc, como por ejemplo el cuestionario de 37 ítems de López y León (2003); el Cuestionario de hábitos y preferencias de videojuegos compuesto por 45 preguntas de respuesta semiestructurada de Alonqueo y Rehbein (2008), el Cuestionario sobre uso y actitudes ante los videojuegos de Alfageme y Sánchez (2003).

3. ALTERNATIVA DE INTERVENCIÓN A LOS PROBLEMAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS

3.1. Definición de alternativa de intervención

Antes de mencionar la alternativa propuesta en esta investigación se puntualiza la definición de la palabra alternativa, derivada del *"latín alter (entre dos) que significa optar o elegir entre dos cosas o posibilidades de acción".* (Deconceptos.com, 2014), por tanto la alternativa permite accionar con mayor posibilidad sobre una dificultad.

Por tanto como parte del proceso de resolución de problemas se debe considerar el momento de generar alternativas de solución, las cuales luego de un proceso de evaluación nos llevarán a tomar una decisión sobre la solución a implementar.

Para que las alternativas de solución sean válidas debe ser operativa y concreta, es decir que puedan ejecutarse de manera efectiva, que nos permitan conseguir los resultados esperados.

Es un error frecuente en muchos responsables de una operación o de un proyecto que ante un problema lo intentan resolver con planteamientos u opciones que resultan imprecisas o utópicas. (Aprende y piensa, 2012)

3.2. Modelos clásicos de intervención

Dentro de estos modelos tenemos los siguientes:

3.2.1. **Modelo de servicios.-** se caracteriza por la intervención directa de un equipo o servicio sectorial especializado, sobre un grupo reducido de sujetos para (Alvarez, 1994) "este modelo suele tener características públicas y social, ser de investigación directa, actúa sobre el problema y no sobre el contexto que lo genera y actúa por funciones, más que por objetivos. Se caracteriza por la intervención directa de un equipo o servicio sectorial especializado, sobre un grupo reducido de| sujetos. Este modelo se utilizara en la población de los estudiantes del decimo año de educación básica aquellos que se encuentran en situación de riesgo, en si a los utilizan los cyberes en el receso y las afueras del colegio, y a los padres de familia con la intervención directa a través de talleres, con la finalidad de atender los problemas asociados al uso a los videojuegos en el cual los adolescentes están expuestos en su vida personal y académica

3.2.2. **Modelo de conducta o asesoramiento.-** el rasgo más importante de este modelo lo es la intervención indirecta, ya sea individual o grupal, que puede producirse con función tanto preventiva como de desarrollo o terapéutica. Uno de los objetivos principales de este modelo es capacitar a los agentes educativos o sociales para que sean auténticos agentes de cambio y mejora de las situaciones de riesgo, por lo que la formación de profesionales y voluntarios es una de sus funciones más importantes. (Amescua, 1996). Se utilizo este

modelo desde la propuesta de la problemática por medio de entrevistas y dialogo con el psicólogo de la institución y tutor del curso; de la misma manera ayudara a los adolescentes a prevenir los problemas expuestos por el uso a los videojuegos, mediante encuestas, técnicas y talleres que serán aplicados para mejor su ambiente familiar y académico

3.3. Principios de las Estrategias Educativas

3.3.1. **Principio de prevención.-** es tomar las medidas necesarias para evitar que algo suceda promoviendo otro tipo de resultados y realidades deseables

3.3.1.1. **Prevención primaria.-** Se busca actuar para reducir o minimizar el número de casos problema en el futuro, centrado en la acción socioeducativa no en un individuo sino en el conjunto de la población.

3.3.1.2. **Prevención secundaria.-** persigue la identificación y el tratamiento temprano de los problemas para reducir su número, intensidad y duración de los mismos, es el intento de evitar el agravamiento del problema; en este modelo se trata de aportar al sujeto información, claridad intentando normalizar su vida y extinguir los ajustes que puedan aparecer.

3.3.2. **Principio de desarrollo.-** se basa en que a lo largo de la vida las personas van pasando por fases o etapas que van resultando complejas y que van fundamentando y dando sentido a sus actuaciones permitiéndoles interpretar e integrar experiencias y conocimientos nuevos y cada vez más amplios. La acción socio educativa se convertiría en un proceso d ayuda y acompañamiento para promover el desarrollo integral de cada persona y grupo, facilitar

el desarrollo de habilidades para la vida, clarificación de valores y resolución de conflictos **Fuente especificada no válida.**

3.3.3. **Principio de Intervención Social.-** este principio pone de manifiesto la importancia que tiene para la intervención socioeducativa el contexto social en que se desarrolla cada sujeto. Es preciso ayudar a cada individuo a conocer su medio a comprenderlo y hacer un análisis de la situación en la que vive.

3.4. Concreción de la alternativa de intervención: Estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivas conductuales

3.4.1. Definición de estrategia educativa

Son las formas de trabajo que tienen una clara intencionalidad de movilizar recursos de los niños (emocionales, sociales, afectivos, cognitivos) para promover el desarrollo de sus competencias.

3.4.2. Definición de taller

El Taller es una actividad para el trabajo en grupo con un vasto número de opciones. Permite a los participantes diversas formas de evaluar los proyectos de los demás, así como proyectos-prototipo. También coordina la recopilación y distribución de esas evaluaciones de varias formas.

3.4.3. Técnicas cognitivo conductuales

Esta teoría entiende que si el proceso de aprendizaje conlleva el almacenamiento de la información en la memoria, no es necesario estudiar los procedimientos de estímulo-respuesta sino atender a los sistemas de retención y recuperación de datos, a las estructuras mentales donde se alojaran estas informaciones y a las formas de actualización de estas. Diferencia entre estructuras mentales como

componentes estáticos del sistema que permanecen estables a lo largo del tiempo y procesos que describen la actividad del sistema. El objetivo del educador, según esta teoría, será el crear o modificar las estructuras mentales del alumno para introducir en ellas el conocimiento y proporcionar al alumno de una serie de procesos que le permitan adquirir este conocimiento.

Por tanto no se estudia cómo conseguir objetivos proporcionando estímulos, sino que se estudia el sistema cognitivo en su conjunto: la atención, la memoria, la percepción, la compresión, las habilidades motrices, etc. Pretendiendo comprender como funciona para promover un mejor aprendizaje por parte del alumno. De cada parte de este sistema cognitivo surgen teorías que analizan, por ejemplo en la memoria, como se producen los procesos de selección-retención-recuperación de datos; en el aprendizaje los procesos de reorganizaron, reconstrucción y re conceptualización del conocimiento, etc. Como aportaciones podemos destacar el planteamiento de una enseñanza intencional y planificada en vez de confiar el aprendizaje a la práctica y a la repetición de ejercicios. No se pone el énfasis en la consecución de resultados sino en el proceso seguido. Se busca que los datos que han sido procesados adquieran sentido integrándose en otras informaciones ya almacenadas. En cuanto a deficiencias podemos destacar el método de investigación, ya que es necesario recurrir a técnicas introspectivas para hacer explícitos los procesos internos. Por tanto no se pueden establecer correlaciones para obtener resultados específicos según experimentos realizados, no como en la teoría anterior donde la percepción de un estímulo originaba una respuesta y esto era de directa aplicación sobre un grupo de alumnos.

Según Chadwick (1996), las estrategias educativas cognitivas son procesos de dominio general para el control del funcionamiento de las

actividades mentales, incluyendo las técnicas, destrezas y habilidades que la persona usa consciente o inconscientemente para manejar, controlar, mejorar y dirigir sus esfuerzos en los aspectos cognitivos, como procesamiento, atención y ejecución, en el aprendizaje. Son críticos en adquisición y utilización de información específica e interactúan estrechamente con el contenido del aprendizaje. Son destrezas de manejo de sí mismo que el alumno (o persona) adquiere, presumiblemente durante un periodo de varios años, para gobernar su propio proceso de atender, aprender, pensar y resolver problemas.

3.4.3.1. **Principales técnicas cognitivo conductuales**

- **Auto registro:** Técnica básica del autocontrol. Se emplea como técnica de evaluación para evaluar la conducta y como estrategia de intervención tiene valor reactivo, las conductas deseadas aumentan y las que no disminuyen. La causa de que se incrementen las deseadas y disminuyen las no deseadas es por el hecho de registrarlas por el propio sujeto. Induce a la reflexión.

- **Autoevaluación:** Comparación que hace el sujeto de su propia conducta, habilidades, etc. en relación al modelo que sirve de referencia. Utiliza mucho la propia construcción que tiene la persona sobre lo que puede o no puede hacer. Se utiliza como medida de la eficacia de la personas en la conducta que está aprendiendo a controlar, así como a las evaluaciones de las causas de dicha conducta. Muy eficaz en los casos de conductas de desobediencia y malos tratos verbales.

- **Reforzamiento positivo:** es la técnica más utilizada y más eficaz para incrementar el nº y calidad d todo tipo de conductas deseadas y aceptadas socialmente. Su eficacia aumenta si se aplican bajo determinadas condiciones: aplicación inmediata después de la

emisión de la conducta esperada; informar al sujeto la conducta que se va a reforzar y los reforzadores que conseguirán; mantener la motivación cambiando periódicamente los reforzadores y aplicándolos de forma intermitente.

4. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS BASADAS EN LAS TECNICAS COGNITIVO CONDUCTUALES para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los estudiantes del Noveno año de educación básica paralelo ”D” del Colegio Adolfo Valarezo,2013-2014

4.1. PRESENTACIÓN

El presente estudio investigativo es de fundamental importancia, porque es un problema que se vive en la actualidad y en el cual los adolescentes son los más afectados, es por eso que al observar algunos de los comportamientos de los estudiantes del Colegio Adolfo Valarezo, por el uso a los videojuegos en el receso y las afueras de la institución en donde lo realizan sin el control respectivo de sus padres, considere importante realizar estas estrategias educativas para que de esa misma manera los adolescentes y padres de familia estén informados sobre el uso a los videojuegos, analizando conceptos clave del uso, abuso y adicción, los riesgos y estrategias preventivas. Es por esto que esta propuesta contiene un cuestionario sobre los videojuegos para adolescentes y talleres dirigidos a los adolescentes, en los cuales se abordara aspectos y factores de protección al uso a los videojuegos.

4.2. OBJETIVOS

- **General**

Construir estrategias educativas para ofrecer una orientación grupal y asesoramiento a los adolescentes y a la institución educativa sobre el uso de los videojuegos.

4.3. TALLERES DE APLICACIÓN

4.3.1. TALLER 1

- **Tema:** Presentación de la propuesta, intervención de bienvenida y aplicación del pre-test.
- **Objetivo:** Dar a conocer el programa, analizar el uso de los videojuegos de las estudiantes y crear un ambiente de confianza.

4.3.2. TALLER 2

- **TEMA:** "Jugando, leyendo, pintando, el tiempo vamos aprovechando"
- **OBJETIVO:** Determinar con los estudiantes los momentos, espacios y actividades de tiempo libre que deben realizar en su vida diaria, para mejorar su estilo de vida.
- **Técnica:** auto registro

4.3.3. TALLER 3

- **TEMA:** "El dominio de un simple mundo virtual "
- **OBJETIVO:** Identificar la influencia del mundo virtual en el comportamiento de los adolescentes.
- **Técnica:** autoevaluación

4.3.4. TALLER 4

- **Tema:** "Más allá de la tecnología: el juego como una actividad de mi diario vivir"
- **Objetivo:** Fortalecer sus actitudes frente al uso adecuado de videojuegos para prevenir la adicción.
- **Técnica:** Reforzamiento Positivo

4.3.5. **TALLER 5**

- **Tema:** “Videojuegos: una realidad o fantasía”
- **Objetivo:** Sensibilizar a los estudiantes sobre el uso adecuado de los videojuegos como una forma de ocio en el tiempo libre.
- **Técnica:** exposición en vivo

4.3.6. **TALLER 6**

- **Tema: “**Tomando decisiones”
- **Objetivo:** Determinar en los estudiantes metas y compromisos para tener un adecuado uso de videojuegos en su tiempo libre.
- **Técnica:** Periódico mural

4.3.7. **TALLE 7**

- **Tema:** Aplicación del pos test, evaluación del taller y cierre del programa
- **Objetivo:** Promover en las estudiantes reflexiones generales con la finalidad de prevenir el uso excesivo de videojuegos.

5. VALORACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DE LAS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS

5.1. **Definición de Pre-test**

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, en este caso se emplea como un aprueba previa para diagnosticar la realidad temática.

El uso de una pre-prueba se puede justificar siempre que mida de forma precisa lo que pretende medir, se ajuste a los objetivos de la enseñanza y sea consistente en los resultados. La elaboración de un examen es un proceso que consta de diversas etapas para que tenga

una alta fiabilidad y validez. El pre-test se emplea porque, aunque un examen esté elaborado cuidadosamente y haya sido revisado, no se puede saber cómo funcionará hasta que se haya ensayado. (Cervantes, 2014)

5.2. Definición de Post-test

Representa la oportunidad para corroborar hipótesis generales del curso de la prueba. La meta consistiría en producir datos que aumenten la calidad de los resultados del pre- test Durante el periodo pos prueba puede aminorarse los temores o al menos confrontarlos. (Díaz, 2011, p.14).

5.3. Coeficiente de correlación lineal de Pearson

El modelo de comparación a través de la r de Pearson, se mide mediante un coeficiente que sea de manera universal aceptado.

La correlación de tipo lineal se mide mediante un coeficiente universalmente aceptado, llamado coeficiente de correlación lineal de Pearson: cuyo valor puede calcularse mediante la expresión:

$$R = \frac{O_{XY}}{O_{X.}\, O_{Y}}$$

Escala de valores del coeficiente de correlación lineal.

El coeficiente de correlación lineal de Pearson, r, siempre toma valores comprendidos entre -1 y 1.

El coeficiente de correlación lineal de Pearson permite analizar el grado de aproximación de la nube de puntos a una línea recta. Tenemos que:

- Si -1< r < 0, existe correlación lineal negativa, y será más fuerte cuanto más se aproxime r a -1.
- Si 0 < r < 1, existe correlación lineal positiva, y será más positiva cuanto más se aproxime r a 1.
- Si r = 1 ô r= -1, la correlación es una dependencia lineal.
- Si r = 0, no existe correlación lineal o las variables no están correlacionadas linealmente. Esto no excluye que las variables estadísticas puedan estar relacionadas por una correlación curvilínea. (González, Llorente, & Ruiz, 2008, p. 310.

El coeficiente de correlación es la relación entre las dos variables, ya que se tiene mayor calificación en la variable 1 sigue con buen resultado la segunda razón por la cual el coeficiente.

El significado de correlación. En esencia, coeficiente correlación (r) expresa el gado de correspondencia, o relación, entre dos conjuntos de puntuaciones. Si el individuo que obtiene la mayor calificación en la variable 1 consigue el mayor resultado en la variable 2, el individuo con la segunda mayor calificación en la variable 1 también logra el segundo mejor resultado en la variable 2, y así va disminuyendo hasta llegar al individuo con la menor calificación del grupo, entonces existiría una correlación perfecta entre las variables 1 y 2 sería igual a +1.00. (Anne Anastasia, p. 86)

f. METODOLOGÍA

✓ Tipo de investigación

Es de tipo descriptiva, la misma que implica rasgos importantes como la recopilación de información y presentación sistémica de los datos para tener una idea precisa del uso excesivo a los videojuegos de los estudiantes investigados

✓ Diseño de investigación

La presente investigación es de tipo cuasi experimental: porque a través de la alternativa planteada ayudara a lograr un cambio a la realidad afectada, en este caso a los estudiantes del noveno año de educación básica paralelo ”D” del Colegio Adolfo Valarezo, donde se partirá en un primer momento con la aplicación de un pre-test con el fin de conocer el uso excesivo de los videojuegos de los estudiantes, luego un segundo momento se ejecutará las Estrategias Educativas basadas en las Técnicas cognitivo-conductuales y finalmente en un tercer momento se aplicara un post-test con el fin de conocer los resultados de la propuesta si es válida y pertinente.

Así mismo es de corte transversal porque la aplicación de esta propuesta que se plantea en el presente proyecto se ejecutara en un tiempo específico 2013-2014 en donde se podrá verificar la prevención del uso excesivo de los videojuegos en los estudiantes investigado.

✓ Métodos

Para el desarrollo del presente estudio se aplicará los siguientes métodos; el **método científico** el cual se lo utilizara desde el inicio de la presente investigación con la observación de la realidad, la descripción del

objeto de estudio, la generación de ideas, hasta la definición del tipo de investigación y formulación del problema que será explicado mediante el apoyo científico del marco teórico, que orientara para explicar de manera más amplia la temática propuesta referida al uso de videojuegos de los adolescentes que en un proceso de análisis y síntesis dio la guía necesaria para la formulación de preguntas y planeamiento de los objetivos; el **método deductivo**, que se utilizará en el análisis de la problemática, los factores presentes en el contexto que intervienen en la realidad investigada, y el posterior análisis de los datos obtenidos; así mismo el **método inductivo**, que se usará en el análisis de los datos empíricos recopilados mediante instrumentos aplicados que aportaron a la formulación de las conclusiones; a más de estos métodos se utilizará: el **método comprensivo** que se utilizara para el estudio del uso a los videojuegos desde el punto de vista teórico y de la realidad vivida, se analizará la finalidad, los procesos y recursos que se tiene para prevenir un uso excesivo de videojuegos en los adolescentes ; **el método de diagnóstico** que permitirá determinar las consecuencias de los videojuegos que inciden en el uso excesivo de los mismos, el cual será con un nivel alto de dialogo directo con los directivos, docentes y estudiantes, de manera que se pueda realizar una evaluación de las consecuencias negativas a través de una encuesta pre-elaborada para la recolección de información, que permitirá la resolución de problemas inmersos con el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes, **el método de elaboración de modelos** consentirá seleccionar un modelo adecuado para prevenir el uso excesivo de videojuegos como la aplicación de estrategias educativas y la elección de temas y técnicas que permitan a los participantes comprender de forma teórica y práctica la realidad temática de investigación**, el método de aplicación de modelos** permitirá aplicar las estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo- conductuales, con el propósito de prevenir el uso excesivo de los videojuegos; de esta manera fortalecer un buen comportamiento del adolescente tanto en la familia como en el colegio y la sociedad, así mismo el método de evaluación servirá para evaluar los talleres planteados que permitirá constatar si funciono en la realidad

afectada y lograr tener un adecuado uso a los videojuegos mediante las distintas estrategias educativas, el **método de valoración de la efectividad de la alternativa:** permitirá evaluar la efectividad de la alternativa sobre las estrategias educativas mediante el coeficiente de correlación lineal simple (**r de Pearson**) mediante de los resultados del pre-test y post- test aplicados a los estudiantes.

- ✓ **Técnicas e instrumentos de la investigación**

  - **Técnicas**

Dentro de las técnicas que se utilizará para la recolección de información una encuesta que consta de 10 preguntas sobre el uso de videojuegos, dirigida a los estudiantes (Anexo 1).

  - **Instrumentos**

Para el diagnostico se utilizará un cuestionario sobre hábitos de consumo de los Videojuegos (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 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 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.
Finalmente se concretara todo este proceso mediante la discusión de resultados entre empíricos y científicos lo que permitirá el establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

Para conseguir los objetivos propuestos se procederá de la siguiente manera:

- ✓ **Para el primer objetivo (teórico):** se consultara el contenido científico en fuentes bibliográficas, físicas y virtuales del internet; y dichos referentes bibliográficos se redactan sus citas a utilizar las normas APA.

- ✓ **Para cumplir con el segundo objetivo (diagnóstico):** se utilizará la técnica de la encuesta dirigida a los estudiantes; Se aplicará como instrumento el cuestionario sobre hábitos de consumo de los Videojuegos, este instrumento será utilizado para el pre-test y luego de la intervención de la propuesta, se aplicará el mismo instrumento como pos-test.

- ✓ **Para lograr el tercer objetivo (alternativo):** se diseñará la alternativa de intervención estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo- conductuales técnicas para prevenir el uso excesivo de videojuegos, se planificará mediante cinco sesiones a ejecutarse con la modalidad taller y la socialización de la alternativa de intervención con los adolescentes.

- ✓ **Para el cumplimiento del cuarto objetivo (práctico):** se aplicara las estrategias educativas, con la realización de 5 talleres en periodos de 90 minutos en un horario que será establecido por el Psicólogo del Colegio.

- ✓ **Finalmente para valorar la efectividad de la alternativa de intervención**, se utilizará el modelo de coeficiente de correlación lineal simple (r Pearson), mediante la cual se pretende determinar el adecuado uso que deben tener los adolescentes frente a los videojuegos.

$$\frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Población y Muestra

En la presente investigación se trabajara en el Colegio Adolfo Valarezo que consta de 1660 estudiantes por lo cual se tomara una muestra de 45 estudiantes del Décimo año de Educación Básica "D".

Informantes	Población	Muestra
Estudiantes de los Decimo Años	150	45 Estudiantes paralelo "D"
Total	150	45

Fuente: Secretaria del Colegio Adolfo Valarezo
Elaboración: Raquel Alexandra Ordóñez Ordóñez

Procedimiento

Se procederá a pedir a las autoridades del Colegio Adolfo Valarezo la autorización para realizar la alternativa de intervención, para lo cual también se establecerá un compromiso institucional a través de la firma de una carta de intención por parte del Coordinador de la Carrera de Psicología Educativa y de la Rectora del colegio; luego de ello también se solicitará el consentimiento de los estudiantes del noveno "D".

Para trabajar los resultados de las técnicas e instrumentos aplicados, se utilizará programas informáticos como Excel y Word para presentar cuadros y gráficos; a su vez en la redacción del análisis e interpretación se utilizará la técnica del ROPAI (recoger información de las preguntas, organizar en tablas estadísticas, presentar gráficas, analizar y finalmente interpretar).

g. CRONOGRAMA

TIEMPO	2013				2014												2015				
ACTIVIDADES	**Sep.**	**Oct.**	**Nov.**	**Dic.**	**Ene.**	**Feb.**	**Mar.**	**Abr.**	**May.**	**Jun.**	**Jul.**	**Sep.**	**Oct.**	**Nov**	**Dic.**		**Ene.**	**Feb.**	**Mar.**	**Abr.**	**May.**
Construcción del proyecto de tesis.																					
Construcción del título.																					
Construcción de preliminares.																					
Construcción de la introducción y resumen en castellano e inglés.																					
Construcción de la revisión de la literatura.																					
Construcción de materiales y métodos.																					
Construcción de resultados.																					
Construcción de la discusión.																					
Construcción de conclusiones y recomendaciones.																					
Construcción de la bibliografía.																					
Construcción de anexos.																					
Construcción de informes de tesis.																					
Estudio y calificación privado.																					
Agregado de sugerencias del tribunal a la tesis.																					
Construcción del artículo científico.																					
Grado público																					

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

RECURSOS INSTITUCIONALES:

- Universidad Nacional de Loja
- Colegio Adolfo Valarezo

RECURSOS HUMANOS:

- Autora
- Directora de Tesis.
- Directivos y Estudiantes del colegio.

PRESUPUESTO:

Materiales	Costos
Material de Escritorio (Computadora y Flash)	$ 900.00
Impresión, copias y empastado	$ 250.00
Consultas electrónicas (internet)	$ 250.00
Compra de bibliografía especializada	$ 300.00
Difusión, formación y publicidad de los talleres(afiche, tríptico, carteles. videos, hojas impresas)	$ 800.00
Transporte	$250.00
Imprevistos	$250.00
Total	**$ 3000**

FINANCIAMIENTO:

Los costos incurridos en el presente trabajo investigativo serán cubiertos el 100% por la Autora

i. BIBLIOGRAFÍA

Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar. (2008). Obtenido de Videojuegos para la educacion y la inclusion escolar:

file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/videojuegoseduca%20-%20Videojuegos%20para%20la%20educaci%C3%B3n%20y%20la%20inclusi%C3%B3n%20social.htm

http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html. (21 de Julio de (2010). Obtenido de http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html: http://adolescentes.euroresidentes.com/2010/07/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o.html

Adelina, G. (2002). *La familia: El desafio de la diversidad.* Barcelona: Ariel S.A.

Adelina, Guimeno. (2002). *La familia: El desafio de la diversidad.* Barcelona: Ariel S.A.

Amaia Ortiz, Isabel Alonso, Aitziber Ubes. (2011). *Adicciones.* España: GEA Consultoria Editorial J.L.

Balboa, N. d. (2000). *Adolescencia: desarrollo, relaciones y cultura.* Pearson Educacion .

Cuatrocchi, E. M. (2007). *La adiccion a las drogas.* Buenos Aires: Espacio.

Domingues, I. (2011). *Influencia de la familia en la sexualidad adolescente*. Recuperado el 16 de 10 de 2013, de <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-600X20

Dra. Kalina Isela Martínez Martínez; Mtra. Martha Leticia Salazar Garza; Mtra. Gabriela Mariana Ruiz Torres; Psic. Vania Barrientos Casarrubias. (2009). *Programa de Intervención Breve para Adolescentes que incian el consumo de alcohol y otras drogas. Manual del Terapeuta.* Mexico: Triciclo Diseño.

Elisardo Becoña Iglesias, Maite Cortés Tomás. (2010). *Manual de Adicciones para Psicologos Especialistas en Psicologia Clinica en Formacion.* España: Martín Impresores, S.L.

Enrique Echeburúa,Francisco Labrador. (2009). Adiccion a las nuevas tecnologias en adolescentes y jovenes. En F. L. Enrique Echeburúa,

Adiccion a las nuevas tecnologias en adolescentes y jovenes (pág. 157). Madrid: Piramide.

Ferrin, T. (2013).

Ferrin, T. (14 de Septiembre de 2013). Octubre es el Mes de la Concientización sobre la Violencia Doméstica. *Diario Miami*, pág. 4.

Hernández, O. D. (2002). *Sentido de vida, Sociedad y Prpyectos de Vida.* La Habana: Félis Varela.

http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/. (s.f.). Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/: http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/

http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/. (s.f.). Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/: http://www.ehowenespanol.com/efectos-negativos-videojuegos-sobre_39240/

Javier Urra. ((2011). Mi hijo y las Nuevas Tecnologias. En J. Urra, *Mi hijo y las Nuevas Tecnologias* (pág. 89). Madrid.

JCA. (6 de Agosto de 2013). En Ecuador, 71% consume alcohol, segun Investigacion. *El Mercurio*, pág. 1.

Luis Llavona y Francisco Mendez. ((2012). Manual del Psicologo de Familia. En *Manual del Psicologo de Familia* (pág. 169).

Magon Juan. (19 de Febrero de 2009). *LA COMUNICACIÓN EN LA FAMILIA: ESTILOS DE COMUNICACIÓN Y FORMAS DE RELACIONARSE.* Obtenido de LA COMUNICACIÓN EN LA FAMILIA: ESTILOS DE COMUNICACIÓN Y FORMAS DE RELACIONARSE: http://juanmago.com/2008/02/19/lca-comunicacion-en-la-familia-estilos-de-comunicacion-y-formas-de-relacionarse/

Martinez, G. T. (16 de Septiembre de 2011). *Intervencion Educativa.* Obtenido de Intervencion Educativa: http: file://Intervención educativa ¿Qué es un proyecto de intervención por Gabriela Torres Martínez.htm

Medina, A. d. (2002). *Libres de Violencia Familiar.* Texas, Estados Unidos de América: Mundo Hispano .

Robertoo Balager. ((2012). La Nueva Matriz Cultural. En R. Balager, *La Nueva Matriz Cultural* (pág. 89). Buenos Aires.

Sanchez, J. A. (2003). México: Plaza y Valdes, S.A. de C.V.

Santamaria, C. (2013).

Santamaria, C. (6 de Febrero de 2013). Aumenta edad de inicio del consumo de drogas en Ecuador. *La Hora*, pág. 3.

Silva, V. (2012).

Silva, V. (30 de Noviembre de 2012). Violencia Intrafamiliar. *Instituto de Neurociencias*, 1.

Surbek, S. M. (2007). Vacio Existencial en la Adolescencia. *Revista Mexicana de Logoterapia.*, 1-2. Obtenido de Asociacion Iberoamericana de Logoterapia: http://Vacío existencial en la adolescencia _ "Descubrir un sentido, aspirar a un ideal".htm

Uribelarrea, L. M., & Carillo, F. X. (2012). *Manual del Psicologo de Familia.* España: Piramide.

Valdés, A., & Ochoa, J. (2010). *Familia y Crisis: Estrtegias de Afrontamiento.* México: Pearson Educacion.

http://www.cepazahar.org/recursos/pluginfile.php/3455/mod_resource/content/0/pdf/capitulo06/talleres.pdf

Torregrosa, M., inglés, C., Estévez-López, E., Musitu, G. y García-Fernández, J. M.(2011). Evaluación de la conducta violenta en la adolescencia: Revisión de cuestionarios, inventarios y escalas en población española. *Aula Abierta, 39*(1), 37-50.

Garaigordobil, M. y Maganto, C. (2011). Empatía y resolución de conflictos durante la infancia y la adolescencia. Revista Latinoamericana de Psicología, 43(2), 255-266.

Henao, J. (2005). La prevención temprana de la violencia: Una revisión de programas y modalidades de intervención. Universitas Psychologica, 4(2), 161-177.

Robles, Z. y Romero, E. (2011). Programas de entrenamiento para padres de niños con problemas de conducta: una revisión de su eficacia. Anales de Psicología, 27(1), 86- 101.

Sánchez, L. y Damián, M. (2009). Detección e intervención a través del juego del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). Revista Electrónica de Psicología Iztacala, 12(4), 156- 170.

Pertegal, M. A., Oliva, A. y Hernando, A. (2010). Los programas escolares como promotores del desarrollo positivo adolescente. Cultura y Educación, 22(1), 53-66.

Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado, Pilar Baptista Lucio, Metodología de la investigación, Mc Graw Hill, Colombia (1996)

(Anexo 1)

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

Estimado Estudiante:

De manera cordial dígnese a conteste la siguiente encuesta que tiene como finalidad conocer sobre el uso que usted dedica a los videojuegos, le solicito responder las siguientes preguntas.

Datos Informativos

Edad: ……

Sexo: ……....

Curso: ……

Marque con una X la respuesta correcta

1. **¿Utiliza videojuegos?**
   Si ( )
   No ( )
   A veces ( )
2. **¿Cuántas horas diarias utiliza los videojuegos?**
   De 1 a 2 horas diarias ( )
   De 2 a 3 horas diarias ( )
   Mas de 3 horas al dia ( )
3. **¿Usted ha dejado de hacer actividades que antes le gustaba, por utilizar los videojuegos?**
   Si ( )
   No ( )
4. **Que problemas esta generando en usted el uso excesivo a los videojuegos?**
   Falta de comunicación con los padres ( )
   Bajo rendimiento académico ( )
   No tengo nada que hacer en casa o es lo único lo que puedo hacer ( )
   Me estoy alejando de mis amigos ( )
   Tomando dinero de mis padres ( )
   Saliendo de horas de clase ( )

No me ha generado ningún problema ( )
Otros:
……
……
……

5. **¿Usted ha intentado disminuir el tiempo que dedica a jugar y no lo ha conseguido?**
   Si ( )
   No ( )
6. **En qué lugar usted habitualmente utiliza los videojuegos**
   En su casa ( )
   En casa de amigos ( )
   En salones de juego ( )
   En cyber cerca del colegio ( )
   Otros:
   ……
7. **¿Cuál es el juego que mas le gusta?**
   ……
   ……
   ……
   ……
8. **Sus padres conocen que usted está jugando videojuegos**
   Si ( )
   No ( )
9. **¿Qué es lo que más le divierte de los Videojuegos?**

   ……
   ……
   ……
   ……

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

(Anexo 2)

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

CUESTIONARIO SOBRE HÁBITOS DE CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS

Estimado Estudiante:

De manera cordial dígnese a conteste el siguiente cuestionario que tiene por objeto conocer tu valoración sobre conocer 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 ……..

N°		Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Bastante de acuerdo	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 jugar con mis amigos	1	2	3	4	5
9	Dedico más tiempo a jugar 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 a estar con mi familia.	1	2	3	4	5
12	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o 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	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro	1	2	3	4	5
18	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del cole	1	2	3	4	5
19	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes…)	1	2	3	4	5

Elija las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad

20	Juego a los videojuegos desde hace	**Nunca**	**Meses**	**Un año**	**2 a 3 años**	**Más de 4 años**
21	Dedico a los videojuegos:	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 horas al día	Más de 4 horas al día
22	Número de videojuegos que conozco:	0	1 a 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
23	Número de videojuegos que he jugado:	0	1 a 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
24	Frecuencia a la que juego:	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres a cuatro días	Todos los días

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

(Anexo 3)

Universidad Nacional de Loja
Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 1

Tema	Objetivo	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma	Cierre
Presentación de la propuesta, intervención de bienvenida y aplicación del pre-test.	Poner en conocimiento el programa, analizar el uso de los videojuegos de las estudiantes y crear un ambiente de confianza.	Una vez que se realizó la presentación de la propuesta, se dio una breve explicación de la propuesta abarcando lo siguiente: en qué consistía, que días se trabajaría y como se trabajaría. Posteriormente se entregó el Cuestionario de hábitos de consumo de los videojuegos de Fernando López Becerra (2009) dando las instrucciones para poder contestarlo.	- Cuestionario de hábitos de consumo de los videojuegos de Fernando López Becerra (2009) - Lápiz o lapicero - Borrador - Hojas de papel bond	✓ **Tesista** Raquel Ordoñez ✓ **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg. Sc	Duración 90 minutos	✓ **Evaluación**

Observaciones:……

Universidad Nacional de Loja

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 2

Tema	Objetivo	Contenido	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma	Cierre
"Jugando, leyendo, pintando, el tiempo vamos aprovechando"	Determinar con los estudiantes los momentos, espacios y actividades de tiempo libre que deben realizar en su vida diaria, para mejorar su estilo de vida.	• ¿Qué es el tiempo libre? • Cómo llenar tu tiempo libre con cosas productivas	1. **Saludo y bienvenida** 2. **Explicación de las reglas del taller** 3. **Entrega de material** 4. **Motivación** ✓ **Dinámica de integración:** Conozcámonos ✓ **Video:** buen uso del tiempo de ocio. ✓ **Técnica** Autoregistro	✓ Computadora ✓ Infocus ✓ Flash ✓ Video ✓ Carpeta ✓ Esfero ✓ Hojas ✓ Cartulinas	✓ **Tesista** Raquel Ordoñez ✓ **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg. Sc	✓ **Día** El 12 de Mayo de 2014 ✓ **Hora** 10:00 a 11:20am ✓ **Duración** 90 minutos	✓ **Evaluación**

Observaciones:……

Universidad Nacional de Loja
Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 3

Tema	Objetivo	Contenido	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma	Cierre
"El dominio de un simple mundo virtual "	Identificar la influencia del mundo virtual en el comportamiento de los adolescentes.	• ¿Que son los videojuegos? • Ventajas y desventajas de los videojuegos • Tipos de videojuegos .	1. **Motivación: Dinámica:** el fósforo 2. **Recordatorio del tema anterior** 3. **Video:** Diez cosas que aprendí de los videojuegos 4. **Técnica:** Autoevaluación	• Computadora • Infocus • Videos de YouTube • Hojas impresas • Caja de fósforos	✓ **Tesista** Raquel Ordoñez ✓ **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg. Sc	• **Día** 19 de Mayo de 2014 • **Hora** 10:00 a 11:20 am • **Duración** 90 minutos	✓ **Despedida Evaluación** ¿Qué es lo más importante que descubrieron con este taller? ¿Para qué les sirvió este taller?

Observaciones:……

Universidad Nacional de Loja
Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 4

Tema	Objetivo	Contenido	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma	Cierre
"Más allá de la tecnología: el juego como una actividad de mi diario vivir"	Fortalecer sus actitudes frente al uso adecuado de videojuegos para prevenir la adicción.	• Consecuencias negativas de los videojuegos • Problemas derivados del uso incontrolado de los videojuegos.	1. **Motivación: Dinámica:** Yo tengo un tick 2. **Recordatorio del tema anterior** 3. **Video:** La otra cara de los videojuegos 4. **Técnica:** Reforzamiento positivo.	• Computadora • Enfocus • Hojas impresas • Videos de YouTube	• **Tesista** Raquel Ordoñez • **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg.Sc	▪ **Día** 26 de Mayo de 2014 ▪ **Hora** 10:00 a 11:20 am ▪ **Duración** 90 minutos	• **Despedida y Evaluación** ¿Qué enseñanza nos deja este taller?

Observaciones:……

Universidad Nacional de Loja
Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 5

Tema	Objetivo	Contenido	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma	Cierre
"Videojuegos: una realidad o fantasía"	Sensibilizar a los estudiantes sobre el uso adecuado de los videojuegos como una forma de ocio en el tiempo libre.	• Conocer las herramientas que permiten un uso seguro de los videojuegos • Expectativas y motivaciones hacia los videojuegos	1. **Motivación** 2. **Dinámica:** Ahora le toca al vecino 3. **Video:** uso adecuado de los videojuegos 4. **Actividad:** Exposición en vivo.	• Computadora • Enfocus • **Video:** ✓ Hojas en blanco	• **Tesista** Raquel Ordoñez • **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg.Sc.	• **Día** 02 de Junio de 2014 • **Hora** 10:00 a 11:20 am • **Duración** 90 minutos	• **Despedida Evaluación:** ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron del taller?

Observaciones:……

Universidad Nacional de Loja
Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 6

Tema	Objetivo	Contenido	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma
"Tomando decisiones"	Determinar en los estudiantes metas y compromisos para tener un adecuado uso de videojuegos en su tiempo libre.	• Los efectos positivos y negativos de los videojuegos. • Identificar lo que es la realidad o fantasía en los videojuegos.	1. **Motivación** ✓ **Dinámica**: chuchugua 2. **Actividad:** Periódico mural 3. **Aplicación del cuestionario** sobre los videojuegos	✓ Hojas impresas ✓ Recortes de dibujos ✓ Tijeras ✓ Pinturas ✓ Cinta	• **Tesista** Raquel Ordoñez • **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg.Sc.	• **Día** 09 de Junio 2014 • **Hora** 10:00 a 11:20 am • **Duración** 90 minutos

Observaciones:……

Universidad Nacional de Loja

Área de la Educación, el Arte y la Comunicación
Carrera de Psicología Educativa y Orientación
Estrategias Educativas basadas en las Técnicas Cognitivo-Conductuales para prevenir el uso excesivo de Videojuegos
Taller N° 7

Tema	Objetivo	Metodología	Recursos	Responsables	Cronograma	Cierre
Aplicación del pos test, evaluación del taller y cierre del programa	Expresar el compromiso de aplicar las técnicas aprendidas para mejorar los hábitos inadecuados en el uso de videojuegos.	En el cierre de la propuesta de estrategias educativas, se realizó un análisis y evaluación global de las sesiones tratadas y se efectuó la aplicación del post-test con el fin de comprobar los cambios y resultados que ocurrieron en el transcurso de la intervención; cuando todos los alumnos terminaron la prueba, se aplicó una pequeña evaluación, para conocer la opinión de los alumnos respecto al desarrollo del taller, el diseño instruccional, el trabajo cooperativo y la relación maestro-alumno. Finalmente se presentó los agradecimientos formales a autoridades, docentes y estudiantes por la colaboración brindada.	- Proyector - Computadora - Parlantes - Hoja de papel bond - Lápiz o lapiceros - Borrador	✓ **Tesista** Raquel Ordoñez ✓ **Directora de Tesis** Dra. Sonia Sizalima Mg. Sc	Duración 90 minutos	✓ **Evaluación**

Observaciones:……

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ÁREA DE LA EDUCACIÓN ARTE Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN
Cuestionario de Evaluación

Este cuestionario tiene como objetivo conocer cuáles son tus impresiones y opiniones sobre los talleres del uso de videojuegos. Esta información es muy importante para poder evaluar el taller y mejorarlo entre todos y todas. En el cuestionario señala con una x una respuesta por pregunta.
No tienes que indicar tu nombre aunque sí el sexo y tu edad. Gracias por tu colaboración.

Sexo.....Edad..... años

1. ¿Cuántas sesiones del taller del uso de videojuegos se hicieron en tu clase?

Una ( ) Dos ( ) Tres ( ) Cuatro ( ) Cinco ( )

2. ¿Qué te pareció el taller del uso de videojuegos?

Muy interesante ( ) Bastante interesante ( ) Poco interesante ( ) Nada interesante ( ) No sé ( )

3. ¿Te gusto el taller impartido por el facilitador del taller?

Mucho ( ) Bastante ( ) Poco ( ) Nada ( ) No sé ( )

4. ¿Te gusto como lo hizo el mediador?

Mucho ( ) Bastante ( ) Poco ( ) Nada ( ) No sé ( )

5. Coloca una x en el espacio correspondiente, Según tu opinión, el taller ha servido para:

	Mucho	Bastante	Poco	Nada	No se
Reflexionar sobre las consecuencias que produce el uso a los videojuegos					
Poner en práctica los efectos psicosociales de los videojuegos					
Para incrementar y mejorar mis relaciones interpersonales					
Para mejorar nuestro comportamiento frente al uso de los videojuegos.					

6. Como ya sabes, los talleres forman parte de una propuesta de intervención educativa basada en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos, que tiene por objetivo desarrollar en los estudiantes la destreza para que utilicen estas técnicas para que puedan auto ayudarse en el autocontrol del uso inadecuado de los videojuegos. En este sentido, ¿piensas que esta propuesta ha servido, al menos en cierta medida, para mejorar el uso inadecuado de los videojuegos y lograr disminuir el uso excesivo de estos juegos?
Si ( ) No ( ) No sé ( )

7. Por último, **¿cuál es tu opinión respecto a que se trate con mayor frecuencia temas relacionados con el uso excesivo de videojuegos dentro de la clase?**

Estoy totalmente de acuerdo. ( )
Creo que es un tema en el que se debería seguir trabajando en la clase. ( )
No estoy ni de acuerdo ni en descuerdo. ( )
Creo que el establecimiento no es el lugar apropiado para hablar de estos temas. ( )

¡Muchas gracias por tu colaboración!

(Anexo 4) MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA PARA LA INVESTIGACIÓN

TEMA	PROBLEMA	OBJETIVOS					VARIABLES	ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO
Estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno Año de Educación Básica Paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014.	**¿De qué manera las Estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales contribuyen a prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno Año de Educación Básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014?**	**OBJETIVO GENERAL** Implementar Estrategias Educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno Año de Educación Básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo, 2013-2014					**INDEPENDIENTE** Videojuegos	**6. Los Videojuegos** 6.1. Historia de videojuegos 6.2. La influencia de los videojuegos en la conducta 6.3. Efectos psicosociales de los videojuegos 6.4. Definiciones de videojuegos 6.5. Tipos de videojuegos 6.6. Actitudes comportamentales frente al uso excesivo de videojuegos en la adolescencia **7. Evaluación diagnóstica del uso de videojuegos** 7.1. Instrumentos para diagnosticar el uso de videojuegos **8. Alternativa de intervención a los problemas del uso de videojuegos** 8.1. Definición de alternativa de intervención 8.2. Modelos clásicos de intervención 8.3. Principios de las Estrategias Educativas 8.4. Concreción de la alternativa de intervención: **Estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivas conductuales** **9. Estrategias Educativas basadas en las Técnicas cognitivo-conductuales para prevenir el uso excesivo en los estudiantes del Noveno año de educación básica paralelo"D" del Colegio Ado**lfo Valarezo. 9.1. Presentación 9.2. Objetivo 9.3. Talleres de aplicación 9.3.1. **Taller 1.-** Presentación de la propuesta, intervención de bienvenida y aplicación del pre-test. 9.3.2. **Taller 2**.- "Jugando, leyendo, pintando, el tiempo vamos aprovechando" 9.3.3. **Taller 3.-** "El dominio de un simple mundo virtual " 9.3.4. **Taller 4.-** "Más allá de la tecnología: el juego como una actividad de mi diario vivir" 9.3.5. **Taller 5.**- "Videojuegos: una realidad o fantasía" 9.3.6. **Taller 6.**- "Tomando decisiones" 9.3.7. **Taller 7.-** Aplicación del pos test, evaluación del taller y cierre del programa. . **5. Valoración de la efectividad de las estrategias educativas** 10.1. Definición de pre-test 10.2. Definición de post-test 10.3. Coeficiente de comparación de la r de Pearson
		OBJETIVO ESPECÍFICOS					**INDICADORES**	
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		
		Construir una base teórica científica sobre los videojuegos en la adolescencia	Diagnosticar el grado de atracción por los videojuegos, la relación de los videojuegos con otras actividades, el nivel de inquietud respecto a los videojuegos y la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.	Diseñar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno año "D" del Colegio Adolfo Valarezo**.**	Aplicar estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno año "D" del Colegio Adolfo Valarezo	Valorar la efectividad de las estrategias educativas basadas en las técnicas cognitivo conductuales para prevenir el uso excesivo de videojuegos en los adolescentes del Noveno año de educación básica paralelo "D" del Colegio Adolfo Valarezo	• Encuesta sobre el uso de los videojuegos. • Cuestionario sobre hábitos de consumo de los Videojuegos	

APLICANDO LA TÉCNICA DE AUTOREGISTRO

TRABAJANDO LA TÉCNICA DE REFORZAMIENTO POSITIVO

TRABAJANDO LA ACTIVIDAD EXPOSICIÓN EN VIVO

SE TRABAJO LA TÈCNICA DE AUTOEVALUACION

REALIZACIÓN UN PERIODICO MURAL CON LOS ESTUDIANTES

FINALIZACIÓN DE UN PERIODICO MURAL CON LOS ESTUDIANTES

ÍNDICE

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	xi
Titulo	1
Resumen /Summary	2
Introducción	4
Revisión de literatura	8
Materiales y métodos	52
Resultados	61
Discusión	73
Conclusiones	75
Recomendaciones	76
Propuesta Alternativa	77
Bibliografía	104
Anexos	108