UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

TÍTULO

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIDAD, SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021.

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

AUTOR

Luis Renato Sigcho Valencia

DIRECTORA

Psic. Clín. Ruth Patricia Medina Mg. Sc.

LOJA-ECUADOR

2022

CERTIFICACIÓN

Psic. Clín. Ruth Patricia Medina Muñoz. Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 139 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo de la tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Psicología Educativa y Orientación, titulada: **INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIDAD, SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021**. De autoría del Sr. Luis Renato Sigcho Valencia. En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, por lo que se autoriza su presentación y sustentación ante el tribunal de grado.

Loja, 30 de septiembre de 2021.

Firmado electrónicamente por:
RUTH PATRICIA MEDINA MUNOZ

Psic. Clín. Ruth Patricia Medina Muñoz. Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORÍA

Yo, Luis Renato Sigcho Valencia, declaro ser autor del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales, por el contenido de la misma.

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

Autor: Luis Renato Sigcho Valencia

Firma: Firmado electrónicamente por:
LUIS RENATO SIGCHO VALENCIA

Cédula: 110487895-2

Fecha: 13 de enero del 2022.

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

Yo, Luis Renato Sigcho Valencia, declaro ser la autor del presente trabajo de tesis titulada **INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIDAD, SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021,** como requisito para optar al grado de Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en RDI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad. La Universidad Nacional de Loja no se responsabiliza por el plagio o copia de tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja a los 13 días del mes de enero del 2022.

Firma: Firmado electrónicamente por: LUIS RENATO SIGCHO VALENCIA

Autor: Luis Renato Sigcho Valencia

Cédula: 110487895-2

Dirección: Loja; Ciudadela Unión Lojana, calles Charles Darwin y George Washington.

Correo electrónico: luis.r.sigcho@unl.edu.ec

Celular: 0985721764

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora de Tesis: Dra. Ruth Patricia Medina Mg. Sc.

Tribunal de Grado

Presidenta: Dra. Sonia Marlene Sizalima Cuenca, Mg. Sc.

Primer Vocal: Dra. Blanca Lucia Iñiguez Auquilla, Mg. Sc.

Segundo Vocal: Lic. Julio César Silva Maldonado, Mg. Sc.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación, especialmente a la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, a cada uno de los docentes que, por medio de su orientación impartida en clase, han permitido adquirir nuevos conocimientos para mi vida profesional.

De forma especial agradecer a mi directora de tesis por su constante apoyo, motivación y conocimiento científico que fueron parte fundamental para la creación de esta tesis.

Así mismo a las autoridades y estudiantes del Colegio Beatriz Cueva de Ayora por su colaboración activa para la realización del presente trabajo, por las experiencias compartidas a lo largo de la investigación, pero sobre todo por la contribución al conocimiento mutuo.

El Autor.

DEDICATORIA

“He encontrado el significado de mi vida al ayudar a los demás a encontrar en sus vidas un significado”.

Víctor Frankl.

Dedico el presente trabajo investigativo, primeramente, a Dios, que es mi fuerza y motivación, a todos mis familiares especialmente a mis queridos padres Renan Sigcho y Fanny Valencia quienes han sido los promotores principales de lo que ahora soy como persona, por formarme con los mejores principios y valores que han moldeado mi carácter, así como mi perseverancia para conseguir cada una de mis metas y objetivos, gracias por apoyarme día tras día en este camino de mi formación profesional.

Luis Renato.

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

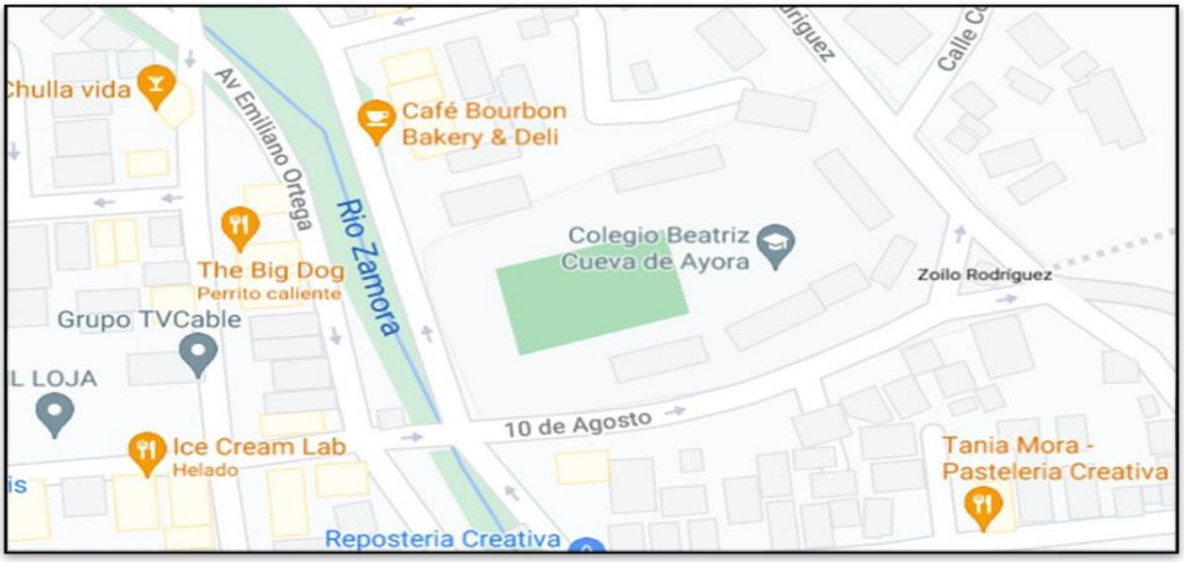
ÁMBITO GEOGRÁFICO DE LA INVESTIGACIÓN											
BIBLIOTECA: FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	**AUTOR- TÍTULO DE LA TESIS**	FUENTE	FECHA - AÑO	**ÁMBITO GEOGRÁFICO**						**OTRAS DESAGREGACIONES**	**OTRAS OBSERVACIONES**
				NACIONAL	**REGIONAL**	**PROVINCIA**	**CANTÓN**	**PARROQUIA**	**BARRIO - COMUNIDAD**		
Tesis	Luis Renato Sigcho Valencia. INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTESDE SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIAD, SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021.	UNL	2021	Ecuador	Zona 7	Loja	Loja	EL SAGRARIO	Cuidadela Zamora	CD	Licenciado en Ciencias de la Educación; Mención: Psicología Educativa y Orientación

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

UBICACIÓN GEOGRAFICA DEL CANTÓN LOJA

***Nota*:** Mapa político de Loja. Tomada *Cantones de Loja, https://www.gifex.com/fullsize2/2011-11-04-14837/Cantones_de_Loja_2011.html*

CROQUIS DE LA INVESTIGACIÓN COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA



***Nota*:** Croquis del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, tomada de *Google Maps [Fotografia], 2021, https://www.google.com.ec/maps/place/Colegio+Beatriz+Cueva+de+Ayora/@-3.9963677,79.1970464,18z/data=!4m5!3m4!1s0x91cb47ff0c740779:0xc1595732d212ecfd!8m2!3d-3.9962418!4d-79.1966453*

ESQUEMA DE TESIS

i. PORTADA

ii. CERTIFICACIÓN

iii. AUTORÍA

iv. CARTA DE AUTORIZACIÓN

v. AGRADECIMIENTO

vi. DEDICATORIA

vii. MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

viii. MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ix. ESQUEMA DE TESIS

- a. TÍTULO
- b. RESUMEN
  ABSTRACT
- c. INTRODUCCIÓN
- d. REVISIÓN DE LITERATURA
- e. MATERIALES Y MÉTODOS
- f. RESULTADOS
- g. DISCUSIÓN
- h. CONCLUSIONES
- i. RECOMENDACIONES
  PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
- j. BIBLIOGRAFÍA
- k. ANEXOS

a. TÍTULO

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIDAD, SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021.

b. RESUMEN

El trabajo de investigación titulado: Influencia de los Videojuegos en las Conductas Desadaptativas de los Estudiantes de Segundo de Bachillerato Técnico en Industrias y Contabilidad, Sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021, tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los videojuegos dentro de las conductas desadaptativas en los adolescentes de segundo bachillerato. Fue un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, no experimental, de corte transversal. Estuvo enmarcada en los métodos científico, inductivo -deductivo y estadístico. Los instrumentos utilizados para la investigación fueron el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos y el cuestionario de conductas desadaptativas, y entre los principales resultados se pudo evidenciar que para la variable (x) sobre los videojuegos la mayoría del grupo con un 71% entre once a quince estudiantes de la muestra se encuentra el nivel bajo en la mayoría de las dimensiones que evalúa el cuestionario, determinando que no existe malos hábitos de consumo de los videos juegos, la cual no interfiere en ninguna actividad diaria o escolar; así como los resultados obtenidos de la variable (y) sobre las conductas desadaptativas prácticamente en su totalidad del grupo investigado hablando de un 90% entre diecinueve a veintiún estudiantes no presentan ningún tipo de conducta desadaptativa con respecto a las dimensiones que evalúa el cuestionario utilizado; concluyendo que los video juegos no tienen ninguna influencia frente a las conductas desadaptativas, lo que nos ayudó a comprobar que no afectan a los estudiantes de la institución, lo que se recomienda es adecuar la propuesta de intervención para que la misma sea aplicada tanto a estudiantes, padres de familia a manera preventiva mejorando en ambiente escolar como el del hogar.

Palabras clave: Video juegos, Conductas Desadaptativas, Adolescentes, Influencia

ABSTRACT

The research work entitled: Influence of Videogames on the Maladaptive Behaviors of Second-year Students of Technical High School in Industries and Accounting, Morning Section of Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021, had the general objective of determining the influence of the Video games within maladaptive behaviors in second-year adolescents. It was a study with a quantitative approach, descriptive, non-experimental, cross-sectional. It was framed in the scientific, inductive-deductive and, statistical methods. The instruments used for the research were the questionnaire on video game consumption habits and the questionnaire on maladaptive behaviors, and among the main results it was possible to show that for the variable (x) on video games, the majority of the group with 71% between Eleven to fifteen students in the sample are found to be at a low level in most of the dimensions evaluated by the questionnaire, determining that there are no bad habits of video game consumption, which does not interfere with any daily or school activity; as well as the results obtained from the variable (y) on the maladaptive behaviors practically in its entirety of the investigated group, speaking of 90% among nineteen to twenty-one students do not present any type of maladaptive behavior with respect to the dimensions that the questionnaire used evaluates; concluding that video games have no influence on maladaptive behaviors, which helped us to verify that they do not affect adolescents at the institution, what is recommended is to adapt the intervention proposal so that it is applied to both students as parents in a preventive way, improving the school environment as well as the home environment.

Keywords: Video games, Maladaptive Behaviors, Adolescents, Influence

c. INTRODUCCIÓN

Hablar de videojuegos en la actualidad es muy común y a su vez muy conflictivo por la existencia de un debate acerca de tener un aporte positivo o simplemente son perjudiciales y no aportan al desarrollo adecuado de los niños o adolescentes, sin embargo fueron introduciéndose poco a poco en la sociedad y en cada uno de los hogares a través de medios tecnológicos inteligentes y la internet, principalmente utilizados ahora por los niños y jóvenes e incluso personas adultas, porque ahora es muy sencillo tener acceso a este tipo de entretenimiento y realizar un espacio de ocio, sin embargo, el uso inadecuado y poco productivo puede generar malos hábitos así como la imitación y reproducción de ciertos comportamientos inadecuados que se visualizan, escuchan o se leen dentro de un videojuego; nuestros estudiantes pueden presentar este tipo de efectos negativos dentro de su comportamiento apareciendo así algún tipo de conducta desadaptativa como falta de respeto hacia una autoridad, consumo de drogas, etc.

Tomando en cuenta esta problemática se formula la pregunta de investigación, ¿De qué manera los videojuegos influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021? Por lo tanto, se ha creído pertinente desarrollar el siguiente tema de investigación titulado, Influencia De Los Videojuegos en las Conductas Desadaptativas de los Estudiantes de Segundo de Bachillerato Técnico en Industrias y Contabilidad, Sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Para su desarrollo se determinó como objetivo general: Determinar la influencia de los videojuegos dentro de las conductas desadaptativas en los adolescentes de segundo bachillerato técnico en Industrias y Contabilidad, sección Matutina del colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021; por consiguiente, los objetivos específicos: Indagar los indicadores sobre el hábito y consumo de video juegos que están afectando a los estudiantes de segundo

de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, así como Determinar las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, Establecer la influencia de los video juegos en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, y finalmente diseñar una guía psicoeducativa familiar para el uso de estrategias de control de hábitos y consumo inadecuado de los videojuegos de sus hijos-hijas, estudiantes de segundo de bachillerato.

Por otra parte, la revisión de la literatura se encuentra debidamente fundamentada con citas de autores que dan rigor científico a la investigación, la primera variable consultada es sobre los video juegos englobando subtemas como: Antecedentes, Definición, Clasificación, Tipos de video juegos y sus Consecuencias, etc. Dentro de la segunda variable se desglosa: la definición, Teorías de la conducta desadaptativa, tipos, etc.

En este estudio investigativo se utilizó una metodología no experimental, de tipo descriptiva y transversal. Se denomino no experimental porque no se manipula ninguna variable dentro del estudio, por el motivo que el presente estudio estaba encaminado a determinar si los video juegos influyen en las conductas desadaptativas de los adolescentes de la institución, de tipo descriptivo ya que comprende el registro, análisis e interpretación de los resultados, transversal porque se tomaron datos de la muestra en su estado actual (2020-2021).

De la misma manera se utilizaron los siguientes métodos, como el científico fundamental para la formulación del problema y definición del trabajo investigativo; cuya explicación se sustenta científicamente en el marco teórico, el método inductivo-deductivo ayudo la posible existencia de alguna influencia entre las variables y a la formulación de las respectivas conclusiones y recomendaciones y el método estadístico que permitió organizar los datos obtenidos en la presente investigación; se utilizaron como instrumentos de evaluación, el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos y el cuestionario de conductas

desadaptativas, el primer instrumento consto con diecinueve ítems tipo escala Likert con cinco alternativas de respuesta que van desde Nada de acuerdo (1) hasta Totalmente de acuerdo (5); y cinco ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno y el segundo instrumento conto 38 preguntas tipo escala Likert con cinco alternativas que van desde uno hasta cinco, dichos instrumentos fueron aplicados a 21 estudiantes de Segundo de Bachillerato Técnico en Industrias y Contabilidad, sección matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

En sección aparte se presentan los resultados que se obtuvieron con el trabajo de campo, siendo los más relevantes , que para la variable (x) sobre los videojuegos la mayoría del grupo con un 71% entre once a quince estudiantes de la muestra se encuentra el nivel bajo; en la mayoría de las dimensiones que evalúa el cuestionario determinando que no existe malos hábitos de consumo de los videos juegos, así como los resultados obtenidos de la variable (y) sobre las conductas desadaptativas prácticamente en su totalidad del grupo con un 90% entre diecinueve a veintiún estudiantes no presentan ningún tipo de conducta desadaptativa con respecto a las dimensiones que evalúa el cuestionario utilizado; existiendo una pequeña discrepancia en la dimensión de Consumo de drogas con 10% equivalente a dos estudiantes que se ubican en el nivel medio; dichos resultados se presentan organizados y con su respectiva fundamentación teórica para de esta manera realizar el análisis e interpretación de los datos adquiridos.

Se continua con la discusión donde se expone de manera más explícita los resultados obtenidos a la luz de la pregunta de investigación; y a partir de estos puntos importantes se formulan las conclusiones que se constituyen en la respuesta a los objetivos de la investigación y sirven como punto de partida para futuras investigaciones que profundicen en las variables implicadas en la investigación. Frente a las conclusiones se plantea las recomendaciones que se consideran para contribuir al mejoramiento o solución de la problemática investigada.

En constancia con el presente trabajo de investigación se cumple con el Art. 151. del régimen académico 2009 vigente cuando fue aprobado el proyecto de investigación; el mismo menciona que: Art. 151. El informe de Tesis contendrá las siguientes partes: Título, Resumen en castellano y traducido en Ingles, Introducción, Revisión de literatura, Materiales y métodos, Resultados, Discusión, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía y Anexos.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

Antecedentes

Como punto fundamental de la presente investigación se tomó algunos estudios relevantes y relacionados con ambas variables partiendo desde una perspectiva internacional a estudios realizados a nivel nacional, ya que son puntos importantes para dar un mayor entendimiento y rigor científico.

En una investigación realizada en España titulado Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes, presentada al público en 2016 presenta los siguientes resultados: hemos comprobado que los alumnos no presentaban conductas antisociales, y que el hecho de jugar a videojuegos, no tiene ninguna influencia, como tampoco lo tiene el tipo de juegos. Aunque sí que hemos encontrado diferencias en la frecuencia de uso de este contenido violento. (Diego Rivas, 2015)

En el hermano país Perú se realizó una investigación sobre los videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los olivos - San Juan Bautista, Ayacucho en 2014 presentan los siguientes resultados del estudio se concluye que, respecto al tipo de videojuego que prefieren jugar los adolescentes usuarios de las cabinas de internet un 80.9% prefieren videojuegos de contenido violento (Dota II, Counter) altamente nocivos para la salud mental por su alto contenido de escenas violetas que se presentan en dichos video juegos. El 57.3% de adolescentes usuarios de videojuegos presentan conducta agresiva y el 35.5% vienen jugando más de 2 años. El 39.1% de adolescentes usuarios de videojuegos juegan por espacio de 3 a más horas por día y predomina en 36.4% la conducta agresiva. Por lo tanto, existe, relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet, hecho que se demuestra con la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X2), de independencia al 95% de confianza. (Cahuana Canchari, 2014)

A nivel local la Universidad Nacional de Loja presento una investigación en el 2018 titulada Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo b de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2014 – 2015, en donde se obtuvieron los siguientes resultados del pre test un 68,97% en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas en un nivel alto, frente a una disminución significativa del 65,52% al nivel bajo en el post test, de acuerdo al coeficiente (r de Pearson) se estableció una correlación positiva moderada (r=0,40); se concluye, tomando en cuenta el tiempo y la duración de los talleres que se obtuvo un resultado positivo. (Guerrero, 2018)

Definición de Video Juegos

Aclaro que actualmente no existe una definición absoluta que logre englobar lo que es un video juego; pero desde mi punto de vista, un video juego es un medio de entretenimiento que en la actualidad es de fácil acceso para todas las personas ya que prácticamente el uso de un celular, una computadora entre otros objetos o medios tecnológicos que son utilizados diariamente, y esto se reflejó aún más por el gran impacto que está generando la pandemia que actualmente está pasando el mundo.

Existen muchas definiciones sobre los video juegos, sin embargo, muchos autores que las proponen no se ponen de acuerdo en lo que entienden por dicho término, ya que cada uno de ellos tiene una concepción propia, y hace especial hincapié en distintos elementos: componentes tecnológicos, tipo de video juego o soporte en que se juega (consolas).

Por esta razón, el concepto de video juego hace referencia a cualquier tipo de juego digital interactivo, independientemente de su soporte tecnológico. Para una mayor comprensión del tema he citado algunos autores que desde mi punto de vista se acercan más a la definición correcta del tema.

Para poder definir el término video juego es necesario tomar en cuenta que se trata de un

tipo de tecnología e informática que involucra elementos multimedia como el sonido, textos y aspectos como la calidad de la imagen que dará mejor realce a los gráficos, los cuales interactúan mediante una serie de normas permiten que el jugados tenga una interacción en tiempo real con dicho software o video juego (Soto, 2012).

Aarseth (2007), resalta que los videojuegos "consisten en contenidos artísticos no efímeros (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades y del público en general, dicha obra de arte se hace visible y textualizable para el video jugador"

Para ello, Burgon (2012), definió que un video juego es un sistema de reglas donde los participantes toman decisiones, además sostiene que los contrincantes no deben ser necesariamente humanos, ya que uno puede ser una persona o también puede ser una inteligencia artificial.

Clasificación de los video juegos.

A la fecha es difícil realizar una clasificación definitiva y totalmente integradora de los diferentes tipos de video juegos que se comercializan, en parte debido al creciente desarrollo de la tecnología y la demanda de los video jugadores con respecto a mejores experiencias dentro de los video juegos, actualmente se ve reflejado los de diversos géneros en un mismo juego complejizando así su categorización (Belli y López, 2008).

Sin embargo, es posible diferenciar dos grupos en los que se puede dar y una clasificación a los video juegos, la primera basada en el hardware y la otra en el software. La primera de estas, se refiere al soporte del videojuego, es decir si éste puede jugarse a través de un sistema doméstico como son las consolas, celular, computadora o en alguna máquina.

Por otro lado, la clasificación basada en el software, toma en cuenta aspectos del contenido del juego como la temática, ambientación, calidad de imagen, sonido, todas y cada una de las habilidades que los personajes utilizan dentro del espacio virtual, las requeridas por

el jugador o la finalidad del juego, ya que la mayoría de videojuegos pueden ser de orden competitiva (ganar/perder), de descubrimiento y/o construcción de la experiencia narrativa, así como la comprensión del funcionamiento de un sistema a través de la experimentación (Pérez, 2011).

Tipos de video Juegos:

Una vez conocida la clasificación, hablaremos de los diferentes tipos de video juegos y el mundo inmenso que este medio de entretenimiento posee al estar en constante actualización año tras año y la alta demanda que genera la comunidad gamer del mundo presentare desde mi punto de vista los juegos que son más utilizados tanto para niños, adolescentes y personas adultas:

Juegos de Arcade

Este tipo de video juegos se caracteriza por la forma rápida de juego por lo cual requiere un tiempo de reacción mínimo, poca estrategia y un foco de atención concreto (juegos básicos).

Subcategorías:

- Plataformas: Se desarrolla en un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos básicos como son horizontales y verticales. (Diego Rivas, 2015)
- Laberintos: La escena se desarrolla en un laberinto en el cual el jugador debe recorrer superando cada uno de los obstáculos que se presenten en el camino al resolverlo obtiene recompensas. (Diego Rivas, 2015)
- Deportivos: El deporte es su base, como el fútbol, el baloncesto o el tenis, con una complejidad y realismo considerablemente real. (Diego Rivas, 2015)
- Dispara y olvida: La acción es agitada, los lugares son siempre iguales sólo se modifica la dificultad al pasar de nivel tras haber cumplido con el objetivó que le plantea la plataforma. (Diego Rivas, 2015)

- Lucha o peleas: son aquellas que como su nombre indica representan un combate entre dos jugadores o un jugador contra la máquina. (Diego Rivas, 2015)

Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones permitiendo experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Subcategorías:

- Simuladores instrumentales: son aquellos video juegos donde se representan o producen una sensación donde el video jugador toma el mando total de alguna acción, por ejemplo, la cabina de un avión cuyos mandos debe accionar el jugador para guiar con la máxima destreza posible la aeronave. (Diego Rivas, 2015)
- Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie FIFA y Pes 2000. (Diego Rivas, 2015)
- "Simuladores de Dios": El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Como el juego de clash of clans. (Diego Rivas, 2015)

Juegos de Estrategia

Los Juegos de estrategia son aquellos juegos o en los que el jugador debe usar varios factores como son la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

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. (Diego Rivas, 2015)

- 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, etcétera. (Diego Rivas, 2015)
- Juegos de mesa: Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que éste puede ser el propio ordenador. (Diego Rivas, 2015)

Juegos de Acción-Aventura

Son aquellos que se desarrollan mediante una historia, en la cual el jugador maneja al personaje haciendo que vaya cumpliendo misiones para superar el nivel o llegar al nivel máximo como son los Juegos RPG. (Diego Rivas, 2015)

Consecuencias del uso inadecuado de los videojuegos.

Las consecuencias que pueden producir las los video juegos pueden ir desde alteraciones del sueño, un bajo rendimiento escolar, a la habilidad emocional y las relaciones familiares se ven afectadas, incluso puede generar adicción siempre y cuando no se tenga un control adecuado del uso y consumo de los mismos.

Según Concepción Ruipérez, “la adicción a los juegos virtuales hace que los niños desechen otro tipo de actividades, como es la actividad física, lo que más escasea entre la población infantil de la sociedad actual, cabe mencionar que actualmente la pandemia produjo que no exista actividad física tanto para niños, jóvenes y adultos incluso. Ahora los niños no juegan en los parques y ya no hacen más de dos o tres horas semanales de ejercicio.” El riesgo de sufrir enfermedades de corazón como los altos niveles de colesterol o la hipertensión es latente en aquellos niños que tienen mayor afición por los videojuegos.

La salud mental también se deteriora por el uso desmedido de este tipo de tecnología, pues,

si no existen unos límites, puede intensificarse la posibilidad de que los niños se enfrenten a un mayor aislamiento social. La ansiedad, la irritabilidad y la ira son otros de los síntomas que señalan una posible adicción al uso de los dispositivos electrónicos.

Así como las conductas delictivas o antisociales ya que estas conductas abarcan un amplio rango de actos y actividades que infringen reglas y expectativas sociales. La práctica de los videojuegos representa considerablemente una actividad muy costosa, y como agravante tenemos que los jugadores que los practican con frecuencia son niños y adolescentes, los cuales no cuentan con los recursos propios que necesitan para adquirir los juegos o ingresar a los salones de juego a jugar, es allí donde las actividades delictivas resultan la mejor solución para solventar su necesidad económica para financiar sus juegos y adquisición de ellos (Salguero, Pelegrina y Gómez, 2009).

Conductas Desadaptativas

Definición.

El significado etimológico de la palabra conducta proviene del latín y significa conducida o guiada; es decir, desde el punto de vista del conductismo junto con su fundador Watson, la conducta son todos aquellos fenómenos visibles, objetivamente comprobables o factibles que pueden ser sometidos a registros a una verificación y que son siempre, respuestas o reacciones del organismo a los estímulos que sobre él actúan. Lo que quiere decir que al estudiar solamente la conducta estaremos estudiando las consecuencias de un proceso mayor que empieza en el pensamiento.

Según Peña Fernández y Graña Gómez (2006) los menores que manifiestan conducta desadaptativa se caracterizan por presentar conductas agresivas repetitivas, robos, provocación de incendios, vandalismo, y, en general, un quebrantamiento serio de las normas en el hogar y la escuela. Esos actos constituyen con frecuencia problemas de referencia para el tratamiento psicológico, jurídico y psiquiátrico. Teniendo en cuenta el punto de vista del

derecho, entendemos conducta antisocial o desadaptativa como un delito, es decir, aquella conducta que viola la ley penal, y quien la lleva a cabo es considerado como delincuente.

Es verdad que normalmente asociamos la conducta desadaptativa con el delito y la delincuencia juvenil, y este es uno de los problemas de esta definición, ya que hay una gran variedad de comportamientos considerados anti-normativos que no están tipificados como delito, y también que para etiquetar a un joven como delincuente juvenil debería haber sido juzgado y condenado primero y sabemos que ello ocurre en pocas ocasiones. (De la Peña, 2010).

Por lo tanto, la conducta desadaptativa es aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra los demás, tantas personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión. (Carolina Bringas, 2006).

Teorías sobre las conductas Desadaptativas

La conducta está regida por leyes y sujeta a las variables ambientales: las personas responden a las variables de su ambiente es decir que existe un estímulo que genera un tipo de respuesta por parte de las personas estas externas estimulan a los individuos a actuar de ciertas maneras, ya sea realizando una conducta o evitándola. Desde este punto de vista, se considera al psicólogo como un ingeniero conductual, ya que se encarga de buscar las estrategias adecuadas, de esta manera va innovando cada vez en cómo resolver un problema que se le presente, que maneja variables ambientales; que, como un investigador nato, trata de estudiar el tipo de variables ambientales que afectan la conducta de la persona. (Violeta Arancibia C., 2008). Por tal motivo presento algunas teorías que explican de manera concreta como dichos estímulos o el mismo aprendizaje vicario puede alterar la conducta de un individuo.

Condicionamiento Clásico

El condicionamiento clásico explica que la conducta desadaptativa es aquel proceso que

se da a través de un evento y esto determinado -un estímulo que da como una respuesta a un evento ocurrido.

El condicionamiento clásico fue descrito por el fisiólogo ruso Ivan Pavlov (1849-1936) a partir de sus estudios con animales; en sus investigaciones, asoció el ruido de una campanilla (estímulo neutro) a la comida (estímulo incondicionado) de un perro, y logró que el perro salivara al escuchar la campanilla (que se transformó en un estímulo condicionado). (Violeta Arancibia C., 2008)

El Conexionismo

El conexionismo fue propuesto por Edward Thorndike (1874-1949), quien plantea que la forma más característica de aprendizaje, tanto en animales inferiores, como en hombres, se produce por ensayo y error, o por selección y conexión, como lo llamó más tarde. Este pito de conducta desadaptativa se produce por selección, o conexión que se produce por un ejemplo en la casa o por malas amistades ya que Thorndike formuló leyes de aprendizaje, que son: la de asociación, ejercicio y efecto.

En relación a la primera de estas, ley de asociación, él postula que la asociación es una importante condición del aprendizaje porque la satisfacción o frustración depende de un estado individual de asociación. (Violeta Arancibia C., 2008)

Condicionamiento Operante

El condicionamiento operante o instrumental, descrito por Edward Thorndike (1874 – 1949) y B. Frederic Skinner (1904 – 1990), es el proceso a través del cual se fortalece un comportamiento que es seguido de un resultado favorable (refuerzo), con lo cual aumentan las probabilidades de que ese comportamiento vuelva a ocurrir. El condicionamiento operante sostiene, de esta forma, que se aprende aquello que es reforzado.

Esta postura, como puede verse, se basa en la idea de que el comportamiento está determinado por el ambiente, y que son las condiciones externas el ambiente y la historia de

vida las que explican la conducta del ser humano. (Violeta Arancibia C., 2008)

El aprendizaje social

Los teóricos del aprendizaje social, conocidos, sobre todo, por la obra del canadiense Albert Bandura, (1969), si bien validan los mecanismos de aprendizaje anteriormente planteados, sugieren que existe además otro tipo de aprendizaje de vital importancia para el desarrollo de la personalidad, el cual es: El Aprendizaje por Observación o Vicario. Esta teoría plantea que, si bien la mayoría de la conducta es controlada por fuerzas ambientales, más que internas, tal como planteaban los conductistas más clásicos, existen mecanismos internos de representación de la información, que son centrales para que se genere el aprendizaje.

Por consiguiente, esta teoría, a pesar de que rescata los aportes del conductismo, agrega el estudio del procesamiento de la información implicado en el aprendizaje, el cual se realiza mediante procedimientos de tipo cognitivo. (Violeta Arancibia C., 2008)

Factores de riesgo de las Conductas Desadaptativas.

Individuales.

Dentro de los factores de riego individuales encontramos, disminución de las destrezas en el manejo de conflictos, ataques de ira, pobres habilidades sociales, experiencias constantes de humillación o rechazo, patrón de amenazas/maltrato a otros, víctimas de abuso o negligencia, aislamiento y dificultades de aprendizaje. (Vicente, 2006). “Así como también baja autoestima, inseguridad, impulsividad, múltiples cambios vitales estresantes como lo es la separación de padres, cambios de ciudad o residencia, puede generar una poca tolerancia a la frustración, pensamiento precoz errático y confuso, timidez, aislamiento social, introversión.” (Garaigordobil y Maganto, 2013, Pág. 39)

Grupo de iguales.

Se incluyen factores como conductas agresivas en clase, rechazo de los iguales, asociación

con personas problemáticas, destrucción de la propiedad y vandalismo, respuestas ineficaces del profesorado y un clima de clases inadecuado.

Familiares.

En cuanto a los factores de índole familiar encontramos un bajo nivel económico, actividades inadaptadas de los padres, un estilo educativo ineficaz, baja supervisión o control, conflictos familiares, bajo apoyo emocional y una disciplina inconsistente. “También se encuentran factores como padres con problemas psicopatológicos, violencia intrafamiliar entre padres, de padres a hijos, pseudo abandono infantil por estrés laboral, familias con problemas de drogodependencias, desinterés por el aprendizaje de sus hijos y falta de motivación por el rendimiento académico.” (Garaigordobil y Maganto, 2013, Pág. 39).

Tipos de Conductas Desadaptativas en el Aula

Conductas Agresivas en el Aula

Son agresiones de diversos modos, en las cuales podemos identificar las físicas, verbales, psicológicas, chantajes y aislamiento social, estos se ven presentes desde los primeros años de la Educación Primaria, pero se ve aumento a medida que el alumno crece y sufre cambios como una nueva institución educativa; por tal motivo deben ser tratadas para modificar y extinguir dichas conductas antes expuestas.

Conductas Desobedientes

Una conducta desobediente se presente dentro de un aula de clase cuando un profesor o profesora manda a realizar algo en particular o en general a un alumno y este por alguna cuestión no lo realiza. Tras estas conductas expuestas se presentan en los hogares en donde una familia que nunca ha puesto normas, por tal motivo el niño o adolescente refleja este tipo de comportamiento cuando llega a un aula de clase.

Conductas de socialización

El proceso de socialización también puede concebirse como un continuo que está en

permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. Por lo que socializar exige, adoptar unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la necesaria autorregulación que nos permita una cierta independencia a la hora de adaptarnos a una sociedad.

Cuando no se desarrolla esta habilidad en los hogares, lo que se ve reflejado en el aula la marginación, la prepotencia hacia los demás, negativismo, desmotivación y más tarde la falta de integración en el grupo de iguales. Para Valies (2008), sostiene que la ausencia de atención en el aula es un hecho directamente relacionado con todas estas conductas que se pueden presentar en clase, por ello y en conjunto el alumno conseguirá un menor rendimiento en su vida escolar, hecho que podrá empeorar las conductas ya que se presentaba por la frustración del alumnado.

Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

El cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos de Fernando López Becerra (2012). El cuestionario posee campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos siendo adaptado a un medio tecnológico para su aplicación, y este consta de 24 preguntas, 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas que van desde 1 hasta 5.

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

- Grado de atracción por los videojuegos
- Interferencia de los videojuegos con otras actividades
- Nivel de inquietud respecto a los videojuegos
- Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.

Para concluir el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos servirá para obtener resultados relacionados con la adicción a los videojuegos, servirá de apoyo

fundamental para mi tesis.

Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)

El Cuestionario de Conductas Desadaptativas es una adaptación del Cuestionario de Conductas Delictivas de Rubini y Pombeni (1992), llevada a cabo por el Grupo Lisis (Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia). Mide comportamientos de tipo disruptivo o trasgresor con relación a personas y bienes materiales cometidos en el último año. (Zabaleta, 2004)

El cuestionario posee campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos siendo adaptado a un medio tecnológico para su aplicación, y este consta de 38 preguntas tipo escala Likert con 5 alternativas que van desde 1 hasta 5.

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

- Agresividad y conductas delictivas
- Consumo de Drogas
- Victimización

El Cuestionario de Conductas Desadaptativas servirá para obtener resultados relacionados con las conductas desadaptativas de los alumnos y servirá de apoyo fundamental para mi tesis.

Propuesta

La propuesta de intervención seleccionada para esta tesis está elaborada en base a modelos y principios de prevención, estos proporcionan principios adecuados para el uso y desarrollo de actividades planificadas, partiendo del análisis de las necesidades del grupo investigado. La idea de la propuesta de intervención seleccionada para esta tesis es permitir que tanto los padres de familia y adolescentes reciban información y promover la reflexión sobre el uso adecuado de los videojuegos.

Psicoeducación

La psicoeducación es un proceso que permite brindar a las personas la posibilidad de desarrollar, y fortalecer sus capacidades para afrontar las diversas situaciones de una manera más adaptativa.

Bulacio (2005) sostiene que la psicoeducación tiene por objeto orientar, ayudar y aclarar el problema para enfocar adecuadamente una solución, en forma conjunta, por ende, mejorar en la calidad de vida de la persona.

Taller Psicoeducativos

Los talleres psicoeducativos son una herramienta importante para la modificación y fomentar el aprendizaje de nuevos y reforzar pensamientos y conductas que deseemos modificar. El objetivo del taller psicoeducativo es promover comportamientos y actitudes para generar un entorno saludable. Dentro de mi tesis dejo enmarcado un camino para mejorar la calidad de vida a través de la adquisición de nuevos conocimientos, comportamientos, motivaciones, creencias, actitudes y valores.

Los talleres psicoeducativos tienen un propósito más informativo que dinámico, ya que se observa el gran interés en generar nuevas ideas o conocimientos debido a que las temáticas aplicadas producen un aporte personal libre sin ninguna restricción.

El éxito de un taller depende de su buena preparación y buena organización ya que garantiza algún imprevisto que transcurra durante la aplicación de los talleres.

Para el diseño adecuado de los talleres psicoeducativos y para sus posteriores aplicaciones se debe considerar los siguientes aspectos:

- El plan de trabajo.
- La selección y contratación del equipo de capacitación.
- La fijación de las fechas.
- La invitación a los participantes.

- El presupuesto.
- El lugar del taller.
- La selección y organización del lugar.
- Los materiales necesarios.
- La preparación del día antes de iniciar el taller

Tipos

Dentro de la clasificación de los talleres se ven tres grupos que describiremos a continuación:

- **Taller Total:** el encargado junto con sus participantes participa activamente dentro del proyecto. Esto puede ser aplicado y desarrollado en niveles superiores.
- **Taller Horizontal:** este tipo de taller engloba a un grupo de participantes que se encuentran en un mismo nivel de estudios.
- **Taller vertical:** Estos tipos de talleres integran a todos los niveles sin importar en nivel de escolaridad, tiene una visión integradora del conocimiento.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Enfoque de la Investigación

La presente investigación se realizó con un enfoque cuantitativo, ya que este nos sirvió para recoger y analizar los datos obtenidos mediante los cuestionarios aplicados para cada variable, logrando obtener resultados concretos.

Tipo de Estudio.

El tipo de investigación que fue utilizado, es de tipo descriptivo ya que comprende el registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos (Hábitos y consumo de video juego y conductas desadaptativas).

Ya que la investigación descriptiva trabaja sobre realidades y cada una de sus características fundamentales de esta manera se puede presentar una interpretación correcta, con respecto al problema investigado.

Diseño de la investigación.

La presente investigación se fundamentó en el diseño no experimental porque no se manipula ninguna variable, de corte transversal porque se tomaron datos de la muestra en su estado actual (2020-2021), debido a que me encontré limitado en cuanto a tiempo y espacio, correlacional porque se buscó determinar el grado de influencia entre las variables.

Métodos

Los métodos que se emplearon, así como los procedimientos de investigación, fueron de manera combinada para obtener mejores resultados y darle un mayor rigor científico.

Método Científico

El uso del método científico, se utilizó como parte de la formulación del problema y definición del trabajo investigativo; cuya explicación se sustenta científicamente en el marco teórico, brindando bases sólidas para la formulación de objetivos, comprensión y explicación del problema investigado.

Método Especifico

Como métodos específicos se utilizarán el descriptivo, inductivo, estadístico cuantitativo o método tradicional: y el hipotético-deductivo.

Método Descriptivo

Permitió analizar aquellos contenidos teóricos para cada variable; también utilizar los métodos adecuados y fundamentales para mantener el sustento y rigor científico ya que una investigación descriptiva es excepcional en el número de variables estudiadas.

Método Inductivo

Permitió realizar la problematización de la presente investigación, así como y la elección de los instrumentos, puesto que para poder contar con una problemática real y con fundamento estadístico y evidencia física, es necesario contar con un instrumento adecuado que nos permita fundamentar con evidencias y por lo tanto resultados fiables para llevar a cabo este proceso

Método Deductivo

El método deductivo nos permitió comprobar y contrastar los objetivos planteados, señalando los aspectos particulares contenidos en el tema general a investigar, partiendo factores generales de los video juegos y las conductas desadaptativas de los estudiantes. Ya que este método se inició con el análisis de los postulados planteados por que tuvo una aplicación universal por consiguiente comprobó su validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares.

Método Estadístico

Para la presente investigación la utilización de este método tiene como propósito la comprobación, en una parte de la realidad de una o varias consecuencias verticales deducidas de la hipótesis general de la investigación como bien sabemos la estadística se ocupa de los métodos científicos que se utilizan para recolectar, organizar, resumir, presentar y analizar

datos, así como para obtener conclusiones válidas y tomar decisiones razonables con base en este análisis.

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

El cuestionario fue el instrumento fundamental para el proceso de investigación ya que, en términos generales, como todos sabemos, este instrumento consiste en aplicar a un universo definido de individuos una serie de preguntas o ítems sobre un determinado problema de investigación del que deseamos conocer algo. Con el objetivo de contrastar hipótesis de acuerdo con las relaciones existentes entre dos o más variables.

Los instrumentos que se utilizaron para este proceso de investigación fue el cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos y el cuestionario de conductas desadaptativas.

El cuestionario de Fernando López Becerra (2012) este cuestionario, consta de varios campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos, consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta que van desde Nada de acuerdo» (1) hasta «Totalmente de acuerdo» (5); y 5 ítems con cinco alternativas de respuesta cada uno.

Las preguntas del cuestionario proporcionan información sobre los siguientes aspectos: Grado de atracción por los videojuegos, Interferencia de los videojuegos con otras actividades, Nivel de inquietud respecto a los videojuegos Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, mediante el análisis estadístico que fue fundamental para identificar los diferentes ámbitos que nos pueden ayudar a la hora de averiguar el verdadero hábito de consumo de videojuegos, y así discriminar a quién tiene un hábito de consumo compatible con otras actividades y quién no.

El segundo instrumento utilizado es el Cuestionario de Conductas Desadaptativas es una adaptación del Cuestionario de Conductas Delictivas de Rubini y Pombeni (1992), llevada a cabo por el Grupo Lisis (Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia).

De igual manera posee campos descriptivos para anotar la edad y el sexo de los alumnos siendo adaptado a un medio tecnológico para su aplicación, y este consta de 38 preguntas tipo escala Likert con 5 alternativas que van desde 1 hasta 5.

Las preguntas del cuestionario proporcionan información para medir los siguientes aspectos: Agresividad y conductas delictivas, Consumo de Drogas, Victimización.

Procedimiento de elaboración de la propuesta

Etapa 1:

Se procedió a solicitar el permiso a las autoridades del Colegio, donde ser realizo un acercamiento con el Psicólogo de la institución a los posibles estudiantes que presente dificultades dentro del control del consumo de video juegos y su influencia en las conductas desadaptativas, realizando la aplicación de los test para realizar un diagnóstico más acercado a la realidad.

***Etapa 2*:**

En esta etapa se realizó el análisis de los resultados obtenidos y el planteamiento de la propuesta a nivel preventivo, así como la búsqueda de materiales didácticos para su desarrollo.

Etapa 3:

Se procedió a la elaboración y fundamentación teórica de cada uno de los talleres presentando los siguientes contenidos:

- Presentación de la propuesta de intervención
- ¿Por qué me atraen los videojuegos?
- ¿Cómo relaciona los videojuegos con sus actividades diarias?
- ¿Por qué se sienten inquietos los adolescentes por los videojuegos?
- ¿De qué manera los videojuegos interfieren en las actividades académicas de mis hijos?

- Evaluación de la Propuesta

Escenario

La investigación se realizó en el Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

Población y muestra

La población que se considerado para esta investigación estuvo constituida por 53 estudiantes de los 2dos de Bachillerato técnico de Industrias y contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

De esta manera se procedió al muestreo simple por el motivo que no era una población extensa y todos los estudiantes tenían la misma probabilidad de ser seleccionados de esta manera de conformo una muestra de 21 estudiantes de segundo de Bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora. 2020-2021.

Tabla 1

Población y Muestra del Colegio Beatriz Cueva de Ayora

Informantes	Población	Muestra
Estudiantes de 2do año de Bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad	53 estudiantes de 2do de Bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad	21 estudiantes de 2do de Bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad
TOTAL	53 estudiantes	21 estudiantes

Nota: *Datos otorgados por el Departamento de Consejería Estudiantil del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.*
Fuente: *Luis Renato Sigcho*

Consideraciones éticas

Se socializó un documento de consentimiento informado dando a conocer a los padres de familia que sus representados han sido elegidos para participar en la presente investigación, y con la ayuda del El Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), la información se recogió de forma anónima.

f. RESULTADOS

Edad y sexo de los estudiantes del segundo de bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

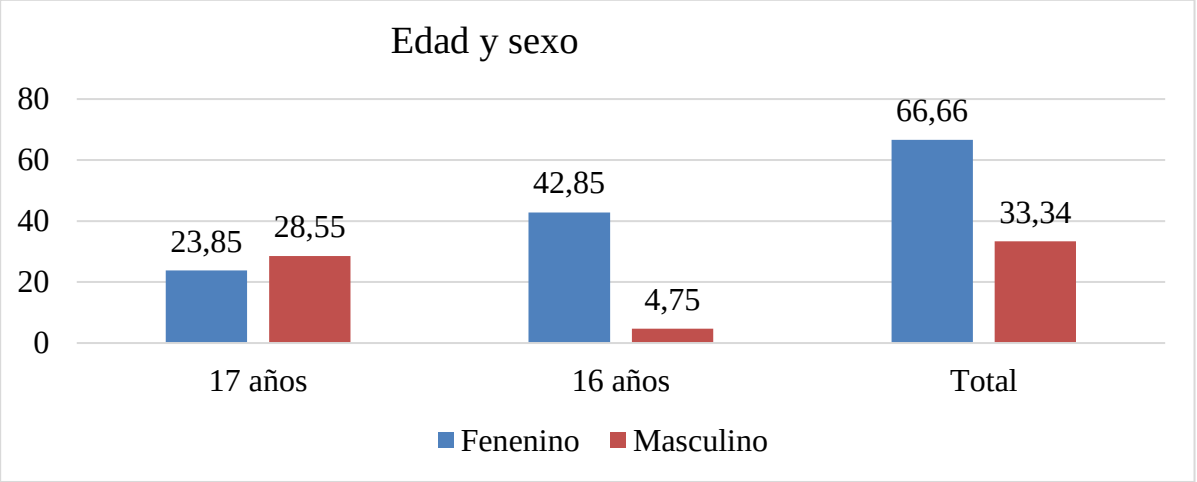
Tabla 2

Edad y Sexo

Edad	Sexo				Total	%
	Femenino		Masculino			
	N	%	N	%		
17	5	23.85	6	28.55	11	52.40
16	9	42.85	1	4.75	10	47.60
Total	14	66.66	7	33.34	21	100

Nota: *Datos otorgados por el Departamento de Consejería Estudiantil del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.*
Fuente: *Luis Renato Sigcho Valencia*

Figura 1



Análisis e interpretación

La muestra investigada es constituida por 66.66% de sexo Femenino y el 33.34% del Masculino. El 52.40 % se encuentran en los 17 años de edad, el 47.60 % se sitúan en los 16 años.

Resultados de la aplicación del cuestionario sobre Hábitos de Consumo de los Videojuegos de Fernando López Becerra (2012), a los estudiantes del segundo de bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

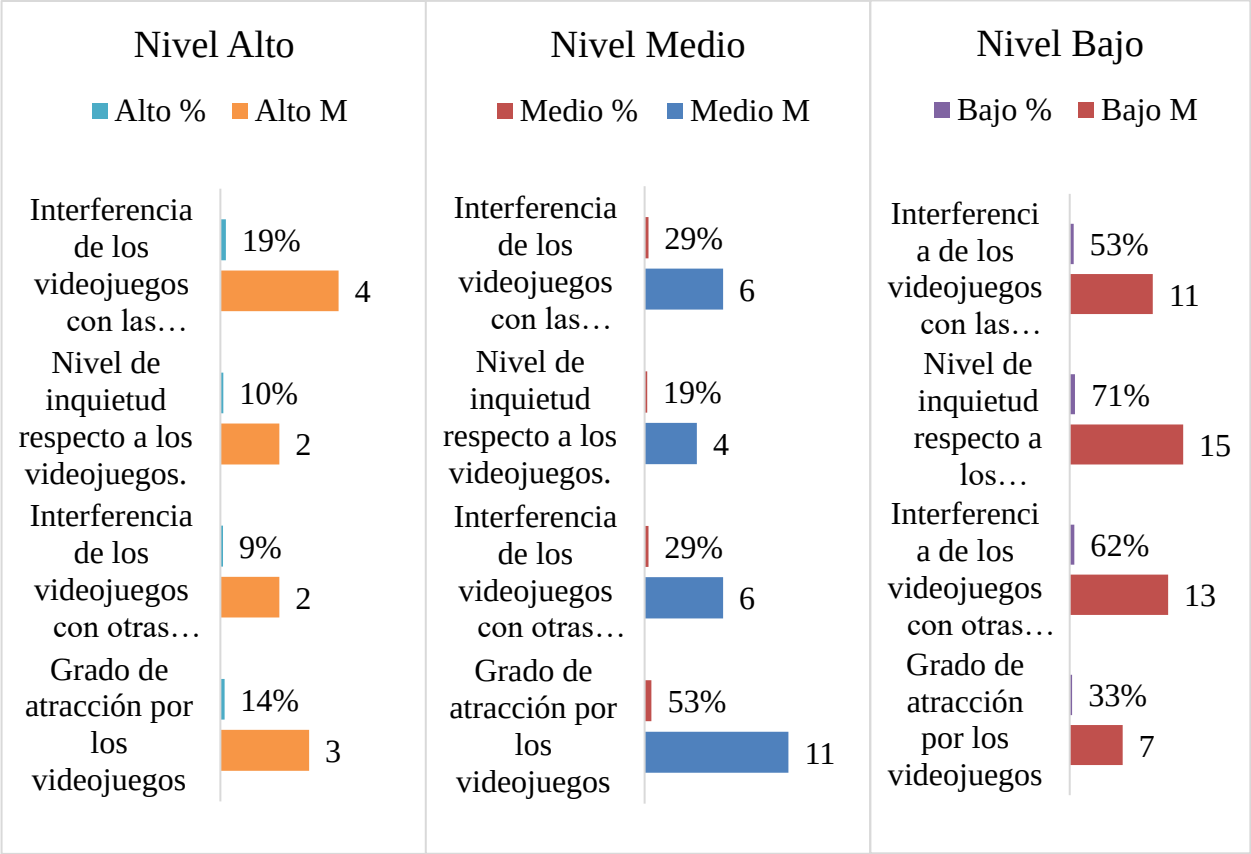
Tabla 3

Resultados

Dimensiones	**Niveles**						**Total**	**%**
	Alto		**Medio**		**Bajo**			
	M	**%**	**M**	**%**	**M**	**%**		
Grado de atracción por los videojuegos	3	14	11	53	7	33	21	100
Interferencia de los videojuegos con otras actividades	2	9	6	29	13	62	21	100
Nivel de inquietud respecto a los videojuegos.	2	10	4	19	15	71	21	100
Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas	4	19	6	29	11	53	21	100

Nota: *Resultados de la aplicación del cuestionario de hábitos de consumo de los videojuegos aplicado a los estudiantes del segundo de bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora*
Fuente: *Luis Renato Sigcho Valencia*

Figura 2



Análisis e Interpretación

Para un mayor entendimiento (López, 2013) sostiene que la atracción por los video juegos tiene como origen la combinación de las imágenes, sonidos y los mensajes escritos en un discurso unificado y coherente que genera que los niños y adolescentes se sientan atraídos ya que las nuevas tecnologías han ampliado un abanico de oportunidades generando cada vez más la atención del público que los consume, en base a los resultados obtenidos mediante la aplicación del cuestionario sobre el hábito de consumo de los video juegos y como se puede observar en la Figura 2, se evidencia que entre la muestra investigada se encuentra en su mayoría en el nivel Medio con un 53%, con respecto al Grado de atracción por los videojuegos, evidenciando un nuevo estilo de vida, tanto para niños, jóvenes y adultos ya que se han apropiado rápidamente a esta nueva realidad que le brindan los videojuegos debido a que grado puede atraer un video juego, esto dependerá mucho de la historia que contenga ya

que esta nos puede llevar a la era mitológica como también a un mundo futurista, llamando así más video jugadores.

Continuando con los resultados más relevantes, para Bavelier, Green y Dye (2010) menciona que en la actualidad tanto como los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología, haciendo hincapié en la interferencia de los video juegos con otras actividades ya que este factor se debe tanto a la frecuencia con que se realiza esta actividad, considerando que los videojuegos pueden generar cierto condicionamiento hacia ellos, el motivo fundamental es que estimulan al adolescente a través de recompensas que obtiene por jugar promoviendo el uso reiterado de los mismos, estos medios de difusión electrónica se encuentran tanto en la escuela como en sus hogares de fácil acceso a través de un dispositivo inteligente. En base a esta teoría y con los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de la muestra investigada se ubican en el nivel bajo con un 62%; con respecto a la Interferencia de los video juegos con otras actividades demostrando que no presentan ningún problema en esta área. Citando a Chamarro et al. (2014) afirma que la inquietud hacia los videojuegos genera un problema cuando el uso sano de los mismos se transforma en una dependencia psicológica como una evitación de problemas, cambios bruscos en el estados de ánimo, pérdida de control, y victimización ya que el nivel de inquietud hacia los videojuegos tiene mucho que ver con que el niño o adolescente se convierta en experto sobre los videojuegos y sus temas de conversación no sean más que de este medio de entretenimiento afectado a su realidad y provocando todos estos problemas mencionados.

Sin embargo, la muestra investigada presenta los siguientes resultados, ubicándose la mayoría del grupo con un 71% de la muestra se encuentra el nivel bajo; correspondiente al Nivel de inquietud con respecto a los video juegos, recalcando así la inexistencia del problema. Ya que los estudios de los videojuegos han sido transitados por diferentes visiones algunas positivas que van desde considerarlos como medios de expresión contemporáneos

hasta puntos muy negativos como ser promotores de la violencia, el aislamiento y el más importante el fracaso escolar (López, 2013). Discrepando con el autor en base a los resultados obtenidos, la muestra investigada se ubica en el nivel bajo con un 52% con respecto a la Interferencia de los video juegos con las actividades académicas, cabe recalcar que existe una pequeña discrepancia con el nivel alto de esta variable ya que solo son 4 estudiantes presentan algún tipo de interferencia con sus actividades académicas generadas por los video juegos estos representan un 19% de la muestra. Sin embargo la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, se ve presente cuando el niño o adolescente deja en segundo plano tareas y como consecuencia de ello se desencadena el bajo rendimiento académico o en caso más graves la perdida de año escolar del estudiante, es necesario recalcar; que un niño o adolescente siempre será atraído por el juego ya sea por sus colores llamativos o en caso de una edad avanzada donde el adolescente busca retos y trata demostrar que es el mejor, también son factores que pueden interferir en la vida académica.

Resultados de la aplicación del cuestionario sobre Conductas Desadaptativas de Rubini y Pombeni (1992), a los adolescentes del segundo de bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

Tabla 4

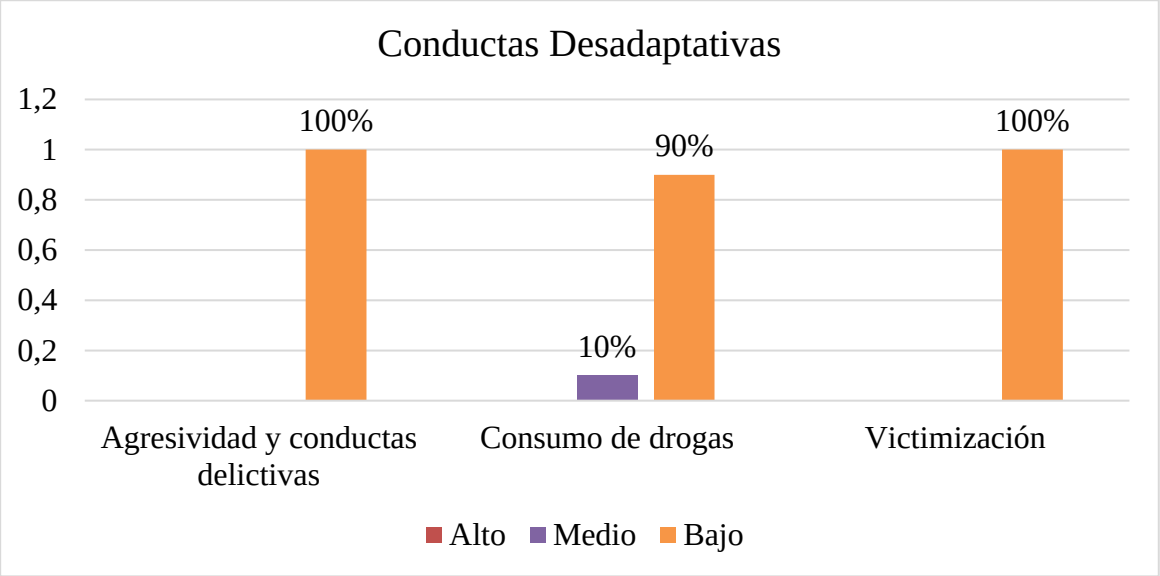
Resultados

Aspectos	**Niveles**						**Total**	**%**
	Alto		**Medio**		**Bajo**			
	M	**%**	**M**	**%**	**M**	**%**		
Agresividad y Conductas delictivas:	-	-	-	-	21	100	21	100

Aspectos	Niveles						Total	%
	Alto		Medio		Bajo			
	M	%	M	%	M	%		
Consumo de Drogas:	-	-	2	10	19	90	21	100
Victimización:	-	-	-	-	21	100	21	100

Nota: *Cuestionario sobre Conductas Desadaptativas aplicado a los adolescentes del segundo de bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.*
Fuente: *Luis Renato Sigcho Valencia*

Figura 3



Análisis e interpretación

Según Peña Fernández y Graña Gómez (2006) los menores que manifiestan conductas desadaptativas se caracterizan por presentar conductas agresivas repetitivas, robos, provocación de incendios, vandalismo, y, en general, un quebrantamiento serio de las normas en el hogar y la escuela.

Entendemos por tanto por conducta desadaptativa como aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra

los demás, tantas personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión (Carolina Bringas, 2006).

Frente a estas teorías y discrepando con los resultados obtenidos mediante la aplicación del segundo cuestionario sobre las conductas desadaptativas y como se puede observar en la Figura 3, se evidencia que entre la muestra investigada se encuentra en su totalidad en el nivel bajo, tanto en la dimensión de Agresividad y conductas delictivas, Victimización con un 100%, existiendo una pequeña discrepancia en la dimensión de Consumo de drogas con 10% equivalente a 2 estudiantes que se ubican en el nivel medio, evidenciando que no existe algún tipo de conducta desadaptativa en la Institución Educativa.

g. DISCUSIÓN

El presente trabajo de titulación se planteó como primer objetivo específico: Indagar los indicadores sobre el hábito y consumo de video juegos que están afectando a los estudiantes de segundo de bachillerato; el cual se cumplió a través del cuestionario sobre consumo de los videojuegos de Fernando López Becerra (2012). El desarrollo de este proceso ayudó a diferenciar que la mayoría de la muestra se encuentran en un nivel bajo en la mayoría de dimensiones que evalúa el cuestionario; a excepción de un 53% equivalente a 11 estudiantes que se encuentran en un nivel medio en la dimensión de grado de atracción hacia los videojuegos y un pico máximo de un 19% que equivale a 4 estudiantes que se ubican en el nivel alto con respecto a la dimensión de interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, cabe destacar que la mayoría de la muestra investigada está constituida por el sexo Femenino con 66.66%, sin embargo para AEVI (2019) otorga una muy buena paridad de género en las métricas de consumo de los videojuegos, estimando un total de jugadores, conformando por un 42% son mujeres frente a un 58% de los hombres corroborando así los resultados obtenidos.

De Aguilera y Mendiz (2003), señalan que, durante gran parte de la década del ochenta, las investigaciones acerca de los videojuegos centraron su atención en los efectos adictivos ya que durante muchos años se mantuvo la idea que los videojuegos generan adicción, promoviendo el sedentarismo, así como la interrupción de las actividades al aire libre, recortan las horas de estudio e, incluso, desarrollan actitudes violentas en niños y jóvenes (Pérez et al., 2010).

Discrepando con los autores que afirman que los video juegos generan algún tipo de interrupción dentro de las actividades diarias de los estudiantes de segundo de bachillerato, sostengo que después de haber verificado y analizado los resultados de la muestra de los 21 estudiantes, los cuales no demuestran tener malos hábitos sobre el

consumo de los videojuegos.

Seguidamente procede a describir el segundo objetivo planteado: Determinar las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato, a través del cuestionario sobre Conductas Desadaptativas de Rubini y Pombeni (1992). Ya que las conductas desadaptativas son llamadas así, debido a la carencia de adaptación tanto en el ambiente familiar y escolar; afectando de manera significativa e imposibilitándolos para crear y mantener relaciones sociales saludables; dentro del aula de clases pretende especialmente llamar la atención del grupo de alumnos o del profesor y obtener un estatus de poder (Cabrera, 2015.)

Ya que la adaptación puede ser entendida como la capacidad para modificar una conducta frente a cambios que se producen en el ambiente, de esta manera se permite indicar hasta qué punto las personas están satisfechas consigo mismas y con sus comportamientos. Considerando determinar las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021, se menciona que en base a los resultados obtenidos la muestra investigada se encuentra en su totalidad en el nivel bajo, en todas dimensión que evalúa el cuestionario utilizado, existiendo una pequeña discrepancia en la dimensión de Consumo de drogas con 10% equivalente a 2 estudiantes que se ubican en el nivel medio, evidenciando que no existe algún tipo de conducta desadaptativa en la Institución Educativa donde se desarrolló la investigación.

Para dar un mayor rigor científico se procede describir el tercer objetivo planteado el cual es establecer la influencia de los video juegos en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020- 2021.

Debido a que en la actualidad existe un debate sobre la nueva manera de ocio que suponen este medio de entretenimiento (video juegos), siendo, favorable y desfavorable a la opinión pública, por tal motivo es necesario tomar en cuenta el aporte que hacen diversos autores como Abanes (2008), habla sobre el impacto negativo que genera el consumo de videojuegos, porque cuando se habla de una tipología de juego para ser más específicos los que tienen un contenido violento, los jugadores tienden a insensibilizarse ante estas actitudes, incluso proyectando conductas agresivas en su vida real; por otra parte López, (2013), el estudio de los videojuegos se han pasado por varias y diferentes visiones, que van desde considerarlos como medios de expresión contemporáneos hasta promotores o incitadores de violencia, aislamiento y el fracaso escolar.

Sin embargo, difiero con los autores que afirman que los video juegos tienen influencia sobre las conductas desadaptativas, en otras palabras que el uso de este medio de entretenimiento produce efectos negativos en las personas y que son visibles ante la sociedad; no obstante después de haber verificado y analizado los resultados obtenidos mediante los instrumentos utilizados para la investigación se demuestra que los video juegos no tienen ningún tipo de influencia sobre las conductas desadaptativas.

h. CONCLUSIONES

- La investigación realizada determino que no hay indicadores que denoten la presencia de malos hábitos y consumo de video juegos que produzca una alteración en los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad.
- En este trabajo investigativo se aclaro que no hubo manifestaciones de conductas desadaptativas en los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad.
- En el presente estudio se estableció que los video juegos no influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad.
- En el presente trabajo se elaboró una guía psicoeducativa familiar para el uso de estrategias de control de hábitos y consumo inadecuado de los videojuegos de sus hijos-hijas, estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, el cual sirve a nivel preventivo para generar desde el hogar el uso adecuado de estos medios tecnológicos.

i. RECOMENDACIONES

- Realizar más estudios relacionados con los video juegos y sus posibles impactos positivos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, extendiendo un nuevo mundo de posibilidades para mejorar el proceso educativo.
- Llevar más acabo estudios con respecto a las conductas desadaptativas relacionándolas con otras variables para determinar que factor puede incidir en que dichas conductas se presenten dentro del aula de clases.
- A las autoridades de la carrera de Psicopedagogía, contar con nueva información acerca de las conductas desadaptativas para facilitar la elaboración del marco teórico, estado del arte, etc. y obtener así un riguroso sustento científico.
- A las autoridades del Colegio Beatriz cueva de Ayora adecuar esta propuesta de intervención para que la misma sea aplicada tanto a estudiantes como padres de familia para obtener mejores resultados en futuros talleres.

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

Propuesta

Guía psicoeducativa familiar para el uso de estrategias de control de hábitos y consumo inadecuado de los videojuegos de sus hijos-hijas, estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

AUTOR

Luis Renato Sigcho Valencia

DIRIGIDO

A padres de familia y estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

LOJA-ECUADOR

2020-2021

PRESENTACIÓN

El objetivo de esta guía es ofrecer los elementos teóricos y prácticos para desarrollar procesos psicoeducativos tanto a padres, madres y estudiantes de la institución educativa al mismo tiempo establecer hábitos sobre el consumo adecuado de los video juegos promoviendo normas y horarios, de esta manera podremos prevenir la adicción a los videojuegos ya esto consiste en el uso excesivo o compulsivo de estos medios de entretenimientos audiovisual, interfiriendo con las actividades académicas del estudiante así como su vida social; por otra parte se evitara que exista algún tipo de reproducción de alguna conducta desadaptativa que se observe dentro de algún video juego.

Cabe resaltar que videojuegos en la última década han tenido un avance muy significativo generando así atracción para todas las edades, y con ello generando un avance e innovación en su diseño acoplándose de manera extraordinaria a los nuevos cambios tecnológicos, y es por ello que los videojuegos son vistos desde un enfoque positivo ya que pueden desarrollar un sin número habilidades tanto cognitivas como psicomotrices o viso motoras, sin embargo, están diseñados para generar un constante uso ya que el video jugador según avanza el juego tiene que ir subiendo de niveles en el caso de los juegos RPG o en el caso de juegos que conllevan alguna historia el juego puede tornándose el juego cada vez más interesante, por tal razón los padres de familia son la piedra angular en la educación de sus hijos e hijas sobre el buen uso de estos recursos; más allá de la existencia de fuentes externas de influencia, que son reales y tienen un efecto sobre la conducta de los estudiantes, ofreciendo una ayuda a que desde las propias familias se construya una relación responsable, consciente y provechosa con las pantallas audiovisuales.

Metodología

La metodología de trabajo para el desarrollo de los talleres se basará en estrategias de enseñanza/aprendizaje; en primer lugar será conocer e identificar qué ventajas nos ofrecen los video juegos y qué riesgos que presentan; animar a los padres, madres y estudiantes a establecer normas que protejan a su familia de esos riesgos generados por un uso inadecuado de este tipo de medios de entretenimiento y, finalmente, ayudar a crear hábitos que faciliten un uso responsable de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías.

Basándonos en la taxonomía de las estrategias de enseñanza/aprendizaje al momento de uso y presentación seguiremos la siguiente secuencia didáctica

- Inicio o apertura
- Desarrollo
- Cierre

El enfoque será eminentemente práctico, mediante la elaboración de actividades aplicables de modo directo en el aula o fuera de ella. Adaptando a las necesidades de los padres de familia y estudiantes, con la finalidad de despertar el interés y motivación para que sigan participando de manera activa en los talleres.

OBJETIVOS GENERAL.

Enseñar a los padres de familia y estudiantes el manejo de estrategias enseñanza/aprendizaje para prevenir y generar hábitos sobre el uso adecuado de los videojuegos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar y desarrollar habilidades en los padres de familia a través de las estrategias enseñanza/aprendizaje para prevenir el grado de atracción a los videojuegos.
- Identificar las diferentes plataformas relacionadas a los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.
- Concientizar a los padres de familia y estudiantes del por qué los video juegos generan inquietud en los adolescentes delimitando así hasta qué punto es sano el interés por jugar y descubrir nuevos video juegos.
- Analizar y prevenir las consecuencias que generan los video juegos cuando interfieren con las actividades académicas para tomar decisiones adecuadas en uso de estos medios tecnológicos.
- Evaluar los talleres impartidos para verificar la efectividad que tiene trabajar con los padres del segundo bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021 en relación al habito y consumo de video juegos.

Estrategias enseñanza/aprendizaje

Las estrategias de enseñanza/aprendizaje son procedimientos o recursos usados por un guía o encargado del tema, a fin de promover aprendizajes significativos en otras palabras es un trabajo conjunto entre ambos agentes de la educación guía - padres de familia y estudiante proporcionando ayuda al aprendiz con la intención de facilitar un procesamiento más profundo de la información nueva.

Estrategias

- Método de problemas.
- Método del juego de roles.
- Método de situaciones (o de casos).
- Método por enseñanza por descubrimiento.

La mejor forma de prevenir una situación o problema que se puede presentar en un futuro es la educación, por tal motivo el uso de estos métodos es fundamental para obtener buenos resultados en la presente guía que estará conformada por cinco talleres psicoeducativos para prevenir no solo el mal uso de los video juegos si no también la presencia de algún tipo de conducta desadaptativa.

Taller n°1

Tema: Presentación de la propuesta de intervención

Objetivo: Brindar información acerca de la guía psicoeducativa familiar, de las temáticas que serán abordadas y los objetivos alcanzar en cada uno de los talleres planteados, así mismo promover un ambiente cálido para la colaboración de los padres de familia

Tiempo: 60 minutos.

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACION

Taller 1

Tema: Presentación de la propuesta de intervención

Duración: 60 minutos

TIEMPO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
5 min.	Saludo de bienvenida	Brindar información acerca de la guía psicoeducativa familiar, de las temáticas que serán abordadas y los objetivos alcanzar en cada uno de los talleres planteados, así mismo promover un ambiente cálido para la colaboración de los padres de familia.	Saludo cordial a los padres de familia.	
20 min.	Dinámica de ambientación.		**Nombre – Cualidad** • Objetivo: conocer nombre y alguna característica de las personas. • Materiales: integrantes. • Desarrollo: En esta dinámica, cada participante dice su nombre y una característica personal que empiece con la primera letra de su nombre.	Computadora Plataforma Zoom
35 min.	Contenido teórico del tema.		Presentar de forma resumida cada uno de los talleres a tratar en la presente propuesta de intervención	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom

Taller n°2

Tema: ¿Por qué me atraen los videojuegos?

Objetivo: Analizar y desarrollar habilidades en los padres de familia a través las estrategias psicoeducativas para disminuir el grado de atracción a los videojuegos.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema (Definición e información de los video juegos Diferenciar entre uso y abuso de los video juegos) y video Reflexivo.
- Tarea en casa (refuerzo).

Contenido teórico del tema

¿Por qué me atraen los videojuegos?

El grado de atracción se puede generar por varios factores, actualmente las que podemos destacar, la calidad de la imagen, el sonido, la jugabilidad que brinda el video juego, también depende mucho de la historia que contenga ya que esta nos puede llegar a la era mitológica como también a un mundo futurista, incluso muchas empresas han invertido en entregas de video juegos antiguos, actualizándolos hacías las nuevas plataformas existentes en la actualidad, llamando así más video jugadores.

¿Qué son los Video Juegos?

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. (Carricay, 2017)"

Aclaro que actualmente no existe una definición que logre englobar lo que es un video juego; pero desde mi punto de vista, un video juego es un medio de entretenimiento que en la actualidad tiene fácil acceso para todas las personas ya que prácticamente el uso de un celular, una computadora entre otros objetos o medios tecnológicos que son utilizados diariamente, y esto se reflejó aún más por el gran impacto que está generando la pandemia que actualmente está pasando el mundo.

Diferenciar entre uso y abuso de los video juegos

Cuando hablamos de uso nos referimos a un tipo de relación con la tecnología en la que ni la cantidad de tiempo, ni la frecuencia, ni el modelo de empleo dan lugar a consecuencias negativas para el usuario (Magisterio, 2014).

Por otro lado, entendemos por abuso-uso inadecuado aquella forma de relación con las tecnologías en la que, bien por la cantidad de tiempo o la frecuencia, o por el tipo de uso, comienzan a manifestarse consecuencias negativas para el usuario y su entorno. El

uso del ordenador conectado a internet durante tres o cuatro horas podría no ser considerado excesivo o nocivo, pero si la frecuencia es diaria o genera complicaciones en los estudios o en las relaciones sociales cara a cara, entonces es muy probable que nos encontremos ante una situación de abuso (Magisterio, 2014).

Signos de alerta:

- Disminución en el rendimiento escolar del adolescente.
- No compartir actividades familiares, ni dialogar.
- Pasar más de tres horas frente a la pantalla.
- No realizar actividades naturales.
- Cambios de estado de ánimo.
- Irritación cuando se le pide que deje de mirar la televisión y se vuelve agresivo.
- Alteración en los horarios de las comidas y de sueño.

Los métodos de situaciones

Este método es utilizado para describir una situación o problema a tratar eso dependerá de tema que se lleve a cabo, con la intención de llevar que los participantes planteen acciones para ser valoradas y tomar una o varias decisiones para resolver el problema planteado.

En este método el encargado de taller juega un papel diferente, no se convierte en trasmisor de conocimientos, por el contrario, este proceso de enseñanza/aprendizaje hace que los participantes cooperen en la búsqueda de soluciones acertadas al problema; y lo más principal es enfatizar todo proceso de toma de decisiones, mediante lo cual se logra el aprendizaje.

Taller 2:
Tema: ¿Por qué me atraen los videojuegos?
Duración: 90 minutos

TIEMPO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
5 min.	Saludo de bienvenida	Analizar y desarrollar habilidades en los padres de familia a través las estrategias psicoeducativas para disminuir el grado de atracción a los videojuegos.	Saludo cordial a los padres de familia.	
10 min.	Dinámica de ambientación.		**El parlanchín** Objetivo: que cualquier persona pueda desenvolverse. Materiales: integrantes. Desarrollo: el grupo pide a una persona que hable sobre un tema definido por el grupo durante unos minutos.	Computadora Plataforma Zoom
35 min.	Contenido teórico del tema.		Presentación de la temática a través de diapositivas **Video reflexivo:** https://www.youtube.com/watch?v=pRjZsvsf8Lw	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom
30 min	Estrategia		Una vez tratada la temática, presentaremos situaciones de como el grado de atracción de los video juegos afecta a los estudiantes en este caso sus hijos, con los objetivos de:	

			• Desarrollar las habilidades necesarias para el trabajo en colectivo. • Intercambiar las capacidades para tomar decisiones en forma colectiva • Intercambiar criterios, ideas y experiencias en la solución del problema planteado. • Comprender cómo se aplican en la práctica los elementos teóricos que se impartieron.	
10 min.	Tarea en Casa.		Para empezar en base a los conocimientos adquiridos los padres de familia tendrán que fijar un horario y tiempo de juego determinado para sus hijos, también **Dejar claras las prioridades** será establecer las prioridades que se tendrán dentro del hogar específicamente las necesidades vitales y las tareas escolares priman por encima de cualquier entretenimiento. **Actividad.** • **Canastas de Diálogo:** El objetivo es promover el diálogo en casa, evitar el constante uso de dispositivos electrónicos y desalentar el uso excesivo de la tecnología mientras se comparte en familia. También nos ayuda a establecer un horario adecuado	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom

			del uso de los aparatos electrónicos. • **Dibujando historias:** En una hoja en blanco una persona va contando un cuento y lo va dibujando a la vez, quedando al final un dibujo del cuento contado.	

Bibliografía

Carricay, G. (09 de Octubre de 2017). *¿Qué son los videojuegos?* Obtenido de ¿Qué son los videojuegos?: https://medium.com/grupo-carricay/qu%C3%A9-son-los-videojuegos-d640dcb6aa84

Magisterio. (6 de Mayo de 2014). *Las diferencias existentes entre uso, abuso y adicción a las tecnologías*. Obtenido de magisnet.com: https://www.magisnet.com/2014/05/las-diferencias-existentes-entre-uso-abuso-y-adiccin-a-las-tecnologas/

Sales Matías. (2020, mayo 31). Dinámicas de grupo: técnicas de animación grupal. Recuperado de https://www.gestiopolis.com/dinamicas-de-grupo-tecnicas-de-animacion-grupal/

Taller n°3

Tema: ¿Cómo relaciona los videojuegos con sus actividades diarias?

Objetivo: Identificar las diferentes plataformas relacionadas a los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema y video Reflexivo
- Tarea en casa (refuerzo)

Contenido teórico del tema

¿Cómo relaciona los videojuegos con sus actividades diarias?

Los video juegos son un medio de entretenimiento que tienen como objetivo distraer un limitado tiempo de unos 30 a 60 minutos, sin embargo, al estar de 3 a 4 horas detrás de una pantalla la interferencia se presenta ya que afecta directamente a la actividad diaria del niño, adolescente o persona adulta, generando nuevos hábitos erróneos.

Actividades diarias

Las actividades de la vida diaria, son todas aquellas tareas y rutinas típicas que una persona realiza diariamente y que le permiten vivir de forma autónoma e integrada en la sociedad, cumpliendo así su rol dentro de ella, por motivo de la pandemia muchas de estas actividades diarias se vieron afectadas. Para un mayor entendimiento de la materia presento una pequeña clasificación de las actividades diarias que se pueden ver afectadas por los video juegos.

Actividades básicas

Son actividades orientadas hacia el cuidado del propio cuerpo.

- Baño / ducha.
- Cuidado de la vejiga y de los intestinos.
- Vestido.
- Comer.
- Alimentación.
- Movilidad funcional.
- Cuidado de las ayudas técnicas personales.
- Higiene personal y aseo.
- Actividad sexual.

- Dormir / descanso.
- Higiene del inodoro.

Actividades instrumentales

Son actividades orientadas hacia la interacción con el medio que, a menudo, son complejas y, generalmente, opcionales, ya que se podrían delegar en otros. (Equipo multidisciplinar de MIT Centro de día, 2019)

- Cuidado de mascotas.
- Criar a los niños.
- Uso de los sistemas de comunicación.
- Movilidad en la comunidad.
- Manejo de temas financieros.
- Cuidado de la salud y manutención.
- Crear y mantener un hogar.
- Preparación de la comida y limpieza.
- Procedimientos de seguridad y respuestas de emergencia.
- Ir de compras.

Educación

Son las actividades necesarias para ser un estudiante y participar en el medio educativo.

- Participación en la educación formal.
- Exploración de las necesidades o intereses personales en la educación.
- Participación personal en la educación informal.

Juego

Son las actividades espontáneas u organizadas que provean disfrute, entretenimiento,

pasatiempo o diversión.

- Exploración del juego.
- Juegos de participación.

Tiempo libre

Son las actividades no obligatorias, elegidas voluntariamente y desempeñadas durante un tiempo que no entre en conflicto con la dedicación a ocupaciones obligatorias como trabajar, el cuidado personal o dormir. (Equipo multidisciplinar de MIT Centro de día, 2019)

- Exploración del tiempo libre.
- Preparación para el ocio.

Participación social

Son las actividades asociadas con la organización de patrones de comportamiento que son característicos y esperados en una interacción individual o colectiva con otros dentro de un sistema social dado. (Equipo multidisciplinar de MIT Centro de día, 2019)

- Comunidad
- Familia
- Compañero / amigo

Recomendaciones

¿Qué debo procurar?

- Sentirse a gusto con ellos, participe del ambiente familiar y ellos participarán con usted. (Santos, 2006)
- Escucharlos y razonar cuando no esté de acuerdo con las opiniones de sus hijos. (Santos, 2006)

- Estar pendientes de su rendimiento escolar y atender a los problemas que vayan surgiendo en su desarrollo. (Santos, 2006)
- Ayudarles y facilitarles la comunicación con los demás. Informar a sus hijos sobre el tema desde los 10-11 años, dosificándoles la información según la edad. (Santos, 2006)
- Formarse para poder informar adecuadamente a sus hijos.
- Sugerir actividades de tiempo libre, deportivas, culturales, fomentándolas desde la familia y alentándoles a que se integren en esas actividades. (Santos, 2006)
- Dialogar con su hijo o hija analizando las circunstancias que le llevaron al exceso de juego. (Santos, 2006)
- Favorecer el acercamiento de su hijo o hija hacia usted, comportándose de manera que su hijo o hija vea en usted a alguien a quien recurrir cuando necesita ayuda, y no alguien del que hay que huir por miedo al castigo. (Santos, 2006)

¿Qué debo evitar?

- Administrar castigos severos para evitar la agresividad del hijo o hija, porque esto puede ocasionar que sea poco agresivo/a en casa y muy agresivo/a fuera del hogar. (Santos, 2006)
- Hablarle como si usted lo supiera todo, sin escuchar sus opiniones y vivencias. (Santos, 2006)
- No adaptarse a su edad.
- Ignorar los problemas escolares y personales de su hijo/a porque considera que son "cosas de niños". (Santos, 2006)

- Adoptar medidas de coacción, sin razonar, que limiten su libertad abusivamente. Mantener posturas excesivamente permisivas (consentir o dejar de pasarle todo). (Santos, 2006)
- No tener tiempo para él o ella.
- Ocultarle información en todo aquello que le pueda afectar ahora o en el futuro.
- Que dependa de usted excesivamente y sin necesidad.
- Que existan contradicciones, con respecto a la educación de su hijo o hija, entre el padre y la madre. (Santos, 2006)

Método descubrimiento

Este método favorece la transmisión del conocimiento de manera práctica, ya que los participantes interactúan de manera activa para crear y formar un aprendizaje significativo de manera individual o grupal. Todo conocimiento, por riguroso y complejo que sea, es transmisible en este caso del encargado del taller a los participantes involucrados; además es independiente de la edad o formación de los destinatarios ya que todas las personas pueden adquirir nuevos conocimientos de manera sencilla a través de este método.

Taller 3:

Tema: ¿Cómo relaciona los videojuegos con sus actividades diarias?

Duración: 90 minutos

TIEMPO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
5 min	Saludo de bienvenida	Identificar las diferentes plataformas relacionadas a los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.	Saludo cordial a los padres de familia.	
10 min	Dinámica de ambientación.		**Un mundo Mejor** En esta dinámica, cada grupo dialogará cómo debe ser la convivencia humana para lograr un mundo mejor. Esto mismo lo aplicará a su grupo. Hará un plan de acción para lograrlo en este encuentro. Se pondrá de in mediato a cumplirlo. Cada grupo dialoga: ¿cómo debe ser la convivencia humana (mundo, nación, comunidad, etc.) para que fuera realizadora del hombre. Según esto: ¿cómo deberíamos vivir el presente encuentro? El grupo marca reglas de convivencia: pocas, concretas, de actuación inmediata, aceptadas por todos. ¿Qué debe aportar cada uno para conseguir las metas que el grupo se propone?	Computadora Plataforma Zoom

35 min	Contenido teórico del tema.		Presentación de la temática a través de diapositivas **Video reflexivo:** https://www.youtube.com/watch?v=PmMF2msVUOY	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom
30 min	Estrategia		El desarrollo de la estrategia planteada, se basara en la utilización de imágenes acerca de las plataformas, consolas y diferentes instrumentos para poder utilizar los video juegos.	
10 min	Tarea en Casa.		**Tarea en casa:** Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente. Para reforzar los conocimientos adquiridos en el presente taller las actividades a realizar por parte de los padres de familia son: **Menos tecnología, más amor y acompañamiento:** partiendo de las grandes problemáticas que se pueden encontrar nuestros adolescentes un abrazo jamás podrá ser reemplazado por la mejor consola o el dispositivo más novedoso y de última generación, fomentando espacios de dialogo con el adolescente. Así mismo también se pedirá recalcar los horarios establecidos para usar las consolas o computadoras, previniendo el uso inadecuado de los mismos. **Actividades**: • **Ayudando a los quehaceres del hogar:** estableciendo normas de	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom

			ayudar en la casa como son limpiar la casa, ayudar a pasear el perro u otras actividades que se puedes realizar en el hogar.	

Bibliografía

Equipo multidisciplinar de MIT Centro de día. (11 de Junio de 2019). *Actividades de la vida diaria. Definición y características*. Obtenido de Mitcentrodedia: https://mitcentrodedia.es/actividades-de-la-vida-diaria/

Sales Matías. (2020, mayo 31). Dinámicas de grupo: técnicas de animación grupal. Recuperado de https://www.gestiopolis.com/dinamicas-de-grupo-tecnicas-de-animacion-grupal/

SANTOS, J. C. (2006). GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes. En J. C. SANTOS, *GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes* (págs. 7-10). AMALAJER.

Taller n°4

Tema: ¿Por qué se sienten inquietos los adolescentes por los videojuegos?

Objetivo: Concientizar a los padres de familia del por qué los video juegos generan inquietud en los adolescentes delimitando así hasta qué punto es sano el interés por jugar y descubrir nuevos video juegos.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema y video Reflexivo
- Tarea en casa (refuerzo)

Contenido Teórico

El nivel de inquietud hacia los videojuegos tiene mucho que ver con que el adolescente se convierta en adicto a los videojuegos o por lo contrario guiarlos a explotar esa inquietud de una manera positiva para su desarrollo, los videojuegos en los últimos tiempos han venido moviendo el interés de todas las personas ya sean niños, jóvenes o personas adulas.

¿Por qué enganchan los videojuegos?

Los videojuegos son un potente generador de emociones positivas reforzadoras. A eso se debe su potencialidad adictiva. Echeburúa et. al. (2009) sugiere que el aspecto adictivo de una conducta no se debe tanto a la frecuencia con que se realiza, sino al tipo de relación que se establece con ella. Los videojuegos generan tales gratificaciones que obligadamente promueven el uso reiterado de los mismos. Son divertidos, ágiles, cambiantes, atractivos y además son retadores, fáciles de usar, pero no tan fáciles de dominar, otorgan premios y castigos y por lo tanto son motivadores de la acción, etc. Pero eso lo sabemos todos, la cuestión es cómo sucede eso en el cerebro. Pues bien, experimentamos todo ese conjunto de sensaciones gracias a los sistemas cerebrales de recompensa. A su vez, la motivación, que es la fuerza que dirige nuestra conducta hacia la adquisición de una determinada meta, promueve la persistencia en ella (Ana Isabel Ledo Rubio, 2015).

Cuando deben jugar

En general, podemos establecer dos reglas básicas:

- Cuando se va el sol, el cerebro, que sigue un ritmo circadiano, pone en marcha un mecanismo para la producción de melatonina, una hormona que favorece el sueño. La luz azul de los dispositivos electrónicos puede alterar este proceso. Por lo tanto, desde ese momento, el acceso, ya sea

para jugar o para ver cualquier tipo de contenido, debe hacerse con filtros de luz azul o activando el modo noche para que la pantalla se vea con tonos anaranjados y luz más débil (SÁNCHEZ, 2018).

- Después de cenar y en el periodo previo a irse a dormir, no se debe jugar, pues se estimula el cerebro y por lo tanto el cuerpo, lo cual va en contra del proceso fisiológico del sueño. De hecho, esa estimulación puede aumentar la producción de la hormona cortisol, que nos prepara para la acción (SÁNCHEZ, 2018).

El método de juego de roles

El juego de roles, es reconocido por su gran aporte practico como lo es la representación de papeles y escenificación de un conflicto, es una forma de enseñanza en el cual los participantes asumen una identidad distinta a la suya propia para enfrentarse con problemas reales o hipotéticos, de una manera informal pero realista (Pineda, 2003).

No existe guion ni dialogo establecido; solo a partir de una descripción más o menos detallada de la situación y los papeles a representar los participantes deciden de forma espontánea su comportamiento durante la representación. Una vez concluida esta, el grupo de observadores discute las implicaciones de las conductas para el problema que se está analizando (Pineda, 2003).

Taller 4:

Tema: ¿Por qué se sienten inquietos los adolescentes por los videojuegos?

Duración: 90 minutes

TIEMPO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
5 min.	Saludo de Bienvenida	Concientizar a los padres de familia del por qué los video juegos generan inquietud en los adolescentes delimitando así hasta qué punto es sano el interés por jugar y descubrir nuevos video juegos.	Saludo cordial a los padres de familia.	
10 min.	Dinámica de ambientación.		**Memos más allá** Objetivo: Apoyar a un grupo a organizarse, ordenar y planificar su trabajo a la hora de ejecutar actividades concretas. Materiales: Hoja y lápiz para cada participante, pizarra. Requiere bastante tiempo y puede aplicarse en varias sesiones. Desarrollo: Cada participante responde por escrito a una pregunta preparada de antemano por la organización. Se forman grupos y a sus coordinadores, para que pongan en común las respuestas y hagan un modelo ideal. Este modelo sería detallado. Se reúnen los coordinadores, donde cada uno presenta su modelo ideal escrito en la pizarra. Quien coordina los grupos debe ir anotando todo lo que hay en común y aspectos que puedan faltar.	Computadora Plataforma Zoom

			En base a la discusión de cada modelo, se puede elegir uno por ser el que reúna la mayor cantidad de cualidades o por ser factible de llevar cabo. Centrándose en el modelo elegido se entra a detallar las necesidades más urgentes a resolver y tareas que se pueden hacer. Luego se elabora un plan de cómo podría irse cumpliendo otras tareas para alcanzar el modelo ideal (acciones, controles, evaluaciones, responsables…), luego se precisan esas acciones. Con un plan elemental se entran a precisar las acciones inmediatas con la siguiente guía: Qué se va a hacer, para qué, cómo, quiénes, con qué medios, cuándo, dónde, plazos.	
35 min.	Contenido teórico del tema.		Presentación de la temática a través de diapositivas **Video reflexivo:** https://www.youtube.com/watch?v=d4r6isOv_yE	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom
30 min	Estrategia		Como bien lo explica la teoría haremos un cambio de roles para concientizar tanto a padres de familia como a los alumnos. Los padres de familia tomaran el papel de sus hijos (estudiantes); mientras que los estudiantes tomaran el papel de padres, con la intención de generar la comprensión por ambas partes por que lo video juegos generan	

			tanta inquietud.	
10 min.	Tarea en Casa.		• Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente. La tarea a realizarse por los padres de familia es: Compaginar el tiempo de ocio, esta actividad es muy importante ya que el adolescente tomara confianza en proponer también actividades que se pueden realizar dentro del hogar. Actividades: • **Bingo familiar:** se puede establecer un día especifico donde se dejará de lado el celular o cualquier medio tecnológico de entretenimiento. • **Deportes en familia:** algo tan sencillo con son las quemadas y el juego tan conocido como los países ayudan a mejorar la relación del adolescente con su entorno familiar.	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom

Bibliografía

Ana Isabel Ledo Rubio, J. J. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *IBEROAMERICANA DE PSICOSOMÁTICA*, 72-83.

Pineda, D. M. (2003). *MANUAL DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE.* Medellin: Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Sales Matías. (2020, mayo 31). Dinámicas de grupo: técnicas de animación grupal. Recuperado de https://www.gestiopolis.com/dinamicas-de-grupo-tecnicas-de-animacion-grupal/

SÁNCHEZ, M. F. (24 de Abril de 2018). *Cuánto, cómo y cuándo debe jugar tu hijo a videojuegos, según la neurociencia*. Obtenido de El País: https://elpais.com/elpais/2018/04/17/mamas_papas/1523973061_763090.html

Taller n°5

Tema: ¿De qué manera los videojuegos interfieren en las actividades académicas de mis hijos?

Objetivo: Analizar las consecuencias que generan los video juegos cuando interfieren con las actividades académicas para tomar decisiones adecuadas en uso de estos medios tecnológicos.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema
- Tarea en casa (refuerzo)

Contenido Teórico

Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas

Con respecto a la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, es necesario recalcar; que un niño o adolescente siempre será atraído por el juego ya sea por sus colores llamativos o en caso de una edad avanzada donde el adolescente busca retos y demostrar que es el mejor, deja en segundo plano las actividades académicas, y como consecuencia de ello se desencadena el bajo rendimiento académico o en caso más graves la perdida de año escolar del estudiante.

Para Caballero, Abello y Palacio (2007), el rendimiento académico implica el cumplimiento de las metas, logros y objetivos establecidos en el programa o asignatura que cursa un estudiante, expresado a través de calificaciones, que son resultado de una evaluación que implica la superación o no de determinadas pruebas, materias o cursos. Es bien conocido que el abuso de la tecnología puede perjudicar el rendimiento escolar por múltiples motivos o situaciones como la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos de alimentación y sueño que pueden afectar el estado físico y emocional de los estudiantes. Otros estudios se ha demostrado que los usuarios de videojuegos pasan más tiempo sin leer un aproximado de 30 % menos que los niños que no lo son, así como que los primeros dedican un 34 % menos de tiempo a hacer sus deberes que los segundos (Villatoro, 2017).

Además, este abuso de los videojuegos también tiene una serie de consecuencias sociales negativas como un mayor aislamiento social, no solo entre personas de su misma edad, sino también con sus padres, produciendo una relación afectiva débil. Por lo tanto, es importante hacer hincapié en una buena psicoeducación como método de prevención de este tipo de adicciones (Villatoro, 2017)

El método de problemas

Consiste en proponer situaciones problemáticas a los participantes en este caso relacionadas con los video juegos analizando cada aspecto para dar solución a cada una de las problemáticas que se presenten en el transcurso del taller, deberán realizar investigaciones, revisiones o estudio de temas, no debidamente asimilados, ejercitando el análisis y la síntesis.

El método de problemas es un procedimiento didáctico activo, dado que coloca al alumno frente a una situación problemática, para la cual tiene que hacer una o más propuestas de solución, conforme a la naturaleza de la situación planteada. Es decir, se pone al educando ante una situación conflictiva o dudosa y se desafía a encontrar una solución satisfactoria para la misma. El método de problemas pone énfasis en el razona- miento, en la reflexión y trata, de modo preponderante, con ideas, en lugar de cosas. (Pineda, 2003)

.

Taller 5:

Tema: ¿De qué manera los videojuegos interfieren en las actividades académicas de mis hijos?

Duración: 90 minutes

TIEMPO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
5 min	Saludo de bienvenida	Analizar las consecuencias que generan los video juegos cuando interfieren con las actividades académicas para tomar decisiones adecuadas en uso de estos medios tecnológicos.	Saludo cordial a los padres de familia.	
10 min	Dinámica de ambientación.		**Tormenta de ideas o «Brainstorming»** El brainstorming, tormenta o lluvia de ideas, es una técnica en la que los participantes expresan con absoluta libertad todo lo que se le ocurra a propósito de un tema o como solución a un problema. Sin ningún análisis ni filtro sobre su calidad, se anotan en la pizarra. Sólo al final, cuando se agotan la producción de ideas, se realiza una evaluación de las mismas. Objetivo: La tormenta de ideas permite ante todo desarrollar la creatividad y se utiliza para descubrir conceptos nuevos, resolver problemas o superar el conformismo y la monotonía. Desarrollo: Antes de comenzar la tormenta se expone el problema y se explican las reglas: las ideas se expresan con independencia de su calidad; no se valorará ninguna idea hasta que se diga la última frase; se recomienda asociar libremente las ideas propias con las ya expuestas;	Computadora Plataforma Zoom

			cuantas más intervenciones, más posibilidades de encontrar posibilidades válidas; los turnos de palabra se concederán de manera indiscriminada. Al final, tres o cuatro personas que no hayan participado en la fase de producción analizarán todas las ideas para valorar su utilidad en función del objetivo que se pretendía con el empleo de la técnica.	
35 min	Contenido teórico del tema.		Presentación de la temática a través de diapositivas	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom
30 min	Estrategia		• Planificar y preparar el ambiente adecuado, para presentar la problemática a tratar • Estimular a los participantes para que organicen sus conocimientos impartidos en el taller. • Estimular las discusiones, principalmente cuando estas van perdiendo interés de los participantes.	
10 min	Tarea en Casa.		**Tarea en casa:** Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente así mismo dar a conocer que se establecerá un decálogo que se deberá respetar por cada uno	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom

			de los miembros de la familia. **Actividad** Imprimir el decálogo y colocarlo en un espacio donde cada uno de los miembros de la familia vean las nuevas normas sobre el uso de los medios tecnológicos especialmente de las consolas y celulares ya que son la forma más fácil de interactuar con algún video juego.	

Bibliografía

Caballero, C., Abello, R. y Palacio, J. (2007). Relación de burnout y rendimiento académico con la satisfacción frente a los estudios en estudiantes universitarios. Avances en Psicología Latinoamericana, 25(2), 98-111. Recuperado de http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v25n2/v25n2a7.pdf

Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. Propósitos y Representaciones, 3(1), 313-386. doi: http:// dx.doi.org/10.20511/pyr2015.v3n1.74

Pineda, D. M. (2003). *MANUAL DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE.* Medellin: Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Sales Matías. (2020, mayo 31). Dinámicas de grupo: técnicas de animación grupal. Recuperado de https://www.gestiopolis.com/dinamicas-de-grupo-tecnicas-de-animacion-grupal/

Taller n°6

Tema: Evaluación de la guía.

Objetivo: Evaluar los talleres impartidos para verificar la efectividad que tiene trabajar con los padres familia del segundo bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Tiempo: 60 minutos.

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

Taller 6

Tema: Evaluación de la guía.

Duración: 60 minutos

TIEMPO	ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
5 min	Saludo de bienvenida	Evaluar los talleres impartidos para verificar la efectividad que tiene trabajar con los padres del segundo bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021 en relación al habito y consumo de video juegos	Saludo cordial a los padres de familia.	
55 min	Evaluación de la guía psicoeducativa		Se entregare el presente link a los padres de familia para poder obtener los resultados de la evaluación del taller: https://forms.gle/9FwB9abLpkRZi3dQ7	Diapositivas. Computadora Plataforma Zoom

j. BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, E. (2007). “Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos”. En: Artnodes, Vol 7, Barcelona, 4-14.

Abreu, J. L. (Julio de 2012). *Hipótesis, Método y Diseño de Investigación*. Obtenido de spentamexico: http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf

Alverca, K. E. (Mayo de 2015). *CONDUCTA DESADAPTATIVA Y SU RELACIÓN CON LA BAJA AUTOESTIMA Y DEPRESIÓN EN LOS NIÑOS DEL SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “FRANCIA” DEL CANTÓN QUILANGA. PERIODO DICIEMBRE 2014 - MAYO 2015*. Obtenido de Dspace.unl: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/14208

Ana Isabel Ledo Rubio, J. J. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *IBEROAMERICANA DE PSICOSOMÁTICA*, 72-83.

Becerra, F. L. (2012). CONSTRUCCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN CUESTIONARIO SOBRE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN PREADOLESCENTES. *Revista electronica de Tecnologia Educativa*, 6.

Begazo, A. N. (2018). *Métodos estadísticos para la Investigación Científica.* Guayaquil: © Ediciones Grupo Compás 2018.

CAHUANA CANCHARI, M. D. (2014). *VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACION LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014."* . Obtenido de repositorio.unsch: http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/3051/TESIS%20EN624_Cah.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carballo Barcos, M. y. (2016). ALGUNAS CONSIDERACIONES ACERCA DE LAS VARIABLES EN LAS INVESTIGACIONES QUE SE DESARROLLAN EN

EDUCACIÓN. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 143-150. Obtenido de http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n1/rus20116.pdf

Carolina Bringas, F. J. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del Inventario de. *Revista Electrónica de Metodología Aplicada 2006, Vol. 11 nº 2, pp. 1-10* , 1-3.

Carricay, G. (09 de Octubre de 2017). *¿Qué son los videojuegos?* Obtenido de ¿Qué son los videojuegos?: https://medium.com/grupo-carricay/qu%C3%A9-son-los-videojuegos-d640dcb6aa84

Diego Marcelo Rivas Carabajo, M. F. (2015). *"CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN.* Obtenido de dspace.ucuenca.edu.ec: http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf

Equipo multidisciplinar de MIT Centro de día. (11 de Junio de 2019). *Actividades de la vida diaria. Definición y características*. Obtenido de Mitcentrodedia: https://mitcentrodedia.es/actividades-de-la-vida-diaria/

Espinoza Freire, E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. *Revista Conrado*, 43-46. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328268666_Las_variables_y_su_operacionalizacion_en_la_investigacion_educativa_Parte_I

German Tomalá, M. L. (Agosto de 2015). *ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO EN CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE ADOLESCENTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVASURBANO-FISCALES DEL DISTRITO 1 PARROQUIA LA MERCED DE LA CIUDAD DE AMBATO"*. Obtenido de repositorio.uta.: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12611/1/TESIS%20MAYRA%20LEONOR%20GERMAN%20TOMALA.pdf

Guerrero, F. M. (2018). *PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015*. Obtenido de Dspace.unl.edu.ec: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19864/1/TESIS%20FERNANDO%20TOLEDO%20GUERRERO.pdf

Magisterio. (6 de Mayo de 2014). *Las diferencias existentes entre uso, abuso y adicción a las tecnologías*. Obtenido de magisnet.com: https://www.magisnet.com/2014/05/las-diferencias-existentes-entre-uso-abuso-y-adiccin-a-las-tecnologas/

Maldonado Rengel., R. E., Suárez., R., Rojas, A. L., y Gavilanes, Y. (2017). La funcionalidad familiar: una determinante de la conducta de los adolescentes. *Revista Electrónica de Portales Medicos.com*. Obtenido de https://www.revista-portalesmedicos.com/revista-medica/funcionalidad-familiar-conducta-de-los-adolescentes/?fbclid=IwAR3gnPAKYC9oUtKXNyOmLNeqGdf1NNfL7bftjJcjIDLDn77wjVu3nFkUzMA#:~:text=Para%20Olson%2C%20la%20definici%C3%B3n%20del,que%20se%20conoce%20como%

Martínez, A. A. (2020). VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS: UNA APROXIMACIÓN . *Alternativas cubanas en Psicología volumen 4*, 91- 98. Obtenido de VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS: UNA APROXIMACIÓN .

Medwave. (2009). *Conceptos generales en bioestadística y epidemiología clínica: estudios observacionales con diseños transversal y ecológico*. Obtenido de NOTAS METODOLÓGICAS: https://www.medwave.cl/link.cgi/Medwave/Revisiones/MetodInvestReport/7698.act?ver=sindiseno#:~:text=Los%20estudios%20transversales%20y%20los,caracter%C3%

ADsticas%20y%20eventualmente%20estudiar%20asociaciones.

Olivas, I. C. (05 de Mayo de 2015). *Guia para elaboracion de instrumentos en investigación*. Obtenido de slideshare: https://es.slideshare.net/ingridcarolinaolivas/guia-para-elaboracion-de-instrumentos-en-investigacin

Pineda, D. M. (2003). *MANUAL DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE.* Medellin: Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

RAMOS, D. A. (2005). *Cómo elaborar propuestas de investigación.* Guatemala: Universidad Rafael Landívar Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales (IDIES).

Raventos, S. B. (2008). Breve Historia de los video juegos,. *Athenea Digital*, 161-167.

SÁNCHEZ, M. F. (24 de Abril de 2018). *Cuánto, cómo y cuándo debe jugar tu hijo a videojuegos, según la neurociencia*. Obtenido de El País: https://elpais.com/elpais/2018/04/17/mamas_papas/1523973061_763090.html

SANTOS, J. C. (2006). GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes. En J. C. SANTOS, *GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes* (págs. 7-10). AMALAJER.

SEELBACH GONZÁLEZ, G. (2013). *TEORÍAS DE LA PERSONALIDAD.* Mexico: RED TERCER MILENIO S.C.

Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales.* Bogotá: D.R. ©2010 por Pearson Educación de Colombia Ltda.

Vázquez, L. G. (26 de Mayo de 2019). *España: La Asociación Española de Videojuegos publica el anuario con los datos de facturación y consumo del videojuego en 2019*. Obtenido de Instituto Autor: http://institutoautor.org/es-ES/SitePages/EstaPasandoDetalleActualidad.aspx?i=2695&s=1

Villatoro, J. M. (20 de Diciembre de 2017). *Videojuegos… ¿qué efectos producen en nuestros hijos adolescentes?* Obtenido de Efe Salud: https://www.efesalud.com/videojuegos-que-efectos-producen-hijos-adolescentes/

Violeta Arancibia C., P. H. (2008). Manual de Psicología Educacional. En P. H. Violeta Arancibia C., *Manual de Psicología Educacional* (págs. 44 - 66). Chile: Salesianos Impresores S.A.

Zabaleta, E. G. (Septiembre de 2004). *Conductas desadaptativas de los adolescentes en Navarra: El papel de la familia y la escuela.* Obtenido de Universidad Publica de Navarra: https://www.uv.es/lisis/otras-publica/tesis_esther.pdf

k. ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA
FACULTAD DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN

PROYECTO PARA EL TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA:

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIDAD, SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021.

Proyecto para el trabajo de titulación previo a la obtención del trabajo de grado de licenciado en Ciencias de la Educación mención Psicología Educativa y Orientación.

AUTOR:

Luis Renato Sigcho Valencia

LOJA-ECUADOR

2020-2021

a. TEMA

INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LAS CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO DE BACHILLERATO TÉCNICO EN INDUSTRIAS Y CONTABILIDAD; SECCIÓN MATUTINA DEL COLEGIO BEATRIZ CUEVA DE AYORA, 2020-2021.

b. PROBLEMÁTICA

Contextualización:

Actualmente el auge que tuvo el uso de las tecnología por la pandemia hizo que las nuevas generaciones se encuentran implicadas mucho más en el uso de videojuegos en sus tiempos libres y eso trae consigo la demanda o venta de nuevos juegos que satisfaga a todo aquel que esté esperando una nueva evolución de este tipo de entretenimiento; hoy en día es cada vez más normal y común hablar de videojuegos ya que rápidamente fueron introduciéndose en los hogares principalmente por los niños y jóvenes e incluso personas adultas; sin embargo, al no tener un horario reglamentado para hacer uso de este entretenimiento, nuestros jóvenes estudiantes pueden presentar algún efecto negativo dentro de su comportamiento. Para facilitar la comprensión de se realizará una contextualización a nivel macro, meso y micro de la temática investigada.

A nivel Macro

Un estudio realizado en 2007 en donde se llevó a cabo una investigación para ver los efectos fisiológicos que tenía la exposición a videojuegos violentos. Los participantes tenían que jugar durante 20 minutos a un juego con contenido violento y luego tenían que ver un video de 10 minutos de duración que con contenía escenas de violencia en la vida real, mientras veían el video, los investigadores registraban la frecuencia cardíaca y la respuesta galvánica de la piel, y comprobaron que los participantes que anteriormente habían jugado a un videojuego violento mostraban una desensibilización fisiológica a la violencia (CARNAGEY, ANDERSON y BUSHMAN, 2007).

Ya que en la actualidad no hay muchos estudios que analicen la relación entre

videojuegos y conductas Desadaptativas. En principio parece que no existe evidencia científica de la relación entre conductas desadaptativas y los videojuegos violentos que frecuenta el alumnado (TEAR y NIELSEN, 2013).

Sin embargo, algunos especialistas minimizan la influencia de los videojuegos ya que consideran que se debe tomar en cuenta la posibilidad de que niños y adolescentes que presentan un cuadro de tendencias violentas son los que escogen este tipo de entretenimiento violente, pero es probable que dichos juegos contribuyan al problema. (Walsh, 2001)

Hay que considerar que la alta demanda de videojuegos ha generado investigaciones, desde varios ámbitos como la medicina, la sociología, la psicología y la más importante la educación. Existiendo más de 91.736 juegos electrónicos en el mercado, considerando que la empresa de los video juegos no se detuvo en el presente año generando nuevos juegos, incluso la creación de una nuevas consolas como son las playstation 5 y xbox series x; hay que destacar que algunos video juegos se consideran inofensivos y educativos, ya que hay juegos que aportan en la enseñanza de un nuevo idioma, a pensar lógicamente y resolver cálculos; por otra parte algunos juegos fomentan problemas sociales como la violencia, la pornografía y el lenguaje obsceno. Lo triste es que muchos de estos juegos son populares entre nuestra población escolar, a continuación, se presentara algunas investigaciones más acordes a nuestra realidad.

A nivel Meso

En base a mi investigación a nivel latinoamericano encontramos a tres países hermanos como son: Colombia, Perú y Ecuador

Una investigación realizada en Colombia encontró que los niños, adolescentes y jóvenes adoptan de las nuevas tecnologías y las consideran como algo normal, así

como su consumo cotidiano. Es así como el 72,9% de los adolescentes colombianos asegura que juega habitualmente con videojuegos. Siendo entre los hombres más frecuente con un 83,5% frente al 64,7% de las mujeres. El computador (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%) son, por este orden, las plataformas preferidas por los jugadores. (Arango, Bringué, y Sádaba, 2010)

Cabe destacar que en Perú existen muy pocas investigaciones con respecto a la temática aborda, pero existen datos puntuales sobre el uso del internet en varios ámbitos entre ellos los videojuegos; según el INEI el año 2017, el 88,8% de la población de seis a más años de edad navegó en Internet para comunicarse (correo o chat), el 84,5% para obtener información y el 81,9% recurrió a Internet para realizar actividades de entretenimiento como juegos de videos y obtener películas o música. Gonzalo Ladeira, Sales Manager de Gameloft, empresa especializada en videojuegos y social del IAB Perú, manifiesta que el 60% del total de jugadores tienen entre 18 y 34 años. (Challco y Guzman, 2018)

Y finalmente en el Ecuador, el 61% de los niños entre 6 y 9 años y el 58% de los menores de 10 a 18 juegan habitualmente con videojuegos o juegos de computadora, según señala el reciente estudio "Las generaciones interactivas en Ecuador", realizado por el Mintel y Fundación Telefónica. (Rodríguez y Moncayo, 2012, pág. 30). La facilidad que existe en la actualidad de la conectividad a internet incluso de alquilar una PC por un tiempo determinado ha producido que nuestros jóvenes dediquen su tiempo extra escolar a videojuegos. Para finalizar se presentará investigaciones a nivel local para obtener una idea más clara de la problemática.

A nivel Micro

A nivel local e realizado una investigación de temas relacionados con mi proyecto de titulación, encontrando así una tesis que los video juegos y conductas agresivas;

Marcela Noemi Valverde Rivera (2013) ex estudiante de la carrera de Psicología Educativa y Orientación realizo un investigación en el Colegio del Milenio Bernardo Valdivieso, obteniendo los siguientes Resultados: que el 88.67%, usan el videojuego, el 46% iniciaron entre los 10 a 12 años, el 54.67% usan de 1 a 5 horas y el 44% utilizan los videojuegos de estrategia (violencia); en un nivel medio el 62% manifiestan agresividad física, y con el 58% agresividad verbal y la ira. (Valverde, 2013).

Con estos antecedentes analizados y contextualizando que el Colegio Beatriz Cueva de Ayora donde se realizara la investigación se ubica en la parte céntrica de la cuidad de Loja gracias a las información brindada por el psicólogo de la institución realizo un pequeño acercamiento a la problemática, ya que a muy pocas cuadras de la institución existen Cybers con un sin número de juegos violentos y no acordes a su edad cronológica de los estudiantes, en donde los adolescentes pasan horas sentados detrás de una consola o computador, realizando esta actividad prácticamente todos los días terminando la jornada de clases o incluso no ingresando a clases para ir a jugar dichos video juegos violentos.

Podemos destacar que el mundo de los video juegos a invadido paulatinamente nuestra forma de vivir cambiando nuestra rutina de vida en la mayoría de nuestros niños y jóvenes, cabe recalcar que por la pandemia que está cursando el mundo en la actualidad cualquier medio tecnológico como un dispositivo móvil (celular) se ha convertido en una herramienta indispensable en nuestras vidas ya que no solo lo usamos para comunicarnos si no también es usado para observar videos, incluso ahora es utilizado como un medio para recibir clases, sin embargo a través de este medio tecnológico los adolescentes son bombardeados todos los días con mucha información específicamente con anuncios sobre algún tipo de video juego.

Es aquí donde nos preguntamos, ¿cuál es la influencia de los videojuegos en los adolescentes? y ¿con que criterios debemos manejarlos frente al gran impacto tecnológico que estamos viviendo en la actualidad?, pero lo más importante es tomar en cuenta cada situación que se presenta determinar alternativas lo suficientemente atractivas para los adolescentes y que estos equilibren sus preferencias y retomen actividades que contribuyan a su normal desarrollo como individuos que forman parte de una sociedad que hoy más que nunca necesita una generación de seres humanos formados integralmente, productiva, eficaz y eficiente, responsable y libres de influencias negativas. Frente a ello se realizan las preguntas de Investigación.

Formulación de la pregunta de investigación:

¿De qué manera los videojuegos influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?

Preguntas directrices

¿Se conoce hasta qué punto el hábito y consumo de video juegos están afectando a los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?

¿Cuáles son las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?

¿Existe influencia de los video juegos en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?

¿Existen estrategias psicoeducativas dirigidas a los padres de familia para el control de hábitos y consumo adecuado de los videojuegos de sus hijos, estudiantes de

segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021

c. JUSTIFICACIÓN

La Universidad Nacional de Loja, y la Carrera de Psicología Educativa y Orientación, frente a las dificultades que provocan los videojuegos en el desarrollo social e integral de los jóvenes, genera la magnífica oportunidad de realizar la presente investigación, por lo tanto justifica su realización; además se aspira con este trabajo la participación en forma activa de los estudiantes en el proceso de la investigación de campo, cuyos datos se obtendrán por medios tecnológicos a través del internet y esto permitirá aclarar y fundamentar teóricamente la influencia de los videojuegos con las conductas desadaptativas.

En la actualidad tanto como los niños, adolescentes, probablemente son el público más vulnerable ante la influencia de los videojuegos, y de sus mensajes, dada su incompleta formación ideológica, social, cultural y de valores, incluso la gran facilidad que existe en la actualidad de conseguir un video juego no acorde a la edad cronológica, justificando mucho más la presente investigación.

También se justifica porque interesa conocer la influencia de los videojuegos en los comportamientos desadaptativos de los estudiantes, por lo que el presente proyecto está encaminado a analizar la problemática que se presenta en estos momentos ya que hubo un gran impacto a nivel tecnológico mucho más en tiempo de pandemia. El problema escogido es de actualidad con gran importancia e impacto social y educativo, además los resultados servirán como referentes especialmente a los docentes, padres de familia y a todos quienes de una u otra forma, están involucrados en el proceso educativo de la juventud lojana.

Justificando también que no existe una propuesta dirigida a los padres de familia basada en actividades psicoeducativas para el control de hábitos y consumo adecuado de los videojuegos de sus hijos, considerando cada una de las dimensiones del

cuestionario sobre hábitos de consumo de video juegos.

La carrera de Psicología Educativa y Orientación, preocupada por la formación profesional de sus estudiantes, en su malla curricular se encuentran asignaturas que a través de la teoría y la práctica han llevado desde la fundamentación teórica un proceso de investigación de los problemas que aquejan a la sociedad y pendiente de mejorar la calidad de educación que se imparte, mediante propuestas de intervención como posibles soluciones a las problemáticas estudiantiles por lo tanto la carrera se ha esmerado en la formación de profesionales competentes y científicamente calificados, a fin de garantizar su acción educativa.

d. OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar la influencia de los videojuegos dentro de las conductas desadaptativas en los adolescentes de segundo bachillerato técnico en Industrias y Contabilidad, sección Matutina del colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Objetivos Específicos

- Indagar los indicadores sobre el hábito y consumo de video juegos que están afectando a los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.
- Determinar las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.
- Establecer la influencia de los video juegos en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.
- Elaborar una guía psicoeducativa familiar para el uso de estrategias de control de hábitos y consumo inadecuado de los videojuegos de sus hijos-hijas, estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

e. MARCO TEÓRICO

Esquema

a. Video Juegos.

1.1 Antecedentes.

1.2 Antecedentes históricos de los video juegos.

1.3 Teorías explicativas de los video juegos

1.4 Definición de video juego.

1.5 Clasificación de los video juegos

1.6 Tipo de video juegos.

1.6.1 Juegos de Arcade

1.6.2 Juegos de simulación

1.6.3 Juegos de estrategia

1.6.4 Juegos de Acción-Aventura

1.7 Comunidad Gamer en la actualidad.

1.8 Consecuencias del uso abusivo de los videojuegos.

1.9 Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.

2. Conducta desadaptativa

2.1 Antecedentes

2.2 Teorías sobre las conductas desadaptativas

2.3 Definición de conductas desadaptativas.

2.4 Factores que intervienen dentro de las Conductas Desadaptativas.

2.4.1 Individuales

2.4.2 Grupo de iguales

2.4.3 Familiares

2.5 Tipos de Conductas Desadaptativas en el Aula

2.5.1 Conductas Agresivas en el Aula

2.5.2 Conductas Desobedientes

2.5.3 Conductas de socialización

2.6 Cuestionario de Conductas Desadaptativas

Hipótesis

1. VIDEO JUEGOS

1.1 Antecedentes

Una investigación realizada en Perú sobre los videojuegos relacionado a la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet. Asociación los olivos - San Juan Bautista. Ayacucho - 2014 obteniendo los siguientes resultados del estudio se concluye que, respecto al tipo de videojuego que prefieren jugar los adolescentes usuarios de las cabinas de internet un 80.9% prefieren videojuegos de contenido violento (Dota II, Counter) altamente nocivos para la salud mental de los adolescentes. El 57.3% de adolescentes usuarios de videojuegos presentan conducta agresiva y el 35.5% vienen jugando más de 2 años. El 40% de adolescentes usuarios de los videojuegos, juegan de 5 a más veces por semana y predomina en 36.4% la conducta agresiva. El 39.1% de adolescentes usuarios de videojuegos juegan por espacio de 3 a más horas por día y predomina en 36.4% la conducta agresiva. Por lo tanto, existe, relación directa entre los videojuegos y la conducta agresiva en adolescentes usuarios de las cabinas de internet, hecho que se demuestra con la aplicación de la prueba estadística Chi Cuadrado (X2), de independencia al 95% de confianza. (Cahuana Canchari, 2014)

En la ciudad de Cuenca un estudio relacionado con mi tema titulado Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes, presentada al público en 2016 los siguientes resultados hemos comprobado que los alumnos no presentaban conductas antisociales ni agresivas, y que el hecho jugar a videojuegos, no tiene ninguna influencia, como tampoco lo tiene el tipo de juegos. Aunque sí que hemos encontrado diferencias en la frecuencia de uso con respecto a las conductas antisociales. (Diego Rivas, 2015)

A nivel local la Universidad Nacional de Loja presento una investigación en el 2018 titulada Programa de intervención educativa para prevenir la adicción a los videojuegos en los niños del séptimo año paralelo b de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío N° 2, periodo 2014 – 2015, en donde se obtuvieron los siguientes resultados del pre test un 68,97% en la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas en un nivel alto, frente a una disminución significativa del 65,52% al nivel bajo en el post test, de acuerdo al coeficiente (r de Pearson) se estableció una correlación positiva moderada (r=0,40); se concluye, tomando en cuenta el tiempo y la duración de los talleres que se obtuvo un resultado positivo. (Guerrero, 2018)

1.2 Antecedentes históricos de los video juegos.

Los video juegos inician en cuando una vez finalizada la Segunda Guerra Mundial, la experimentación tecnológica pudo comenzar a volcarse en otros ámbitos. En realidad, más que hablar del primer videojuego propiamente dicho, estamos ante un primer experimento electrónico de una simulación en una pantalla llevado a cabo y patentado por Thomas T. Goldsmith y Estle Ray Mann al que bautizaron como "Lanzamiento de Misiles".

En 1966 Ralph Baer empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds dando inicio al videojuego doméstico (Raventos, 2008).

En 1972 se presentó Space Invaders convirtiéndose en la piedra angular del videojuego como industria. Durante los años siguientes se implantaron numerosos avances técnicos en los videojuegos. Sin embargo, en 1983 comenzó la que se ha dado por llamar crisis del videojuego, la cual afectó principalmente a Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985 (Raventos, 2008).

A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Famicom de Nintendo (cuyo nombre fue cambiado en occidente, pasando a ser Super Nintendo Entertainmet System"SNES“), la PC Engine de NEC, conocida como Turbografx en occidente y la CPS Changer de (Capcom) (Raventos, 2008).

Junto a ellas también apareció la Neo Geo (SNK) una consola que igualaba las prestaciones técnicas de un arcade, pero demasiado cara para llegar de forma masiva a los hogares. Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, además de una importante evolución dentro de los diferentes géneros de videojuegos, principalmente gracias a las nuevas capacidades técnicas (Zabaleta, 2004).

En el 2000 Sony lanzó la esperada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, con la diferencia de que esta venia con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces, y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1. En 2001 Microsoft entra a la industria de las consolas creando la Xbox (Raventos, 2008).

Otras dos nuevas consolas portátiles con desarrollo técnico importante lanzadas en 2004 fueron la Nintendo DS y la PlayStation Portable (PSP). La Nintendo DS es una portátil bastante innovadora, mientras que la PSP es más potente e incluye capacidades de reproducción de algunos medios. Continuando con el avanza histórico de los video juegos vemos que 2005 vio el lanzamiento de la Xbox 360, la primera de la séptima generación de consolas de videojuegos. En 2006 marca la continuación de lanzamientos de la nueva generación en la forma de 2 nuevas consolas. Sony con su PlayStation 3 y Nintendo con la Wii (Raventos, 2008)

Aun así la actualización de las consolas y de las entregas de video juegos no se hicieron esperar ya que en ya que en 2013 se presentaron 11 nuevas consolas llamándose como la Octava generación en el desarrollo tecnológico dentro de los video juegos, sin embargo el año pasado se presentó grandes avanzases aun estando presente la pandemia del COVID-16 las industrias de los video juegos nos entregaron al mercado el Xbox Series S y Xbox Series X de Microsoft y la versión digital de la PlayStation 5 de Sony, sin embargo aún esto no llega a su fin ya que la alta demanda de nuevos juegos y mejores experiencias audiovisuales son el clamor de la comunidad Gamer.

1.3 Teorías explicativas de los video juegos.

Los videojuegos son experiencias audiovisuales más consumidas por personas de todas de las edades. Estas experiencias no solo tienen efectos de entretenimiento, sino sobre las emociones, las cogniciones, y el comportamiento de los individuos que los consumen. Por esta razón, el objetivo de esta investigación es presentar un grupo de teorías, de modo que podamos avanzar en la comprensión de la temática.

Una de las teorías que más profusamente se ha utilizado para comprender la relación entre los contenidos de los medios de comunicación en general, y el comportamiento de los individuos, es la **Teoría del Aprendizaje Social** fundamentada por el canadiense Albert Bandura. (Martínez, 2020)

El interés por esta teoría surgió a raíz de una investigación llevada a cabo por Bandura, Ross y Ross (1963), en la cual se encontró que cuando los niños eran expuestos a modelos mediáticos agresivos, imitaban este tipo de comportamientos en situaciones de juego posteriores, sobre todo cuando se utilizaban juguetes similares a los que se encontraban en las escenas televisadas. El núcleo de esta teoría radica en la posibilidad de reproducir comportamientos sociales, a partir de modelos observados.

(Martínez, 2020)

De esta manera se explica que existe un proceso entre la observación del modelo en este caso algún tipo de video juego no acorde a la edad cronológica, y de cómo se lleva a cabo el comportamiento a la práctica.

La Teoría de la Catarsis propuesta por Feshbach y Singer (1971) en relación a los videojuegos, la Teoría de la Catarsis plantea básicamente, que video jugador constituye una experiencia con una importante carga afectiva, y que la situación del juego dentro de la pantalla, constituye una vía indirecta de la que el individuo puede valerse inconscientemente, para canalizar afectos y comportamientos agresivos que no realiza en la vida cotidiana (Martínez, 2020).

Una tercera perspectiva teórica, que se ha utilizado por los autores para comprender la relación que nos ocupa, es la que gira alrededor del concepto de **Priming**. Esta teoría parte de una premisa probada experimentalmente en la psicología cognitiva, y es la forma nodal o de red, en la que se almacena la información en la memoria humana. Según los autores de esta teoría, la agresividad que los sujetos perciben durante la situación de juego, puede tener un impacto tanto sobre sus cogniciones, como sobre sus afectos, y consecuentemente sobre su comportamiento (Martínez, 2020).

Anderson y Buckley (2006), también argumentan que la generación de pensamientos agresivos durante la experiencia de juego, puede tener una incidencia posterior, en la forma en que se definen los hechos, las alternativas, y el comportamiento social del propio sujeto. Estos efectos son considerados como potenciales, no como siempre presentes, pues dependen de lo vinculadas que están las variables personales y situacionales (Martínez, 2020).

1.4 Definición

Existen muchas definiciones sobre los video juegos, sin embargo, muchos autores que las proponen se ponen de acuerdo en lo que entienden por dicho término, ya que cada uno de ellos tiene una concepción propia, y hace especial hincapié en distintos elementos: componentes tecnológicos, tipo de video juego o soporte en que se juega (consolas).

Por esta razón, el concepto de video juego hace referencia a cualquier tipo de juego digital interactivo, independientemente de su soporte tecnológico. Para una mayor comprensión del tema he citado algunos autores que desde mi punto de vista se acercan más a la definición correcta del tema.

Para poder definir el término video juego es necesario tomar en cuenta que se trata de un tipo de tecnología e informática que involucra elementos multimedia como el sonido, texto o gráficos, los cuales mediante una serie de reglas permiten al jugador tener una interacción en tiempo real con dicho software (Soto, 2012).

Aarseth (2007), resalta que los videojuegos "consisten en contenidos artísticos no efímeros (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades, la obra de arte se hace visible y textualizable para el observador estético"

Para ello, Burgon (2012), definió que un video juego es un sistema de reglas donde los participantes toman decisiones, además sostiene que los contrincantes no deben ser necesariamente humanos, ya que uno puede ser una persona o también puede ser una inteligencia artificial.

Aclaro que actualmente no existe una definición absoluta que logre englobar lo que es un video juego; pero desde mi punto de vista, un video juego es un medio de entretenimiento que en la actualidad tiene fácil acceso para todas las personas ya que prácticamente el uso de un celular, una computadora entre otros objetos o medios

tecnológicos que son utilizados diariamente, y esto se reflejó aún más por el gran impacto que está generando la pandemia que actualmente está pasando el mundo.

1.5 Clasificación de los video juegos.

A la fecha es difícil realizar una clasificación definitiva y totalmente integradora de los diferentes tipos de video juegos que se comercializan, en parte debido al creciente desarrollo de la tecnología y la demanda de los video jugadores con respecto a mejores experiencias dentro de los video juegos, actualmente se ve reflejado los de diversos géneros en un mismo juego complejizando así su categorización (Belli y López, 2008).

Sin embargo, es posible diferenciar dos grupos en los que se puede dar y una clasificación a los video juegos, la primera basada en el hardware y la otra en el software. La primera de estas, se refiere al soporte del videojuego, es decir si éste puede jugarse a través de un sistema doméstico como son las consolas, celular o en alguna máquina.

Por otro lado, la clasificación basada en el software, toma en cuenta aspectos del contenido del juego como la temática y las habilidades que los personajes utilizan en el espacio virtual, las requeridas por el jugador o la finalidad del juego, que puede ser de orden competitivo (ganar/perder), de descubrimiento y/o construcción de la experiencia narrativa, así como la comprensión del funcionamiento de un sistema a través de la experimentación (Pérez, 2011).

1.6 Tipos de video Juegos:

1.6. 1. Juegos de Arcade

Una de las características de este tipo de video juegos es por la forma rápida de juego por lo cual requiere un tiempo de reacción mínimo, poca estrategia y un foco de atención concreto (juegos básicos).

Subcategorías: (Diego Rivas, 2015)

- Plataformas: Se desarrolla en un escenario bidimensional, efectuando desplazamientos horizontales y verticales.
- Laberintos: La escena se desarrolla en un laberinto en el cual el jugador debe recorrer obteniendo recompensas y esquivando peligros.
- Deportivos: El deporte es su base, como el fútbol, el baloncesto o el tenis, con una complejidad y realismo considerablemente real.
- Dispara y olvida: La acción es agitada, los lugares son siempre iguales sólo se modifica la dificultad al pasar de nivel tras haber "liquidado" a un número determinado de enemigos.
- Lucha o peleas: son aquellas que como su nombre indica representan un combate entre dos jugadores o un jugador contra la máquina.

1.6.2 Juegos de simulación

Con estos juegos podemos dirigir determinadas situaciones permitiendo experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando, simulando que nos encontramos en dichos contextos.

Subcategorías: (Diego Rivas, 2015)

- 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.
- Simuladores deportivos: Juegos cuya temática es deportiva y tienen un alto grado de realismo y complejidad. Toda la serie Fifa2000.

- “Simuladores de Dios”: El jugador asume el papel de un personaje sobrenatural o de varios personajes simultáneamente. Toda la serie The Sims.

1.6.3 Juegos de estrategia

Los Juegos de estrategia son aquellos juegos o entretenimientos en los que, el jugador debe usar varios factores como son la inteligencia, habilidades técnicas, planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego.

Subcategorías: (Diego Rivas, 2015)

- 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.
- 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, etcétera.
- Juegos de mesa: Se trata de simples versiones digitales de los juegos de mesa más tradicionales, con lo que nos ahorramos el tablero, las fichas o, incluso, el contrincante, ya que éste puede ser el propio ordenador.

1.6.4 Juegos de Acción-Aventura

Son aquellos que se desarrollan mediante una historia, en la cual el jugador maneja al personaje haciendo que vaya cumpliendo misiones para superar el nivel o llegar al nivel máximo como son los Juegos RPG.

Comunidad Gamer en la actualidad.

En la actualidad la comunidad Gamer en esta última década ha crecido de manera significativa esto también este arraigado a que los avances tecnológicos y las mejores significativas que existieron en la multimedia de los video juegos, así como los diferentes (DLC: son mejoras externas que mejoran la experiencia de un video jugador), hay que considerar que el año 2020 tuvo un auge extra por motivo de la pandemia ya que la mayoría de personas en el mundo vio la necesidad estar encerrados en nuestros hogares.

Por este motivo en un estudio publicado por Enrique Tavera (2020), reveló que existen más de 3,000 millones de personas jugando videojuegos con regularidad en la actualidad.

Y de acuerdo con la investigación realizada por de DFC Intelligence, cerca de 3.1 mil millones de personas son consumidores habituales de algún juego de video, esto representa casi un 40% de la población total en todo el mundo. Hablando a nivel mundial la región del mundo que más video jugadores concentra es Asia con 1.42 mil millones de personas continuando con la lista sigue Europa se posiciona en segundo lugar con 668 millones de gamers así como América Latina ocupa el tercer puesto con 383 millones de usuarios y Norteamérica se posiciona en la cuarta plaza al contribuir con 261 millones de jugadores.

Con lo anterior expuesto se ve reflejado el gran crecimiento y el gran impacto que ha tomado los video juegos en nuestras vidas ya que según el 'Digital Market Outlook' de Statista, de entre los mayores de 16 años, las personas entre 35 y 44 años son las que más videojuegos consumen.

Considerando los datos expuestos se desconoce dentro de nuestro medio cuan frecuente es el consumo de los videojuegos entre los adolescentes, ya que no existen estudios anteriores que describan el tipo de videojuego preferido, el tiempo de

dedicación, la influencia que este género, así como el gasto económico, la forma de juego, etc.

1.7 Consecuencias del uso inadecuado de los videojuegos.

Las consecuencias que pueden producir las los video juegos pueden ir desde alteraciones del sueño, un bajo rendimiento escolar, a la habilidad emocional y las relaciones familiares se ven afectadas, incluso puede generar adicción siempre y cuando no se tenga un control adecuado del uso y consumo de los mismos.

Según Concepción Ruipérez, “la adicción a los juegos virtuales hace que los niños desechen otro tipo de actividades, como es la actividad física, lo que más escasea entre la población infantil de la sociedad actual. Hay poca actividad física en los colegios, y menos aún en las casas. Ahora los niños no juegan en los parques y ya no hacen más de dos o tres horas semanales de ejercicio.” El riesgo de sufrir enfermedades de corazón como los altos niveles de colesterol o la hipertensión es latente en aquellos niños que tienen mayor afición por los videojuegos.

La salud mental también se deteriora por el uso desmedido de este tipo de tecnología, pues, si no existen unos límites, puede intensificarse la posibilidad de que los niños se enfrenten a un mayor aislamiento social. La ansiedad, la irritabilidad y la ira son otros de los síntomas que señalan una posible adicción al uso de los dispositivos electrónicos.

Así como las conductas delictivas o antisociales ya que estas conductas abarcan un amplio rango de actos y actividades que infringen reglas y expectativas sociales. La práctica de los videojuegos representa considerablemente una actividad muy costosa, y como agravante tenemos que los jugadores que los practican con frecuencia son niños y adolescentes, los cuales no cuentan con los recursos propios que necesitan para adquirir los juegos o ingresar a los salones de juego a jugar, es allí donde las

actividades delictivas resultan la mejor solución para solventar su necesidad económica para financiar sus juegos y adquisición de ellos (Salguero, Pelegrina y Gómez, 2009).

1.8 Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.

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

Las preguntas del cuestionario proporcionan información sobre los siguientes aspectos:

Los 4 factores que hemos extraído mediante el proceso estadístico explican el 55,991 % de la varianza total del cuestionario. La composición factorial nos confirma que el factor predominante del cuestionario es el primero, lo cual concuerda con las expectativas iniciales.

Grado de atracción por los videojuegos

El grado de atracción se puede generar por varios factores, actualmente las que podemos destacar, la calidad de la imagen, el sonido, la jugabilidad que brinda el video juego, también depende mucho de la historia que contenga ya que esta nos puede llegar a la era mitológica como también a un mundo futurista, incluso muchas empresas han invertido en entregas de video juegos antiguos, actualizándolos hacías las nuevas plataformas existentes en la actualidad, llamando así más video jugadores.

Interferencia de los videojuegos con otras actividades

Los video juegos son un medio de entretenimiento que tienen como objetivo distraer un limitado tiempo de unos 30 a 60 minutos sin embargo la interferencia se presenta cuando se coloca los video juegos ante todo de cualquier actividad diaria, generando nuevos hábitos.

Nivel de inquietud respecto a los videojuegos

El nivel de inquietud hacia los videojuegos tiene mucho que ver con que el adolescente se convierta en adicto a los videojuegos o por lo contrario guiarlos a explotar esa inquietud de una manera positiva para su desarrollo, los videojuegos en los últimos tiempos han venido moviendo el interés de todas las personas ya sean niños, jóvenes o personas adulas.

Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas

Con respecto a la interferencia de los videojuegos con las actividades académicas, es necesario recalcar; que un niño o adolescente siempre será atraído por el juego ya sea por sus colores llamativos o en caso de una edad avanzada donde el adolescente busca retos y demostrar que es el mejor, deja en segundo plano las actividades académicas, y como consecuencia de ello se desencadena el bajo rendimiento académico o en caso más graves la perdida de año escolar del estudiante.

Esta característica favorece su administración, ya que los jóvenes muestran entusiasmo mientras lo cumplimentan. Consideramos que el cuestionario se puede adaptar dependiendo del objetivo del estudio. En este caso nos hemos limitado a medir el grado y los hábitos de uso de los videojuegos, abandonando otros aspectos que también pueden ser influyentes para comprender la incidencia del fenómeno de los videojuegos entre los jóvenes.

2. CONDUCTA DESADAPTATIVA

2.1 Antecedentes

En base a la investigación realizada en la Universidad Pública de Navarra se presenta el trabajo titulado Conductas desadaptativas de los adolescentes en Navarra: el papel de la familia y la escuela, autora Dra. Esther García Zabaleta.

Los análisis estadísticos realizados revelaron que existen diferencias significativas entre las variables: funcionamiento familiar, autoestima, salud mental y actitudes hacia

la autoridad institucional formal y tres tipos de conductas desadaptativas: agresividad y conductas delictivas, consumo de drogas y victimización. Estas diferencias se encontraron en función del género y la edad de los participantes (adolescencia temprana de 11 a 14 años y adolescencia media de 15 a 18 años). Los resultados permiten afirmar que entre los factores que mejor explican y predicen dichas conductas desadaptativas en los adolescentes se encuentran la comunicación familiar inadecuada, la agresividad familiar, las autoestimas familiar y académica, el estrés percibido, la sintomatología depresiva, el rechazo a la autoridad escolar y la escasa valoración parental hacia la escuela. (Zabaleta, 2004)

Otra investigación realizada en la Universidad Técnica de Ambato, titulada Estrategias de Afrontamiento en Conductas Desadaptativas de Adolescentes de los segundos años de bachillerato de las Instituciones Educativas Urbano-Fiscales del Distrito 1 Parroquia La Merced de la Ciudad de Ambato, encontramos los siguientes datos que arrojo la investigación nos dan a conocer que el 40% correspondiente a la mayoría de la población presenta conductas desadaptativas en relación al área social, el 26% demuestra desadaptación en el área escolar, a continuación le sigue un 25% correspondiente a una desadaptación familiar, mientras que finalmente encontramos en el 9% de la población una desadaptación en el área personal. (German Tomalá, 2015)

A nivel local en la Universidad Nacional de Loja se realizó una investigación titulada Conducta Desadaptativa y su Relación con la Baja Autoestima y Depresión En los niños de sexto y séptimo año de Educación Básica de da Escuela “Francia” Del Cantón Quilanga, Periodo Diciembre 2014- Mayo 2015, obteniendo los siguientes resultados Con una muestra de 66 alumnos, de los cuales 24 escolares cumplían con los criterios requeridos, determinándose la presencia de conductas desadaptativas (36%), predominando las relacionadas con la aceptación de la autoridad (46%);

seguidas de las vinculadas con el contacto social (42%); y, por último las que involucran el nivel de actividad (12%), se presentan mayormente en los hombres (63%); en las mujeres (37%), la baja autoestima se presenta en los alumnos con mencionadas conductas (42%), de igual manera la depresión (Sint. Depre. Leves 12%, Sint. Depre. Graves 4%). Estas conductas desadaptativas se encuentran presentes en los alumnos, siendo las afines con la aceptación de la autoridad la más frecuente, manifestadas con mayor relevancia en los hombres, la baja autoestima y depresión se encuentran presentes en los alumnos con conductas desadaptativas. (Alverca, 2015)

2.2 Teorías sobre las conductas

La conducta está regida por leyes y sujeta a las variables ambientales: las personas responden a las variables de su ambiente. Las fuerzas externas estimulan a los individuos a actuar de ciertas maneras, ya sea realizando una conducta o evitándola. Desde este punto de vista, se considera al psicólogo como un "ingeniero conductual", que maneja variables ambientales; también como un "investigador", que estudia el tipo de variables ambientales que afectan la conducta. (Violeta Arancibia C., 2008)

Condicionamiento Clásico

El condicionamiento clásico es el proceso a través del cual se logra que un comportamiento -respuesta- que antes ocurría tras un evento determinado -estímulo- ocurra tras otro evento distinto. El condicionamiento clásico fue descrito por el fisiólogo ruso Ivan Pavlov (1849-1936) a partir de sus estudios con animales; en sus investigaciones, asoció el ruido de una campanilla (estímulo neutro) a la comida (estímulo incondicionado) de un perro, y logró que el perro salivara al escuchar la campanilla (que se transformó en un estímulo condicionado). (Violeta Arancibia C., 2008)

El Conexionismo

El conexionismo fue propuesto por Edward Thorndike (1874-1949), quien plantea que la forma más característica de aprendizaje, tanto en animales inferiores, como en hombres, se produce por ensayo y error, o por selección y conexión, como lo llamó más tarde. Thorndike formuló leyes de aprendizaje, que son: la de asociación, ejercicio y efecto. En relación a la primera de estas, ley de asociación, él postula que la asociación es una importante condición del aprendizaje porque la satisfacción o frustración depende de un estado individual de asociación. En uno de sus estudios más importantes, realizado con Robert Woodworth en 1901, Thorndike demostró que el grado de transferencia entre dos experiencias de aprendizaje dependería de la similaridad de las dos situaciones. (Violeta Arancibia C., 2008)

Condicionamiento Operante

El condicionamiento operante o instrumental, descrito por Edward Thorndike (1874 – 1949) y B. Frederic Skinner (1904 – 1990), es el proceso a través del cual se fortalece un comportamiento que es seguido de un resultado favorable (refuerzo), con lo cual aumentan las probabilidades de que ese comportamiento vuelva a ocurrir. El condicionamiento operante sostiene, de esta forma, que se aprende aquello que es reforzado. Esta postura, como puede verse, se basa en la idea de que el comportamiento está determinado por el ambiente, y que son las condiciones externas el ambiente y la historia de vida las que explican la conducta del ser humano. (Violeta Arancibia C., 2008)

El aprendizaje social

Los teóricos del aprendizaje social, conocidos, sobre todo, por la obra del canadiense Albert Bandura, (1969), si bien validan los mecanismos de aprendizaje anteriormente planteados, sugieren que existe además otro tipo de aprendizaje de vital importancia para el desarrollo de la personalidad, el cual es: El Aprendizaje por

Observación o Vicario. Esta teoría plantea que, si bien la mayoría de la conducta es controlada por fuerzas ambientales, más que internas, tal como planteaban los conductistas más clásicos, existen mecanismos internos de representación de la información, que son centrales para que se genere el aprendizaje. Por consiguiente, esta teoría, a pesar de que rescata los aportes del conductismo, agrega el estudio del procesamiento de la información implicado en el aprendizaje, el cual se realiza mediante procedimientos de tipo cognitivo. (Violeta Arancibia C., 2008)

2.3 Definición.

El significado etimológico de la palabra conducta proviene del latín y significa conducida o guiada; es decir, desde el punto de vista del conductismo junto con su fundador Watson, la conducta son todos aquellos fenómenos visibles, objetivamente comprobables o factibles de ser sometidos a registro y verificación y que son, siempre, respuestas o reacciones del organismo a los estímulos que sobre él actúan. Lo que quiere decir que al estudiar solamente la conducta estaremos estudiando las consecuencias de un proceso mayor que empieza en el pensamiento.

Según Peña Fernández y Graña Gómez (2006) los menores que manifiestan conducta desadaptativa se caracterizan por presentar conductas agresivas repetitivas, robos, provocación de incendios, vandalismo, y, en general, un quebrantamiento serio de las normas en el hogar y la escuela. Esos actos constituyen con frecuencia problemas de referencia para el tratamiento psicológico, jurídico y psiquiátrico

Teniendo en cuenta el punto de vista del derecho, entendemos conducta antisocial como un delito, es decir, aquella conducta que viola la ley penal, y quien la lleva a cabo es considerado como delincuente. Por tanto, la conducta “pro social” sería aquella que sigue y respeta las leyes. Es verdad que normalmente asociamos la conducta desadaptativa con el delito y la delincuencia juvenil, y este es uno de los

problemas de esta definición, ya que hay una gran variedad de comportamientos considerados antinormativos que no están tipificados como delito, y también que para etiquetar a un joven como delincuente juvenil debería haber sido juzgado y condenado primero y sabemos que ello ocurre en pocas ocasiones. Es mayor la cifra de delitos juveniles que no se conocen que los que sí se conocen (DE LA PEÑA, 2010).

Entendemos por tanto por conducta desadaptativa como aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra los demás, tantas personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión (Carolina Bringas, 2006).

2.4 Factores de riesgo de las Conductas Desadaptativas.

2.4.1 Individuales.

"Dentro de los factores individuales tenemos, disminución de las destrezas en el manejo de conflictos, ataques de ira, pobres habilidades sociales, experiencias de humillación o rechazo, patrón de amenazas/maltrato a otros, víctimas de abuso o negligencia (físico, emocional, sexual), relaciones pobres, aislamiento y dificultades de aprendizaje. (Vicente, 2006). Así como también "baja autoestima, inseguridad, impulsividad, múltiples cambios vitales estresantes (separación de padres, cambios de ciudad, de residencia, perdida de amigo), poca tolerancia a la frustración, pensamiento precoz errático y confuso, alto retraimiento, timidez, aislamiento social, introversión." (Garaigordobil y Maganto, 2013, Pág. 39)

2.4.2 Grupo de iguales.

Se incluyen factores como conductas agresivas en clase, rechazo de los iguales, asociación con personas problemáticas, destrucción de la propiedad y vandalismo, respuestas ineficaces del profesorado y un clima de clases inadecuado.

2.4.3 Familiares.

En cuanto a los factores de índole familiar encontramos un bajo nivel económico, actividades inadaptadas de los padres, un estilo educativo ineficaz, baja supervisión o control, conflictos familiares, bajo apoyo emocional y una disciplina inconsistente. “También se encuentran factores como padres con problemas psicopatológicos, violencia intrafamiliar entre padres, de padres a hijos, pseudo abandono infantil por estrés laboral, familias con problemas de drogodependencias, desinterés por el aprendizaje de sus hijos y falta de motivación por el rendimiento académico.” (Garaigordobil y Maganto, 2013, Pág. 39).

2.5 Tipos de Conductas Desadaptativas en el Aula

2.5.1 Conductas Agresivas en el Aula

Son agresiones de diversos modos, en las cuales podemos identificar las físicas, verbales, psicológicas, chantajes y aislamiento social, estos se ven presentes desde los primeros años de la Educación Primaria, pero se ve aumento a medida que el alumno crece y sufre cambios como una nueva institución educativa; por tal motivo deben ser tratadas para modificar y extinguir dichas conductas antes expuestas.

2.5.2 Conductas Desobedientes

Una conducta desobediente se presente dentro de un aula de clase cuando un profesor o profesora manda a realizar algo en particular o en general a un alumno y este por alguna cuestión no lo realiza. Tras estas conductas expuestas se presentan en los hogares en donde una familia que nunca a puesto normas, por tal motivo el niño o adolescente refleja este tipo de comportamiento cuando llega a un aula de clase.

2.5.3 Conductas de socialización

El proceso de socialización también puede concebirse como un continuo que está en permanente desarrollo. Se inicia desde el momento del nacimiento y va progresando y evolucionando durante todas las etapas del ciclo vital. La socialización

exige, por tanto, adoptar unos patrones sociales determinados como propios, con el objetivo de conseguir la necesaria autorregulación que nos permita una cierta independencia a la hora de adaptarnos a las expectativas de la sociedad.

Cuando no se desarrolla esta habilidad en los hogares, lo que se ve reflejado en el aula la marginación, la prepotencia hacia los demás, negativismo, desmotivación y no integración en el grupo de iguales.

Valies (2008), la falta de atención en el aula es un hecho directamente relacionado con todas estas conductas que se pueden presentar en clase, por ello y en conjunto el alumno conseguirá un menor rendimiento en su vida escolar, hecho que podrá empeorar las conductas ya que se presentaba por la frustración del alumnado.

2.6 Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)

El Cuestionario de Conductas Desadaptativas es una adaptación del Cuestionario de Conductas Delictivas de Rubini y Pombeni (1992), llevada a cabo por el Grupo Lisis (Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia). Mide comportamientos de tipo disruptivo o trasgresor con relación a personas y bienes materiales cometidos en el último año. (Zabaleta, 2004)

Agresividad y conductas delictivas:

Por agresividad se entienden aquellos patrones de comportamiento que aumentan progresivamente, los cuales inician con gritos y empujones hasta el punto de querer dañar a las personas en cualquier oportunidad que se tenga con una conducta desafiante y negativa. Por otro lado, por conducta delictiva se entiende cualquier acto que surja de infringir las leyes que establece la sociedad, lo cual tiene como fin causar daño de manera intencional a otra persona y a sus bienes.

Consumo de drogas: El contenido semántico de los ítems hace referencia al consumo de drogas por parte del individuo. Todos los ítems saturan a partir de 0,72

hasta un máximo de 0,81. El factor presenta una consistencia interna (aplicando el coeficiente alpha de Cronbach) de 0,87. (Zabaleta, 2004)

Victimización: El contenido semántico de los ítems se refiere al grado en que el individuo se considera víctima de la conducta de los que le rodean. Todos los ítems saturan a partir de 0,63 hasta un máximo de 0,75. El factor presenta una consistencia interna (aplicando el coeficiente alpha de Cronbach) de 0,81. (Zabaleta, 2004)

HIPÓTESIS

H1

Los video juegos influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

H0

Los video juegos no influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

f. METODOLOGÍA

Enfoque de la Investigación

Para Latorre, Rincón y Arnal (2003) afirman: Que otro aspecto del proceso de investigación lo constituye la metodología, pues es el plan o esquema de trabajo del investigador. El investigador deberá elegir un método adecuado para los objetivos de su investigación. El problema puede tener una orientación de comprobación, de descubrimiento o de aplicación para la práctica. Puede ir desde la experimentación a la descripción o interpretación de los hechos. El método se traduce en un diseño que refleja el plan o esquema de trabajo del investigador. (Latorre, Rincón y Arnal, 2003, pág. 53).

La investigación a realizarse tendrá un **enfoque cuantitativo** debido a que se utilizaran los datos obtenidos por los instrumentos psicológicos escogidos para cada variable, brindando así resultados cuantificables medibles y comprobables, debido a la validez y confiabilidad.

Tipo de investigación

El tipo de investigación, **será descriptivo** ya que comprende el registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos (Hábitos y consumo de video juego y conductas desadaptativas). Para Tamayo y Tamayo (2008), el tipo de investigación descriptiva, comprende "la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo, institución o cosa se conduce o funciona en el presente" (p. 58).

Por otra parte, Arias (2006), los estudios descriptivos permiten medir de forma independiente las variables, aun cuando no se formule hipótesis alguna, pues éstas aparecen enunciadas en los objetivos de la investigación, de allí que el tipo de

investigación esté referido a escudriñar con cuanta profundidad se abordará el objeto, sujeto o fenómeno a estudiar.

Tomando en cuenta las aportaciones de los autores la investigación se basa principalmente en la asociación de variables, para de esta manera determinar el grado de relación y semejanza que pueda existir entre los Videojuegos y las conductas desadaptativas dentro del ámbito académico, no se pretende establecer una explicación completa de la causa – efecto entre estas dos variables sino aportar indicios y la manera de actuar en las diferentes conductas que presentan los jóvenes.

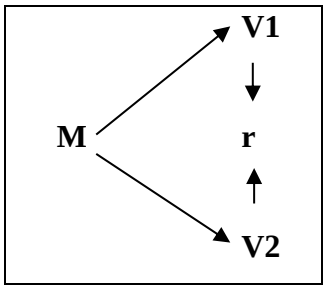
Diseño de la investigación

El presente estudio corresponde a los diseños **no experimentales**, **transversales y correlacionales.** Cabe resaltar que dentro de los diseños no experimentales citando a Hernández, Fernández y Baptista (2006: 191), corresponden: "a una dimensión temporal o al número de momentos o puntos en el tiempo en los cuales se recolectan los datos, los diseños no experimentales se pueden clasificar en transeccionales y longitudinales".

Los estudios transversales es que tanto la variable que se considera como de exposición (variable X, independiente, explicativa, predictora o factor) como la variable de desenlace (variable Y, dependiente, explicada, predicha o respuesta) son medidas simultáneamente, es decir, la temporalidad es transversal, o "en un solo momento". Este tipo de temporalidad no permite asegurar que la exposición haya precedido al desenlace por no existir un seguimiento en el tiempo. (Medwave, 2009)

Considerando a este autor, el presente proyecto se fundamenta en el diseño **no experimental** porque no se manipula ninguna variable, **y es transversal** porque se tomaron datos de la muestra en su estado actual (2020-2021), y **correlacional** porque se buscará determinar el grado de relación entre las variables.

El siguiente esquema corresponde a este tipo de diseño:



Dónde:

M = Muestra 21 estudiantes de segundo de Bachillerato técnico del Colegio Beatriz cueva de Ayora.

V1 = Observación de la variable 1 (Video Juegos)

V2 = Observación de la variable 2 (Conductas Desadaptativas)

r = relación entre las variables**.**

Método de investigación

Para la presente investigación se emplearán diferentes métodos y procedimientos de investigación, de manera combinada para obtener mejores resultados.

Método Científico

Para Bonilla y Rodríguez (2000), el método científico se entiende como el conjunto de postulados, reglas y normas para el estudio y la solución de los problemas de investigación, institucionalizados por la denominada comunidad científica reconocida. En un sentido más global, el método científico se refiere al conjunto de procedimientos que, valiéndose de los instrumentos o técnicas necesarias, examina y soluciona un problema o conjunto de problemas de investigación.

Este tipo de proceso investigativo, parte de la formulación del problema y definición del trabajo investigativo; cuya explicación se sustenta científicamente en el marco teórico, brindando bases sólidas para la formulación de objetivos, comprensión y explicación del problema a investigar.

Método Especifico

Como métodos específicos se utilizarán el descriptivo, inductivo, estadístico cuantitativo o método tradicional: y el hipotético-deductivo.

Descriptivo

La investigación descriptiva es excepcional en el número de variables estudiadas. Al igual que otros tipos de investigación, la investigación descriptiva puede incluir múltiples variables para el análisis, sin embargo, a diferencia de otros métodos, requiere de una sola variable. (Abreu, 2012)

Inductivo

Este método utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones cuya aplicación sea de carácter general. El método se inicia con un estudio individual de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría. (Torres, 2010)

Permitirá establecer la problematización, así como la utilización de los instrumentos para la recolección de la información de cada variable

Deductivo

Este método de razonamiento consiste en tomar conclusiones generales para obtener explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etcétera, de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares. (Torres, 2010)

El método deductivo nos permite comprobar y contrastar los objetivos planteados, señalando los aspectos particulares contenidos en el tema general a investigar, partiendo factores generales de los video juegos y las conductas desadaptativas de los estudiantes.

Estadístico

La estadística se ocupa de los métodos científicos que se utilizan para recolectar, organizar, resumir, presentar y analizar datos, así como para obtener conclusiones válidas y tomar decisiones razonables con base en este análisis. (Begazo, 2018)

Para la presente investigación la utilización de este método tiene como propósito la comprobación, en una parte de la realidad de una o varias consecuencias verticales deducidas de la hipótesis general de la investigación

Método cuantitativo o método tradicional

Se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados. (Torres, 2010)

Hipotético-deductivo

Consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos. (Torres, 2010)

Población y Muestra

Población

Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". (López, 2004)

La población considerada para esta investigación está constituida por 53 estudiantes de los 2dos de Bachillerato técnico de Industrias y contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.

Muestra:

Es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante. La muestra es una parte representativa de la población (López, 2004).

Según (Cuesta, 2009). El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados. Por motivos de la pandemia se ha seleccionado un grupo por los siguientes motivos:

- Uno es el acceso al internet
- Tener un medio tecnológico como un celular, Tablet o computadora

De esta manera para obtener la muestra se utilizará el muestreo **no probabilístico, intencional** con los grupos intactos la cual estará constituida por 21 estudiantes de segundo de Bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad del Colegio Beatriz Cueva de Ayora. 2020-2021.

Fue determinada bajo los siguientes criterios:

- Los jóvenes que asistan el día de la aplicación de la encuesta e instrumento psicométrico.
- Contar con la aceptación de la o permisos correspondientes por las autoridades encargadas.
- Contar con el permiso y consentimientos de los padres de familia.

Tabla 4

Población y Muestra del Colegio Beatriz Cueva de Ayora

Informantes	Población	Muestra
Estudiantes de 2do año de Bachillerato Técnico de Industrias y Contabilidad	53 estudiantes de 2do de Bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad	21 estudiantes de 2do de Bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad
TOTAL	53 estudiantes	21 estudiantes

Nota: *Datos otorgados por el Departamento de Consejería Estudiantil del Colegio Beatriz Cueva de Ayora.*
Fuente: *Elaboración Propia*

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Como parte del diseño metodológico es necesario determinar el método de recolección de datos y tipo de técnica que se utilizará son los cuestionarios tomando en cuenta objetivos y variables. Para mi proyecto de titulación para obtener información utilizare el cuestionario que, en términos generales, como todos sabemos, este instrumento consiste en aplicar a un universo definido de individuos una serie de preguntas o ítems sobre un determinado problema de investigación del que deseamos conocer algo. Con el objetivo de contrastar hipótesis de acuerdo con las relaciones existentes entre dos o más variables.

Las ventajas más significativas son:

Aporta información estandarizada: Las personas encuestadas responden a las mismas preguntas, por lo que es más fácil compara e interpretar sus respuestas (Olivas, 2015).

Ahorra tiempo: El cuestionario ayuda a un uso eficiente del tiempo: permite encuestara un gran número de personas de una vez; el encuestado puede responder en el momento que él desea; y el análisis estadístico agiliza el análisis de las respuestas (Olivas, 2015).

Facilita la confidencialidad: El encuestado puede responder con mayor franqueza y sinceridad cada una de las interrogantes, pues el cuestionario le asegura su anonimato y evita cualquier sanción institucional si su respuesta es comprometedora para su seguridad laboral (Olivas, 2015).

En cambio, las limitaciones más evidentes son:

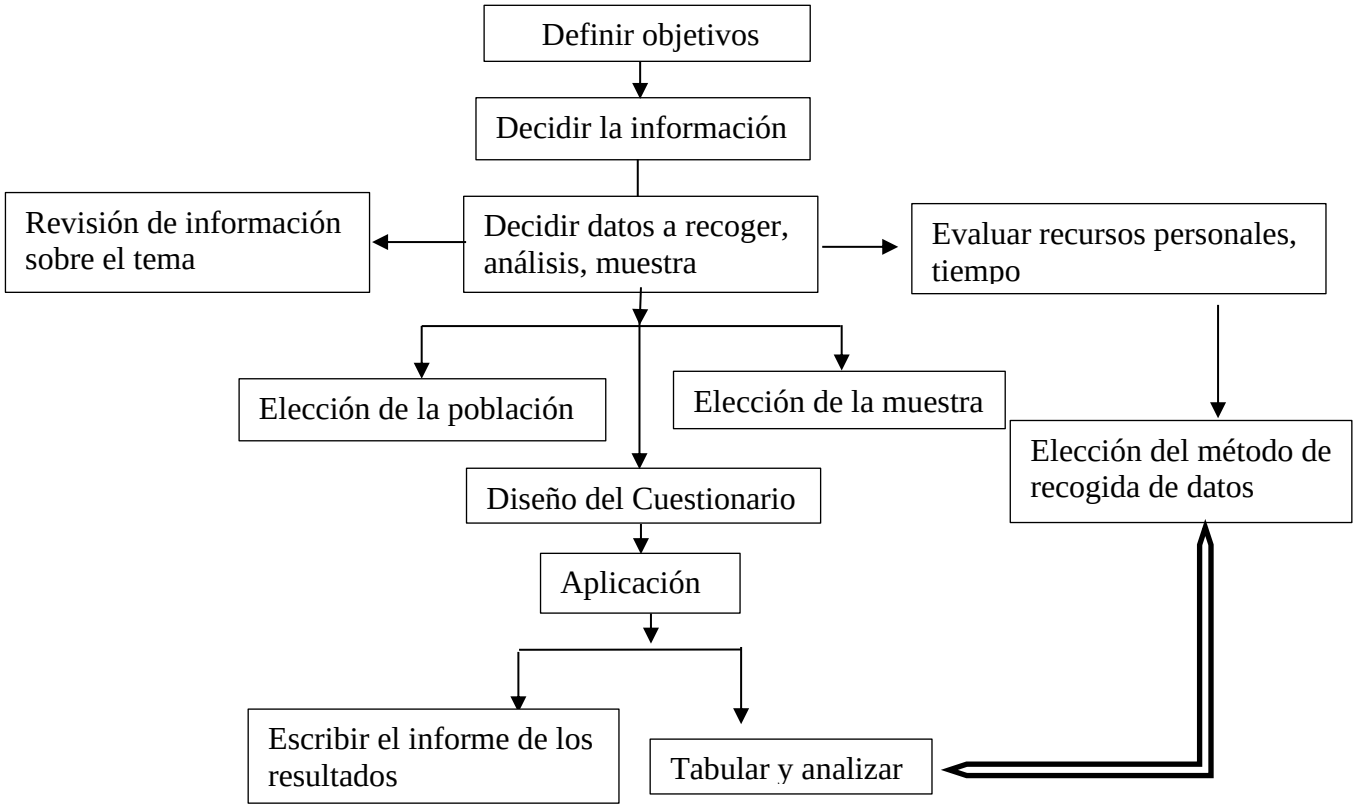
Responder a objetivos descriptivos: Es muy difícil diseñar un cuestionario que contribuya a despejar en nivel de relaciones entre varias variables (Olivas, 2015).

Superficialidad de la información: La superficialidad es el efecto más común de la estandarización. La redacción de preguntas generales tiene como consecuencia respuestas de los encuestados que impide la profundización de las materias investigadas (Olivas, 2015).

Difícil elaboración: Contrario a lo que se piensa comúnmente, la elaboración de cuestionarios de calidad conlleva tiempo y requiere de mucha experiencia y conocimientos específicos del investigador. (Olivas, 2015).

Figura 1

Técnicas e Instrumentos de recolección de datos



Fuente: Elaboración Propia

Para poder determinar los resultados de mi investigación será necesario la utilización de dos Cuestionarios estandarizados y confiables los cuales detallare a continuación:

Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.

Descripción

- **Nombre del instrumento:** Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.
- **Autor/es:** Fernando López Becerra
- **Objetivo:** Medir el grado y los hábitos de uso de los videojuegos.
- **Tiempo de aplicación:** 20 a 30 minutos

- **Destinatarios:** De 7º de Educación Primaria a 3º de Bachillerato General Unificado.
- **Recursos materiales**: Hojas del cuestionario impreso
- **Áreas que evalúa:** 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.

Las preguntas del cuestionario proporcionan información sobre los siguientes aspectos:

Los 4 factores que hemos extraído mediante el proceso estadístico explican el 55,991 % de la varianza total del cuestionario. La composición factorial nos confirma que el factor predominante del cuestionario es el primero, lo cual concuerda con las expectativas iniciales.

El primer factor está formado por los ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23, 24. Explica el 35,637 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa sobre el los hábitos de uso y el grado de atracción que ejercen los videojuegos sobre el niño. A este factor se le denomina Grado de atracción por los videojuegos. (Becerra, 2012)

El segundo factor está formado por los ítems 7, 8, 9, 10, 11. Explica el 10,043 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa sobre el grado de interferencia que tiene el acto de video jugar respecto a otras actividades no educativas. A este factor se le denomina Interferencia de los videojuegos con otras actividades. (Becerra, 2012)

El tercer factor está formado por los ítems 12, 13, 14, 15, 16. Explica el 5,625 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa de la medida en que los niños son capaces de ingeniárselas para jugar, conseguir videojuegos, o buscar información sobre los videojuegos que más les pueden gustar. A este factor se le denomina **Nivel de inquietud respecto a los videojuegos**. (Becerra, 2012)

El cuarto factor está formado por los ítems 17, 18, 19. Explica el 4,687 % de la varianza total del cuestionario. Nos informa sobre el grado de interferencia que suponen los videojuegos en las actividades académicas. A este factor se le denomina **Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas**. (Becerra, 2012)

La validez de constructo del cuestionario se ve demostrada en cada uno de los fatores ya que son representados y valorados a través del análisis factorial de las respuestas de los encuestados, demostró que la encuesta tenía 4 factores principales.

La fiabilidad encontrada en cada uno de esos factores fue entre alta y muy alta ya que el Alpha de Cronbach que informa de la fiabilidad del cuestionario es de 0,915. El Alpha del factor 1 supera el 0,80 y el de los factores 2, 3, y 4 se sitúa entre 0,65 y 0,80. El eje del cuestionario es muy motivador para el alumnado, lo cual produjo que los alumnos lo recibiesen con agrado y buena disposición.

Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)

Descripción

- **Nombre del instrumento:** Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)
- **Autor/es:** Rubini y Pombeni
- **Objetivo:** Mide comportamientos de tipo disruptivo o trasgresor con relación a personas y bienes materiales cometidos en el último año.
- **Tiempo de aplicación:** 20 a 30 minutos
- **Destinatarios:** De 7º de Educación Primaria a 3º de Bachillerato General Unificado.
- **Recursos materiales**: Hojas del cuestionario impreso
- **Áreas que evalúa:** .

Se realizó un análisis factorial del que se obtuvieron las siguientes dimensiones:

Agresividad y conductas delictivas, Consumo de Drogas y Victimización. El porcentaje de varianza explicado por el instrumento tras la rotación VARIMAX es del 46,00%. La fiabilidad de la escala global, según el alpha de Cronbach, es de 0.92. (Zabaleta, 2004)

Agresividad y conductas delictivas: El contenido semántico de los ítems se refiere a las distintas conductas que pueden considerarse agresivas y delictivas. Todos los ítems saturan a partir de 0,40 hasta un máximo de 0,71. El factor presenta una consistencia interna (aplicando el coeficiente alpha de Cronbach) de 0,93. (Zabaleta, 2004)

Consumo de drogas: El contenido semántico de los ítems hace referencia al consumo de drogas por parte del individuo. Todos los ítems saturan a partir de 0,72 hasta un máximo de 0,81. El factor presenta una consistencia interna (aplicando el coeficiente alpha de Cronbach) de 0,87. (Zabaleta, 2004)

Victimización: El contenido semántico de los ítems se refiere al grado en que el individuo se considera víctima de la conducta de los que le rodean. Todos los ítems saturan a partir de 0,63 hasta un máximo de 0,75. El factor presenta una consistencia interna (aplicando el coeficiente alpha de Cronbach) de 0,81. (Zabaleta, 2004)

Identificación de Variables y su operacionalización

Grau (2004), señala que el concepto de variable siempre está asociado a las hipótesis de investigación. Una variable es una propiedad que puede adquirir diferentes valores en un conjunto determinado y cuya variación es susceptible de ser medida. Una investigación, cualitativa o cuantitativa, exige la operacionalización de sus conceptos centrales en variables, de esta definición operativa depende el nivel de medición y potencia de las pruebas realizadas.

Variable Independiente

Según Avalos (2014), refiere que las variables independientes son aquellas susceptibles de ser manipuladas por el investigador y las variables dependientes, el resultado de la manipulación de las variables independientes, es decir, aquellas que siempre reciben los efectos de las variables independientes. (Espinoza Freire, 2018)

En la presente investigación la variable independiente son los videojuegos:

Conceptualización de la variable independiente videojuegos:

Un video juego es un sistema de reglas donde los participantes toman decisiones, además sostiene que los contrincantes no deben ser necesariamente humanos, ya que uno puede ser una persona o también puede ser una inteligencia artificial. Burgón (2012)

Variable Dependiente:

Son aquellas que se modifican por la acción de la variable independiente. Constituyen los efectos o consecuencias que dan origen a los resultados de la investigación. (Carballo Barcos, 2016)

Igualmente, en la variable dependiente de la investigación está en relación a la conducta desadaptativa:

Conceptualización de la variable dependiente Conducta desadaptativa

Entendemos por tanto por conducta desadaptativa como aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra los demás, tantas personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión. (Bringas, Herrero, Cuesta y Rodríguez, 2006).

Operacionalización de las variables Dependiente e independiente

Para Medina (2014), define operacionalización como, el proceso mediante el cual se transforma una variable teórica compleja en variables empíricas, directamente observables, con la finalidad de que puedan ser medidas. Desde un punto de vista más

técnico, operacionalizar significa identificar cuál es la variable, cuáles son sus dimensiones y cuáles los indicadores y el índice (o, lo que es lo mismo, definirla teóricamente, realmente y operacionalmente), ya que todo ello nos permitirá traducir la variable teórica en propiedades observables y medibles, descendiendo cada vez más desde lo general a lo singular. (Espinoza Freire, 2018)

Para entender la forma en cómo estudiaremos los video juegos (Variable Independiente), y las conductas desadaptativas (Variable Dependiente), nos apoyaremos en la formación de ésta basándonos en el instrumento que se usará para su medición. Expresarlo minuciosamente ayudará a comprender con mayor precisión el estudio.

Tabla 5

Variable Independiente: Video juegos

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Un video juego es un sistema de reglas donde los participantes toman decisiones, además sostiene que los contrincantes no deben ser necesariamente humanos, ya que uno puede ser una persona o también puede ser una inteligencia artificial**.** Burgon (2012)	Grado de atracción por los videojuegos	Gusto a los Videojuegos, Conocimiento sobre videojuegos, desde cuando utiliza los video juegos, tiempo de uso y numero de video juegos que juega.	**Ítems 11** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23, 24. **Puntaje:** Alto (55 – 41) Medio (40 – 26) Bajo (25 – 11)	**Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.** **Autor:** Fernando López Becerra (2012) **Características:** Consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta real del evaluado.
	Interferencia de los videojuegos con otras actividades	Dedicar más tiempo a los video juegos que a otras actividades como: deportes, horas de sueño y socialización.	**Ítems 5** 7, 8, 9, 10, 11. **Puntaje** Alto (25 – 19) Medio (18 – 12) Bajo (11 – 5)	
	Nivel de inquietud respecto a los videojuegos	Buscar información sobre videojuegos, gusto a competir dentro de los video juegos.	**Ítems 5** 12, 13, 14, 15, 16. **Puntaje** Alto (25 – 19) Medio (18 – 12) Bajo (11 – 5)	
	Interferencia de los videojuegos con las actividades académicas.	Hablar sobre video juegos, no cumplir con las tareas de la escuela.	**Ítems 3** 17, 18, 19. **Puntaje** Alto (15- 11) Medio (10-06) Bajo (05-02)	

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 6

Variable Dependiente: Conductas Desadaptativas

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e Instrumentos
Entendemos por tanto por conducta desadaptativa como aquel comportamiento que infringe las normas e intereses sociales, además de ser una acción perjudicial o dañina contra los demás, tantas personas como animales o propiedades, siendo su factor principal la agresión. (BRINGAS, HERRERO, CUESTA y RODRÍGUEZ, 2006).	Agresividad y conductas delictivas	Pintar o dañar paredes, robar, golpear, ofender.	**Ítems 11** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 20, 21, 22, 23, 24. **Puntaje** Alto (55 – 41) Medio (40 – 26) Bajo (25 – 11)	**Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)** **Autor:** El Cuestionario de Conductas Desadaptativas es una adaptación del Cuestionario de Conductas Delictivas de Rubini y Pombeni (1992), llevada a cabo por el Grupo Lisis (Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia). Escala tipo Likert con 5 alternativas de respuesta (nunca, casi nunca, algunas veces, bastantes veces y muchas veces).
	Consumo de drogas:	Consumo de Porros, consumo de alcohol u otra droga	**Ítems 5** 15, 35, 36, 37, 38 **Puntaje** Alto (25 – 19) Medio (18 – 12) Bajo (11 – 5)	
	Victimización:	Alguna burla recibida u otro indicador como burla o que lo queden mirando con mala cara	**Ítems 6** 29, 30, 31, 32, 33, 34. **Puntaje** Alto (30 – 24) Medio (23 – 17) Bajo (16 – 10)	

Fuente: Elaboración Propia

Propuesta

Guía psicoeducativa familiar para el uso de estrategias de control de hábitos y consumo inadecuado de los videojuegos de sus hijos-hijas, estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Para empezar hare una pequeña introducción de que es una propuesta:

> “El término propuesta tiene muchos significados. En el mundo académico y profesional, sin embargo, una propuesta es un documento que describe un proyecto de trabajo a realizar en un área o sector de interés; y que se elabora para solicitar aprobación, apoyo institucional y/o financiero para su ejecución.” (RAMOS, 2005)

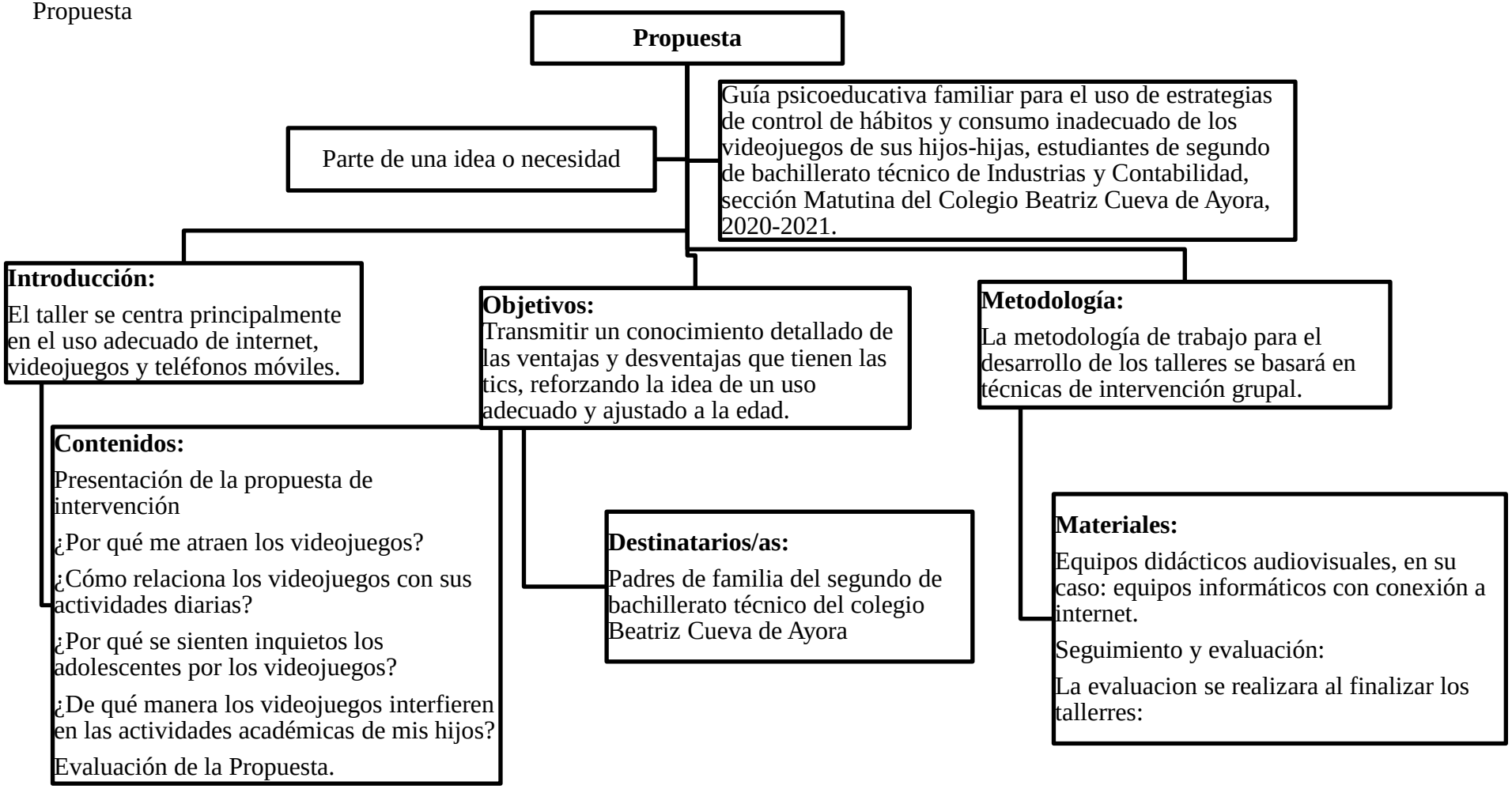
Guía Psicoeducativa:

> “Las guías psicoeducativas, entonces, constituyen materiales educativos, que parten del diagnóstico de las necesidades educativas, para orientar y educar sobre maneras más eficaces de actuar ante determinadas problemáticas, es decir para llevar a vías de hecho la psicoeducación” (RAMOS, 2005).

Para facilitar la comprensión de mi propuesta psicoeducativa presentare una pequeña figura que simplifica el proceso a seguir delimitando cada uno de los aspectos importantes dentro de mi presente investigación, también daré a conocer los talleres que se desarrollaran en dicha propuesta psicoeducativa

Figura 2

Propuesta



Fuente: Elaboración Propia

Taller n°1

Tema: Presentación de la propuesta de intervención

Objetivo: Brindar información acerca de la guía psicoeducativa familiar, de las temáticas que serán abordadas y los objetivos alcanzar en cada uno de los talleres planteados, así mismo promover un ambiente cálido para la colaboración de los padres de familia.

Tiempo: 60 minutos.

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema.

Taller n°2

Tema: ¿Por qué me atraen los videojuegos?

Objetivo: Analizar y desarrollar habilidades en los padres de familia a través las estrategias psicoeducativas para disminuir el grado de atracción a los videojuegos.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.

- Contenido teórico del tema (Definición e información de los video juegos Diferenciar entre uso y abuso de los video juegos) y video Reflexivo
- Tarea en casa (refuerzo)

Tarea en casa

- Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente.

Para empezar en base a los conocimientos adquiridos los padres de familia tendrán que fijar un horario y tiempo de juego determinado para sus hijos, también **Dejar claras las prioridades** será establecer las prioridades que se tendrán dentro del hogar específicamente las necesidades vitales y las tareas escolares priman por encima de cualquier entretenimiento.

Actividad.

- **Canastas de Diálogo:** El objetivo es promover el diálogo en casa, evitar el constante uso de dispositivos electrónicos y desalentar el uso excesivo de la tecnología mientras se comparte en familia. También nos ayuda a establecer un horario adecuado del uso de los aparatos electrónicos.
- **Dibujando historias:** En una hoja en blanco una persona va contando un cuento y lo va dibujando a la vez, quedando al final un dibujo del cuento contado.

Taller n°3

Tema: ¿Cómo relaciona los videojuegos con sus actividades diarias?

Objetivo: Identificar las diferentes plataformas relacionadas a los videojuegos con otras actividades para reconocer los beneficios y perjuicios.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de

Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema y video Reflexivo
- Tarea en casa (refuerzo)

Tarea en casa:

- Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente.

Para reforzar los conocimientos adquiridos en el presente taller las actividades a realizar por parte de los padres de familia son:

Menos tecnología, más amor y acompañamiento: partiendo de las grandes problemáticas que se pueden encontrar nuestros adolescentes un abrazo jamás podrá ser reemplazado por la mejor consola o el dispositivo más novedoso y de última generación, fomentando espacios de dialogo con el adolescente.

Así mismo también se pedirá recalcar los horarios establecidos para usar las consolas o computadoras, previniendo el uso inadecuado de los mismos.

Actividades:

- **Ayudando a los quehaceres del hogar:** estableciendo normas de ayudar en la casa como son limpiar la casa, ayudar a pasear el perro u otras actividades que se puedes realizar en el hogar.

Taller n°4

Tema: ¿Por qué se sienten inquietos los adolescentes por los videojuegos?

Objetivo: Concientizar a los padres de familia del por qué los video juegos generan inquietud

en los adolescentes delimitando así hasta qué punto es sano el interés por jugar y descubrir nuevos video juegos.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema y video Reflexivo
- Tarea en casa (refuerzo)

Tarea en casa:

- Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente.

La tarea a realizarse por los padres de familia es: Compaginar el tiempo de ocio, esta actividad es muy importante ya que el adolescente tomara confianza en proponer también actividades que se pueden realizar dentro del hogar.

Actividades:

- **Bingo familiar:** se puede establecer un día especifico donde se dejará de lado el celular o cualquier medio tecnológico de entretenimiento.
- **Deportes en familia:** algo tan sencillo con son las quemadas y el juego tan conocido como los países ayudan a mejorar la relación del adolescente con su entorno familiar.

Taller n°5

Tema: ¿De qué manera los videojuegos interfieren en las actividades académicas de mis hijos?

Objetivo: Analizar las consecuencias que generan los video juegos cuando interfieren con las actividades académicas para tomar decisiones adecuadas en uso de estos medios tecnológicos.

Tiempo: 60 minutos

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Dinámica de ambientación.
- Contenido teórico del tema
- Tarea en casa (refuerzo)

Tarea en casa:

Dar a conocer de forma resumida los temas tratados en el taller para fomentar espacios de diálogo y reflexión con el adolescente así mismo dar a conocer que se establecerá un decálogo que se deberá respetar por cada uno de los miembros de la familia.

Actividad

Imprimir el decálogo y colocarlo en un espacio donde cada uno de los miembros de la familia vean las nuevas normas sobre el uso de los medios tecnológicos especialmente de las consolas y celulares ya que son la forma más fácil de interactuar con algún video juego.

Taller n°6

Tema: Evaluación de la Propuesta.

Objetivo: Evaluar los talleres impartidos para verificar la efectividad que tiene trabajar con los padres del segundo bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021 en relación al habito y consumo de video juegos.

Tiempo: 60 minutos.

Responsable: Luis Renato Sigcho Valencia

Destinarios: A padres de familia de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.

Desarrollo del taller.

- Saludo de bienvenida.
- Evaluación.

Metodología: La metodología de trabajo para el desarrollo de los talleres se basará en técnicas de intervención grupal: debates, lluvia de ideas, role-playing, etc. El enfoque será eminentemente práctico, mediante la elaboración de actividades aplicables de modo directo en el aula. Adaptando a las necesidades del alumno.

Materiales: Se utilizaron los medios tecnológicos como un celular y un computador, con su respectiva conexión a internet.

Evaluación: Se realizará una evaluación al final de los talleres para comprobar los conocimientos adquiridos.

PROCESAMIENTO DE DATOS (TRATAMIENTO ESTADÍSTICO)

Para el análisis de datos se realizará la revisión de la consistencia de la información, según Valderrama (2010) “Consiste en verificar los resultados a través de una muestra pequeña, por ejemplo, para hallar la confiabilidad o la prueba de hipótesis” (p. 142).

Así también se realizará la clasificación de la información con la finalidad de agrupar

datos mediante la distribución de frecuencias de variables dependientes e independientes.

En la primera etapa

Se realizará la respectiva codificación y tabulación (Excel) de los datos según Hernández, Fernández y Baptista (2010), "Una vez recolectados los datos éstos deben de codificarse… las categorías de un ítem o pregunta requieren codificarse en números, porque de lo contrario no se efectuaría ningún análisis, sólo se contaría el número de respuestas en cada categoría" (p. 262). De esta manera se procesarán de forma ordenada los datos obtenidos de los instrumentos.

En la segunda etapa

Se realizará la estadística descriptiva, según Hernández, Fernández y Baptista (2010), "La primera tarea es describir los datos, los valores o las puntuaciones obtenidas para cada variable... esto se logra al describir la distribución de las puntuaciones o frecuencias de cada variable" (p. 287). Por lo tanto, el análisis e interpretación de datos, para lo cual se realiza en primer lugar la estadística descriptiva de las variables y dimensiones

En la tercera etapa

Se realizará la estadística inferencial, según Hernández, Fernández y Baptista (2010), "La estadística inferencial se utiliza fundamentalmente para dos procedimientos vinculados: probar hipótesis y estimar parámetros" (p. 306). En tal sentido se realiza la prueba de hipótesis, para lo cual se utilizará la prueba SPSS, debido a que los resultados obedecen una distribución no normal.

4.1 Aspectos éticos de la investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se deberá cumplir con los principios éticos que garantizarán el anonimato de los estudiantes, para ello, primero se elaborará un consentimiento informado en el cual, se informará a los padres y madres de familia en qué consistirá la evaluación; además, se les garantizará la estricta confidencialidad de la

participación de sus hijos en el presente estudio.

Para concluir la presente investigación, los resultados siempre han sido confidenciales; sin embargo, se comunicarán a la señora directora de dicha Institución Educativa por ser la autoridad máxima.

4.2 Criterios de rigor científico.

Como criterio primordial de rigor científico se tendrá en cuenta la estructura metodológica del presente trabajo de investigación. Este trabajo de investigación estará cumpliendo con los criterios establecidos por el diseño de investigación cuantitativa de la Universidad Nacional de Loja, el cual sugiere a través de su formato el camino a seguir en el proceso de investigación, Art. 135 del Reglamento de Régimen Académico de la UNL

Asimismo, se utilizará la técnica psicométrica, la cual es medible o cuantificable y objetiva, para establecer la importancia de un constructo. Por consiguiente, el instrumento que se utilizará cuenta con validez y confiabilidad.

g. CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDADES	Periodo octubre 2020 - abril 2021																Periodo abril-septiembre 2021																			
	Octubr				Nov.				Dic..				Enero/21				febrero				marzo				abril				mayo				junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elaboración de Proyecto trabajo de titulación: a. Tema b. Problemática, Justificación, Objetivos, M. teórico, Metodología, Cronograma, Presupuesta, Bibliografía y Propuesta																																				
Presentación del Informe de Proyecto de tesis																																				
Pertinencia y Asignación de **director**.																																				
Revisión de literatura																																				
Aplicación de instrumentos y procesamiento de resultados, análisis e interpretación																																				
Redacción de la discusión.																																				
Redacción de conclusiones y recomendaciones																																				
Revisión de la Elaboración de la propuesta.																																				

TIEMPO / ACTIVIDADES	Periodo octubre 2021 - abril 2022																																			
	Julio/21				Agosto/21				Sept/21				Octubre. /21				Nov./21				Dic./21				Enero 22				Febrero				Marzo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Revisión del borrador del informe de tesis																																				
Presentación del Informe Final de tesis																																				
Declaratoria de aptitud legal.																																				
Sustentación privada de la tesis																																				
ación de cambios ncias del tribunal de ación																																				
Sustentación pública de grado,																																				

h. PRESUPUESTO Y FINACIAMIENTO

PRESUPUESTO ESTIMADO			
RECURSOS	**CANTIDAD**	**COSTO UNITARIO**	**COSTO TOTAL**
RECURSOS HUMANOS			
Movilización del Proponente de la Investigación Transporte	10	$ 1,25	$ 12.50
RECURSOS MATERIALES			
Material de oficina (Resma de papel bond, cuaderno, resaltadores)	5	$ 3,00	$15,00
Impresión de libros para bibliografía	6	$6,00	$36,00
Anillado del proyecto (archivo personal)	1	$ 1.50	$ 1.50
Impresión del proyecto (archivo personal)	1	$ 0.20	$20.0
Compra de bibliografía e instrumentos psicométricos (virtual)	5	$ 10	$150,00
Servicio de internet	5 meses	$20,00	$100,00
Mantenimiento de PC	1	$25,00	$ 25,00
Servicio de luz eléctrica	5 meses	$35,00	$175,00
RECURSOS FINANCIEROS			
Imprevistos	----	150	$150,00
TOTAL, PRESUPUESTO ESTIMADO			**$685,00**

Elaborado: Luis Renato Sigcho Valencia

i. BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, E. (2007). “Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos”. En: Artnodes, Vol 7, Barcelona, 4-14.

Abreu, J. L. (Julio de 2012). Hipótesis, Método y Diseño de Investigación. Obtenido de spentamexico: http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf

American Psychiatric Association (APA) (2002). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Texto revisado (DSM-IV-TR). Barcelona: Masson, S. A. Aláez, F. M.,

Arango, G., Bringué, X., y Sádaba, C. (2010). La Generación Interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. . Recuperado el 31 de marzo de 2014, de Anagramas - Universidad de Medellin: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lhr/garcia_y_am/capitulo2.pdf

Becerra, F. L. (2012). CONSTRUCCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN CUESTIONARIO SOBRE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN PREADOLESCENTES. Revista electrónica de Tecnología Educativa, 6.

Begazo, A. N. (2018). Métodos estadísticos para la Investigación Científica. Guayaquil: © Ediciones Grupo Compás 2018.

Carnagey, N.L., Anderson, C.A. y B.J. Bushman (2007) The effect of video game violence on physiological desensitization to real life violence. Journal of Experimental Social Psychology.

Carolina Bringas, F. J. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del Inventario de. Revista Electrónica de Metodología Aplicada 2006, Vol. 11 nº 2, pp. 1-10, 1-3.

Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (2011) Los juegos en línea en adolescentes y jóvenes. Recuperado de

http://www.bvcedro.org.pe/bitstream/123456789/121/3/5488-DRCEDRO.pdf

Cuéllar Álvarez, Jesús, Martín Hernández, Liset, y Cabrera Chávez, Irelia. (2014). Propuesta de guía psicoeducativa para mejorar la comunicación educativa-docente estomatológica. EDUMECENTRO, 6(1), 220-235. Recuperado en 11 de febrero de 2021, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000100016&lng=es&tlng=es

Diego Marcelo Rivas Carabajo, M. F. (2015). "CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN. Obtenido de dspace.ucuenca.edu.ec: http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf.

Garaigordobil M, Maganto C. (2013). Problemas emocionales y de conducta en la infancia: Un instrumento de identificación y prevención temprana. Vasco

García González Luis Ángel. (2017, febrero 2). Muestreo probabilístico y no probabilístico. Teoría. Recuperado de https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/

JURADO, P. Y OLMOS, P. (2012). Comportamientos disruptivos y proceso de aprendizaje del alumnado en Educación Secundaria Obligatoria. En J. A. GonzálezPienda, C. Rodríguez, D. Álvarez, R. Cerezo, E. Fernández, M. Cueli y T. García, Learning disabilities: Present and future (pp. 926-936). Oviedo: Ediciones de la Universidad de Oviedo.

Latorre, A.; Rincón, D. del; Arnal, J. (2003). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Ediciones Experiencia.

López, Pedro Luis. (2004). POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO. *Punto Cero*, *09*(08), 69-74. Recuperado en 02 de febrero de 2021, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-

02762004000100012&lng=es&tlng=es.

LLORCA, M. A. (2009). Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar. Tesis Doctoral. Universidad de Granada.

Martínez-Arias, R. y Rodríguez-Sutil, C. (2000). Prevalencia de trastornos psicológicos en niños y adolescentes, su relación con la edad y el género. Psicothema, 12, 525-532.

Medwave. (2009). Conceptos generales en bioestadística y epidemiología clínica: estudios observacionales con diseños transversal y ecológico. Obtenido de NOTAS METODOLÓGICAS: https://www.medwave.cl/link.cgi/Medwave/Revisiones/MetodInvestReport/7698.act?ver=sindiseno#:~:text=Los%20estudios%20transversales%20y%20los,caracter%C3%ADsticas%20y%20eventualmente%20estudiar%20asociaciones.

Abreu, J. L. (Julio de 2012). *Hipótesis, Método* y *Diseño de Investigación*. Obtenido de spentamexico: http://www.spentamexico.org/v7-n2/7(2)187-197.pdf

Alverca, K. E. (Mayo de 2015). *CONDUCTA DESADAPTATIVA Y SU RELACIÓN CON LA BAJA AUTOESTIMA Y DEPRESIÓN EN LOS NIÑOS DEL SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "FRANCIA" DEL CANTÓN QUILANGA. PERIODO DICIEMBRE 2014 - MAYO 2015*. Obtenido de Dspace.unl: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/14208

Ana Isabel Ledo Rubio, J. J. (2015). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *IBEROAMERICANA DE PSICOSOMÁTICA*, 72-83.

Becerra, F. L. (2012). CONSTRUCCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN CUESTIONARIO SOBRE LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN

PREADOLESCENTES. *Revista electronica de Tecnologia Educativa*, 6.

Begazo, A. N. (2018). *Métodos estadísticos para la Investigación Científica.* Guayaquil: © Ediciones Grupo Compás 2018.

CAHUANA CANCHARI, M. D. (2014). *VIDEOJUEGOS RELACIONADO A LA CONDUCTA AGRESIVA EN ADOLESCENTES USUARIOS DE LAS CABINAS DE INTERNET. ASOCIACION LOS OLIVOS - SAN JUAN BAUTISTA. AYACUCHO - 2014."* . Obtenido de repositorio.unsch: http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/3051/TESIS%20EN624_Cah.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carballo Barcos, M. y. (2016). ALGUNAS CONSIDERACIONES ACERCA DE LAS VARIABLES EN LAS INVESTIGACIONES QUE SE DESARROLLAN EN EDUCACIÓN. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 143-150. Obtenido de http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n1/rus20116.pdf

Carolina Bringas, F. J. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del Inventario de. *Revista Electrónica de Metodología Aplicada 2006, Vol. 11 nº 2, pp. 1-10* , 1-3.

Carricay, G. (09 de Octubre de 2017). *¿Qué son los videojuegos?* Obtenido de ¿Qué son los videojuegos?: https://medium.com/grupo-carricay/qu%C3%A9-son-los-videojuegos-d640dcb6aa84

Diego Marcelo Rivas Carabajo, M. F. (2015). *"CONSUMO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE EDUCACIÓN.* Obtenido de dspace.ucuenca.edu.ec: http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21530/1/tesis.pdf

Equipo multidisciplinar de MIT Centro de día. (11 de Junio de 2019). *Actividades de la vida diaria. Definición y características*. Obtenido de Mitcentrodedia: https://mitcentrodedia.es/actividades-de-la-vida-diaria/

Espinoza Freire, E. (2018). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Parte I. *Revista Conrado*, 43-46. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/328268666_Las_variables_y_su_operacionalizacion_en_la_investigacion_educativa_Parte_I

German Tomalá, M. L. (Agosto de 2015). *ESTRATEGIAS DE AFRONTAMIENTO EN CONDUCTAS DESADAPTATIVAS DE ADOLESCENTES DE LOS SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVASURBANO-FISCALES DEL DISTRITO 1 PARROQUIA LA MERCED DE LA CIUDAD DE AMBATO"*. Obtenido de repositorio.uta.: https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/12611/1/TESIS%20MAYRA%20LEONOR%20GERMAN%20TOMALA.pdf

Guerrero, F. M. (2018). *PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015*. Obtenido de Dspace.unl.edu.ec: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19864/1/TESIS%20FERNANDO%20TOLEDO%20GUERRERO.pdf

Magisterio. (6 de Mayo de 2014). *Las diferencias existentes entre uso, abuso y adicción a las tecnologías*. Obtenido de magisnet.com: https://www.magisnet.com/2014/05/las-diferencias-existentes-entre-uso-abuso-y-adiccin-a-las-tecnologas/

Maldonado Rengel., R. E., Suárez., R., Rojas, A. L., y Gavilanes, Y. (2017). La funcionalidad familiar: una determinante de la conducta de los adolescentes. *Revista Electrónica de Portales Medicos.com*. Obtenido de https://www.revista-

portalesmedicos.com/revista-medica/funcionalidad-familiar-conducta-de-los-adolescentes/?fbclid=IwAR3gnPAKYC9oUtKXNyOmLNeqGdf1NNfL7bftjJcjIDLDn77wjVu3nFkUzMA#:~:text=Para%20Olson%2C%20la%20definici%C3%B3n%20del,que%20se%20conoce%20como%

Martínez, A. A. (2020). VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS: UNA APROXIMACIÓN . *Alternativas cubanas en Psicología volumen 4*, 91-98. Obtenido de VIDEOJUEGOS Y COMPORTAMIENTOS AGRESIVOS: UNA APROXIMACIÓN .

Medwave. (2009). *Conceptos generales en bioestadística y epidemiología clínica: estudios observacionales con diseños transversal y ecológico*. Obtenido de NOTAS METODOLÓGICAS: https://www.medwave.cl/link.cgi/Medwave/Revisiones/MetodInvestReport/7698.act?ver=sindiseno#:~:text=Los%20estudios%20transversales%20y%20los,caracter%C3%ADsticas%20y%20eventualmente%20estudiar%20asociaciones.

Olivas, I. C. (05 de Mayo de 2015). *Guia para elaboracion de instrumentos en investigación*. Obtenido de slideshare: https://es.slideshare.net/ingridcarolinaolivas/guia-para-elaboracion-de-instrumentos-en-investigacin

RAMOS, D. A. (2005). *Cómo elaborar propuestas de investigación.* Guatemala: Universidad Rafael Landívar Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales (IDIES).

Raventos, S. B. (2008). Breve Historia de los video juegos,. *Athenea Digital*, 161-167.

SÁNCHEZ, M. F. (24 de Abril de 2018). *Cuánto, cómo y cuándo debe jugar tu hijo a videojuegos, según la neurociencia*. Obtenido de El País: https://elpais.com/elpais/2018/04/17/mamas_papas/1523973061_763090.html

SANTOS, J. C. (2006). GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes. En J. C. SANTOS, *GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes* (págs. 7-10). AMALAJER.

SEELBACH GONZÁLEZ, G. (2013). *TEORÍAS DE LA PERSONALIDAD.* Mexico: RED TERCER MILENIO S.C.

Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales.* Bogotá: D.R. ©2010 por Pearson Educación de Colombia Ltda.

Vázquez, L. G. (26 de Mayo de 2019). *España: La Asociación Española de Videojuegos publica el anuario con los datos de facturación y consumo del videojuego en 2019*. Obtenido de Instituto Autor: http://institutoautor.org/es-ES/SitePages/EstaPasandoDetalleActualidad.aspx?i=2695&s=1

Villatoro, J. M. (20 de Diciembre de 2017). *Videojuegos… ¿qué efectos producen en nuestros hijos adolescentes?* Obtenido de Efe Salud: https://www.efesalud.com/videojuegos-que-efectos-producen-hijos-adolescentes/

Violeta Arancibia C., P. H. (2008). Manual de Psicología Educacional. En P. H. Violeta Arancibia C., *Manual de Psicología Educacional* (págs. 44 - 66). Chile: Salesianos Impresores S.A.

Zabaleta, E. G. (Septiembre de 2004). *Conductas desadaptativas de los adolescentes en Navarra: El papel de la familia y la escuela.* Obtenido de Universidad Publica de Navarra: https://www.uv.es/lisis/otras-publica/tesis_esther.pdf

Peña, M.E. (2010). Conducta antisocial en adolescentes: Factores de riesgo y de protección. Madrid: Editorial Complutense.

RAMOS, D. A. (2005). Cómo elaborar propuestas de investigación. Guatemala: Universidad Rafael Landívar Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales (IDIES).

Rodriguez, M.B. y Moncayo, M.J. (2012), Incidencia de los juegos de video en el comportamiento de los estudiantes pág. 30. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.

SÁNCHEZ, P. A., ALFAGEME, M. B., y SERRANO, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC, 9 (1), 43-52.

Soto, L. (2012). Infogame. Clasificación de videojuegos. Santiago: Universidad de Chile.

Tamayo y Tamayo, M. (2008). El Proceso de la Investigación Científica. (4ª ed.). México: Editorial Limusa.

Tear M.J. y Nielsen M (2013). "Failure to Demonstrate That Playing Violent Video Games Diminishes Prosocial Behavior" en PLoS ONE 8(7): e68382.

Torres, C. A. (2010). Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales. Bogotá: D.R. ©2010 por Pearson Educación de Colombia Ltda.

Vicente F. (2006). Conceptualización del comportamiento disruptivo en niños y adolescentes. Universidad de Valencia.

Walsh, David, PhD. (2001) Video Game Violence and Public Policy, Chicago: National Institute on Media and the Family.

Zabaleta, E. G. (septiembre de 2004). Conductas desadaptativas de los adolescentes en Navarra: El papel de la familia y la escuela. Obtenido de Universidad Pública de Navarra: https://www.uv.es/lisis/otras-publica/tesis_esther.pdf

ANEXOS

Anexo 1

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

Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos

Estamos interesados en conocer tus hábitos de consumo de videojuegos. Cuando hablamos de videojuegos, incluimos los de consola y ordenador. Lee atentamente las oraciones del cuestionario. Rodea el número de la respuesta que quieres marcar con un bolígrafo. Valoramos mucho tu sinceridad. No hay respuestas mejores ni peores. Tan sólo te pedimos que contestes sobre tus hábitos con respecto a los videojuegos. Si tienes alguna duda, levanta la mano y el profesor te atenderá. Muchas gracias por tu colaboración.

Curso:……Edad:……Chico/Chica……...Colegio:……
……..

(**RECUERDA QUE EL CUESTIONARIO ES ANÓNIMO Y NADIE VA A SABER LO QUE HAS RESPONDIDO**).

Nada de acuerdo 1	**Poco de acuerdo 2**	**Ni de acuerdo ni en desacuerdo 3**	**Bastante de acuerdo 4**	**Totalmente de acuerdo 5**

		Nada de acuerdo	**Poco de acuerdo**	**Ni de 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	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.	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

Escoge, de las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad:

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

Anexo (2)

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

CUESTIONARIO DE CONDUCTAS DESADAPTATIVAS (CCD)

A continuación, encontrarás una lista de comportamientos que pueden ser realizados por chicos/as de tu edad. Lo que te pedimos es que contestes **con sinceridad y sin ningún miedo** si alguna vez has realizado algunos de estos comportamientos **en los últimos doce meses**.

(RECUERDA QUE EL CUESTIONARIO ES ANÓNIMO Y NADIE VA A SABER LO QUE HAS RESPONDIDO).

Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces
1	2	3	4	5

SI PREFIERES NO RESPONDER A ALGUNA DE ESTAS PREGUNTAS, RODEA EL NÚMERO "0" QUE SE ENCUENTRA SOMBREADO EN AQUELLAS PREGUNTAS QUE LO DESEES. ELLO NOS INDICARÁ QUE PREFIERES NO COMPARTIR ESA INFORMACIÓN CON NOSOTROS. GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

1	He pintado o dañado las paredes del colegio/instituto	0	1	2	3	4	5
2	He robado dinero u objetos de valor a un desconocido	0	1	2	3	4	5
3	He conducido o he ido en coche con un amigo/a que conducía sin permiso de conducir	0	1	2	3	4	5
4	He pegado a alguien dentro del colegio/instituto	0	1	2	3	4	5
5	He ofendido o insultado a la Policía o Guardia Civil	0	1	2	3	4	5
6	He falsificado la firma de mis padres en las notas o justificantes	0	1	2	3	4	5
7	He participado en peleas entre grupos de chicos/as de mi edad	0	1	2	3	4	5
8	He robado objetos de mis compañeros o de la escuela	0	1	2	3	4	5
9	He robado ciclomotores o bicicletas	0	1	2	3	4	5
10	He insultado o tomado el pelo a propósito a los profesores	0	1	2	3	4	5
11	He dañado el coche de los profesores	0	1	2	3	4	5
12	He hecho equivocarse a un/a compañero/a de clase en los deberes o tareas apropósito	0	1	2	3	4	5
13	He agredido y pegado a los compañeros del colegio/instituto	0	1	2	3	4	5
14	He robado mercancías de los supermercados (o grandes almacenes)	0	1	2	3	4	5
15	Me he fumado un porro en el colegio/instituto	0	1	2	3	4	5
16	He dañado cabinas telefónicas	0	1	2	3	4	5
17	He estropeado coches de desconocidos	0	1	2	3	4	5
18	He robado o forzado un registro escolar (hoja de asistencias)	0	1	2	3	4	5
19	He agredido y pegado a desconocidos	0	1	2	3	4	5

20	He incordiado o fastidiado al profesor/a en clase	0	1	2	3	4	5
21	He insultado o molestado a inmigrantes extranjeros	0	1	2	3	4	5
22	He roto los cristales de las ventanas del colegio/instituto	0	1	2	3	4	5
23	He participado en carreras peligrosas con motocicletas en calles con mucho tráfico	0	1	2	3	4	5
24	He insultado a compañeros/as de clase	0	1	2	3	4	5
25	He provocado conflictos y problemas en clase	0	1	2	3	4	5
26	He respondido agresivamente a mis profesores/as	0	1	2	3	4	5
27	He roto apuntes y trabajos de mis compañeros/as	0	1	2	3	4	5
28	He provocado conflictos entre mis compañeros/as	0	1	2	3	4	5
29	Alguien de colegio/instituto me miró con mala cara	0	1	2	3	4	5
30	Algún compañero me insultó	0	1	2	3	4	5
31	Algún compañero me robó algo	0	1	2	3	4	5
32	Se burlaron de mí en clase o me hicieron daño	0	1	2	3	4	5
33	Alguien del colegio/instituto se metió con mi familia	0	1	2	3	4	5
34	Alguien del colegio/instituto me echó las culpas de algo que yo no había hecho	0	1	2	3	4	5
35	Me he emborrachado durante el fin de semana (viernes a domingo)	0	1	2	3	4	5
36	Tomo drogas durante el fin de semana (porros, pastillas, etc.)	0	1	2	3	4	5
37	Consumo drogas durante la semana (de lunes a jueves)	0	1	2	3	4	5
38	Bebo alcohol los fines de semana	0	1	2	3	4	5

Diagnóstico:

Agresividad y conductas delictivas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Consumo de drogas: 15, 35, 36, 37, 38

Victimización: 29, 30, 31, 32, 33, 34

Anexo 3

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Of Nro 374 -CPEYO-PSICOPEG.FEAC-UNL
Loja, 12 de Noviembre de 2020

Mg.
Lauro Cango Chamba
Rector del colegio Beatriz Cueva de Ayora.
Ciudad.-

De mi consideración:

Por medio del presente me dirijo a usted con la finalidad de hacerle llegar un cordial saludo a nombre de la Carrera de Psicología Educativa y Orientación; a la vez solicitarle muy comedidamente la autorización para el Sr. Luis Renato Sigcho Valencia con C.I: 110487895-2 pueda realizar su trabajo de investigación en la Institución de su Rectoría.

Por la favorable atención que se digne dar al presente, le anticipo mis agradecimientos,

Atentamente.,

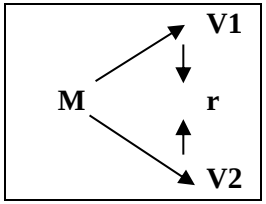
Firmado electrónicamente por:
FLORA EDEL CEVALLOS CARRION

Dra. Flora Edel Cevallos Carrión. Mg. Sc.
GESTORA-ACADEMICA DE LAS CARRERAS DE PSICOLOGIA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN Y PSICOPEDAGOGIA
FECC/ Mesm.
c.c Archivo digital

Anexo (6)

Matriz de consistencia Lógica

Tema: La influencia de los videojuegos en conductas desadaptativas de los estudiantes de segundo de bachillerato técnico en Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora periodo 2020-2021.

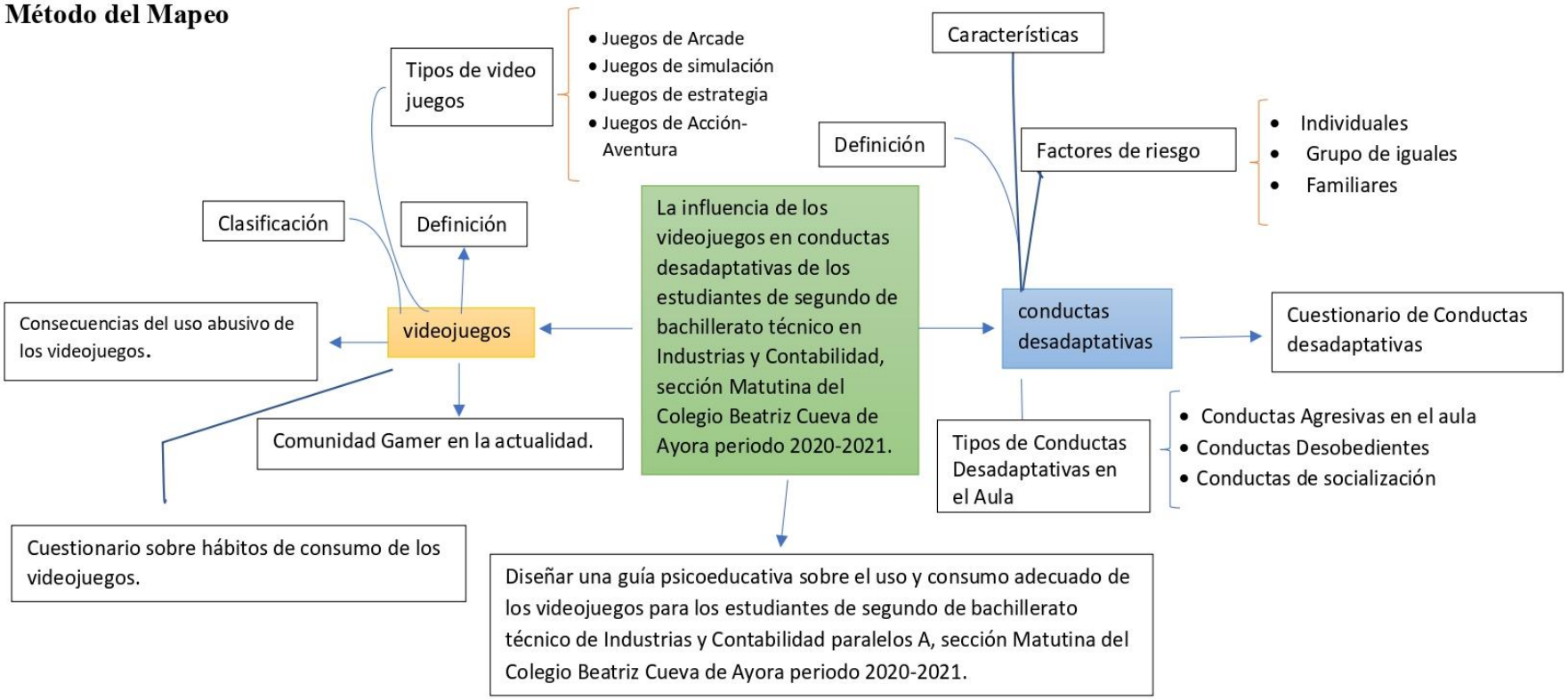
Problema	Objetivo	Hipótesis	Metodología Técnicas e Instrumentos	Instrumentos
Problema General: ¿De qué manera los videojuegos influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?	**Objetivo General** Determinar la influencia de los videojuegos dentro de las conductas desadaptativas en los adolescentes de 2do bachillerato técnico en Industrias y Contabilidad, sección Matutina del colegio Beatriz Cueva de Ayora periodo 2020-2021.	**Hipótesis General:** Los videojuegos influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad paralelo A, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.	**Enfoque** Cuantitativa **Tipo de investigación** El tipo de investigación Descriptiva **Método de investigación** General: método científico, Específicos: descriptivo**,** analítico, sintético **Diseño de investigación** Corresponde a los diseños no experimentales transeccionales correlaciónales.  **Dónde:** M = Muestra V1=Observación de la variable 1 V2=Observación de la variable 2	**Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos.** **Autor:** Fernando López Becerra (2012) **Características:** Consiste en 24 preguntas, que se reparten de la siguiente manera: 19 ítems tipo escala Likert con 5 alternativas de respuesta real del evaluado. **Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)**
Problemas específicos	**Objetivos específicos**	**Hipótesis Específicas**		
1. ¿Se conoce hasta qué punto el hábito y consumo de video juegos están afectando a los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?	**1.** Indagar los indicadores sobre el hábito y consumo de video juegos que están afectando a los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de	**H1** Los video juegos influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad paralelo A, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.		

	Ayora, 2020-2021.		r=relación entre las variables. **Técnicas** Técnica bibliográfica **Instrumentos:** • Cuestionario sobre hábitos de consumo de los videojuegos. • Cuestionario de conductas desadaptativas (CCD)	**Autor:** El Cuestionario de Conductas Desadaptativas es una adaptación del Cuestionario de Conductas Delictivas de Rubini y Pombeni (1992), llevada a cabo por el Grupo Lisis (Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia). Tipo de escala tipo Likert con 5 alternativas de respuesta (nunca, casi nunca, algunas veces, bastantes veces y muchas veces).
2. ¿Cuáles son las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?	**2.** Determinar las manifestaciones de conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.	**H0** Los video juegos no influyen en las conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad paralelo A, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.		
3. ¿Existe influencia de los video juegos en las conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?	**3.** Establecer la influencia de los video juegos en las conductas desadaptativas de los estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.			
4. ¿Existen estrategias psicoeducativas dirigidas a	**4.** Elaborar una guía psicoeducativa familiar			

los padres de familia para el control de hábitos y consumo adecuado de los videojuegos de sus hijos, estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021?	para el uso de estrategias de control de hábitos y consumo inadecuado de los videojuegos de sus hijos-hijas, estudiantes de 2do de bachillerato técnico de Industrias y Contabilidad, sección Matutina del Colegio Beatriz Cueva de Ayora, 2020-2021.	

Anexo (7)

Método del Mapeo



INDICE

PORTADA…… i

CERTIFICACIÓN…… ii

AUTORÍA…… iii

CARTA DE AUTORIZACIÓN……... iv

AGRADECIMIENTO……... v

DEDICATORIA……... vi

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO…… vii

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS……...… viii

ESQUEMA DE TESIS……..... ix

a. TÍTULO……..……1

b. RESUMEN ……... 2

ABSTRACT…….. 3

c. INTRODUCCIÓN……. 4

d. REVISIÓN DE LITERATURA……...……. 7

e. MATERIALES Y MÉTODOS…… 23

f. RESULTADOS…… 30

g. DISCUSIÓN……..... 35

h. CONCLUSIONES……... 38

i. RECOMENDACIONES…….. 39

PROPUESTA ALTERNATIVA..... 40

j. BIBLIOGRAFÍA……. 77

k. ANEXOS……..... 82

a. TEMA…….……. 83

b. PROBLEMÁTICA…….…….……..... 84

c. JUSTIFICACIÓN……...…….……... 90

d. OBJETIVOS……..……..…… 92

e. MARCO TEÓRICO…….……... 93

f. METODOLOGÍA…….……..……... 115

g. CRONOGRAMA…….……..……... 141

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO……..…….. 143

i. BIBLIOGRAFÍA……..…….. 144

ÍNDICE……..……....161