



Facultad de Trabajo Social

**Proyecto de Investigación Previo a la Obtención del Título de Licenciada en
Trabajo Social**

Tema:

“Los Videojuegos y su Influencia en el Comportamiento Psicosocial: Caso Estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del Cantón Manta Periodo 2020-2021”

Autora:

Ortega Gómez Yidani Paola

tutora:

Psic. Cl. Mariela Chávez Intriago, Mg.

Periodo Académico

2020-2021 (2)

Manta – Manabí – Ecuador

Aprobación de Tribunal de grado

Tema: “Los videojuegos y su influencia en el comportamiento psicosocial: Caso Estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta período 2020 – 2021”.

Sometido a consideración de la autoridad de la Unidad Académica de la Facultad de Trabajo Social y de la Universidad Laica “Eloy Alfaro “de Manabí, como requisito para la obtención del Título de Licenciada en Trabajo Social, declara:

APROBADO

Firma

Lic. Patricia López Mero, Mg

Decana de Facultad

Psc. Cli. Mariela Chávez Intriago, Mg

Tutora de investigación

Calificación

Firma

Lic. Armando Juárez Méndez, Mg

Miembro Tribunal

Ing. Richard Andrade Rodríguez, Mg

Miembro Tribunal

Certificado de revisión del tutor

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A)	CÓDIGO: PAT-01-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO	REVISIÓN: 2 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Trabajo Social de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el trabajo de investigación bajo la autoría de la estudiante **Yidani Paola Ortega Gómez**, legalmente matriculada en la carrera de Trabajo Social, período académico 2020-2021, cumpliendo el total de 400 horas, bajo "Los videojuegos y su influencia en el comportamiento psicosocial: caso estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta, período 2020-2021"

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 12 de marzo de 2021.

Lo certifico,



Psc. Cll. Mariela Chávez Intriago
Docente Tutor(a)
Área: Ciencias Sociales

Certificado de revisión del sistema Urkund



Facultad de Trabajo Social

Manta, 8 de junio de 2021

Licenciada
Asunción Barreto Pico, Mg.
PRESIDENTA DE LA COMISIÓN ACADÉMICA DE LA FACULTAD DE TRABAJO
SOCIAL
Ciudad. _

De mis consideraciones:

Reciba un atento y cordial saludo, el presente es para informar el resultado porcentual obtenido en el sistema anti plagio URKUND del proyecto de investigación: **Tema:**
“Los Videojuegos y su Influencia en el Comportamiento Psicosocial: Caso Estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del Cantón Manta Periodo 2020-2021”
de la estudiante: Señora **Ortega Gómez Yidani Paola**, el porcentaje de similitud encontrado fue del **1%**.

Se adjunta el respectivo certificado emitido por el Sistema Antiplagio URKUND.

Particular que informo para los fines siguientes.

Atentamente,

Psc. Cli. Mariela Chávez Intriago, Mg.
DOCENTE TUTORA



Facultad de Trabajo Social

Original**Document Information**

Analyzed document	TESIS FINAL Ortega Yidani.docx (D108316191)
Submitted	6/9/2021 12:39:00 AM
Submitted by	Mariela Yesenia Chavez Intriago
Submitter email	mariela.chavez@uleam.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	mariela.chavez.uleam@analysis.urkund.com

Declaración de Autoría

Yo, Yidani Paola Ortega Gómez, con cédula de identidad 0911980407, estudiante de la Facultad de Trabajo Social, declaro que el proyecto de investigación denominado **“Los Videojuegos y su influencia en el Comportamiento Psicosocial: Caso Estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del Cantón Manta Periodo 2020-2021”** constituye una elaboración personal, por lo que manifiesto la originalidad del trabajo, a excepción de las citas.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, autenticidad y alcance del presente proyecto.



Yidani Paola Ortega Gómez

Agradecimiento

Al finalizar esta etapa solo puedo agradecer primero a Dios por permitirme vivir este momento en ver mis sueños cristalizarse, agradecer a la Universidad Eloy Alfaro por acogerme en sus aulas en igualdad de oportunidad todos estos años y brindarme el conocimiento necesario para ser un profesional.

A mis maestros que con paciencia y sabiduría supieron transmitir enseñanzas que llevaré para toda mi vida.

A mi madre Lic. María Gómez Ortiz que durante este camino me impulsó y alentó a terminar mi carrera, a pesar de las adversidades que en este tiempo se me presentaron.

A mi esposo y mis hijas que me animaron a continuar en los momentos más difíciles y me apoyaron en todo momento.

Dedicatoria

Dedico este proyecto profesional a Dios, porque sin Él nada sería posible pues me ha permitido vivir y tener las fuerzas necesarias para lograr el objetivo que tanto he anhelado.

A mis hijas Daryl, Aylin y Aria Mera Ortega pues siempre han sido el motor y el impulso que me lleva a ser mejor día a día y en esta nueva etapa de reinvención de mi vida, han sido un factor clave para luchar y obtener el título profesional que tanto desee.

A mi esposo Ing. Carlos Mera Zamora que constantemente me alentaba y apoyaba para que termine mi profesión, con amor y paciencia.

Contenido

	1
Introducción	14
Resumen	16
Abstract	17
Capítulo I: Acerca del problema	18
Planteamiento del Problema	18
Objetivos General	21
Objetivos Específicos	21
Justificación	21
Hipótesis	22
Capítulo II: Diseño Teórico	23
Aspectos teóricos – Conceptuales	23
Psicología Social	23
Psicología de Desarrollo Evolutivo	24
Teoría Ecológica del desarrollo Humano	24
Videojuegos	26
Historia de los Videojuegos	27
Tipos de Videojuegos	29
Juegos en Línea	32
Realidad Virtual	32
La cultura “gamer” en Ecuador	33
Potenciales perjuicios de los videojuegos sobre la salud psicosocial	34
Adolescencia	35
Comportamiento Humano	35
Factores psicosociales que influyen en el comportamiento de los adolescentes.	35
Interacción humana	36
Problemas que causa la falta de interacción social.	37
Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos	37
Efectos Negativos.	38
Efectos Positivos	39
Antecedentes de la Investigación	41
Fundamentos Legales	45

	10
Declaración Universal de Derechos Humanos	45
Convención sobre los Derechos del Niño	45
Constitución de la República de Ecuador	45
Título VII régimen del buen vivir	46
Código de la Niñez y Adolescencia	46
Ley Orgánica de Educación Intercultural	46
Fundamentación Teórica del trabajo social	47
Trabajo Social	47
El Rol del Trabajador Social en el Área Educativa (Manual del DECE)	47
Concepto de Modelo en Trabajo Social	48
Modelo conductual cognitivo	49
Capítulo III: Diseño metodológico	49
Tipo de Investigación	49
Nivel de Investigación	50
Método de Investigación	50
Operacionalización de Variables	52
Tabla 1	52
Variable independiente: Los Videojuegos	52
Variable dependiente: Comportamiento psicosocial	53
Tabla 2	53
Población y muestra	55
Población	55
Muestra	55
Técnicas e instrumentos de Investigación	55
Cuestionario	55
Consideraciones Éticas	55
Capítulo IV Resultados	56
Análisis y Discusión de los Resultados	56
Conclusiones	80
Recomendaciones	81
Referencias	82
Anexos	86

Índice de tablas

Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero y Segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Tabla 1:Edades de los estudiantes	51
Tabla 2:Frecuencia en juegos	52
Tabla 3:Medición de Aislamiento	54
Tabla 4:Incremento amistades a partir de los videojuegos de internet	56
Tabla 5. Por estar en medio de una partida de videojuegos ha dejado de comer aplazando su aseo personal	58
Tabla 6: Si sus padres le prohíben jugar con videojuegos se siente triste, molesto y con inusual deseo de jugar	60
Tabla 7: Frecuencia del uso de videojuegos en una reunión familiar	62
Tabla 8: Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones	63

Encuesta aplicada a los padres de familia de Primero y Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Tabla 1. Conocimiento en los padres sobre que hacen sus hijos en tiempos libres	61
Tabla 2. Frecuencia con la que los padres juegan con sus hijos	63
Tabla 3. Conocimiento sobre el tipo de videojuego que práctica su hijo	64
Tabla 4. Los videojuegos y su relación con la familia	66
Tabla 5. Los videojuegos y la frecuencia en la ejecutan otras actividades	67
Tabla 6. Preferencia para quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos	69
Tabla 7:Tiempo que consideran los padres que dedican a sus hijos	70
Tabla 8. Cambios de estado ánimo al perder o ganar en videojuegos	72

Índice de gráficos

Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero y Segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Gráfico 1. Edades de los estudiantes	48
Gráfico 2. Frecuencia en juegos	50
Gráfico 3. Medición de Aislamiento	52
Gráfico . Incremento amistades a partir de los videojuegos de internet	53
Gráfico 5: Por estar en medio una partida de videojuegos ha dejado de comer aplazando su aseo personal	55
Gráfico 6: Si sus padres le prohíben jugar con videojuegos se siente tristes, molesto y con inusual deseo de jugar	57
Gráfico 7. Frecuencia del uso de videojuegos en una reunión familiar	59
Gráfico 8: Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones	60

Encuesta aplicada a los padres de familia de Primero y Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Gráfico 1. Conocimiento en los padres sobre que hacen sus hijos en tiempos libres	62
Gráfico 2. Frecuencia con la que los padres juegan con sus hijos	63
Gráfico 3. Conocimiento sobre el tipo de videojuego que práctica su hijo	65
Gráfico 4. Los videojuegos y su relación con la familia	66
Gráfico 5. Los videojuegos y la frecuencia en la ejecutan otras actividades	68
Gráfico 6. Preferencia para quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus ammgigos	69
Gráfico 7. Tiempo que consideran los padres que dedican a sus hijos	71
Gráfico 8. Cambios de estado de ánimo al perder o ganar en videojuegos	72

Índice de anexos

Anexo 1:Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero y Segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí	79
Anexo 2:Encuesta aplicada a los padres de familia de Primero y Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí	81

Introducción

La presente investigación tiene como tema “Los Videojuegos y su Influencia en el Comportamiento Psicosocial: Caso Estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del Cantón Manta Periodo 2020-2021”, que busca dar una visión más amplia de cómo la tecnología direccionada con los videojuegos llega a los hogares de la mano de los integrantes más jóvenes de la familia y cómo esta interacción podría afectar a la comunicación y comportamiento, hasta llegar a la forma en la que se relacionan con sus iguales. En esta nueva era tecnológica en que los videojuegos están más al alcance de todos, es necesario identificar las características inusuales que podrían presentar los jóvenes, al estar horas inmersos en esta clase de juegos que pueden iniciar desde el aislamiento y cambios de humor, hasta el poco interés en relacionarse de forma presencial con los demás.

Para analizar la presente problemática es importante mencionar las causas que llevan a los adolescentes a cambiar su conducta y determinar si la influencia de los videojuegos es positiva o negativa, de tal manera que se pueda establecer el grado de afectación a las familias ante este hecho.

En el ámbito profesional, como trabajador social el interés es ampliamente social, analizando los diferentes comportamientos de los adolescentes con su entorno como es el colegio y el hogar, que son los dos ejes que van formando la personalidad de un ser humano.

En el marco del Trabajo Social, la investigación se realizó bajo el método cuantitativo con encuestas a adolescentes entre 16 a 18 años, estudiantes del primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí y a sus representantes.

Durante esta investigación se presentaron inconvenientes de tipo comunicacional pues, por el estado de excepción a causa del Covid 19, era difícil ubicar a alumnos y

representantes para llenar las encuestas en línea; se recurrió a la colaboración del dirigente de cada curso para que apoyaran recordándoles a los alumnos y padres llenar las encuestas enviadas.

Los objetivos planteados en el siguiente estudio pretenden identificar a los estudiantes de entre 16 y 18 años que dedican su tiempo libre a videojuegos, estableciendo qué comportamiento tienen estos estudiantes, analizando la influencia de los videojuegos en el comportamiento psicosocial.

En el capítulo I se expresa el planteamiento del problema, muestra cómo los videojuegos están presentes en el mundo global, justificándose el trabajo, se determinan los objetivos y la hipótesis iniciando la investigación.

En el capítulo II se enmarcará el desarrollo del diseño teórico y en la intervención del Trabajo Social en el área educativa, así como el marco legal que sirve de base para el presente trabajo investigativo.

El capítulo III determinará el tipo de investigación y la metodología a utilizar, las técnicas e instrumentos que se utilizarán para la interpretación de los resultados, las consideraciones éticas que fundamentan este trabajo.

El capítulo IV presentará la interpretación y el análisis de resultados, exponiendo los efectos de la investigación, que están basados en la encuesta aplicada a la muestra que se utilizó para determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta.

Resumen

Las familias se enfrentan a grandes desafíos mientras ven crecer a sus hijos pues el mundo está cambiando constantemente, envolviendo a los jóvenes en nuevas dinámicas que afectan su comportamiento, siendo estos positivos o negativos; la tecnología, que ha ayudado al hombre en múltiples áreas optimizando tiempos, también ha ampliado un abanico de posibilidades en el entretenimiento, es allí donde los videojuegos encuentran espacios para ingresar a las familias. La presente investigación tiene el objetivo de determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta; Este estudio se realizó los estudiantes entre las edades de 15 a 18 años , mediante la metodología cuantitativa, recopilando información tanto de estudiantes como de sus padres, con el fin de tener una visión objetiva del comportamiento real de los adolescentes en sus hogares, y cómo desde la perspectiva de los padres, ven la interacción de sus hijos con sus demás compañeros y amigos de similar edad; para lograrlo se empleó la técnica de la encuesta para conocer la situación en la que se encuentran, determinando como resultado que los videojuegos sí afectan en menor o mayor proporción en la interacción de los jóvenes con su entorno, dejando en segundo plano las relaciones con seres cercanos como son la familia, amigos y colegio.

Desde el área del trabajo social, las familias podrán recibir una orientación para mejorar la comunicación con los hijos, mediante talleres para padres, campañas de información sobre los efectos negativos de los video juegos, de tal forma que permita realizar un mejor control del tiempo destinado a los videojuegos, dosificando este

entretenimiento para que no afecte de forma negativa en los cambios de comportamiento de sus hijos.

Palabras claves: comportamiento psicosocial, adolescentes, trabajo social.

Abstract

Families face great challenges as they watch their children grow because the world is constantly changing, involving young people in new dynamics that affect their behavior, being positive or negative; technology, which has helped man in multiple areas optimizing times, has also expanded a range of possibilities in entertainment, it is there where video games find spaces to enter families. The present research has the objective of determining the influence of videogames on the psychosocial behavior of the students of the Manabí Educational Unit of the Manta canton; This study was conducted on students between the ages of 15 to 18 years, using quantitative methodology, collecting information from both students and their parents, in order to have an objective view of the real behavior of adolescents in their homes, and how From the parents' perspective, they see their children's interaction with their other peers and friends of a similar age; To achieve this, the survey technique was used to know the situation in which they are, determining as a result that video games do affect the interaction of young people with their environment to a lesser or greater extent, leaving relationships with beings in the background. close such as family, friends and school.

From the area of social work, families will be able to receive guidance to improve communication with their children, through workshops for parents, information campaigns on the negative effects of video games, in such a way as to allow better control of the time

allocated to video games, dosing this entertainment so that it does not negatively affect the behavior changes of their children.

Keyword: *Psychosocial Behavior, adolescents, Social Work*

Capítulo I: Acerca del problema

Planteamiento del Problema

El mundo ha cambiado en forma vertiginosa a grandes pasos de la mano con la tecnología que se creó con el fin de servir al hombre, abarcando todo el planeta, ayudándolo en miles de procesos, transformando todo a su camino; con el desarrollo de la tecnología informática nacen los videojuegos.

Los últimos años han representado un cambio en la forma en que la sociedad considera al uso de los videojuegos, así lo explica Verdú (2007) cuando indica que:

Desde hace aproximadamente una década hemos asistido al nacimiento y desarrollo de una nueva modalidad de ocio; los videojuegos. Esta reciente forma de entretenimiento resulta de una derivación del auge de la tecnología y especialmente de la difusión entre el gran público, que ha tenido en los últimos años. (p. 250)

La popularidad de estos ha generado nuevos intereses de crecimiento económico, extendiéndose poco a poco por todos los países y así lo expresa Loayza (2010) cuando sostiene:

Los videojuegos vienen forjando un mercado cada vez más extenso y económicamente más poderoso en el mundo entero. Sin embargo, en Latinoamérica, a diferencia de los países desarrollados, la demanda por los videojuegos es de

menos cuantía, siendo un mercado aun por explotar demandas incomparables como las que existen en Estados Unidos, Canadá o Europa. (p. 15)

El aumento en la popularidad de los videojuegos y su fácil acceso ha generado un polémico debate que tiene que ver con los efectos que tiene su práctica, lo más cuestionado ha sido el asiduo uso por los adolescentes que por estar en una etapa de transición de niño a adulto, generaría cambios en su interacción con su entorno social, representando una amenaza a su núcleo familiar, así como la forma de socializar con sus iguales.

Estudios realizados nos hablan del poco compromiso que tiene la familia para supervisar el uso de los videojuegos. “La familia apenas interviene para orientar o inducir a sus hijos e hijas hacia el uso de unos u otros videojuegos, ni ejercen un control sustancial sobre el tiempo que le dedican” (Rico y Ameneiros, 2015, p. 1301). Esta situación sin duda llena de gran preocupación ya que en la etapa de la adolescencia se está en un periodo de adaptación que va a requerir siempre del apoyo y supervisión de los padres.

Para Bohórquez (2018) “Cuando no se controla tiempo y a esto se suma la falta de espacios destinados a otras actividades, se genera inactividad social, sedentarismo y una serie de problemas de relacionamiento con los demás” (p. 29).

De acuerdo con un estudio realizado por la Universidad Técnica Salesiana de Quito, “En el Ecuador, hasta los 18 años, los chicos mantienen a los videojuegos mayoritariamente como opción de ocio (57 % a esa edad)” (Palacios, 2014, p.62). Esto nos indica que la mayoría de los jóvenes piensan que es una opción meramente de entretenimiento, los videojuegos.

En el presente estudio se enfocará en como la práctica a los videojuegos podría afectar de forma negativa en el comportamiento psicosocial de los adolescentes, la investigación de esta realidad se pudo hacer en una de las instituciones educativas de la ciudad de Manta, específicamente en la “Unidad Educativa Manabí” donde el uso frecuente a videojuegos podría influenciar en el comportamiento psicosocial, ya que son jóvenes provenientes de familias de estratos social medio y alto, cuyos padres en su mayoría son profesionales que dedican la mayor parte de su tiempo al trabajo y no pueden vigilar de cerca a sus hijos, quienes quedan al cuidado de familiares y/o terceras personas que no supervisan de cerca las actividades que realizan los jóvenes, comprendiendo que por la facilidad de recursos pueden tener mayor acceso a estos instrumentos tecnológicos.

Por lo tanto, es también importante plantearse la siguiente interrogante: ¿Cómo influyen los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí?, este estudio es gran valía pues en el Ecuador no existe una investigación que aborde directamente el comportamiento psicosocial frente a los videojuegos, en su mayoría se presentan estudios sobre rendimientos académicos, la salud física, etc. La mayoría de las investigaciones son realizadas por países desarrollados donde es muy diferente las condiciones de vida y familia. Hoy en día el avance tecnológico no solo trae consigo beneficios monetarios sino el deterioro del núcleo familiar, que es la base de la sociedad. Dentro de este marco, los resultados obtenidos podrán ser utilizados para realizar una intervención positiva que podría representar un cambio sustancial en este universo analizado, dando como resultado un antes y un después significativo.

El presente estudio se desarrollará siguiendo un enfoque cuantitativo con diseño experimental, transversal, descriptivo y correlacional; los instrumentos que se utilizarán

serán encuesta a los adolescentes (preferencia- frecuencia en uso de los videojuegos), encuesta a los padres de familia de los mismos paralelos, para confirmar desde la perspectiva de los padres como es la interacción dentro del hogar.

Objetivos General

Determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta.

Objetivos Específicos

Identificar a los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí que dedican su tiempo libre a los videojuegos.

Establecer qué comportamiento tienen los estudiantes que dedican su tiempo libre a los videojuegos.

Analizar la manera en que los videojuegos influyen en el comportamiento psicosocial de los adolescentes.

Justificación

En el mundo actual los padres trabajan la mayor cantidad de tiempo para poder proveer a sus familias de sustento y comodidades , entrando en la creencia generalizada por la sociedad que una forma de entretener a los hijos son los videojuegos, el acceso es cada día más fácil y sin control, tanto es así que las consolas portátiles así como juegos en línea son los más utilizados y favoritos entre los más jóvenes del hogar, sin duda deja muchas interrogantes, el saber qué tanta influencia tienen los videojuegos dentro del desarrollo psicosocial de los adolescentes y cómo afecta en su comportamiento.

Este estudio nace de la necesidad de establecer las razones por las cuales a los adolescentes en la actualidad les cuesta relacionarse entre sí de forma presencial, ya que, en épocas pasadas, cuando no existía el internet y recién empezaban a proliferar los videojuegos, las relaciones interpersonales se daban muy a menudo y a los jóvenes no les costaba relacionarse con gente de su misma edad o de diferentes edades, lo que en la actualidad sucede frecuentemente. Es muy importante establecer las razones por las cuales se presenta este fenómeno social y, en base a ellas, determinar posibles soluciones que permitan que los adolescentes se relacionen físicamente entre sí y esto les ayude a tener una mejor convivencia en su hogar y con los demás integrantes de la sociedad que los rodea.

En la provincia de Manabí no existe un estudio que trate la afectación psicosocial de los videojuegos en adolescentes con su entorno, sino más bien siempre se ha analizado su incidencia en el rendimiento escolar; por esto se considera este estudio muy necesario, a fin de poder determinar su efecto en los jóvenes y posibles correctivos que se sugerirá en la presente investigación con el fin de dar un aporte a las familias y a la sociedad, donde los adolescentes tienen una participación muy importante.

Hipótesis

Los videojuegos en los adolescentes afectan de forma negativa en el comportamiento psicosocial en la interacción humana.

Capítulo II: Diseño Teórico

Aspectos teóricos – Conceptuales

Los adolescentes en el siglo XXI están rodeados de tecnología, la cual utilizan para tener interacción social, para este fin utiliza el internet y los llamados videojuegos que, a más de una mera distracción, es el vínculo que buscan para relacionarse y entretenerse; para dar una visión más amplia de cómo el entorno y la interacción con el mismo influye en su comportamiento, existen lo siguientes estudios y teorías:

La Psicología social,

Psicología de desarrollo evolutivo, y

La Teoría ecológica del desarrollo Humano.

Psicología Social

Para Angarita Arboleda (2008, citado en El Sahili González et al.,2013) menciona que:

La psicología social es la ciencia que estudia cómo los pensamientos, emociones y comportamientos individuales se toman por efecto del contacto con otras personas. Esta ciencia permite conocer los fenómenos que ocurren al común de las personas y observar con mayor agudeza el mundo social y sus relaciones; también incrementa la objetividad para juzgar los actos humanos y colabora en la comprensión de los comportamientos y su relación con las situaciones, no sólo para analizar a los demás, sino para entender mejor las propias reacciones (p.17).

Es importante conocer como las aportaciones de la psicología social en el estudio del comportamiento humano para poder comprender, como la realidad paralela que brindan

los videojuegos pueden influenciar en el comportamiento de los adolescentes pues esta estudia todo aquello que afecta al ser humano en su interacción con el entorno, sus emociones y pensamientos, en este contexto poder comprender cómo cambia el ser humano y qué factores aportan de forma positiva o negativa.

Psicología de Desarrollo Evolutivo

El objeto de esta disciplina es la interpretación, descripción y explicación de las transformaciones psicológicas vinculadas al proceso de desarrollo humano. Los cambios que se producen en las capacidades, facultades y procesos psíquicos a través del curso de la vida han sido motivo de interés a lo largo de la historia de la humanidad. (Urbano y Yuni, 2005, p. 15)

Esta rama de la psicología estudia las diferentes etapas de la vida del ser humano y sus comportamientos, que es el objeto de estudio en este proyecto, determinar cómo los adolescentes se enfrentan a distintos contextos que van determinando su formación, su convivencia, su forma de sentir y pensar.

Teoría Ecológica del desarrollo Humano

Bronfenbrenner (1987) afirma que:

La ecología del desarrollo humano comprende el estudio científico de la progresiva acomodación mutua entre un ser humano activo, en desarrollo y las propiedades cambiantes de los entornos inmediatos en los que vive la persona en desarrollo, en cuanto este proceso se ve afectado por las relaciones que se establece entre estos entornos, y por los contextos más grandes en los que están incluidos los entornos.
(p.40)

Cuando se habla del desarrollo humano se entiende por las etapas que comprende el mismo, como es la adolescencia, una etapa de transición en la que, indica la teoría, que los entornos cambiantes influyen en el comportamiento, afectando en cómo se relaciona con el mundo que le rodea; los videojuegos presentan una realidad alterna totalmente desproporcionada y diferente a la que viven los adolescentes llevándolos a cambiar su actuar con sus padres, amigos y personas que lo rodean.

En la teoría ecológica se observa cómo los diferentes contextos donde se desarrolló el niño y el adolescente influyen en su forma de ser, sus gustos y emociones conforme va cambiando su entorno e identifica sistemas correlacionados dependiendo su aproximación, definiéndolas como:

“Un microsistema es un patrón de actividades, roles y relaciones interpersonales que la persona en desarrollo experimenta en un entorno determinado, con características físicas y materiales particulares” (Bronfenbrenner, 1987, p.41). Este nivel se refiere a la interacción con los más cercanos, que son los padres, la familia, la escuela, influyen en su desarrollo emocional y en la forma de socializar.

Un Mesosistema, comprende las interrelaciones de dos o más entornos en los que la persona en desarrollo participa activamente (por ejemplo, para un niño, las relaciones entre el hogar, la escuela y el grupo de pares del barrio; para un adulto, entre la familia, el trabajo y la vida social). (Bronfenbrenner, 1987, p.44)

Este nivel se refiere a cómo los miembros del microsistema se relacionan entre sí, un ejemplo podemos ver, en cómo la familia se relaciona con la escuela del menor.

Un exosistema se refiere a uno o más entornos que no influyen a la persona en desarrollo como partícipe activo, pero en los cuales se producen hechos que afectan a lo que ocurre en el entorno que comprende a la persona en desarrollo, o que se ven afectados por lo que ocurre en ese entorno. (Bronfenbrenner, 1987, p.44)

Este nivel lo componen todos aquellos elementos que afectan al menor, sin embargo, su relación no es directa vinculándose por medio de los miembros del microsistema.

El macrosistema se refiere a las correspondencias en forma y contenido, de los sistemas de menor orden (micro- meso y exo) que existen o podrían existir, al nivel de la subcultura o de la cultura en su totalidad, junto con cualquier sistema de creencias o ideologías que sustente estas correspondencias. (Bronfenbrenner, 1987, p. 45)

En este nivel se encuentran el lugar donde habita el menor, con sus elementos culturales, religiosos y tradiciones, haciendo que cambien en su desarrollo y aprendizaje.

Videojuegos

Un videojuego es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan. Su interfaz es por medio de una pantalla, de ahí su nombre, “videojuego”, el cual ha ido evolucionando gracias al avance de las tecnologías, alcanzando mayor complejidad y robustez. Puede implementarse en una o más plataformas como una computadora, una consola, un dispositivo portátil (un teléfono móvil, tableta), arcade (máquinas de videojuegos adaptadas para locales públicos), etc. (Rivera y Torres, 2018, p.3)

Todo juego electrónico con objetivos esenciales lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina y en el que la acción se desarrolló fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador persona, de un televisor o cualquier otro soporte semejante). (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008)

Historia de los Videojuegos

La historia de los videojuegos se remonta a 1961, año en que Steve Russell, estudiante de Massachusetts Institute of Technology (MIT) decidió probar sus habilidades con un voluminoso y rudimentario ordenador de la institución y se propuso crear un juego de ordenador interactivo. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.29)

Su creador llamo a este juego Spacewar, tenía como característica con control remoto que se conectaba a través de cables al computador, a pesar de lo novedoso nunca fue patentado con fines de lucro y fue utilizado para probar equipos informáticos como fuente de diagnóstico.

El primer video juego que se puso a la venta fue Computer Space, creado en 1971 por Nolan Bushnell, estudiante de ingeniería en Salt Lake City y también desarrollado con los ordenadores de la Universidad. Este juego era en realidad una versión de Spacewar y, como aquel, simulaba una batalla entre una nave espacial y platillos volantes. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.30)

La comercialización de este videojuego fue un fracaso para su creador, ya que no alcanzó las ventas esperadas, sin embargo, siguieron innovando para mejorarlo en el tiempo.

Otro videojuego destinado a usuarios de pago había sido diseñado unos años antes, concebido por un equipo de investigadores dirigido por el ingeniero Ralph Baer. Tras varios intentos poco exitosos, en mayo de 1967 este equipo empezó a desarrollar un juego en el cual un circuito lógico proyectaba un punto que se movía por una pantalla. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.30)

Este juego fue comercializado sin tener ventas considerables.

El primer éxito de la compañía Atari fue la consola que se conectaba a la televisión y vio la luz en 1972 bajo el nombre de Pong. Muy semejante a Odyssey, Pong consistía en una máquina que simulaba el juego de tenis de mesa. Su funcionamiento era completamente electrónico y controlado por un microprocesador. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.31).

Pese a que sus inicios no fueron exitosos, sin embargo, descubría un nuevo campo en los negocios, es así como “Los 330 millones de dólares en ventas anuales facturados por la industria norteamericana de los videojuegos en 1979 se multiplicaron por diez en tres años”. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.31).

La principal característica del desarrollo de la industria del videojuego en la segunda mitad de los años 80 fue el llamado “boom de las consolas”, que fue posible gracias a los notables avances técnicos. Respecto a los ordenadores, los antiguos microordenadores de 8 bits desaparecieron progresivamente, sustituidos por

ordenadores de más capacidad como los Amiga o los PC. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.35).

Las máquinas de videojuegos recreativas instaladas en lugares públicos se las denominan Arcade, tuvieron su auge a finales de los 80, sin embargo, una vez que se dio el avance de los sistemas en los hogares, perdió su popularidad. La pantalla estática a principios de los años 90 dio paso a las técnicas tridimensionales que aportarían un toque de realismo a los juegos.

“La producción de videojuegos por empresas europeas y norteamericanas se ha centrado fundamentalmente en los ordenadores, al tiempo que los japoneses se han dedicado preferentemente a la producción de videojuegos para consolas y máquinas operadas con monedas” (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p. 40).

La competencia entre los PC y las consolas ha ido en crecimiento paulatinamente en la última década, así como las plataformas para jugar en las PC, pues en un inicio los videojuegos en las PC eran limitados por el poco almacenamiento de su disco duro, que volvía lento su computador, lo que fue superado por tecnología innovadora como son las unidades CD-ROM, gráficos Super VGA y bases PCI con mayor rapidez.

Tipos de Videojuegos

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual para tener en cuenta. (Belli y López 2008, p.167).

Los tipos de videojuegos son diversos, es así que su clasificación varía según su presentación hacia el usuario que cada vez busca más variedad, así tenemos:

Juegos de pelea. - estos juegos son llamados beat them up (golpearlos), son juegos que se asemejan a las luchas, con la diferencia que la pelea es simultánea con diferentes oponentes que se van presentando para avanzar en el juego, integrando a más de un jugador.

Lucha. - en este juego se establecen combates entre personajes que el usuario tiene bajo control, tiene como patrón las artes marciales, lucha libre o boxeo de forma irreal, que generalmente exagera movimientos de forma fantasiosa. En estos juegos muchas veces son también utilizadas armas como cuchillos, lanzas, martillos, hachas, etc.

Acción. - este tipo de juegos se realiza en primera persona, tiene como fin articular al personaje usando armas, este juego permite al jugador fusionarse con el personaje, da la idea de estar dentro del juego. “Hay que remarcar que ciertos juegos de acción en primera persona tales como Quake III, el famoso Counter Strike u otros conocidos como Soldier Front o Day Of Defeat solo pueden jugarse en modo multijugador Online” (Belli y López, 2008, p.168).

Esto permite que más jugadores en línea puedan participar activamente personificando a su avatar, de tal forma que se encuentran en acción todos los participantes.

Infiltración. - este juego es basado en estrategias, es la acción de ingresar sin ser visto, para no enfrentarse directamente al oponente. “Normalmente los juegos de infiltración aparecen como un subgénero de los juegos de disparos, aunque podemos

encontrar juegos como Commandos, que se puede clasificar a la vez como juego de estrategia y de infiltración” (Belli y López, 2008, p.168).

Plataformas. - en esta clase de juegos el jugador va superando obstáculos físicos, ya sea saltando, agachándose o escalando, con habilidades para vencer a sus oponentes, cada vez se ha ido innovando, ahora se utiliza las plataformas en 3D que logran tener una percepción real del juego.

Simulación de Combate. - el realismo es su característica. “El máximo exponente de este subgénero lo encontramos en Operation Flashpoint y su secuela Armed Assault, ambos juegos en los que la simulación se lleva la máxima expresión, el movimiento de los personajes o el comportamiento del armamento tratan de ser absolutamente realistas” (Belli y López, 2008, p. 169).

Arcade. - estos juegos son de mayor simplicidad, no está fijada por una historia previa, se caracterizan por la repetición, como el Pac-Man, Galaxian, Missile Command entre otros.

Sport. - estos son juegos de deportes como el golf, fútbol, hockey, tenis, etc.; el usuario controla el personaje con el mando del juego.

Carreras. - en esta clase de juegos está presente la competencia para lograr llegar a la meta, puede ser con vehículos, aviones, etc.

Agilidad Mental. - en esta clase de juegos se incentiva el cerebro de forma ágil para resolver problemas en los cuales se va dando dificultad progresiva, desarrollando su agilidad mental; un ejemplo es: Brain Academy y Brain Age entre otros.

Educación. - en esta clase de juegos se promueve la enseñanza a través de la diversión, dando información educativa.

Juegos On line. - esta clase de juegos permite la interacción de sus participantes desde cualquier parte del mundo, en tiempo real.

Juegos en Línea

Carbonell (2014) afirma que:

Los Massively Multiplayer Online Role-Playing Games conocidos también por su acrónimo MMORPG son videojuegos que permiten a miles de jugadores interactuar entre ellos en un mundo virtual de forma simultánea. Son, según se mire, un subgénero o evolución de los juegos de rol y de los videojuegos clásicos. El jugador crea un personaje o avatar y aumenta niveles y experiencia en luchas contra otros personajes o realizando diversas aventuras o misiones. El más popular es el World of Warcraft que cuenta con once millones de suscriptores en todo el mundo. Otros juegos muy populares son Everquest, Lineage y Final Fantasy. (p.92)

Realidad Virtual

Es importante determinar que es realidad virtual para la presente investigación pues es donde están inmersos los adolescentes por medio de los videojuegos es así como Tejeiro y Pelegrina del Río (2008) afirma que:

Desde el punto de vista tecnológico puede definirse como la suma de sistemas que hardware y de software que aspiran a construir una ilusión sensorial de estar presente en otro ambiente, en la otra realidad. Desde el punto de vista de lo que representa para la experiencia humana, el aspecto clave de definir la RV lo

constituye la sensación que experimenta el sujeto de estar presente en otro ambiente y su percepción de los objetos como igualmente presentes. (p.43)

Es un proceso en el cual son sincronizados los órganos de los sentidos del usuario con el juego pues reciben estímulos electromecánicos que simulan la acción de la realidad alterna a los sentidos, creando situaciones antes no experimentadas.

En la actualidad son numerosas las compañías que se esfuerzan por desarrollar sistemas de RV competitivos y eficaces. Hasta el momento, estos esfuerzos están dando como fruto una creciente oferta de programas y accesorios, de los cuales cabe destacar el lanzamiento en 2003 por parte de Sony del Eye Toy, una cámara sensible al movimiento que se conecta a una consola Play Station 2 e introduce la imagen del jugador dentro del juego, de la cual en el primer año de comercialización se llegaron a vender 36 millones de unidades en todo el mundo. (Tejeiro y Pelegrina del Río, 2008, p.44)

La cultura “gamer” en Ecuador

Es importante definir que un gamer (jugador de videojuegos) es aquel que, a más de disfrutar los videojuegos, es un conocedor de todo lo que tiene que ver con los juegos, por ejemplo, conoce su música, a los desarrolladores de los juegos, dedicando para ello gran cantidad de su tiempo jugando e informándose.

“La identidad y las formas de representación de los gamers se muestran en una amplia gama de espacios: en los propios videojuegos, en productos comunicacionales, en comunidades virtuales, en torneos y en espacios emergentes como en las redes sociales” (Rosales Peralta, 2014, p.69).

Potenciales perjuicios de los videojuegos sobre la salud psicosocial

Buiza Aguado et al. (2017) afirma que:

Un mal funcionamiento psicosocial parece el factor fundamental para el desarrollo de patrón adictivo de uso, que también se ha relacionado con el sexo masculino, juego online, tiempo de juego y factores sociofamiliares. Los resultados indican que a nivel preventivo es necesario concienciar a la población del riesgo de jugar a videojuegos de manera descontrolada. Asimismo, a nivel de intervención, es preciso saber detectar y abordar el uso perjudicial. (p.129)

En su mayoría los asiduos usuarios a videojuegos practican esta afición sin consecuencias que afecten en su vida, sin embargo, existe un porcentaje menor que dedican la mayor parte de su tiempo en esta clase de juegos, a tal punto que no pueden manejar su uso excesivo ocasionando problemas de adicción considerables que afectan en el desarrollo del adolescente.

Existe evidencia de una potenciación de conductas, cogniciones y sentimientos agresivos en menores expuestos a VDJ de contenido violento en diferentes culturas, en estudios transversales y prospectivos. El efecto parece ser mayor en niños de menor edad y en varones y correlacionarse con las horas de juego. (Buiza et al , 2017, p.132)

La Asociación Americana de Pediatría aconseja un tiempo de pantalla (total, incluyendo o no VDJ) no superior a dos horas al día en mayores de dos años de edad. Este límite no se cumple en un amplio porcentaje de menores en todo el mundo, sólo contabilizando el tiempo dedicado a VDJ. La impresión es que estas

cifras pueden estar incrementándose (AVACU, 2006, citado en Buiza Aguado et al., 2017).

Adolescencia

La adolescencia procede de la palabra “adolescere”, del verbo adolecer, y en castellano tiene dos significados: tener cierta imperfección o defecto y, también, crecimiento y maduración. Esta etapa se acompaña de intensos cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales; se inicia en la pubertad, aspecto puramente orgánico y termina alrededor de la segunda década de la vida, cuando se completa el crecimiento y desarrollo físico y la maduración psicosocial. La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera adolescencia entre los 10 y 19 años y juventud al periodo entre 19 y 25 años. (Güemes et al, 2017, p.234)

Este período del ser humano es fundamental en su desarrollo, es cuando se determina finalmente su personalidad además de los factores físicos visibles.

Comportamiento Humano

Galarsi et al. (2011), nos dice “El comportamiento es un proceso estrictamente físico, registrable y verificable, que consiste precisamente, en ser la actividad por la que un ser vivo mantiene y desarrolla su vida en relación con su ambiente, respondiendo a él y modificándolo” (p.99). De tal manera indica que el comportamiento es la respuesta que el ser humano da al entorno y este a su vez influye activamente en él.

Factores psicosociales que influyen en el comportamiento de los adolescentes.

El resultado de la sociedad actual son los adolescentes, pues el entorno y las familias van cambiando notablemente con el transcurrir del tiempo.

Los jóvenes son consumidores de moda y tecnología (ropa, cirugía, móviles, vehículos) con nuevas formas de ocio y entretenimiento (botellón, internet, drogas, explotación de su cuerpo). La cultura de ocio, el hedonismo y el egocentrismo han sustituido al esfuerzo personal. Su comportamiento en casa ha cambiado (aislamiento, redes sociales). (Güemes et al, 2017, p.241).

La sociedad cada vez más consumista genera más necesidades obligando a los padres a salir de casa a trabajar cada vez más horas, delegando la responsabilidad de cuidar a sus hijos a terceros, el tamaño de la familia se ha reducido a un hijo, otras veces dos, ya no como antes que eran más numerosas, los padres son cada vez más permisivos queriendo compensar su ausencia en los hogares, esto ha dado pie al abandono emocional de los mismos que se enfrentan a situaciones complejas que necesitan la guía y supervisión de los padres, dando como resultado problemas psicosociales en el desarrollo del adolescente.

Interacción humana

“El hombre por naturaleza es un ser social que constantemente está en interacción con otras personas; por ello, el concepto de interacción significa, la relación con uno mismo, con el otro y con el medio ambiente” (Gutiérrez, 2012, p.115).

El hombre desde su infancia necesita de los demás para poder subsistir, es así que, al inicio el contacto con su madre es esencial para su sobrevivencia, en la niñez y la adolescencia va aprendiendo a asociar el contacto personal con la satisfacción de sus necesidades, cuando ya es adulto a pesar de que logra valerse por sí solo sigue teniendo la misma necesidad. En este camino es cuando va adquiriendo las experiencias que van a determinar su personalidad, comportamiento y la manera de comunicarse, la forma de respuesta a diferentes situaciones que se van a presentando a lo largo de su vida.

Problemas que causa la falta de interacción social.

La interacción social es una necesidad que tiene el hombre, necesita del contacto personal, vincularse, ser escuchado, comprendido, querido por otras personas, de esta forma comparte conocimientos, así como experiencias. Existe un pequeño grupo reducido en el contexto social que disfruta de pequeños espacios de soledad, sin embargo, la interacción social siempre es requerida por ser humano.

Está comprobado que aquellos niños y/o adolescentes que muestran dificultades en relacionarse o en la aceptación por sus compañeros del aula, tienden a presentar problemas a largo plazo vinculados con la deserción escolar, los comportamientos violentos y las perturbaciones psicopatológicas en la vida adulta. (Betina y Contini, 2011, p.161).

La familia y la escuela son contextos donde se relaciona el adolescente en su proceso de crecimiento, es allí que aprende a interrelacionarse con los demás, convirtiéndose en un proceso de socialización, que va a ser influenciado por diferentes factores económicos, sociales y culturales a los que se enfrente.

Efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos

En diferentes estudios se han descritos tanto efectos positivos como negativos, unos indican que eleva las destrezas mentales, pensamiento lógico, etc. y otros que influye negativamente en las relaciones intrafamiliares, reforzando estereotipos sociales de tipo sexual y racial, así como agresividad entre otros.

Efectos Negativos.

Adicción. Cuando se habla de adicción a los videojuegos se refiere a cuando existe una dependencia a las partidas de videojuegos tan intensa que el jugador puede pasar más de cuatro horas diarias frente a una consola o dispositivo que utilice para efectuar esta actividad, desatendiendo todas sus responsabilidades.

Griffiths (2005) afirma que:

Tiene lugar cuando jugar a los videojuegos se convierte en la actividad más importante de la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupación y distorsiones cognitivas), sentimientos (ansia) y conductas (deterioro del comportamiento de socialización). Por ejemplo, incluso si la persona no está jugando realmente con un videojuego estaría pensando sobre la próxima vez que jugará. (p.447)

Aislamiento Social. El aislamiento social está interrelacionado con la adicción a los videojuegos, pues recurren a estos como un medio para vivir en una realidad alterna, jugando indirectamente con sus compañeros de juego, pero sin contacto real.

Bajo rendimiento escolar. Este parámetro está relacionado con los videojuegos, pues cuando el adolescente pasa demasiadas horas jugando videojuegos, se olvida del tiempo y con ello de sus responsabilidades escolares.

Conductas Agresivas. La exposición frecuente a videojuegos con contenidos violentos está relacionada con las conductas agresivas, pues la etapa de niño a adolescente es una etapa de formación que requiere especial cuidado de parte de sus padres.

Etxeberria (2011) afirma que:

También la AAP (American Academy of Pediatrics) reconoce que la exposición a la violencia en los medios incluyendo televisión, películas, música y videojuegos tiene una influencia significativa sobre la salud de niños y adolescentes. Así mismo, se llama la atención sobre la evidencia que de la violencia mediática puede contribuir a las conductas agresivas, desensibilización hacia la violencia y otros problemas.

(p.33)

Trastornos médicos. Para Dorman (1997, citado en Tejeiro y del Río, 2009) afirma que:

Uno de los trastornos relacionados con los videojuegos que más alarma social y más estudios científicos ha generado es la epilepsia. La evidencia es tan abundante que se han generado expresiones como "epilepsia de los videojuegos" o "epilepsia del Guerrero Oscuro" para referirse a este trastorno (p.245).

Otros de los problemas médicos que se asocian con los videojuegos son el sobrepeso por no tener actividad física, dolor de mano y muñeca.

Efectos Positivos

Entrenamiento y mejora de habilidades. En diversas investigaciones realizadas indican que mejora la atención visual, motora y el tiempo de reacción.

Alfageme y Sánchez (2002), nos dice “Potencian la adquisición de habilidades psico - motrices, puesto que al utilizar videojuegos se entrenan sobre todo habilidades como la coordinación viso-manual, la organización del espacio y la lateralidad” (p.116).

Utilidades terapéuticas. En la medicina se han dado avances significativos con la ayuda de los videojuegos como terapia analgésica contra el dolor, disminuyendo la ansiedad.

La última experiencia ha dado como resultado la creación de un videojuego específico para el tratamiento del dolor en pacientes quemados mediante un software denominado SnowWorld que introduce, mediante realidad virtual, al usuario en un mundo de nieve y hielo en el que tiene que disparar bolas de nieve con acierto para mejorar la puntuación. (Bustos y Pérez, 2012, p. 90)

Bustos y Pérez (2012) indican que:

La organización HopeLab realizó un estudio con 375 pacientes diagnosticados de cáncer entre 13 y 29 años que seguían tratamiento en 34 centros de Estados Unidos, Canadá y Australia. Para el proyecto crearon un videojuego específico llamado Re-Mission (4) en el que un personaje femenino recorre el cuerpo humano acabando con las células causantes de la enfermedad. Los resultados de dicha experiencia fueron que el 80% de los jóvenes que lo usaron siguieron el tratamiento con mayor interés, conocieron su enfermedad más y esto se tradujo en una aceptación del cáncer y una posición de lucha contra la enfermedad. (p.92)

Medio didáctico. Los videojuegos tienen un alto potencial en el ámbito educativo pues “Permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica. El contexto lúdico y el contacto con el hardware informático fomentan y mantienen el interés y la motivación del niño” (Tejeiro y del Río , 2009, p.246). Esto implementado de la forma adecuada en el sistema educativo podría innovar en el sistema de aprendizaje de los niños y adolescentes.

Antecedentes de la Investigación

Los videojuegos han generado un gran impacto en la sociedad, muchas han sido los cuestionamientos que se han generado en torno si es adecuado su uso o no en niños y adolescentes.

En un estudio realizado en Perú a 276 adolescentes, con el tema "Influencia de los videojuegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno - 2010". Huanca (2010) afirmó que:

Los resultados revelan que los juegos de internet influyen y generan efectos negativos en la personalidad y en el comportamiento cotidiano de los adolescentes. Los factores que influyen en los adolescentes a entrar en el internet son principalmente los personales, otro sector importante concurre al internet por falta de afecto fraternal , incomprensión, para refugiarse y mitigar la soledad y otros por influencia de los amigos; así mismo, la participación constante de los adolescentes en los juegos de internet influye y genera cambios en la forma de hablar, conlleva al uso constante de jergas y palabras indecentes, su forma de escribir, uso de argot y abreviaturas populares, en su forma de vestir usan atuendos de otro contexto. (p.37)

Un estudio de la ciudad de Madrid denominado "Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas", los autores Buiza et.al (2017) expresan que:

La mayor parte de usuarios de VDJ practica esta afición sin repercusiones relevantes en su vida, pero en muchos casos el tiempo de uso puede hacerse excesivo y, en un porcentaje menor, derivar en un uso perjudicial. No existen recomendaciones precisas desde organismos oficiales sobre el tiempo de uso de

VDJ adecuado para cada edad. La Asociación Americana de Pediatría aconseja un tiempo de pantalla (total, incluyendo o no VDJ) no superior a dos horas al día en mayores de dos años de edad. Este límite no se cumple en un amplio porcentaje de menores en todo el mundo, sólo contabilizando el tiempo dedicado a VDJ. La impresión es que estas cifras pueden estar incrementándose. (p. 129-136)

También es relevante mencionar un estudio realizado por la Universidad Centroccidental Lisandro Alvarado en Venezuela con el tema: "Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto estado de Lara". En donde sus autores Amaro y Yépez (2016) concluyen que:

El uso de videojuegos en la muestra de objeto de estudio ha desarrollado factores de riesgo psicosocial, por lo que requiere atención de especialistas en el área de la psicología e higienistas mentales y recomendando sensibilizar a los adolescentes, padres, representantes, comunidad en general sobre las medidas preventivas del uso prolongado de los videojuegos. (p.190)

En el artículo científico de la revista de la Universidad UCLA, Decanato de Ciencias de la Salud en Venezuela con el Tema "Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado Lara, sus autores Amaro y Yépez (2016) mencionan:

El presente estudio, tuvo como objetivo analizar el uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del liceo Zarina de Asuaje, municipio Iribarren, estado Lara, enmarcado bajo el paradigma cuantitativo con un tipo de investigación de campo descriptivo apoyado en un diseño no experimental

transeccional, se empleó como técnica para la recolección de la información la encuesta tipo cuestionario dicotómico con quince ítems, para su validación se realizó el juicio de expertos y la confiabilidad se trabajó bajo el cálculo de Kuder-Richardson dando como resultado 0.92, que significa altamente confiable, luego se aplicó el instrumento a 59 estudiantes del segundo año de educación media pertenecientes a la institución objeto de estudio, posteriormente se tabularon los resultados. Se concluye que el uso de videojuegos en la muestra objeto de estudio ha desarrollado factores de riesgo psicosocial, por lo que requiere atención de especialistas en el área de la psicología e higienistas mentales y recomendando sensibilizar a los adolescentes, padres, representantes, comunidad en general sobre las medidas preventivas del uso prolongado de los videojuegos, a la vez a las instituciones educativas formar un equipo multidisciplinario para tratar los casos fomentando la salud mental. (p.190)

Además, dentro de otro artículo científico que es relevante resaltar es de la Universidad de Costa Rica denominado “El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicosociales y fisiológicos en niños y adolescentes”, en el que según sus autores Jiménez y Chacón (2012) manifiestan que:

Se ha encontrado que la industria de los videojuegos es multimillonaria, y a pesar de que los videojuegos son populares en todo el mundo, la investigación científica sistemática es escasa y a veces, contradictoria. En algunos estudios se asocia el exceso de juego con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad; mientras que en otros se asocia con el aprendizaje y reaprendizaje motor y la tenacidad para enfrentar situaciones de la vida real. En cuanto a efectos

fisiológicos se ha encontrado que los juegos de video de naturaleza activa pueden ser promotores de un mayor gasto energético que los videojuegos de naturaleza pasiva; por lo que, con una guía adecuada, podrían considerarse benéficos para combatir la epidemia global del sedentarismo y la obesidad. Se piensa que los juegos de video y todo lo relacionado con una pantalla serán parte de la vida de la población en el futuro, por lo que se deben realizar estudios sistemáticos para determinar los efectos de esta exposición a largo plazo. (p.43)

En la publicación del artículo científico de la revista Alternativas Cubanas en psicología con el tema: Videojuegos y comportamientos agresivos: Una aproximación, su autor Barroso Martínez (2019) concluye que:

Durante el juego intervienen procesos afectivos y cognitivos que no tienen que ver exclusivamente con el juego, sino con la forma en que este se puede convertir en un medio para canalizar las emociones y necesidades de los individuos. También intervienen procesos afectivos y cognitivos, que pueden repercutir en la selección y atención que se presta a unas cualidades o hechos más que a otros, en la forma en que se interpretan, o en los estados de ánimo de la persona. (p.98)

De acuerdo con las investigaciones antes expuestas que dan una mirada a contextos muy similares al del Ecuador, se puede establecer que los videojuegos influyen de una u otra forma en los procesos emocionales, cognitivos de quienes lo realizan.

Fundamentos Legales

Declaración Universal de Derechos Humanos

Art. 26 N°2: La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. (Declaración Universal de los Derechos Humanos [ONU], 1948,p.8).

Convención sobre los Derechos del Niño

Artículo 29: N°1. Los Estados Parte convienen en que la educación del niño deberá estar encaminada a: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades. (Fondos de las Naciones Unidas para la infancia [UNICEF], 2006, p 22-23).

Constitución de la República de Ecuador

Sección quinta: Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar,

social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución de la República del Ecuador, 2008,p 21).

Título VII régimen del buen vivir

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: 5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo. (Constitución, 2008, p.107).

Código de la Niñez y Adolescencia

Art. 8.- Corresponsabilidad del Estado, la sociedad y la familia. - Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños; niñas y adolescentes. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, p.4).

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art2. N° (f) Desarrollo de procesos. - Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República; (Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI], 2015, p 9).

Art 3. N° (h) Fines de la educación. -La consideración de la persona humana como centro de la educación y la garantía de su desarrollo integral, en el marco del respeto a los derechos educativos de la familia, la democracia y la naturaleza; (LOEI, 2015, 13).

Fundamentación Teórica del trabajo social

Trabajo Social

La siguiente definición adoptada en la Asamblea de la Federación de Trabajadores Sociales de Montreal, celebrada en Canadá, en julio de 2000 enuncia que el Trabajo Social es la disciplina de la que se deriva la actividad profesional del Trabajador Social y del asistente Social, que tiene por objeto la intervención social ante las necesidades sociales para promover el cambio, la resolución de los problemas en las relaciones humanas y el fortalecimiento y la libertad de la sociedad para incrementar el bienestar, mediante la utilización de teorías sobre comportamiento humano y los sistemas sociales y aplicando la metodología específica en la que se integra el trabajo social de caso, grupo y comunidad. El Trabajo Social interviene en los puntos en los que las personas interactúan con su entorno. Los principios de los derechos humanos y la justicia social son fundamentales para el Trabajo Social” (Ramón et al., 2019, p.221).

El Rol del Trabajador Social en el Área Educativa (Manual del DECE)

En el sistema educativo el trabajo social tiene un rol importante no solo en la intervención preventiva de absentismo, fracaso educativo, jugando un papel esencial en la detección de maltrato, abusos sexuales, discriminación de toda índole, pues la unidad educativa participa activamente en el bienestar integral del estudiante, siendo la presencia

del Trabajador social una pieza clave en la mejora del clima educacional que llene de seguridad al estudiante y a su familia.

El DECE (Departamento de Consejería Estudiantil) en los colegios funciona como una parte medular de la educación pues es en este sitio donde se encuentra un equipo multidisciplinar que tiene como finalidad velar por el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes en el marco del derecho.

El Trabajador Social forma parte de este equipo multidisciplinar aportando al sistema educativo su labor de prevención, intervención, detección de necesidades y problemas del estudiante, conociendo a las familias, así como a las personas que giran alrededor del estudiante en situaciones de conflicto, en las que utiliza métodos, técnicas, llegando a utilizar la mediación para restablecer la armonía en la que debe de vivir el niño, niño y adolescente.

Concepto de Modelo en Trabajo Social

Viscarret (2007), nos dice que "Un modelo en trabajo social sirve para traducir las situaciones a las que se enfrenta el Trabajo Social a un lenguaje lógico que le permite comprender y explicar lo que ocurre, qué es lo que está pasando y evaluar las hipótesis comprobando su funcionamiento en la realidad" (p.299).

El modelo en la práctica profesional del Trabajador Social se utiliza para guiar en la intervención del problema a tratar, dando una explicación global de la realidad que es objeto del problema, indicando los métodos y técnicas a emplearse.

Payne (1995, citado en Viscarret Garro,2007) señala que:

Los modelos de Trabajo Social describen, en general, lo que sucede durante la actividad práctica y que, al ser inexplicable de forma estructurada aun amplio muestrario de situaciones, extraen una serie de principios y pautas de actividad que le dan coherencia y uniformidad a la práctica. (p.301)

Modelo conductual cognitivo

Viscarret (2007), indica que “El contenido conceptual y teórico se basa en la demostración que la conducta humana se puede explicar por causas externas que estimulan de forma refleja la aparición de determinadas conductas o comportamientos sociales” (p.309).

El objetivo de la intervención utilizando este modelo es suprimir las conductas inadecuadas generadas por situaciones excepcionales, el estudio se basa principalmente en el hecho preciso que generó el problema. De tal forma que el individuo mejore su comportamiento, direccionándolo en un camino positivo que dé como resultado la mejora en su calidad de vida.

Capítulo III: Diseño metodológico

Tipo de Investigación

El presente estudio es de tipo cuantitativo porque se centra en determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta dentro de las edades de 15-18 años y demostrar mediante un análisis de resultado cual es el porcentaje de estudiantes que se encuentran con el problema antes mencionado.

Canales (2006) afirma que:

En este enfoque, la investigación cuantitativa no sólo contiene técnicas de análisis de datos o de producción de información, sino también una perspectiva epistemológica respecto de la realidad, de la forma de conocerla y de los productos que podemos obtener de la investigación social. (p.32)

Es transversal por que la presente investigación se realizará en un periodo de tiempo determinado, recopilando dato de las variables que servirán para ser analizados.

Nivel de Investigación

La investigación que será objeto de estudio es de nivel exploratoria, pues es el primer acercamiento que se realizará en la Unidad Educativa Manabí sobre comportamiento de los estudiantes asociados a los videojuegos, es descriptiva centrada en el enfoque cuantitativo ya que permitirá recopilar información cuantificable para analizar el objeto de estudio, su representación será con gráficos, tablas, que apoyarán permitirán una mejor exposición de la situación encontrada.

Método de Investigación

Para lograr los objetivos propuestos en la investigación se requiere la selección, aplicación de métodos, técnicas y procedimientos que orienten, para el buen desarrollo de la investigación.

Método deductivo. En la presente investigación se lo utilizará para realizar una revisión documental de información de manera general para extraer los antecedentes, aspectos conceptuales, marco legal, lo más importante y relevante, que servirá de soporte para el acercamiento con los actores hasta llegar a la conclusión y recomendaciones (lo particular) del presente estudio.

Método analítico sintético. Se empleará para estudiar y revisar los resultados de las encuestas y entrevistas que se realizaron a los estudiantes, la cual llevará a obtener la información importante de manera sistematizada, siendo esta un aporte para los involucrados y futuras investigaciones

Operacionalización de Variables

Tabla 1

Variable independiente: Los Videojuegos

Conceptualización	Variable	Indicadores	Ítem básicos	Técnicas e instrumentos	Fuente
Videojuegos es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. (Monacada Jiménez y Chacón Araya, 2012, p.44)	Frecuencia en jugar con videojuegos	A diario Varios días a la semana Los Fines de semana Casi Nunca	¿Cuántos años tiene? ¿Con que frecuencia juegas en videojuegos?	Encuesta	Estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Nota: Esta tabla muestra las edades de los estudiantes que es parte de la muestra de este estudio y la frecuencia en el que juegan videojuegos.

Tabla 2

Variable dependiente: Comportamiento psicosocial

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítem básicos	Técnicas e instrumentos	Fuente
Comportamiento psicosocial es la respuesta de la interacción social entre diferentes sistemas que se incorporan y relacionan mutuamente; es decir, cada uno de los niveles está contenido en el siguiente.	Sistemas de interacción humana	Microsistemas	1. ¿Sientes que los videojuegos te aíslan? 2. ¿Cuándo está en una reunión familiar juega con videojuegos?	Encuesta	Estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí
		Mesosistema	3. ¿Sientes que has incrementado amistades a partir de los videojuegos de internet? 4. ¿Por estar en medio de una partida de videojuego ha dejado de comer aplazado su aseo personal?		
		Exosistemas	5. ¿Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones?		

Nota: En esta tabla se detallan aspectos que se identifican en el estudio sobre el comportamiento psicosocial de los estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Población y muestra

Población

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa Manabí de la ciudad de Manta que tiene un total de población de 205 estudiantes, con 205 representantes de los estudiantes, 21 docentes, 2 rectores, 1 vicerrector, 1 psicólogo, 1 Trabajo Social.

Muestra

La investigación está dada en el primero de Bachillerato que consta de 23 estudiantes y segundo de Bachillerato que consta de 24 estudiantes de la Unidad Educativa Manabí

Técnicas e instrumentos de Investigación

La encuesta

La presente encuesta será aplicada a los 47 estudiantes de la Unidad Educativa Manabí, específicamente a los estudiantes de primero y segundo de Bachillerato.

Cuestionario

Se empleará en la construcción de la encuesta con la que se obtendrá la información requerida.

Consideraciones Éticas

La presente investigación fue aprobada por el rector de la Unidad Educativa Manabí quien dio la autorización para realizar la encuesta a los alumnos de primero, segundo de Bachillerato y sus padres.

En este proceso de investigación se les explicó tanto a estudiantes como a padres de familia que se respetará la confidencialidad de los sujetos estudiados, así como la

información que se extraiga será de uso exclusivo esta investigación, la probidad de las personas será cumplida y respetada.

Capítulo IV Resultados

Análisis y Discusión de los Resultados

Encuestas realizadas a los estudiantes de la “Unidad Educativa Manabí” de la ciudad de Manta.

1. ¿Cuántos años tiene?

Tabla 1:

Edades de los estudiantes

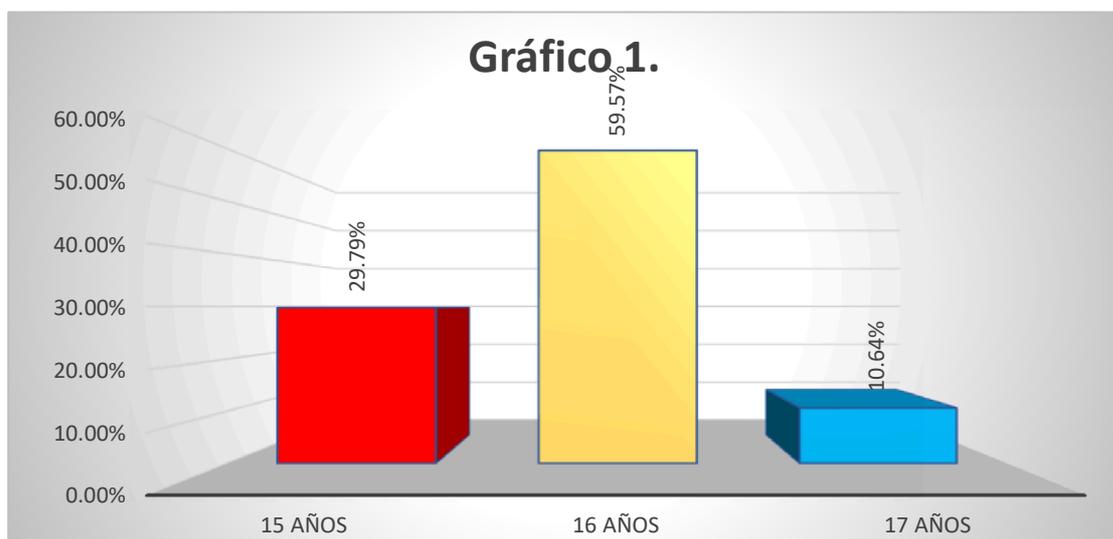
No	Ítem	f	%
1	15 años	14	29,79%
2	16 años	28	59,57%
3	17 años	5	10,64%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 1:

Edades de los estudiantes



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí
Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

En la tabla No. 1 del 100% de estudiantes, el 29.79% tienen 15 años; el 59.57% tienen 16 años y el 10.64 % tienen 17 años.

Análisis

Dentro de los resultados obtenidos mediante la aplicación de la encuesta se revela que, gran parte de los estudiantes de primero y segundo de bachillerato se encuentran en una edad aproximada de 16 años, mientras que por otro lado existe una cantidad mínima de alumnos que rodean los 17 años, finalmente se esclarece que ninguno de los estudiantes encuestados ha cumplido la mayoría de edad.

2. ¿Con qué frecuencia juega en videojuegos?

Tabla 2.

Frecuencia en juegos

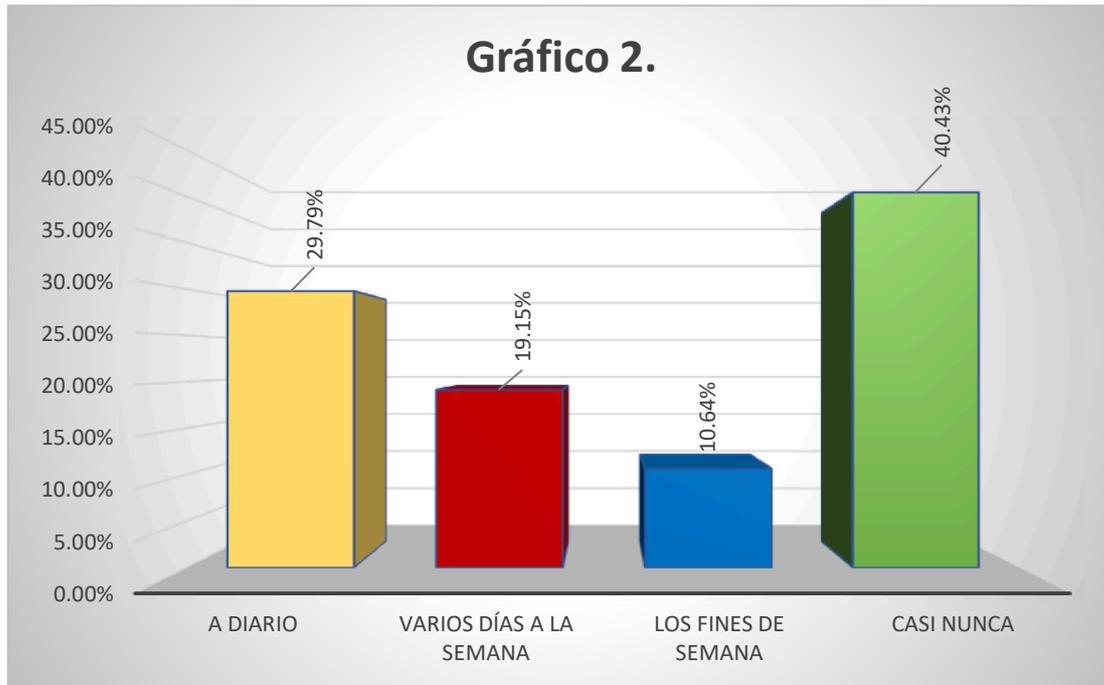
No.	Ítem	F	%
1	A diario	14	29,79%
2	Varios días a la semana	9	19,15%
3	Los fines de semana	5	10,64%
4	Casi Nunca	19	40,43%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 2.

Frecuencia en juegos



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

En la tabla No 2 el 29,79 % indica que a diario juega con videojuegos, el 19.15% varios días a la semana, el 10,64% de los estudiantes lo hace los fines de semana mientras que el 40,43% indico que casi nunca lo hace.

Análisis

En la encuesta realizada a los estudiantes de primero y segundo de bachillerato se logra evidenciar que más de la mitad de los encuestados juegan con los videojuegos por lo menos una vez a la semana, convirtiendo esta actividad cotidiana,

una cantidad con poco margen de diferencia indicó que casi nunca juegan con los videojuegos, según los resultados obtenidos.

3. ¿Sientes que los videojuegos te aíslan?

Tabla 3.

Medición de Aislamiento

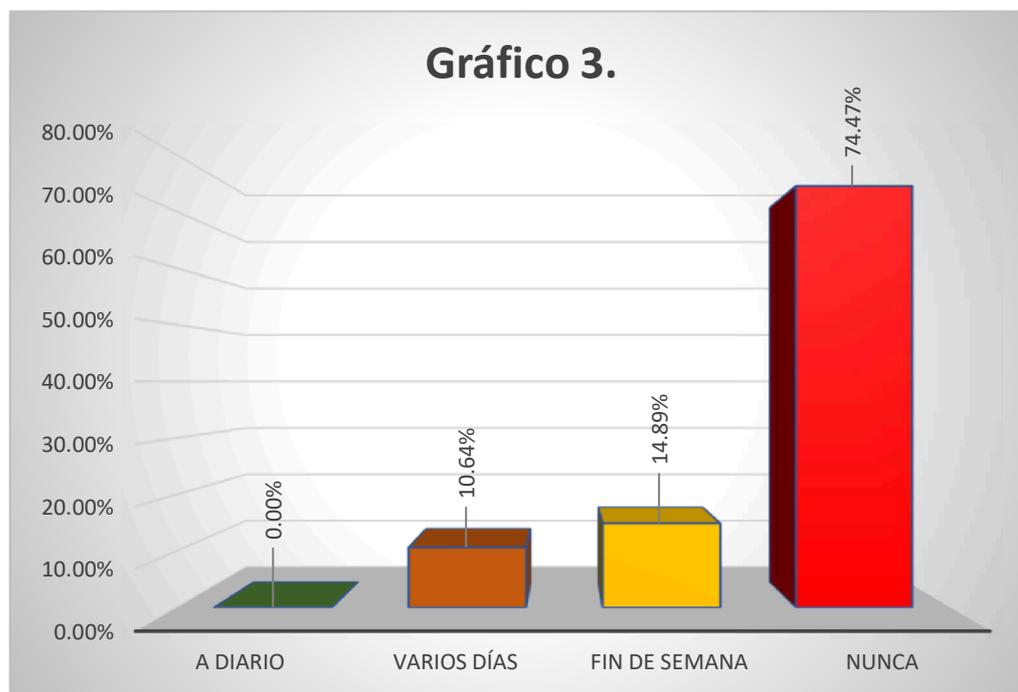
No	Ítem	f	%
1	A diario	0	0,00%
2	Varios días	5	10,64%
3	Fin de semana	7	14,89%
4	Nunca	35	74,47%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 3.

Medición de Aislamiento



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

En el cuadro No. 3, a la pregunta ¿Sientes que los videojuegos te aíslan? Contestaron que a diario el 0%, mientras que el 10.64% indicó que varios días, mientras que el 14,89% lo suele sentir los fines de semana y el 74,47% contestó que nunca.

Análisis

La respuesta obtenida para esta pregunta nos muestra que la mayoría de los estudiantes encuestados sienten que los videojuegos no los aísla de su mundo exterior, sin embargo, no hay que descuidar a quienes aceptan que esto sí sucede, ya que los resultados expresan que en varios días y los fines de semana lo hacen y suman más del 25%. De tal forma que existe una cuarta parte que admite aislamiento, por lo que sus padres deberían de poner atención para que esto no afecte a sus relaciones interpersonales.

4. ¿Crees que has incrementado amistades a partir de los videojuegos de internet?

Tabla 4.

Incremento amistades a partir de los videojuegos de internet

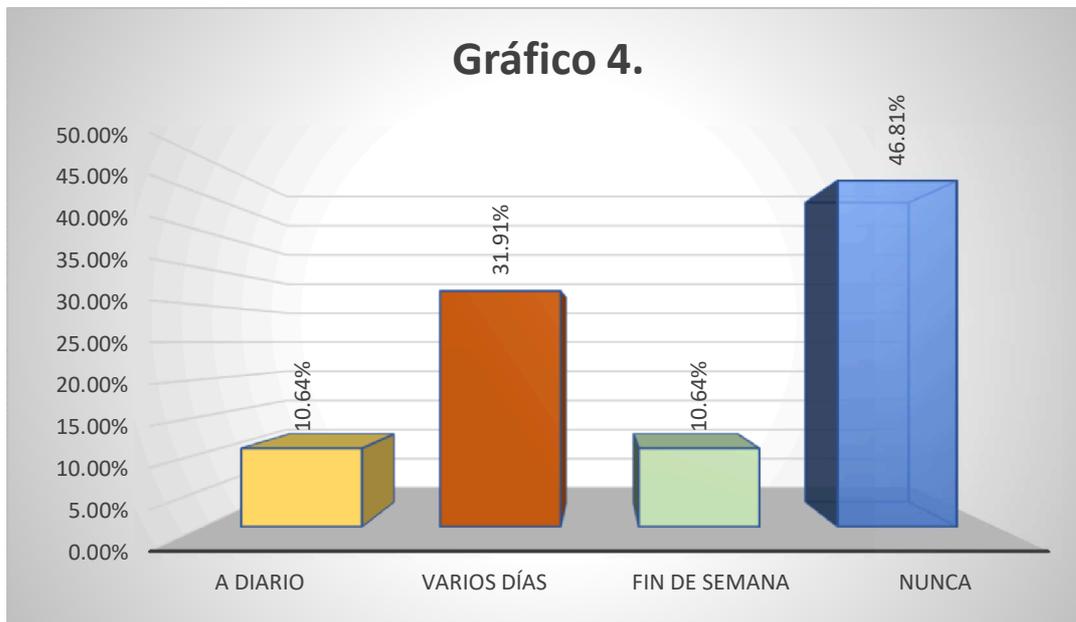
No	Ítem	f	%
1	A diario	5	10,64%
2	Varios días	15	31,91%
3	Fin de semana	5	10,64%
4	Nunca	22	46,81%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 4.

Incremento amistades a partir de los videojuegos de internet



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

En la tabla No 4 a la pregunta: ¿Crees que has incrementado amistades a partir de los videojuegos de internet? El 10.64% dice que a diario. Por varios días lo indica el 31.91% de los encuestados. Por otra parte, el 10.64% señala que los fines de semana hacen amigos a través de los videojuegos y finalmente, el 46,81% nunca hace amistades.

Análisis

Los resultados de esta pregunta indica que la mayoría, conoce nuevas personas en el mundo de los videojuegos. La incidencia de a diario, tiene relación directa con el tiempo que los chicos dedican a esta actividad. Debido a su naturaleza es

normal que conozcan a nuevos jugadores cada que avanzan en los diferentes niveles de los juegos, lo que habría que advertir a los chicos es el nivel de “amistad” encontrada en estos nuevos conocidos. Y también se indica que nunca conoce a nuevas personas, esto se lo puede interpretar a que les gusta jugar con las mismas personas, que normalmente son con los que tienen más afinidad y gustos por los mismos videojuegos.

5. ¿Por estar en medio de una partida de videojuegos ha dejado de comer aplazando su aseo personal?

Tabla 5.

Por estar en medio de una partida de videojuegos ha dejado de comer aplazando su aseo personal

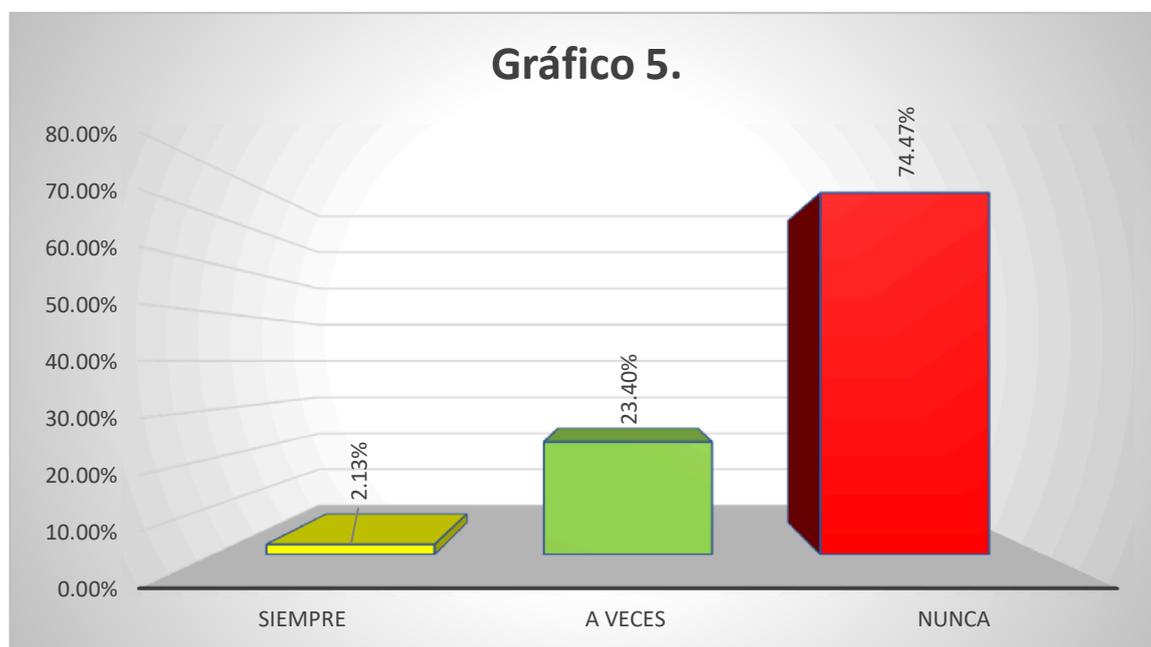
No.	Ítem	F	%
1	Siempre	1	2,13%
2	A veces	11	23,40%
3	Nunca	35	74,47%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 5.

Por estar en medio de una partida de videojuegos ha dejado de comer aplazando su aseo personal



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

La tabla No 5 a la pregunta ¿Por estar en medio de una partida de videojuegos ha dejado de comer aplazando su aseo personal? El 2,13% lo hace siempre. A veces lo realiza el 23.40% y nunca el 74,47%.

Análisis

Se llega a comprender que parte de los estudiantes dejan de comer por no dejar de jugar. Ventajosamente es la excepción y a quien habría que hacer conciencia de que no hay necesidad de aplazar algo tan importante como es la hora de la comida. Si sus padres tienen identificado este comportamiento, está en ellos realizar la respectiva corrección de esto a tiempo, antes de que esta situación se salga de control y afecte el carácter de este estudiante. Considerando que no es reiterativa esta conducta, no debería causar mayor preocupación a sus padres, sin embargo, no hay que descuidarlos ya que si esta actividad se llegase a incrementar, sería preocupante. Finalmente, la mayoría nunca deja de lado la hora de la comida a causa de los videojuegos, lo cual muestra que los padres de estos jóvenes han inculcado en ellos el compromiso y el respeto que debe de primar en la hora de almorzar y servirse los alimentos.

6. ¿Si sus padres le prohíben jugar con videojuegos se siente triste, molesto y con inusual deseo de jugar?

Tabla 6.

Si sus padres le prohíben jugar con videojuegos se siente triste, molesto y con inusual deseo de jugar

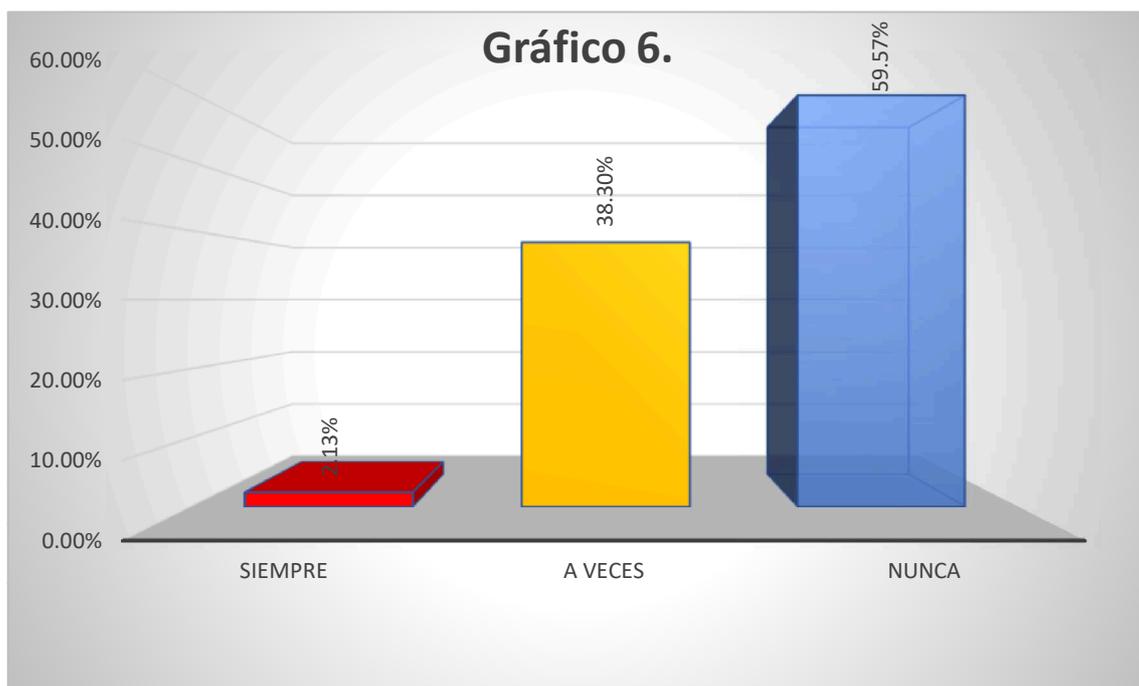
No.	Ítem	f	%
1	Siempre	1	2,13%
2	A veces	18	38,30%
3	Nunca	28	59,57%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 6.

Si sus padres le prohíben jugar con videojuegos se siente triste, molesto y con inusual deseo de jugar



El cuadro No 6 a la pregunta: ¿Si sus padres le prohíben jugar con videojuegos se siente triste, molesto y con inusual deseo de jugar?, indica los siguientes resultados: el 2,13% dice que siempre; el 38,30% dice que a veces y el 59,57% señala que nunca.

Análisis

En el presente estudio se puede apreciar que la mayoría de encuestados no considera que cambia su estado de ánimo, si sus padres le prohíben jugar con los videojuegos, sin embargo hay un importante porcentaje que indica que sí, de tal forma que los padres de este grupo de adolescentes tendrán que observar con atención ya que este comportamiento no es normal y se nota una clara afectación al mismo, pues podría convertirse en una adicción.

7. ¿Cuándo está en una reunión familiar juega con videojuegos?

Tabla 7.

Frecuencia del uso de videojuegos en una reunión familiar

No.	Ítem	f	%
1	Siempre	4	8,51%
2	A veces	19	40,43%
3	Nunca	24	51,06%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 7.

Frecuencia del uso de videojuegos en una reunión familiar



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El cuadro No 7 en la pregunta ¿Cuándo está en una reunión familiar juega con videojuegos? Nos muestra los siguientes resultados: 8,51% siempre juega videojuegos en reuniones familiares; el 40,43% lo hace a veces y el 51,06% nunca juega videojuegos mientras está en una reunión familiar.

Análisis

Los resultados en esta pregunta son inquietantes, pues a pesar que un porcentaje alto indica que estando en familia no juega con videojuegos, existe un 48.94% que admite que algunas veces lo hace y otros que siempre, en esta apreciación se puede evidenciar que los videojuegos son un escape para los adolescentes pues muestran poco interés en relacionarse con su familia , dándole prioridad al dispositivo electrónico para jugar.

8. ¿Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones?

Tabla 8.

Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones

No.	Ítem	f	%
1	Siempre	3	6,38%
2	A veces	13	27,66%

3	Nunca	31	65,96%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 8.

Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El cuadro No 8 en la pregunta: ¿Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones?, muestra los siguientes resultados: 6,38% de los encuestados dice que siempre; el 27,66% indica que a veces y el 65,96% nunca quiere quedarse en casa jugando con videojuegos.

Análisis

Referente a esta pregunta, el 6,38% encuestado dice que, en vez de salir con sus amigos a reuniones, siempre va a preferir quedarse en casa jugando con videojuegos. Este grupo de adolescentes evidencian que prefieren los videojuegos a compartir con sus amigos. Es muy probable que sienta mayor comodidad estando detrás de una consola que interrelacionarse con otros jóvenes. Los padres deberían observar un poco más el comportamiento de estos adolescentes ya que de aumentar más el tiempo que destinen a quedarse en casa y no salir con sus amigos, generaría problemas futuros.

Una parte señala que a veces prefiere quedarse en casa jugando y no salir. Este grupo tiene ambigüedad de preferencia. En ocasiones salen con sus amigos y a veces eligen no hacerlo. En esto lo va a determinar su personalidad y el estado de ánimo que cada uno tenga en esos momentos. Finalmente, la gran mayoría de los encuestados está prefiriendo salir a reuniones con sus amigos indicando que las relaciones con sus pares es la tendencia en esta población encuestada.

Resultados

Encuestas realizadas a los Padres de familia de los cursos primero y segundo de Bachillerato de la “Unidad Educativa Manabí” de la ciudad de Manta.

Tabla 1.

Conocimiento en los padres sobre que hacen sus hijos en tiempos libres

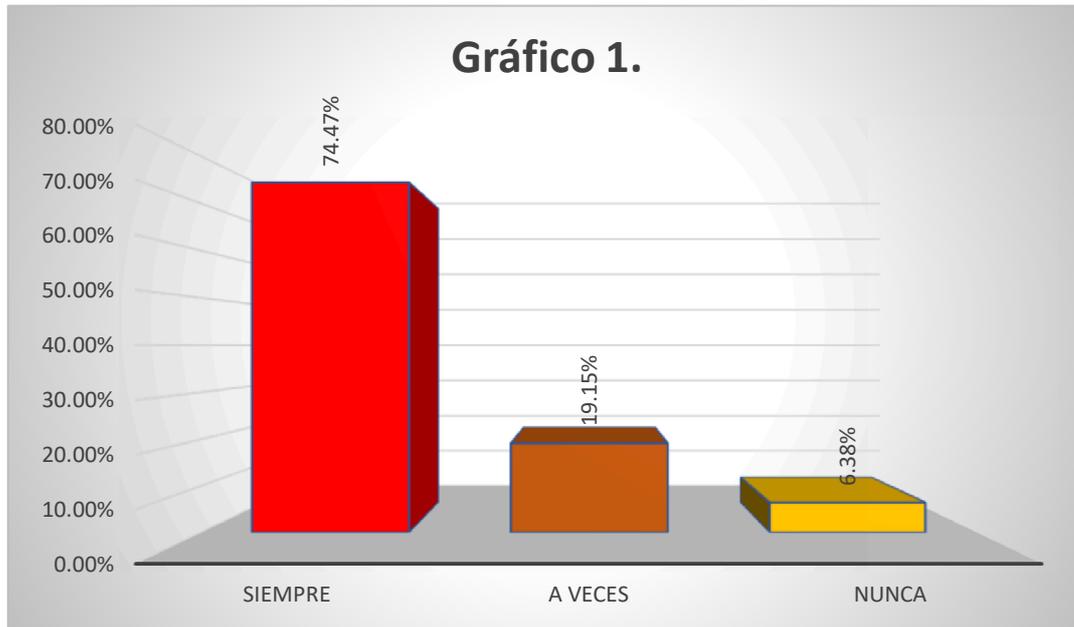
No	Ítem	f	%
1	Siempre	35	74,47%
2	A veces	9	19,15%
3	Nunca	3	6,38%
	Total	47	100,00%

Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 1.

Conocimiento en los padres sobre que hacen sus hijos en tiempos libres



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El gráfico No 1 referente a la pregunta: ¿Conoce que hace su hijo en sus tiempos libres?, nos señala lo siguiente: 74,47% siempre lo sabe; 19,15% a veces sabe y el 6,38% nunca sabe lo que hacen sus hijos en su tiempo libre.

Análisis

Como podemos ver en los resultados más de la mitad de los padres dicen conocer dónde están sus hijos en su tiempo. Sin embargo, la encuesta también nos muestra que hay padres que a veces sabe qué hacen sus hijos, es decir, no siempre tienen la certeza de las actividades que ejecutan sus hijos. Independientemente de las actividades realizadas por ellos, deberían de dedicar un poco más de tiempo a verificar lo que sus hijos hacen. Por último, también se resalta nunca sabe lo que sus hijos hacen

en su tiempo de ocio, esto da una alerta y denota irresponsabilidad, así como descuido hacia sus hijos. Esta falta control, probablemente repercutirá en el comportamiento y respeto que muestren sus hijos hacia ellos, así como para la sociedad en general.

2. ¿Juega a los videojuegos con su hijo?

Tabla 2.

Frecuencia con la que los padres juegan con sus hijos

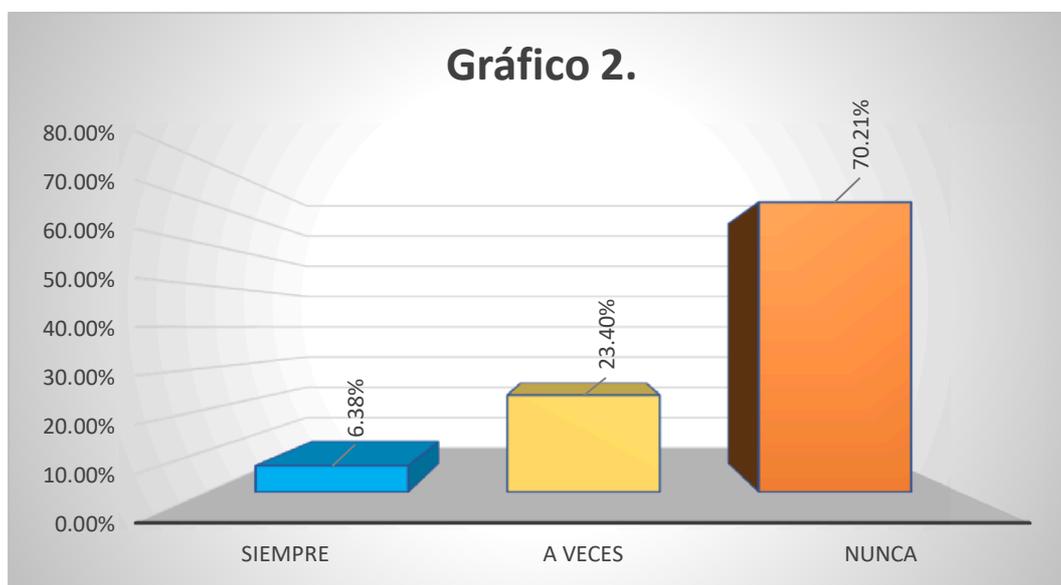
No.	Ítem	f	%
1	Siempre	3	6,38%
2	A veces	11	23,40%
3	Nunca	33	70,21%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familia de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 2.

Frecuencia con la que los padres juegan con sus hijos



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El gráfico No 2 con respecto a la pregunta: ¿Juega a los videojuegos con su hijo?, indica que el 6,38% siempre lo hace. A veces lo realiza el 23,40%; mientras que el 70,21% nunca lo hace.

Análisis

Existe según la encuesta un pequeño porcentaje de padres que juegan con sus hijos en los videojuegos esto puede deberse a sean padres jóvenes que comparten afinidad y gusto hacia este tipo de juegos siendo esto una herramienta importante en la relación con sus hijos. Por otra parte, observamos que los padres que a veces juega con sus hijos a los videojuegos, el trabajo u otras actividades sean laborales o sociales, no permite que estos padres dediquen más tiempo a sus hijos. Y el 70,21% nunca juegan videojuegos con sus hijos, lo cual denota que no existe interés de parte de los padres por realizar por compartir esta actividad quizás por que como algo peligroso para ellos.

Pregunta 3: ¿Sabe usted qué tipo de video juegos práctica su hijo?

Tabla 3.

Conocimiento sobre el tipo de videojuego que práctica su hijo

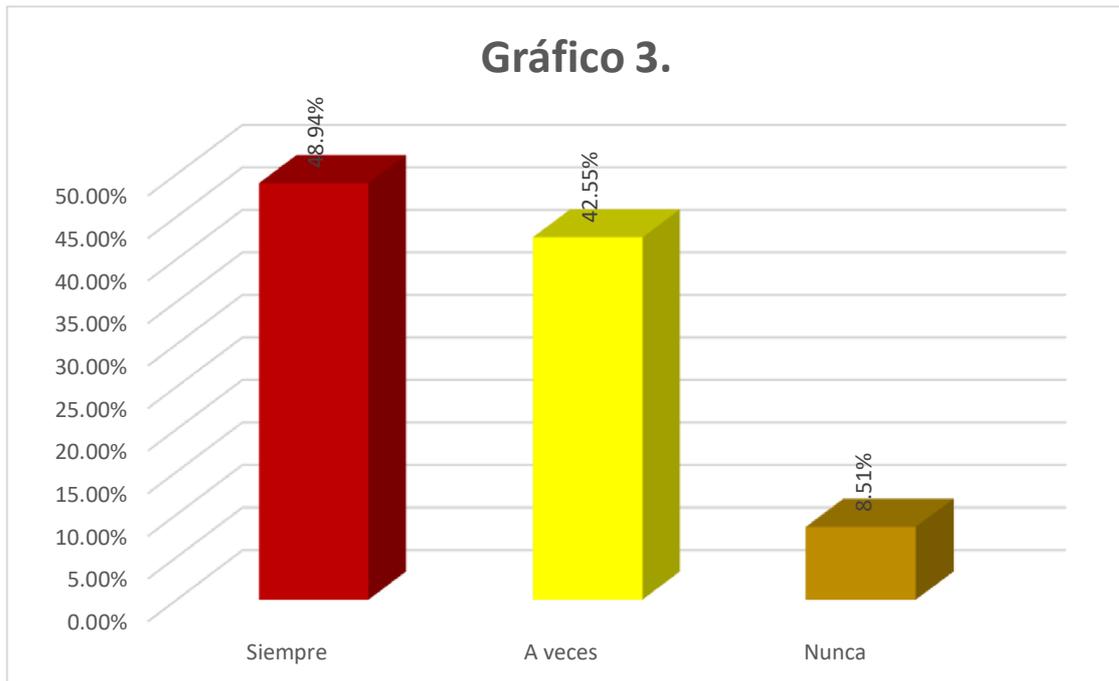
No	Ítem	f	%
1	Siempre	23	48,94%
2	A veces	20	42,55%
3	Nunca	4	8,51%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familias de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 3.

Conocimiento sobre el tipo de videojuego que práctica su hijo



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez.

Descripción

El gráfico No 3 con respecto a la pregunta: ¿Sabe usted qué tipo de videojuegos práctica su hijo?, muestra los siguientes resultados: 48,94% siempre saben qué videojuego practica su hijo; a veces lo sabe el 42,55% y el 8,51% nunca lo sabe.

Análisis

Existe un grupo bien marcado de padres que saben qué videojuego practican sus hijos, indicando que estos padres están supervisando las actividades de sus hijos con sentido de responsabilidad. Así mismo a veces los padres tienen conocimiento qué tipo de videojuego utilizan sus hijos, esto denota que consideran poco relevante revisar que es lo que juegan sus hijos. Y, por último, también se demuestra que existen padres que

nunca sabe qué videojuegos practican sus hijos. Este grupo no creen exista peligro en los videojuegos sin embargo deberían indagar lo que juegan sus hijos, ya que el tiempo destinado a esta actividad de ocio, debe de ser controlado pues el desconocer que juegan puede generar practicas con juegos no adecuados que pueden desencadenar en comportamientos no apropiados de sus hijos en la sociedad.

Pregunta 4: ¿Cree usted que los videojuegos no le permiten a su hijo relacionarse con la familia?

Tabla 4.

Los videojuegos y su relación con la familia

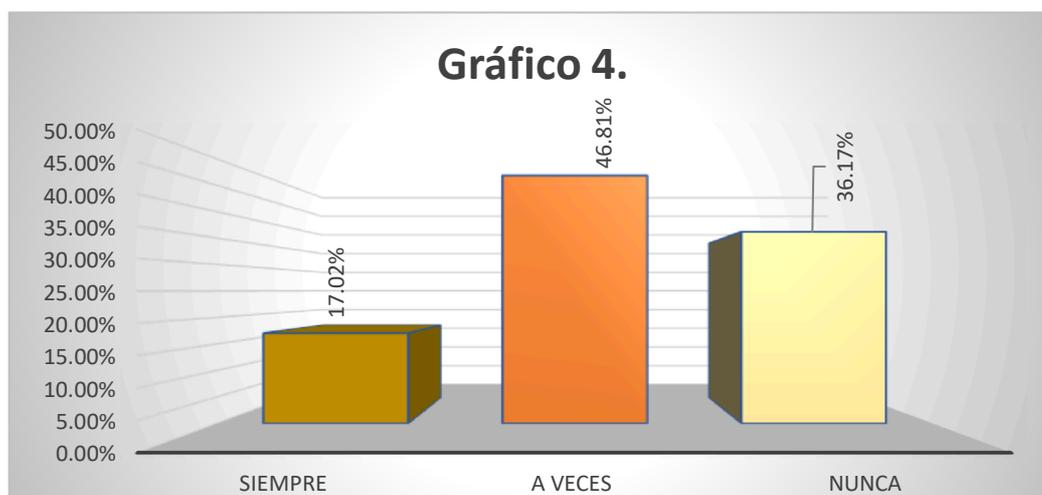
No	Ítem	f	%
1	Siempre	8	17,02%
2	A veces	22	46,81%
3	Nunca	17	36,17%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familias de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 4.

Los videojuegos y su relación con la familia



Fuente. Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El gráfico No 4 referente a la pregunta: ¿Cree usted que los videojuegos no le permiten a su hijo relacionarse con la familia?, arroja los siguientes resultados: siempre lo dice el 17,02% de los padres; a veces lo señala el 46,81% y el 36,71% indica que nunca.

Análisis

Uno de los aspectos que más preocupa a los padres es que sus hijos se puedan relacionar y más con su familia. A pesar de eso, dentro del estudio se puede notar que hay padres que consideran que a veces y siempre afectan el uso de los videojuegos en las relaciones familiares, deberían de ir disminuyendo el tiempo que sus hijos están absorbidos con este tipo de juegos. Sin embargo, ventajosamente también hay padres indican que los videojuegos nunca afectan a sus relaciones familiares, lo que da a entender que ellos ponen límites a esta actividad y están conscientes de lo que pueda acarrear si no llegan a controlar a sus hijos.

Pregunta 5: ¿Cuándo juega con videojuegos su hijo se niega a hacer otra actividad?

Tabla 5.

Los videojuegos y la frecuencia en la ejecutan otras actividades.

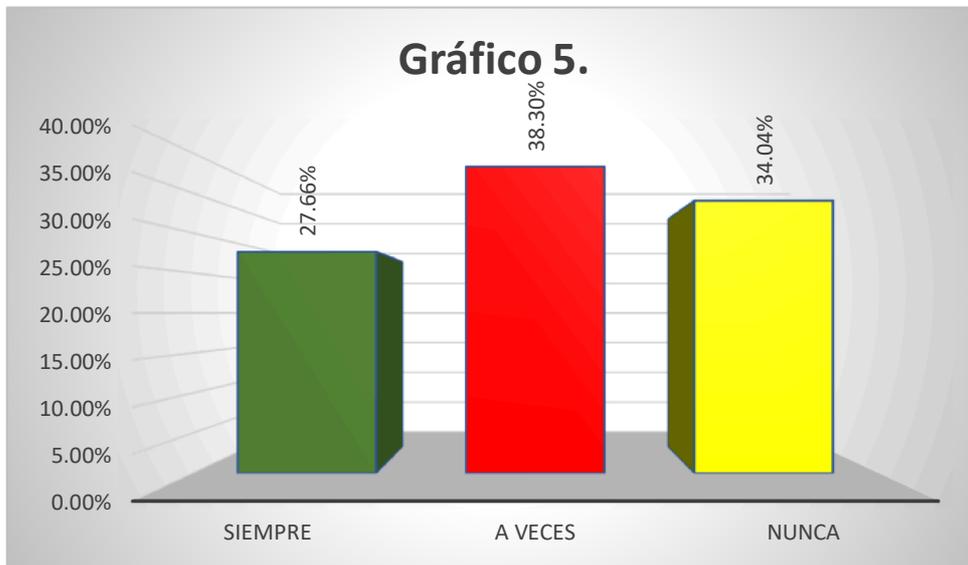
No.	Ítem	f	%
1	Siempre	13	27,66%
2	A veces	18	38,30%
3	Nunca	16	34,04%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familias de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 5.

Los videojuegos y la frecuencia en la ejecutan otras actividades.



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El gráfico No 5 nos muestra, con respecto a la pregunta: ¿Cuándo juega con videojuegos su hijo se niega a hacer otra actividad?, lo siguiente: siempre lo dice el 27,66% del universo encuestado; el 38,30% considera que a veces y el 34,04% señala que nunca.

Análisis

Una de las preocupaciones que se genera en los padres es el hecho de que los videojuegos absorban el tiempo de sus hijos y que no quieran realizar otras actividades, una vez que empezaron a jugar, no desean hacer nada más. La actividad se vuelve envolvente y aquí es cuando el juego se vuelve adicción. Y eso es precisamente que se

debe evitar, pero hay un margen como indica esta encuesta que presencia estos acontecimientos, siempre y a veces, por esta razón se debe tener cuidado con el uso frecuente que dan sus hijos a los videojuegos, por otro lados hay padres que señalan que nunca ocurren estos acontecimientos, es decir sus hijos pueden dejar de jugar sí se les pide que lo hagan y realicen otra actividad, estos jóvenes muestran con ello el respeto hacia los límites que sus padres les imponen.

Pregunta 6: ¿Su hijo prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos?

Tabla 6.

Preferencia para quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos

No.	Ítem	f	%
1	Siempre	9	19,15%
2	A veces	20	42,55%
3	Nunca	18	38,30%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familias de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 6.

Preferencia para quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El gráfico No 6 con respecto a la pregunta: ¿Su hijo prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos?, nos señala las siguientes respuestas: siempre el 19,15%; a veces el 42,55% y el 38,30% dice que nunca.

Análisis

Según los padres de familia se puede evidenciar que sus hijos prefieren quedarse en casa jugando con videojuegos a veces y siempre. Esto evidencia que los padres en la actualidad notan que sus hijos, en su mayoría no están socializando mucho por estar jugando con estos videojuegos. No obstante existe un 38% que indico que sus hijos prefieren salir de casa a quedarse jugando con videojuegos, sin embargo es un porcentaje muy bajo, dentro de este marco los padres deben de poner atención en todas las actividades de sus hijos para que el uso de videojuegos no se vuelva una adicción.

Pregunta 7: ¿Piensa usted que dedica tiempo de calidad a su hijo?

Tabla 7.

Tiempo que consideran los padres que dedican a sus hijos

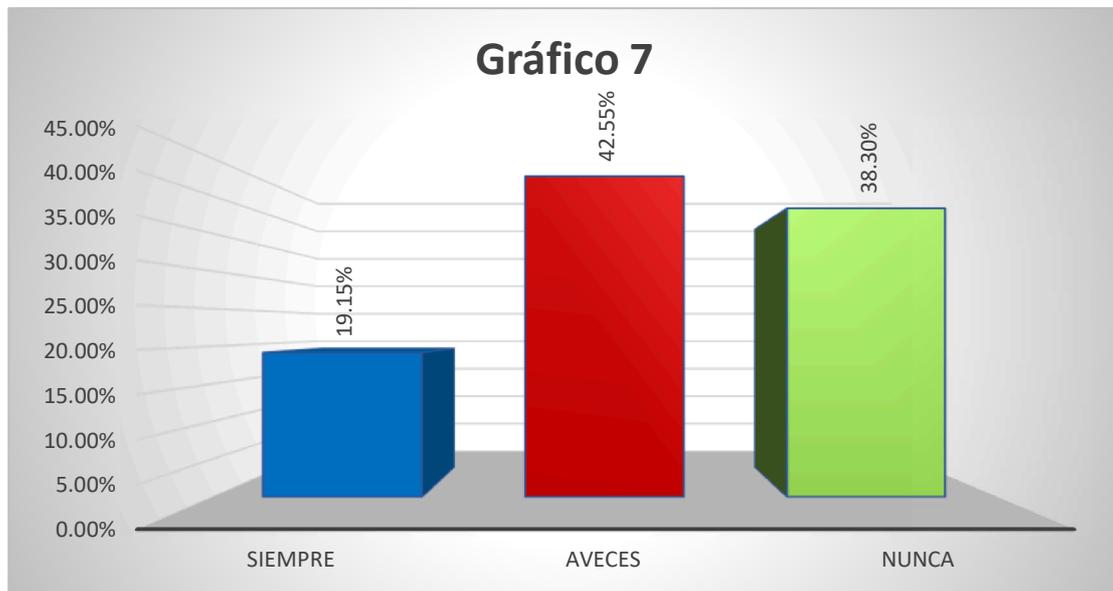
No.	Ítem	f	%
1	Siempre	9	19,15%
2	A veces	20	42,55%
3	Nunca	18	38,30%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familias de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 7.

Tiempo que consideran los padres que dedican a sus hijos



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

Ante la pregunta, ¿Piensa usted que dedica tiempo de calidad a su hijo?, el gráfico No 7 presenta las siguientes respuestas: 19,15% dicen que siempre; a veces el 42,55% y nunca el 38,30%

Análisis

Esta pregunta nos muestra datos interesantes y reveladores. Apenas pocos padres señalan que el tiempo que dedican a sus hijos sí es de calidad, lo cual es algo alentador e indica que hay padres que están conscientes de realizar una buena tarea. Sin embargo, la mayoría reconoce que no lo hace tan bien como se desearía, es decir, reconocen que están fallando en este aspecto muy importante y, lo más preocupante es que existe un pequeño margen que admite que nunca brinda tiempo de calidad a sus

hijos, lo cual es alarmante y triste a la vez, ya que esto puede ser un indicador de que los adolescentes quizá por esa falta de tiempo y sobre todo de afecto de sus padres, dediquen tiempo a actividades menos fructíferas como los videojuegos u otras actividades.

Pregunta 8: ¿Su hijo cambia de estado de ánimo si gana o pierde alguna partida de videojuegos?

Tabla 8.

Cambios de estado ánimo al perder o ganar en videojuegos.

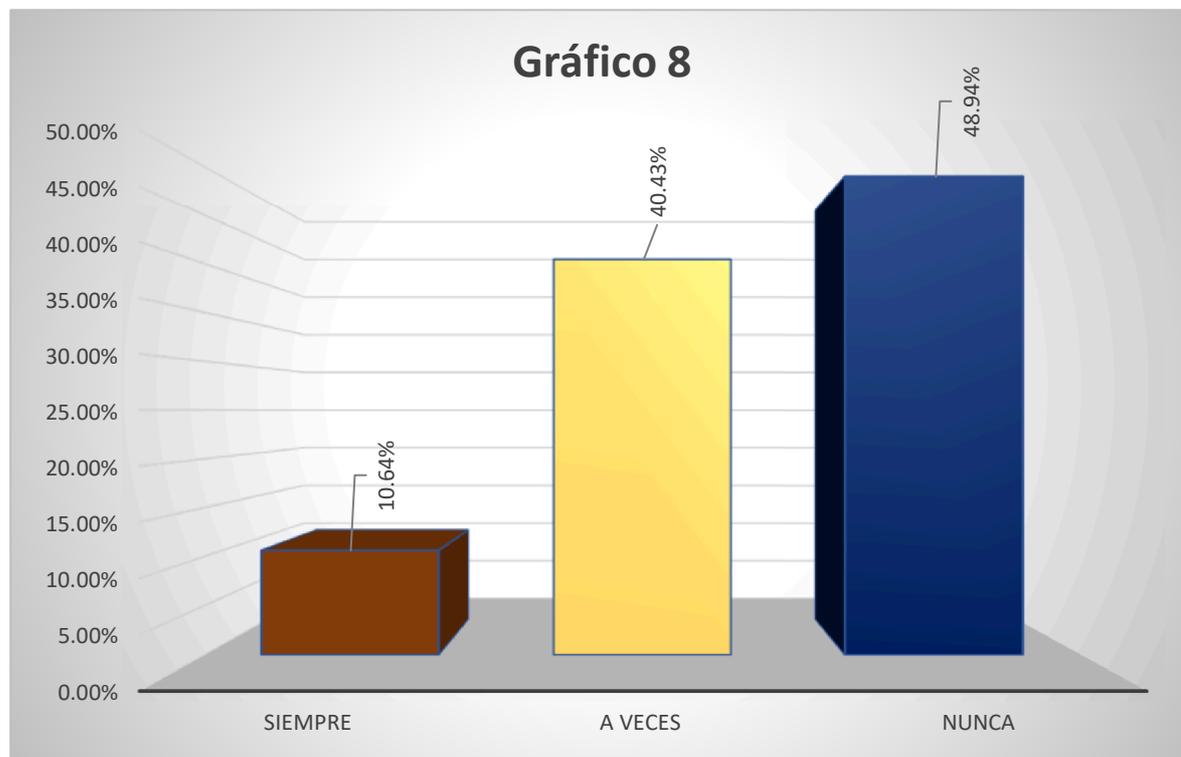
No.	Ítem	f	%
1	Siempre	5	10,64%
2	A veces	19	40,43%
3	Nunca	23	48,94%
	Total	47	100,00%

Fuente: Padres de familias de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Gráfico 8

Cambios de estado ánimo al perder o ganar en videojuegos.



Fuente: Estudiantes de primero y segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí.

Realizado por: Yidani Paola Ortega Gómez

Descripción

El gráfico No 8, de acuerdo con la pregunta: ¿Su hijo cambia de estado de ánimo si gana o pierde alguna partida de videojuegos?, nos muestra las siguientes respuestas: el 10,64% siempre cambia de ánimo; a veces el 40,33% y nunca le afecta el ganar o perder alguna partida al 48,94%

Análisis

Finalmente llegamos a una pregunta que quizá englobe lo que se quiere determinar: la incidencia en el comportamiento de los adolescentes a causa de los videojuegos. Cuando se consulta a los padres más de la mitad indica que siempre y a veces suelen presentar cambios, esto es un indicador de alerta para sus padres, para que realicen un mejor control de lo que juegan sus hijos, pues están entrando a una realidad virtual que cambia sus estados de ánimo, sin embargo, existe una proporción también alta de padres que indican que no cambian los estados de ánimo el ganar o perder en un video juego.

Conclusiones

La adolescencia es una etapa de cambios, es por esta razón que la interacción con los padres y el mundo que le rodea es de gran importancia, pues va forjando su personalidad, siendo esto un tema de estudio frecuente en investigaciones es así como en la investigación realizada a estudiantes en etapa de adolescencia en la unidad Educativa Manabí de la ciudad de Manta.

Se determina que los videojuegos influyen en menor o mayor grado en el comportamiento psicosocial de los estudiantes.

Se identifica que más de la mitad de los encuestados en edades de 15 y 18 años dedican su tiempo libre a los videojuegos.

Se establece que a un número considerablemente de estudiantes de la Unidad Educativa Manabí entre edades de 15 y 18 años, suele preferir los videojuegos a estar con la familia impidiendo la interacción familiar.

El sentido de importancia de la interacción familiar no está bien concientizado entre los adolescentes.

Recomendaciones

Después de realizar la presente investigación se puede presentar las siguientes recomendaciones:

Se recomienda que el DECE realice actividades de integración entre padres e hijos en el que no estén presentes los celulares para obtener mejores resultados.

Se deben de realizar talleres para padres en los que se den directrices e información sobre los riesgos de la tecnología hacia los adolescentes.

Es importante fomentar los deportes y la competencia sana entre los estudiantes con el fin de lograr mayor integración e interacción.

Los padres deben de establecer horarios para los videojuegos con reglas, para que estos no influyan en el comportamiento de sus hijos.

Realizar una campaña de información sobre los beneficios de la comunicación asertiva entre estudiantes. Además de los riesgos y peligros latentes que pueden enfrentar los adolescentes con él por uso de los videojuegos.

Referencias

- Adolescencia, C. d. (2003). Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/Transp-Codigo_de_la_Niñez_y_Adolescencia.pdf
- Alfageme, B., y Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Científica de Comunicación y Educación*, 114-119. http://mail.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_2/nr_664/a_8927/8927.pdf
- Amaro, V. D., y Yépez, N. (2016). Uso de Videojuegos en el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje, Barquisimeto Estado de Lara. Barquisimeto, Venezuela: Boletín Médico de Posgrado UCLA. <https://core.ac.uk/download/pdf/132626779>
- Ameneiros, C. R. (2015). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Complutense de Educación*, 1301. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.48445
- Barroso Martínez, A. A. (2019). Videojuegos y comportamientos agresivos: Una aproximación. *Alternativas Cubanas en Psicología*, 98. https://www.researchgate.net/profile/Alejandro_Barroso2/publication/332138427_Videojuegos_y_Comportamientos_a_una_aproximación/links/5ca2c1ad45851506d73ad3ad
- Belli, S., y López Raventós, C. (2008). Breve Historia de los videojuegos. *Antena Digital*, 167. [https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.BreveHistoriaDeLosVideojuegos-2736172%20\(2\).pdf](https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.BreveHistoriaDeLosVideojuegos-2736172%20(2).pdf)
- Betina Lacunza, A., y Contini de González, N. (2011). Las habilidades sociales de niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Redalyc*, 159-182. <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Bohórquez, J. C. (2018). *Los desafíos de la Familia en la era digital*. Bogotá: Universidad de la Sabana. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uileamecsp/reader.action?docid=5487105&query=videojuegos>
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La Ecología del Desarrollo Humano*. Barcelona: Ediciones Paidós. <http://psicopedagogosrioiv.com.ar/wordpress%20colegio/wp-content/uploads/2017/07/la-ecologia-del-desarrollo-humano-bronfenbrenner-copia.pdf>

Buiza Aguado, C., Gracia Calero, A., Alonso Cánovas, A., Ortiz Soto, P., Guerrero, D. M., González Molinier, M., & Hernández Medardo, I. (2017). Los Videojuegos: una a ficción con implicaciones neuropsiquiátricas. *Revista de los Psicólogos de la Educación*, 135.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.pse.2017.05.001>

Bustos Martínez, M. J., y Pérez Martín, J. (2012). Uso de los videojuegos en el tratamiento contra el dolor. *Revista estudios de Juventud*, 90-100.
http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_7.pdf

Canales Cerón, M. (2006). *Metodologías de la investigación social*. Santiago: Lom ediciones.
<https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/08/canales-ceron-manuel-metodologias-de-la-investigacion-social.pdf>

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Socidrogalcohol*, 91-95.
<http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/10/11>

(2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Ecuador.
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

D Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos : Una Revisión de la literatura. *ResearchGate*, 445-459.
https://www.researchgate.net/publication/273951321_Adiccion_a_Los_Videojuegos_una_revisión_de_la_Literatura/link/5bec2bc74585150b2b5e2cd/download

El Sahili González, D. F. (2013). *Psicología Social*. Guadalajara, Jalisco: Helénicas S.A.
<https://books.google.com.pe/books?id=eepTAgAAQBAJ&lpg=PA22&dq=psicolog%C3%ADa&pg=PA1#v=onepage&q&f>

Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, 31-39.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135022618003>

Galarsi, M. F., Medina, A., Ledezma, C., y Zanin, L. (2011). Comportamiento, historia y evolución. *Fundamentos en Humanidades*, 89-123.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=184/18426920003>

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los Videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Aljibe.

Gil Juárez, A., & Vida Mombiela, T. (2007). *Los Videojuegos*. Barcelona: UDC.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/uleamecsp/reader.action?docID=3206998&query=videojuegos>

Güemes-Hidalgo, M., Ceñal González Fierro, M., & Hidalgo Vicario, M. (2017). Desarrollo durante la adolescencia, aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatría Integral*, 234.

<https://www.adolescenciasema.org/ficheros/Pediatrica%20Integral/Desarrollo%20Odurante%20la%20Adolescencia.pdf>

Gutiérrez Aldana, M. (2012). El Desarrollo humano y las interacciones humanas en la intervención en Trabajo Social. *Dialnet*, 115.

<file:///C:/Users/yidan/Downloads/Dialnet-ElDesarrolloHumanoYLasInteraccionesHumanasEnLaInte-6628819.pdf>

Huanca, F. R. (2010). Influencia de los juegos de Internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno -2010. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 37-44.

<https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845038004>.

Jim, M., y enez José & Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas en niños y adolescentes. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación física, Deporte y Recreación*, 45.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345732287009>

Loayza, J. J. (2010). Los videojuegos On-line en Latinoamérica: Impacto en las redes sociales y de consumo. *ICONO 14*, 15.

https://scholar.google.es/scholar?cites=9736834053855436738&as_sdt=2005&sciodt=0,5&hl=es

LOEI. (Registro Oficial No. 572 de 25 de agosto de 2015.). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Orgánica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf

Monacada Jiménez, J., y Chacón Araya, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 43-49. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3457/345732287009>

ONU. (1948). *Declaración Universal de Derechos Humanos*. de https://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf

Palacios, V. M. (2014). Los ocios de los adolescentes y la adicción al videojuego Usos de los tiempos libres de 26 adolescentes de 14 a 16 años de edad del barrio de Carcelén. Obtenido de dspace.ups.edu.ec:

<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/7469>

Ramón Pineda, M. Á., Lalangui Preira, J. H., Guachichulica Ordóñez, L. A., & Espinoza Freire, E. E. (2019). Competencias específicas del profesional de Trabajo Social en el contexto educativo Ecuatoriano. *Conrado*, 221.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n66/1990-8644-rc-15-66-219.pdf>

Rivera Arteaga, E., & Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y Habilidades del Pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y desarrollo Educativo (RIDE)*, 3

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100267

Rodríguez Alava, L. A., Escobar García, M. C., & Álava Montesdeoca, D. S. (2017). *Situación laboral de los Profesionales en Trabajo Social*.

<http://repositorio.utm.edu.ec/bitstream/123456789/1266/1/Articulo%20situación%20Laboral%20UTM.%20Alexandra.pdf>

Rosales Peralta, R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. *Dialnet*, 69.

Tejeiro salguero, R., y Pelegrina del Río , M. (2009). Efectos psicosociales de los video juegos. *Comunicación*, 235-250.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tejeiro Salguero, R., & Pelegrina del Río, M. (2008). *La Psicología de los Videojuegos*. Málaga: Aljibe.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/uleamecsp/reader.action?docID=4536488&query=videojuegos>

UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del del Niño*. de

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Urbano, C., & Yuni, J. (2005). *Psicología del Desarrollo*. Córdoba - Argentina: Brujas.

<https://books.google.com.ec/books?id=MN9AiGaJPmAC&pg=PA13&dq=psicologia++del+desarrollo+evolutivo&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjF8qqZ9J7rAhWPr1kKHc9NA9oQ6AEwAXoECAMQAg#v=onepage&q&f>

Verdu, R. M. (2007). Videojuegos, cultura y jóvenes. *Comunicación e Xuventude*.

https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=inicio+de+los+video+juegos&btnG=

Viscarret Garro, J. (2007). *Modelos y métodos de intervención en Trabajo Social*. Madrid: Alianza. Recuperado de <https://juanherrera.files.wordpress.com/2009/09/capitulo-8-modelos-de-intervencion-en-ts.pdf>.

Anexos

**Anexo 1.**

Encuesta aplicada a los estudiantes de Primero y Segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

Tema: “Los Videojuegos y su influencia en el comportamiento psicosocial: caso estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta periodo 2020-2021”

Objetivo: Determinar la influencia de los videojuegos en el comportamiento psicosocial de los estudiantes de la Unidad Educativa Manabí del cantón Manta.

Instrucciones: Sírvase responder la siguiente encuesta que tendrá la función de obtener datos confiables para la presente investigación. Se solicita ser objetivo y veraz, marcando con X en el recuadro al que corresponde.

1. ¿Cuántos años tiene?

- a) 15 años
- b) 16 años
- c) 17 años
- d) Otros

2. ¿Con que frecuencia juegas en videojuegos?

- a) A diario
- b) Varios días a la semana
- c) Los fines de semana
- d) Casi nunca

3. ¿Sientes que los videojuegos te aíslan?

- a) A diario
- b) Varios días
- c) Fin de semana
- d) Nunca

4. Sientes que has incrementado amistades a partir de los videojuegos de internet

- 1. A diario
- 2. Varios días
- 3. Fin de semana
- 4. Nunca

5. Por estar en medio de una partida de videojuego ha dejado de comer aplazado su aseo personal

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

6. Si sus padres le prohíben jugar al videojuego se siente triste, molesto y con inusual deseo de jugar

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

7. ¿Cuándo está en una reunión familiar juega con videojuegos?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

8. ¿Prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos a reuniones?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

Anexo 2.

Encuesta aplicada a los padres de familia de Primero y Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa Manabí

1. ¿Conoce que hace su hijo en sus tiempos libres?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

2. ¿Juega a los videojuegos con su hijo?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

3. ¿Sabe usted qué tipo de videojuegos práctica su hijo?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

4. ¿Cree usted que los videojuegos no le permiten a su hijo relacionarse con la familia?

- a) Siempre
- b) A veces

c) Nunca

5. ¿Cuándo juega con videojuegos su hijo se niega a hacer otra actividad?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

6. ¿Su hijo prefiere quedarse en casa jugando con videojuegos a salir con sus amigos?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

7. ¿Piensa usted que dedica tiempo de calidad a su hijo?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

8. ¿Su hijo cambia de estado de ánimo si gana o pierde alguna partida de videojuegos?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca