



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA, ORIENTACIÓN
VOCACIONAL Y FAMILIAR**

TÍTULO:

“El uso de los videojuegos y la conducta en la unidad educativa
Camilo Gallegos Toledo”

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en Psicología
Educativa, Orientación Vocacional y Familiar

Autora:

Guaño Flores Nataly Silvana

Tutor:

Dr. Oliver Jara Montes, Mg.Sc

Riobamba, Ecuador. 2022

AUTORÍA

La responsabilidad del contenido del presente trabajo de investigación, previo a la obtención del título de Licenciada en Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar con el tema: EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA EN LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMILO GALLEGOS TOLEDO”, pertenece a Nataly Silvana Guaño Flores con cédula de identidad N° 060499412-9 y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



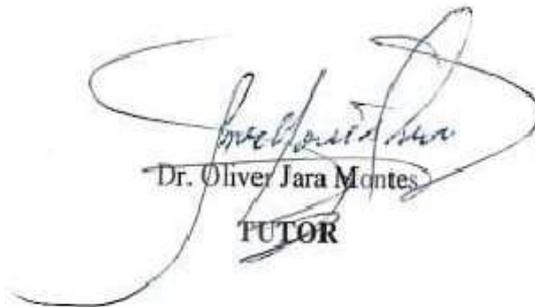
Nataly Silvana Guaño Flores

C.I: 060499412-9

DICTAMEN FAVORABLE DE TUTORIA

En calidad de tutor de tesis CERTIFICO:

QUE, la estudiante, **NATALY SILVANA GUAÑO FLORES**, ha elaborado y ejecutado el trabajo de investigación con el tema: **“EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMILO GALLEGOS TOLEDO”**.
Cumpliendo con las disposiciones reglamentarias, normas establecidas por la Unidad de Formación Académica y Profesionalización de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, por lo que apruebo su presentación para que sea sometida a la defensa pública.



Dr. Oliver Jara Montes
TUTOR

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR Y MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Tutor y Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación "EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMILO GALLEGOS TOLEDO" presentado por Nataly Silvana Guaño Flores, con cédula de identidad número 060499412-9, certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha asesorado durante el desarrollo, revisado y evaluado el trabajo de investigación escrito y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, 17 de agosto del 2022.

Dr. Marco Vinicio Robalino
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



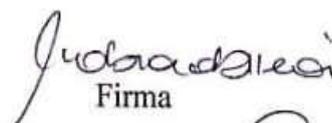
Firma

Mgs. Paco Janeta Patiño
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



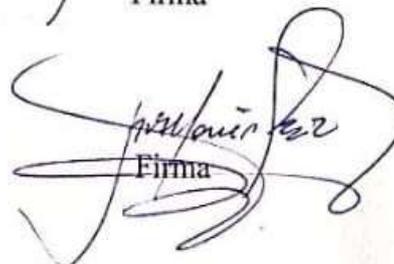
Firma

Mgs. Fabiana De León
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE
GRADO**



Firma

Dr. Oliver Jara Montes
TUTOR



Firma



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-02.20
VERSIÓN 02: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **NATALY SILVANA GUAÑO FLORES** con CC: **0604994129**, estudiante de la Carrera de **PSICOLOGÍA EDUCATIVA, ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y FAMILIAR, NO VIGENTE**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LA CONDUCTA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CAMILO GALLEGOS TOLEDO**", cumple con el **2%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, **08 de julio de 2022**



Firmado digitalmente por:
**OLIVER
GILBERTO JARA
MONTES**

Dr. Oliver Jara Montes
TUTOR

DEDICATORIA

Al culminar la presente etapa de formación académica, dedico el presente trabajo de investigación a Dios por su sabiduría, por tenerme con vida y salud.

A mi madre Nelly Janette Guaño Flores por su amor, sus constantes consejos y apoyo incondicional.

A mi hermana Lizbeth Julissa por ser mi motivación y mi apoyo moral.

A mi familia quienes me han apoyado siendo la fortaleza y el pilar fundamental en mi vida para poder cumplir con mis metas.

Guaño Flores Nataly Silvana

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por darme la oportunidad de alcanzar esta meta, y con profunda gratitud a cada uno de los docentes de la Carrera de Psicología Educativa, quienes contribuyeron con mi formación profesional y moral.

Al Dr. Oliver Jara Montes, tutor de tesis que me ha brindado asesoramiento constante durante este proceso.

A las Autoridades y estudiantes de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” por la colaboración proporcionada, la misma que hizo posible el desarrollo del presente trabajo de investigación.

Guaño Flores Nataly Silvana

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL TUTOR

DICTAMEN FAVORABLE DE TUTORÍA

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I.....	14
1.1 INTRODUCCIÓN.....	14
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	17
1.4 OBJETIVOS.....	18
1.4.1 Objetivo General.....	18
1.4.2 Objetivos Específicos.....	18
CAPÍTULO II.....	19
2. MARCO TEÓRICO.....	19
2.1.1. Historia de los videojuegos.....	19
2.1.2. Tipos de videojuegos.....	19
2.1.3. Los videojuegos en la sociedad.....	20
2.1.4. Los videojuegos y el impacto en los adolescentes.....	20
2.1.5. Los videojuegos en el rendimiento educativo.....	20
2.1.6. Ventajas de los videojuegos.....	21
2.1.7. Desventajas de los videojuegos.....	21
2.2.1. La conducta del ser humano en la historia.....	22
2.2.2. Tipos de conducta.....	22
2.2.3. Factores que influyen en la conducta humana.....	23

2.2.4. Influencia de los videojuegos en la conducta del ser humano	23
CAPÍTULO III	24
3. METODOLOGIA	24
3.2.1. No experimental	24
3.3.1. Descriptiva	24
3.3.2. Correlacional	24
3.3.3. Transversal/ Transeccional.....	24
3.3.4. Por el fin.....	24
3.4.1. Población.....	24
3.4.2. Muestra.....	25
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	25
3.6. Procedimiento para la recolección de datos.....	25
CAPÍTULO IV	26
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	26
CAPÍTULO V.....	41
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
BIBLIOGRAFÍA	43
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Género	26
Tabla 2. Edad.....	27
Tabla 3. Uso de los videojuegos.....	28
Tabla 4. Tiempo, uso videojuegos.....	29
Tabla 5. Control uso videojuegos	30
Tabla 6. Lugar, uso videojuegos.....	30
Tabla 7. Razones, uso videojuegos.....	32
Tabla 8. Dispositivo, uso videojuegos.....	33
Tabla 9. Clase, uso videojuegos	34
Tabla 10. Conducta, uso videojuegos	35
Tabla 11. Conducta, no cumple objetivos del juego.....	36
Tabla 12. Conducta, prioridades uso videojuegos	37
Tabla 13. Conducta, al no hacer uso videojuegos	38
Tabla 14. Conducta, posterior al uso de los videojuegos	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Género	26
Gráfico 2. Edad.....	27
Gráfico 3. Uso de los videojuegos.....	28
Gráfico 4. Tiempo, uso videojuegos.....	29
Gráfico 5. Control uso videojuegos	30
Gráfico 6. Lugar, uso videojuegos.....	31
Gráfico 7. Control uso videojuegos	32
Gráfico 8. Dispositivo, uso videojuegos.....	33
Gráfico 9. Clase, uso videojuegos	34
Gráfico 10. Conducta, uso videojuegos.....	35
Gráfico 11. Conducta, no cumple objetivos del juego	36
Gráfico 12. Conducta, prioridades uso videojuegos	37
Gráfico 13. Conducta, al no hacer uso videojuegos	38
Gráfico 14. Conducta, posterior al uso de los videojuegos	39

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad estudiar el uso de los videojuegos y la conducta de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, el diseño fue no experimental, el tipo de investigación fue descriptiva y correlacional; por el tiempo transversal, por el fin fue básica, mientras que por el lugar fue de campo, en tanto la población fueron los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A” con una muestra total de 15 varones y 14 mujeres; para la recolección de datos se utilizó como técnica la encuesta haciendo uso del instrumento el cuestionario con 12 preguntas. Para el análisis de los resultados se utilizó el programa estadístico SPSS, los datos obtenidos proporcionan una correlación negativa entre las dos variables lo cual implica que, en la medida en que disminuye el uso de los videojuegos por parte de los estudiantes, existirá menos conductas pasivas, que en muchos de los casos afecta en las interacciones sociales, familiares y educativas.

Palabras claves: Videojuegos, Conducta, Tipos de conducta, Estudiantes.

ABSTRACT

This research aims to study video games use and students' behavior in the ninth year of General Basic Education parallel "A" of Unidad Educativa "Camilo Gallegos Toledo."

The research had a quantitative approach; the design was a non-experimental, descriptive, and correlational type; for the time, it was cross-sectional; for the purpose, it was basic, while for the place, it was field research, while the population was the ninth year students of General Basic Education parallel "A" with a total sample of 15 males and 14 females; for data collection technique was a survey, using the questionnaire instrument with 12 questions. For the analysis of the results, the statistical program SPSS was used, and the data obtained provide a negative correlation between the two variables, which implies that, to the extent that the use of video games by students decreases, there will be less passive behavior, which in many cases affects social, family and educational interactions.

Keywords: Video games, Behavior, Types of behavior, Students.



HUGO HERNAN
ROMERO ROJAS

Reviewed by:
Mgs. Hugo Romero
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603156258

CAPÍTULO I

1.1 INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación aborda el uso de los videojuegos y la conducta en los estudiantes de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, el objetivo es determinar el uso de los videojuegos y la conducta de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A” en la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Estas dos variables de estudio presentan un interés de investigación debido a la realidad de los estudiantes en un contexto familiar, social y educativo.

El mundo se encuentra cada vez rodeado de tecnología y herramientas tecnológicas que han sido aplicadas para una variedad de actividades y entretenimientos. En este caso una de las actividades que han sido tema de polémica son los videojuegos que son parte del entretenimiento del ser humano, generando conductas favorables como también no favorables. Los videojuegos son usados por distintos sectores de la sociedad, así como por los estudiantes, quienes comúnmente hacen uso de los videojuegos como parte de su entretenimiento.

Actualmente estamos atravesando una situación sumamente crítica por la pandemia por tal razón han cambiado varias cosas en la sociedad, así también se puede mencionar que el tiempo de confinamiento muchas personas tenían tiempo libre por obligación ya que todas las actividades quedaron suspendidas hasta que el Comité de Operaciones de Emergencia (COE) diera nuevas restricciones. Posteriormente a lo mencionado las personas tuvieron que buscar algún entretenimiento y fue cuando han hecho más uso de los videojuegos tantos adultos como adolescentes.

En el presente proyecto de investigación, tuvo como objetivo determinar el uso de los videojuegos y la conducta, se trabajó con 29 estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”, de esta manera se demuestra que mediante la encuesta aplicada a los estudiantes existe una correlación entre las variables planteadas.

Para el presente trabajo de investigación se utilizó el método cuantitativo, cuyos datos estadísticos se obtuvieron a través de una encuesta, la investigación fue no experimental porque no se manipuló ninguna de las variables, la muestra fue de 29 estudiantes de noveno año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” en una selección de 15 varones y 14 mujeres.

El presente trabajo de investigación se encuentra estructurado por capítulos, que se detallan a continuación:

- **Capítulo I:** se localiza el planteamiento del problema, justificación y objetivos elaborados para el desarrollo del proyecto de investigación.
- **Capítulo II:** se encuentra el estado del arte o marco teórico conceptual que sustenta las variables de análisis y subtemas derivados.
- **Capítulo III:** se encuentra la metodología de la investigación utilizada en el proyecto.
- **Capítulo IV:** encontramos los resultados y discusión de la información y datos obtenidos con los IRD.
- **Capítulo V:** se encuentra las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos del proyecto de investigación.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El siglo XXI se ha caracterizado por una significativa evolución de la tecnología, en la que los videojuegos representan el número uno de la industria cultural en términos de ventas y popularidad. La aparición de los videojuegos ha dado de qué hablar durante estos últimos años por parte de los medios de comunicación e investigaciones, produciendo un gran impacto en la sociedad, el uso de los videojuegos es la actividad de ocio más común en los adolescentes de todo el mundo, convirtiéndose en preocupación sobre las posibles consecuencias que pudiera tener sobre la conducta de quienes utilizan con frecuencia y sobre todo sin supervisión de una persona adulta. El principal atractivo que tienen los videojuegos es que se diferencian de los otros medios por ser interactivos, además de que los jugadores se entregan activamente en la trama, por lo que los videojuegos se ven como una nueva actividad motivadora que tiene el potencial de desencadenar emociones fuertes y conducir a altos niveles de disfrute.

Se puede mencionar que en América Latina se encuentra mucho más extendido el fenómeno de los videojuegos ya que este ha sido integrado dentro de las TIC, además se puede encontrar salas de videojuegos en varios lugares ya sea de ciudades, pueblos, y hasta veredas; es decir, lugares que se dan a causa de la informalidad, como el contrabando y la piratería. Sin embargo, se encontraron lugares que cuentan con poco poder adquisitivo o dicho de otra forma con recursos limitados que a pesar de su calidad de vida acceden a estas tecnologías de juegos lo mencionado fue comprobado tras un estudio realizado por la Universidad de Colombia (Funk & Buchman, 2017).

Además, en Ecuador se realizó una investigación, exactamente en la ciudad de Guayaquil dando como resultado que los videojuegos despliegan en los niños y adolescentes aspectos desfavorables en su rendimiento académico debido al uso inadecuado y poco controlado, se evidencia a través de la observación desarrollada en la Escuela Fiscal N° 190 Joaquín Gallegos Lara ubicada en Sauces (Carvajal & Lindao, 2017).

En el cantón Riobamba en la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” el uso de los videojuegos se han intensificado debido a la educación virtual, al incremento de la tecnología y a la falta de control por parte de los padres, lo que produce cambios significativos en la conducta de los estudiantes.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La investigación se va a desarrollar en base a la conducta que tienen los alumnos hacia su entorno al hacer parte de su vida el uso de los videojuegos mismos que cada vez los hacen parte de su rutina diaria, así también los videojuegos cada vez van evolucionando, consiguiendo mayor realismo el cual genera la atracción e interés de los usuarios llegando a un público en general, pero en especial a usuarios adolescentes.

La importancia que genera la presente investigación es poder contar con información previa de tal forma que se pueda identificar cuál es la conducta que adoptan y reflejan en la vida del estudiante y los efectos que generan en este, al hacer uso de los videojuegos tanto en su entorno familiar como educativo y en la sociedad. Es importante la investigación ya que permitirá a docentes y padres de familia contar con información previa sobre la conducta tras el uso de videojuegos en sus alumnos y de tal forma poder buscar soluciones al respecto.

El trabajo tendrá impacto en el campo psicología educativa, dirigido exclusivamente a los estudiantes de la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo, además, ayudando a los docentes a identificar factores que pueden estar causando el bajo desempeño de sus alumnos en sus asignaturas y por otra parte ayudando a los padres de familia a conocer los indicios de las conductas que puede provocar el uso de los videojuegos.

Dentro de la investigación intervienen tanto docentes y alumnos, es decir; todos quienes forman parte de la Unidad Educativa, logrando mediante la presente investigación un alcance social y educativo para que docentes, padres de familia y miembros de la institución puedan tomar medidas que beneficien tanto a docentes como estudiantes.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Determinar el uso de los videojuegos y la conducta de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A” en la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Conocer el tiempo de uso de los videojuegos en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.
- Identificar los tipos de conductas que presentan los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.
- Analizar la relación entre el uso de los videojuegos y la conducta de los estudiantes del noveno año paralelo “A” de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son programas informáticos diseñados para el entretenimiento y la diversión que se pueden utilizar a través de varios soportes como las videoconsolas, los ordenadores o los teléfonos móviles.

A lo largo de más de 30 años los videojuegos, así como todo en el mundo ha tomado una evolución de evolución, cada vez han ido añadiéndoles nuevas características o aspectos tecnologías como la combinación de varios lenguajes audiovisuales en un mismo soporte, la interactividad, la capacidad para procesar información y la conectividad. También se puede decir que ha ido mejorando, tomando un realismo tan avanzado para que el usuario se sienta cómodo como si estuviera en su entorno (Gil Juárez & Vida Mombiela, 2011).

Por otro lado, hay varias definiciones sobre videojuegos en este caso el autor describe al videojuego como una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ordinaria porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro unos determinados límites espacio- temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados (Lacasa, 2012).

2.1.1. Historia de los videojuegos

Todo tiene su historia, su origen en este caso de los videojuegos es el siguiente; un físico por los años 1958 intenta realizar una gira pública en su laboratorio un poco más excitante a sus aburridos visitantes, es lo que muchos consideran el precursor de los videojuegos. Trabajando en el Laboratorio Nacional de Brookhaven, un laboratorio de investigación nuclear en Upton, Nueva York, William A. Higinbotham nota que el público que participa en el evento de puertas abiertas se siente aburrido solo con observar las fotografías y que tal factor necesitaba de un cambio para mejorar el evento y llamar la atención de una manera más entretenida por lo cual el equipo empedernido, chistoso y reconocido jugador de pinballs de mesa, quiere desarrollar una exhibición que entretenga a los visitantes y al mismo tiempo les enseñe. Su idea fue entonces la de utilizar una pequeña computadora analógica del laboratorio para graficar y mostrar en un osciloscopio la trayectoria de una pequeña pelota en movimiento, con la que el público pudiera interactuar (Fernández, 2019).

2.1.2. Tipos de videojuegos

Los videojuegos llaman la atención desde los más grandes hasta los más chicos, ya que distraen su mente de la rutina y vida cotidiana, existe tipos de juegos en este caso se los ha clasificado según su género y son los siguientes: Habilidad y acción, combate, laberinto,

deportes, de paleta, carreras, estrategias y cognitivos, aventuras, de rol, de guerra, luchas, , simulación, educacionales (Fernández, 2020).

Por otra parte, se dice que los videojuegos de guerra han sido muy controvertidos ya que la mayoría de los padres de familia identifican como los causantes de la conducta violenta en los jóvenes, pero en sí el juego no determina conductas, el usuario son quienes la determinan. Además, se aclara que todo juego tiene escenas de violencia un ataque de triunfar mismo que al usuario le hace ganar o perder en el juego (Marcano, 2014).

2.1.3. Los videojuegos en la sociedad

Los videojuegos y la sociedad han sido de gran controversia ya que muchos han generado ideologías erradas sobre el uso de los videojuegos, quizás parezca una obviedad decir que los últimos tiempos la sociedad ha cambiado radicalmente. Pero tal vez no lo sea tanto si nos paramos a analizar cuáles son los aspectos que han sufrido las modificaciones más significativas. La importancia que han adquirido Internet, las redes sociales y en definitiva todo lo que lleve incorporado el adjetivo “digital “ha transformado nuestro día a día (Otero & Sánchez, 2021). Pero por otra parte (Rodríguez, 2016) menciona que las comunidades de los videojuegos se crean a partir de crear relaciones entre el mundo de los jugadores ampliando experiencias y formando grupos que tienen ideales en común dentro del mismo.

2.1.4. Los videojuegos y el impacto en los adolescentes

Hace como 10 años atrás algunos psiquiatras decían que los videojuegos fomentaban el deseo de omnipotencia de los adolescentes. Sin embargo, se ha reflejado en los adolescentes que si juegan alguna partida y se nota sumamente fácil la dejan por otra que consideren con dificultad haciendo de esta algo más interesante, concluyendo que los jóvenes no participarían de un juego en el que les cueste poco ganar. Por ese motivo dirigen su atención cada vez más a los juegos en internet, porque están seguros de encontrar allí jugadores mejores que ellos (Tisseron, 2006). Así también otros autores opinan al respecto, según (Desirée, 2022) afirma que es importante saber sobre los videojuegos para determinar los contenidos poco recomendables para los adolescentes, existen ideologías negativas entre las familias sobre el tema de videojuegos por lo que desconocen de las ventajas que tienen en una persona así como el valor educativo que aporta, ya que solamente saben de la existencia de estos pero y la parte en que el abuso del uso de videojuegos conlleva pero no los beneficios que se logra al hacer un buen uso.

2.1.5. Los videojuegos en el rendimiento educativo

Los videojuegos en el rendimiento educativo han tenido dos caras, una de ellas es los beneficios de concentración y habilidades que estos, generan en aprendizaje y por otro lado ha sido un factor negativo causando bajo rendimiento en la educación y dando por resultado la falta de interés.

Las investigaciones realizadas que analiza el impacto de los videojuegos en el rendimiento escolar han sido más controvertidas. Si bien algunos estudios sugieren que los videojuegos intensivos pueden tener un efecto negativo en el rendimiento escolar, otros estudios han demostrado exactamente lo contrario. También las personas creen que los videojuegos reflejan violencia en los jóvenes, pero se podría considerar que todo depende del tipo de juego, pero sin embargo se puede señalar que autores menciona que la conducta no depende de un juego, ya que dependería del carácter propio del usuario con relación al juego. Parte del problema con este tipo de investigación es que la mayoría de los estudios realizados han sido transversales, lo que hace extremadamente difícil hacer suposiciones sobre causa y efecto (Gallows, 2020).

2.1.6. Ventajas de los videojuegos

A continuación, se conoce las ventajas que obtienen por parte de los videojuegos en la conducta de las personas, considerando que tiene aspectos positivos y son los siguientes:

- Potencian las habilidades de coordinación óculo-manual
- Potencian una mejor concentración
- Potencian las habilidades para una mejor visualización espacial
- Ayudan a controlar la agresividad

2.1.7. Desventajas de los videojuegos

A continuación, se conoce las desventajas de los videojuegos mismos a considerar antes de hacer un mal uso; es decir, llegar a ser adictivo de estos y son los siguientes:

- Provocan ansiedad
- Provocan adicción
- Pueden cambiar la personalidad
- Son poco educativos
- Aíslan de familia y amigos
- Pueden influir en un peor rendimiento escolar (Pintado Blanco, 2008)

2.2. CONDUCTA

La conducta engloba varios fenómenos que con fáciles de ser detectados ya que pueden ser descritos o explicados, este término brinda la objetividad en las ciencias psicológicas. El término conducta es la suma total de todas las respuestas de un organismo a los estímulos que se originan tanto dentro de sí mismo, como en su medio ambiente, la palabra conducta viene del latín conducida o guiada; es decir que todo comportamiento viene a causa de algún hecho o factor que intervino en su momento (García Simón, 2017).

2.2.1. La conducta del ser humano en la historia

La conducta del ser humano es el conjunto de comportamientos que influenciados por la cultura, las actitudes, las emociones, los valores de la persona y los valores culturales, la ética, el ejercicio de la autoridad, la relación, la hipnosis, la persuasión, la coerción, su historia personal o la genética.

La conducta desde los inicios de su historia se ha tratado de estudiar y comprender, esto para tratar de aprovechar sus características en el desarrollo de actividades o mejorarlo para permitirle al mismo vivir de una mejor manera, ya sea observando sus fortalezas, mejorando esos aspectos y tratar de disminuir las debilidades aumentando la atención en los puntos en los que generalmente el ser humano suele fallar (Kolb y Whishaw, 2006).

2.2.2. Tipos de conducta

Según (Lagache, 1988) manifiesta que existe tres tipos de conductas principalmente: Agresiva, Pasiva y Asertiva.

Conducta Agresiva: son conductas intencionadas que pueden causar daño, ya sea físico o psíquico. Conductas como pegar a otros, ofenderlos, burlarse de ellos, tener rabietas o usar palabras inadecuadas. Las conductas agresivas reflejadas en la infancia también son causas de la agresividad en las etapas posteriores como adolescencia y adultez de las personas (Mingote et al., 20018).

Características de la conducta agresiva

- Defender sus derechos y opiniones mediante ofensas y amenazas con gestos agresivos, considerándose superior al resto.
- Expresarse de forma grotesca e hiriente, no tiene empatía por los demás.
- Comunicar lo que quiere, sin importar interrumpir a los demás.

Conducta Asertiva: es una habilidad de comunicación fundamental. El asertividad te permite expresarte de forma eficaz y defender tu punto de vista, respetando al mismo tiempo los derechos y creencias de los demás. Ser asertivo también te puede ayudar a aumentar tu autoestima y a ganarte el respeto de los otros (Villanueva, 2022).

Características de la conducta asertiva

- Defender las opiniones, pensamientos o derechos propios, sin hacer de menos aquellos criterios de los demás respetando cada una de las distintas opiniones vertidas en una conversación.
- Valorar cada opinión de las demás partes involucradas.
- Comunican lo que se quiere de manera plena, argumentando y escuchando las otras opiniones sin importar que las mismas no coincidan con la suya.

Conducta Pasiva: evitar por todos los medios que no se produzca un conflicto o/y evita pasar un mal momento dando razón a las demás personas y dejando un lado sus opiniones.

En si al adoptar una conducta pasiva antes las distintas situaciones que pasan al día a día nos estamos negando y evitando afirmar necesidades y deseos propios (Bermejo, 2021).

Características de la conducta pasiva

Como se conoció anteriormente la conducta pasiva refleja dejar a un lado los propios derechos para dar prioridad a los demás evitando conflictos, pero a continuación se conoce de mejor manera las características que marca la conducta pasiva.

- No defender las opiniones y pensamientos propios y preferir complacer a los demás evitando conflictos.
- Expresar sus opiniones minimizando su importancia
- Comunicar y decir aquello que los demás quieren escuchar (Zazo, 2018).

2.2.3. Factores que influyen en la conducta humana

Los principales factores son los principios que influyen en la conducta humana y son la causalidad, la motivación y la finalidad.

La causalidad se rige en que toda conducta ya sea por alguna causa o situación, la conducta variada de acuerdo con este factor en cada una de las personas. Es decir, hechos anteriores que marcan la conducta actual.

Dentro de la motivación como su nombre lo dice siempre la conducta es motivada por último se cuenta con la finalidad que nuestra conducta persigue un propósito (UVG, 2016).

En la conducta humana existen factores influyentes, como son los factores:

- **Biológicos:** se encuentra vinculado con las cuestiones genéticas que son determinantes en el proceso biológico.
- **Ambientales o de socialización:** refiriéndose a la influencia de la familia, los amigos y la sociedad en el comportamiento de todo individuo (Ángel & Viveros, 2016).

2.2.4. Influencia de los videojuegos en la conducta del ser humano

Existe controversia en relación a la influencia del uso de los videojuegos en el ser humano unos dicen cosas negativas y otras cosas positivas con relación a este tema, sin embargo, los hallazgos realizados en este campo distan mucho de las creencias populares. Frases como “Afectan seriamente al desarrollo intelectual”. Todos los estudios realizados hasta la fecha coinciden en la ausencia de efectos adversos a nivel intelectual derivados del juego con videojuegos, de este modo, estamos en coincidencias de afirmar que los jugadores de videojuegos suelen ser sujetos de mayor nivel intelectual que sus compañeros no jugadores (Gros et al., 2008).

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

3.1.1 Cuantitativo

Se realizó la recolección y tabulación de los datos obtenidos de la encuesta, los cuales fueron necesarios para la realización de las conclusiones del estudio.

3.2. Diseño de la investigación

3.2.1. No experimental

Es una investigación que se realiza sin manipular las variables de estudio, se observarán el fenómeno o acontecimientos tal cual se presentan en su contexto natural y real para analizarlos e interpretarlos.

3.3. Tipo de investigación

3.3.1. Descriptiva

Descriptiva ya que se conocerán las características del tema a investigar

3.3.2. Correlacional

Es correlacional debido a que en la investigación se va a correlacionar las variables de estudio que son los videojuegos y la conducta.

3.3.3. Transversal/ Transeccional

La recolección de datos se dio mediante una encuesta realizada en un periodo de tiempo determinada, sobre una población predefinida.

3.3.4. Por el fin

La investigación es básica o también conocida como investigación pura o investigación fundamental, es un tipo de investigación científica que se da con el objetivo de mejorar las teorías científicas para una mejor comprensión y predicción de fenómenos naturales o de otro tipo.

3.4. Unidad de análisis

3.4.1. Población

La población de estudio está conformada por 650 estudiantes de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

3.4.2 Muestra

La muestra es no probabilística e intencional, se escogió 29 estudiantes del noveno año de Educación General Básica del paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Tabla 1. Técnicas e instrumentos de investigación

VARIABLES	TÉCNICA	INSTRUMENTO
INDEPENDIENTE: Videojuegos	ENCUESTA	CUESTIONARIO Constituido por 12 preguntas
DEPENDIENTE: Conducta		

Realizado por: Nataly Guaño

3.6 PROCEDIMIENTO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

La información recolectada se procederá de la siguiente manera

- ❖ Selección del instrumento de recolección de datos.
- ❖ Validación del instrumento de recolección de datos.
- ❖ Recolección de datos en base a la aplicación del instrumento de recolección de datos.
- ❖ Revisión y barrido de la información obtenida
- ❖ Tabulación y representación gráfica de la información (estadígrafos)

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la encuesta

Pregunta 1: Género

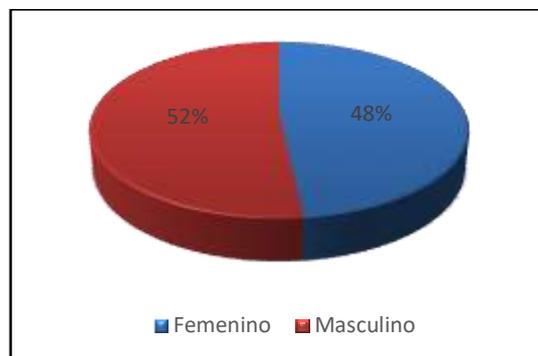
Tabla 2: Género

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Femenino	14	52%
Masculino	15	48%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo "A"

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 1. Género



Fuente: Tabla N° 2

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: De los resultados obtenidos se desprende que 15 estudiantes son varones y equivale al 52%; mientras que 14 son mujeres equivale al 48%.

Interpretación: Hay una equidad entre mujeres y hombres.

Pregunta2: Edad

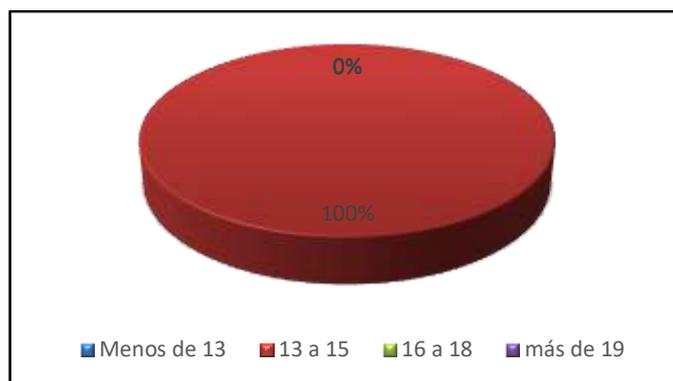
Tabla 3. Edad

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Menos de 13	0	0%
13 a 15	29	100%
16 a 18	0	0%
Más de 19	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo "A"

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 2: Edad



Fuente: Tabla N° 3

Elaborado por: nataly Guaño

Análisis: El gráfico indica que todos los estudiantes encuestados tienen de 13 a 15 años de edad, reflejando un 100% en ese intervalo que representa al noveno año de educación básica.

Interpretación: Todos los estudiantes cuentan con 13 a 15 años de edad ya que son estudiantes que están en proceso de su titulación bachiller y son los años exactos para cursar dicha etapa.

Pregunta 3: ¿Usted ha hecho uso de los videojuegos en algún momento de su vida?

Tabla 4: Uso de los videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Poco	16	55%
Frecuentemente	10	35%
Mucho	1	3%
Nunca	2	7%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 3: *Uso de los videojuegos*



Fuente: Tabla N° 4

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: Se puede notar que el 55% hacen poco uso de los videojuegos seguidos por un 35% de estudiantes que frecuentemente lo usan y por último existiendo 3 estudiantes que no hacen uso de los videojuegos.

Interpretación: Todos en algún momento de la vida han jugado videojuegos ya sea por una simple curiosidad o por pasar el tiempo con amigos y familiares, más de la mitad de los estudiantes han optado en coincidir que han hecho uso de los videojuegos haciendo excepción a unas 2 personas que no han hecho uso de este en toda su vida.

Pregunta 4: ¿Cuál es el tiempo que usted le dedica al uso de los videojuegos?

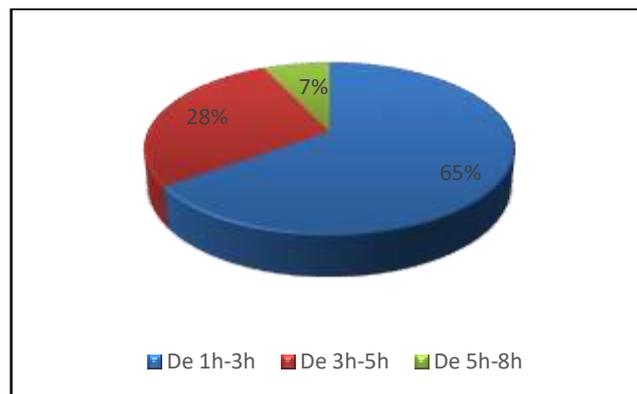
Tabla 5: Tiempo, uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
De 1h-3h al día	19	65%
De 3h-5h al día	8	28%
De 5h-8h al día	2	7%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 4: *Tiempo, uso videojuegos*



Fuente: Tabla N° 5

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: De los 29 estudiantes encuestados el indicador más notable es el 65% mismo que refleja el uso de los videojuegos en los estudiantes de 1 hora a 3 horas al día, por otro lado, tenemos con un 28% a estudiantes que dedican el tiempo de 3 horas a 5 horas al día y finalmente con un 7% 5 horas a 8 horas al día.

Interpretación: Se puede indicar que para la mayoría de estudiantes encuestados les gusta invertir su tiempo de manera considerable en el uso de videojuegos coincidiendo de 1 hora a 3 horas al día, pero no a tal forma de considerarla una adicción.

Pregunta 5: ¿Quién controla las horas de la utilización de los videojuegos?

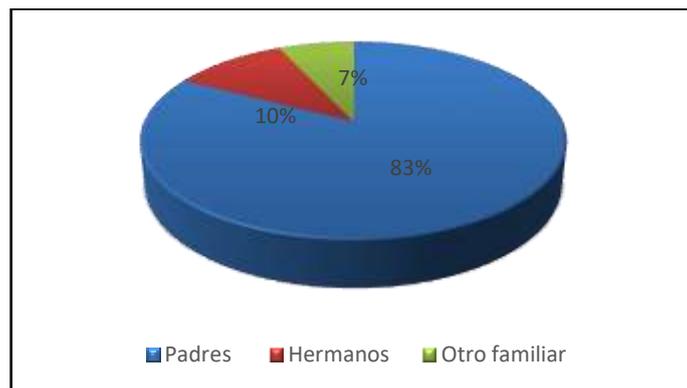
Tabla 6: Control uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Padres	24	83%
Hermanos	3	10%
Otro familiar	2	7%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 5: Control uso videojuegos



Fuente: Tabla N° 6

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: De los 29 estudiantes el 83% coinciden en que son sus padres quienes controlan sus horas al usar los videojuegos y por último tenemos un 10% y 7% que el control lo realizan sus hermanos u otro familiar.

Interpretación: Los principales al estar al pendiente de los hijos son los padres quienes velan y tratan de dar lo mejor aportando con virtudes y valores desde pequeños a los suyos es así que se puede afirmar que son quienes se encuentran en primer lugar al tratarse del control de los chicos y chicas al hacer uso de los videojuegos y en caso de ausencia de los padres se encuentran los demás familiares.

Pregunta 6: ¿Dónde utiliza los videojuegos?

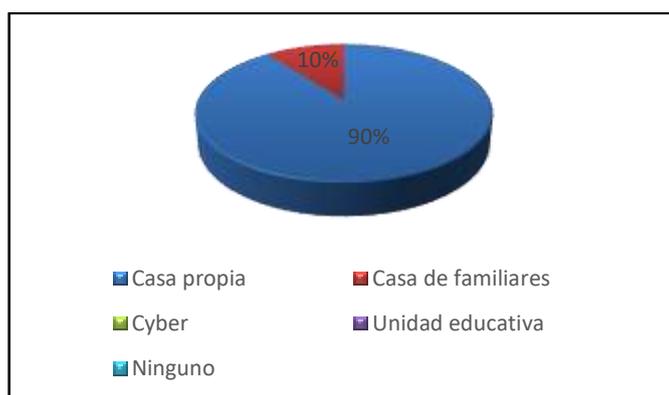
Tabla 7: Lugar, uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Casa propia	26	90%
Casa de familiares	3	10%
Cyber	0	0%
Unidad educativa	0	0%
Ninguno	0	0%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 6: Lugar, uso videojuegos



Fuente: Tabla N° 7

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: Como se puede observar en el gráfico un 90% coincide que el lugar para hacer uso de los videojuegos es su casa propia y con un 10% menciona que hace uso de los videojuegos en casa de familiares.

Interpretación: Los estudiantes coincidieron en que utilizan los videojuegos en su casa propia ya sea porque existe la plena confianza y libertad para realizar distintas actividades sin embargo siendo un lugar similar la casa de familiares.

Pregunta 7: ¿Razones por las que hace uso de los videojuegos?

Tabla 8: Razones, uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Para divertirse	18	62%
Para no sentirse solo	5	17%
Para distraerse	6	21%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 7: Razones para el uso de los videojuegos



Fuente: Tabla N° 8

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: El 62% de los estudiantes indican que hacen uso de los videojuegos para divertirse seguido por un 21% que lo utiliza para distraerse y por último con un 17% que lo hace para no sentirse solo.

Interpretación: La mayor parte de los estudiantes reflejan el uso de los videojuegos por diversión manteniéndose así relajados de su vida cotidiana además que otros le dan uso para no sentirse solo siendo una respuesta que alarma a conocer mejor su conducta para evitar problemas a futuro.

Pregunta 8: ¿Qué dispositivo digital utiliza para acceder a los videojuegos?

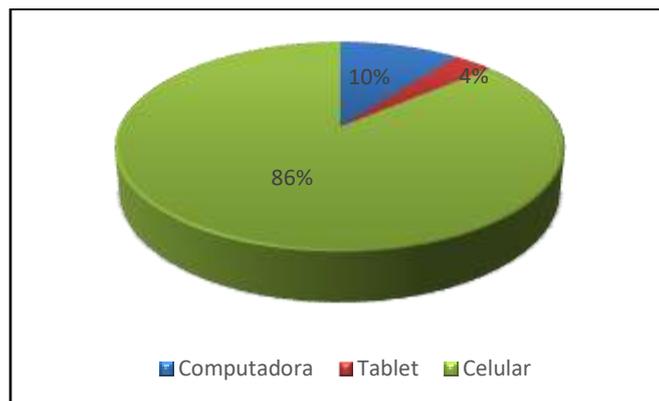
Tabla 9: *Dispositivo, uso videojuegos*

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Computadora	3	10%
Tablet	1	4%
Celular	25	86%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 8: *Dispositivo, uso videojuegos*



Fuente: Tabla N° 9

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: En el gráfico se puede notar que el 86% coincide que hace uso de los videojuegos mediante el celular, seguido por un 10% que indica que ocupa la computadora y finalmente con un 4% la tablet.

Interpretación: El dispositivo que más utilizan los estudiantes encuestados es el celular, es importante mencionar que con el avance de la tecnología desde la generación de los millennials (1982-1994) y la generación x (1965-1981) en su mayoría todos cuentan con un celular mediante el cual los padres también sienten tranquilidad al poderse comunicar con ellos.

Pregunta 9: ¿Usted utiliza los videojuegos mientras recibe clases?

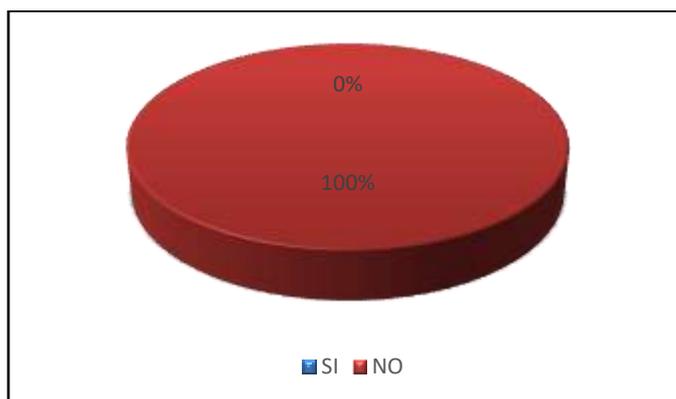
Tabla 10: Clase, uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	29	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 9: Clase, uso videojuegos



Fuente: Tabla N° 10

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: Los 29 estudiantes mencionan que no hace uso de los videojuegos mientras esta en clase reflejando un 100% como se puede observar en el gráfico.

Interpretación: Los estudiantes prefieren dedicar su tiempo en las actividades asignadas en su día a día como es su estudio manteniendo la respectiva responsabilidad, señalando que no hacen uso de los videojuegos mientras reciben clases, manteniendo un adecuado comportamiento en el salón de clase.

Pregunta 10: ¿Usted se enfada si está jugando y alguien lo interrumpe?

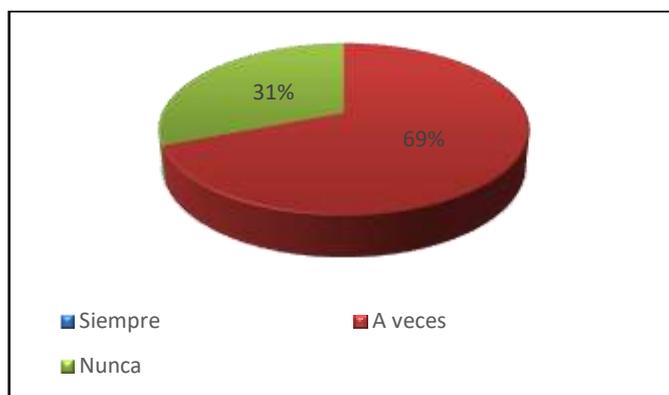
Tabla 11: *Conducta, uso videojuegos*

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	20	69%
Nunca	9	31%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 10: *Conducta, uso videojuegos*



Fuente: Tabla N° 11

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: Como se puede observar en el gráfico existe un 69% de estudiantes que coinciden en enfadarse si son interrumpidos al hacer uso de los videojuegos, seguidos por un 31% que nunca se enfadan si es por el uso de los videojuegos.

Interpretación: Los estudiantes al hacer uso de los videojuegos han coincidido en que se molestan si son interrumpidos sea este comportamiento por la concentración que los mismos aportan a la dicha actividad dejando a un lado la realidad en la que se encuentran.

Pregunta 11: ¿Usted que siente al no conseguir los objetivos en el videojuego?

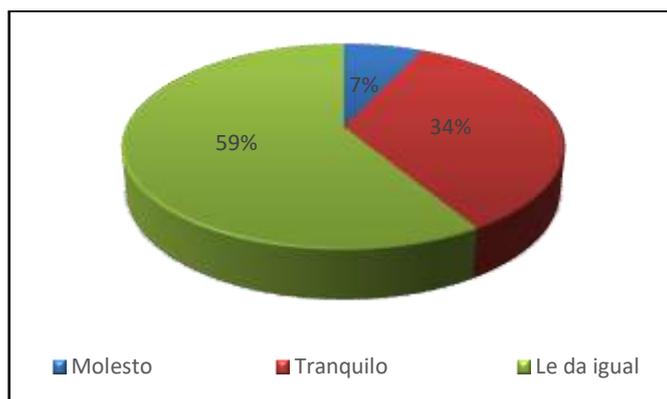
Tabla 1: *Conducta, no cumple objetivos del juego*

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Molesto	2	7%
Tranquilo	10	34%
Le da igual	17	59%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 11: *Conducta, no cumple objetivos del juego*



Fuente: Tabla N° 11

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: Se observa que el 59% de ellos coinciden en que no les afecta el no conseguir los objetivos del juego y con un 34 % que reflejan que se sienten tranquilos, pero existe un 7% que le molesta el no cumplir los objetivos del juego.

Interpretación: A más de la mitad de los estudiantes les da igual el no cumplir con los objetivos de los videojuegos ya que no lo ven esencial o como alguna actividad que suma a su vida. Además, a otros estudiantes no les afecta y se sienten tranquilos, no existe la necesidad de molestarse.

Pregunta 12: ¿Usted prioriza los momentos de estudios, el trabajo y la familia dejando el juego después de todo eso?

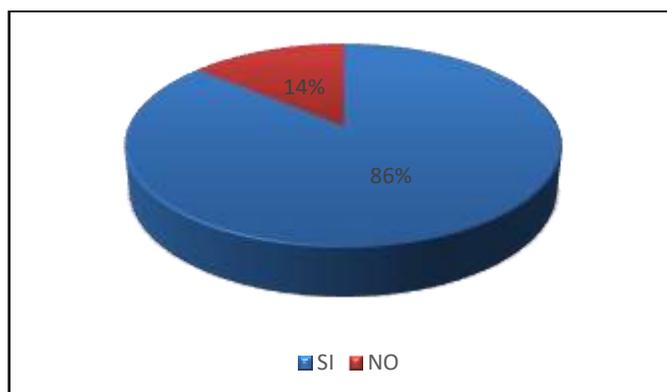
Tabla 13: Conducta, prioridades uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	25	86%
No	4	14%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo "A"

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 12: Conducta, prioridades uso videojuegos



Fuente: Tabla N° 13

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: El 86% considera que no es su prioridad el uso de los videojuegos mientras que un 14% lo considera como prioridad.

Interpretación: Se puede confirmar que los estudiantes ante el uso de los videojuegos ponen como primer lugar otras actividades y momentos familiares que son más importantes en su diario vivir, sin la necesidad de los videojuegos.

Pregunta 13: ¿Usted, si un día no puede jugar, siente como si le faltara algo?

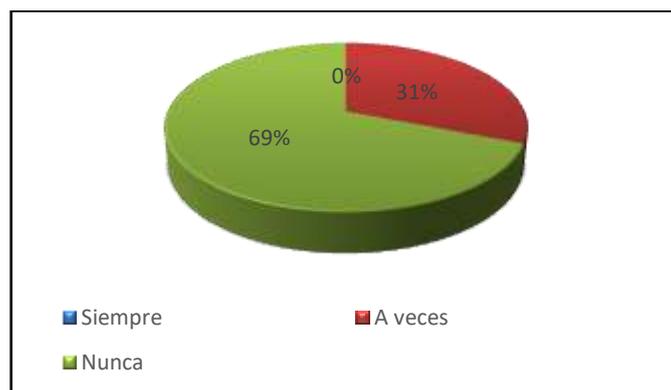
Tabla 14: Conducta, al no hacer uso videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
A veces	9	31%
Nunca	20	69%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 13: Conducta, al no hacer uso videojuegos



Fuente: Tabla N° 14

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: De los 29 estudiantes encuestados un 69% menciona que nunca ha sentido que le faltara algo si no hace uso de los videojuegos, pero por el contrario existe un 31% que menciona que a veces tienen ese sentimiento de ausencia.

Interpretación: Los estudiantes confirman que nunca han sentido que les hace falta algo cuando no pueden hacer uso de los videojuegos se podría indicar que es una actividad como cualquier otra que no crea una necesidad en la mayoría de los estudiantes.

Pregunta 14: ¿Cuál es su comportamiento después de hacer uso de los videojuegos?

Tabla 15: Conducta, posterior al uso de los videojuegos

ÍTEM	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Agresivo	1	3%
Pasivo	20	69%
Asertivo	8	28%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes de noveno año de Educación General Básica paralelo “A”

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 14: Conducta, posterior al uso de los videojuegos



Fuente: Tabla N° 15

Elaborado por: Nataly Guaño

Análisis: Se observa que el 69% respondió que es pasivo, y el 28 % que se considera asertivo reflejando a 8 estudiantes y finalmente con un 3% la conducta agresiva que refleja a un estudiante.

Interpretación: Se puede notar que la mayoría de los estudiantes coinciden en su respuesta indicando que su comportamiento es pasivo; es decir, la persona deja de lado sus propias ideas y opiniones y antepone el de los demás considerándolos más relevantes.

4.2 Respuesta de la correlación entre las variables videojuegos y conducta

Tabla 16.

Correlación de Pearson entre las variables Videojuegos y Conducta

Correlaciones				
			VIDEOJUEGOS	CONDUCTA
Rho de Spearman	VIDEOJUEGOS	Coeficiente de correlación	1,000	-,041
		Sig. (bilateral)	.	,834
		N	28	28
	CONDUCTA	Coeficiente de correlación	-,041	1,000
		Sig. (bilateral)	,834	.
		N	28	29

Fuente: Base de datos SPSS

Elaborado por: Nataly Guaño

Gráfico 14.

Dispersión de puntos



Fuente: Base de datos SPSS

Elaborado por: Guaño Nataly

Análisis: Mediante el programa estadístico SPSS se ha podido evidenciar que las variables tanto de los videojuegos y conducta son negativos tomando el valor de $-0,041$

Interpretación: Al calcular el índice de correlación se obtuvo un valor negativo reflejando que no existe correlación entre las dos variables ya que el valor de (SIG) es mayor que 0,05 generando una relación indirecta entre ambas variables.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Se pudo conocer que el tiempo de uso de los videojuegos por parte de los estudiantes de noveno año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” es de una a tres horas diarias, el dispositivo digital que utilizan para acceder a los videojuegos son los celulares, siendo los hogares el lugar preferido para hacer uso de los mismos, mayormente los padres de familia son quienes controlan las horas de la utilización de los videojuegos.
- Se identificó que el 69% de los estudiantes de noveno año de educación general básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” reflejan una conducta pasiva ya que ellos prefieren no expresar las ideas o pensamientos, evidenciando inseguridad en sí mismos considerando más importante la opinión de los demás para de tal manera evitar conflictos.
- Se analizó que no existe una relación estadísticamente significativa dado que el parámetro 0,041 bilateral entre el uso de los videojuegos y la conducta de los estudiantes de noveno año de educación general básica de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, condiciona una correlación mínima entre las variables de estudio.

5.2. RECOMENDACIONES

- Realizar un seguimiento por parte de los padres de familia con la finalidad de controlar adecuadamente el tiempo de los estudiantes y organización con respecto al uso de los videojuegos manteniendo una estable comunicación entre padres e hijos.
- Implementar programas educativos de prevención en la unidad educativa acerca de los problemas de comportamiento ya que permitirá una mejor toma de decisiones, generando otro tipo de conductas.
- Desarrollar programas deportivos y actividades recreativas donde se pueda involucrar a los estudiantes para mejorar sus estilos de vida con respecto a factores que interfieran en su conducta.

BIBLIOGRAFÍA

- Ángel, M., & Viveros, L. (2016). *Factores de la conducta*.
- Bermejo, M. (2021). *Apoyo psicosocial, atención relacional y comunicativa en instituciones*. Editorial Paraninfo.
- Carvajal, Y., & Lindao, F. (2017). *INFLUENCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL RENDIMIENTO ESCOLAR* [Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22947/1/Carvajal%20Cede%20%20Lindao%20Torres.pdf>
- Desirée, S. (2022). *El día que mi hija me llamó zorra: Claves para educar en la adolescencia* - Sara Desirée Ruiz - Google Libros. Ediciones Toromítico. https://books.google.com.ec/books?id=xrhrEAAAQBAJ&dq=los+videojuegos+en+los+adolescentes&source=gbs_navlinks_s
- Fernández, R. (2019). *La Historia de los Videojuegos: Un breve recorrido* - Rolando Fernández Benavidez - Google Libros. Rolando Fernández Benavidez. https://books.google.com.ec/books?id=Y8OEDwAAQBAJ&dq=La+historia+de+los+videojuegos&source=gbs_navlinks_s
- Fernández, R. (2020). *Programación para PlayStation 2: for Dummies* - Rolando Fernández Benavidez - Google Libros. Editorial Pesci Press. https://books.google.com.ec/books?id=fIPUDwAAQBAJ&dq=Clasificaci%C3%B3n+de+los+videojuegos&source=gbs_navlinks_s
- Funk, J. B., & Buchman, D. D. (2017). Video game controversies. *Pediatric Annals*, 24((2)), 91–94. <https://doi.org/10.3928/0090-4481-19950201-08>
- Gallows, S. (2020). *Ejercicio mental: Cómo funcionan la inteligencia y el pensamiento cognitivo ...* - Syrie Gallows - Google Libros. Self Publisher. https://books.google.com.ec/books?id=76nwDwAAQBAJ&dq=Los+videojuegos+en+el+rendimiento+educativo&source=gbs_navlinks_s
- García Simón, T. A. (2007). La educación de adulto mayor: Antecedentes y perspectivas. *Revista Psicología Científica.Com*, 9(6), 1-5 | . www.psicologiacientifica.com
- Gil Juárez, Adriana., & Vida Mombiela, Tere. (2011). *Los videojuegos*. Editorial UOC. https://books.google.com/books/about/Los_videojuegos.html?id=hQCdIPty3P0C
- Gros, B., Feixa, C., Català, A., & Jaén, J. (2008). *Videojuegos y aprendizaje* - Begoña Gros Salvat, Alejandro Català Bolós, Carles Feixa Pampols, Javier Jaén Martínez, Pilar Lacasa Díaz, M. Luisa Lamazán Álvarez, Rut Martínez Borda, Laura Méndez Zaballos, Jose Antonio Mocholí Agües, Isidro Moreno Sánchez, Xavier Vilella i Miró, Antònia Bernat Cuello, Manel Camas Magri, Juan José Cárdenas Ballesterero - Google Libros. Grao. https://books.google.com.ec/books?id=SeXhfWORMsgC&dq=influencia+de+los+videojuegos+en+la+conducta&source=gbs_navlinks_s

- Kolb, B., & Whishaw, I. Q. (2006). Comunicación Entre Neuronas. In *Neuropsicología humana* (pp. 99–116). Médica Panamericana. https://books.google.com/books/about/Neuropsicolog%C3%ADa_humana.html?id=-vxlWkmXMmsC
- Lacasa, P. (2012). *Los videojuegos: aprender en mundos reales y virtuales*. Ediciones Morata. https://books.google.com/books/about/Los_videojuegos_Aprender_en_mundos_reales.html?id=55kjEAAAQBAJ
- Lagache, D. (1988). *El psicoanálisis y la conducta*. Raídos.
- Marcano, B. (2014). *Factores emocionales en el diseño y la ejecución de videojuegos y su valor formativo en la sociedad digital: el caso de los videojuegos bélicos*. Ediciones Universidad de Salamanca. https://books.google.com/books/about/Factores_emocionales_en_el_dise%C3%B1o_y_la.html?id=htKnAwAAQBAJ
- Mingote, J. C., Requena, M., & Álvarez Villa, Javier. (20018). *El malestar de los jóvenes: contextos, raíces y experiencias*. Díaz de Santos. https://books.google.com/books/about/El_malestar_de_los_j%C3%B3venes.html?id=nBCYthVz_wQC
- Otero, G., & Sánchez, N. (2021). De la filosofía digital a la sociedad del video-juego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (pp. 12–26). Dykinson. <https://www.dykinson.com/libros/de-la-filosofia-digital-a-la-sociedad-del-videojuego-literatura-pensamiento-y-gamificacion-en-la-era-de-las-redes-sociales/9788413775616/>
- Pintado Blanco, T. (2008). *Desarrollo de Un Sistema Predictivo Para Investigacion docente*. ESIC. https://books.google.com/books/about/Desarrollo_de_Un_Sistema_Predictivo_Para.html?id=OVETv9BTlwMC
- Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos: La explosión digital que está cambiando el mundo - Rafael Rodríguez Prieto - Google Libros*. Héroes de Papel. https://books.google.com.ec/books?id=nMbjDwAAQBAJ&dq=los+videojuegos+en+la+sociedad&source=gbs_navlinks_s
- Tisseron, S. (Autor). (2006). Internet, videojuegos, televisión--: manual para padres preocupados / Serge Tisseron. In Graó (Ed.), *Internet, videojuegos, televisión: Manual para padres preocupados* (p. 139). https://books.google.com/books/about/Internet_videojuegos_televisi%C3%B3n.html?id=uhRe7GdFre4C
- UVG. (2016). *Psicología: Orientación vocacional y familiar | Mundo UVG*. <https://uvg.edu.mx/blog/index.php/licenciatura-psicologia-educativa-orientacion-vocacional-familiar/>

Villanueva, R. (2022). *Comunicación y Atención al Cliente en Hostelería y Turismo. HOTG0208* - Raúl Villanueva López - Google Libros. IC Editorial.
https://books.google.com.ec/books?id=XWlcEAAQBAJ&dq=conducta+asertiva&source=gbs_navlinks_s

Zazo, S. (2018). *Estilos de respuesta en asertividad - Psicoterapeutas*.
<https://psicoterapeutas.com/tratamientos/asertividad/estilos-de-respuesta-en-asertividad/>

ANEXOS

Anexo 1.- Encuesta



Universidad Nacional de Chimborazo

Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías

Carrera de Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar

Objetivo: Determinar el uso de los videojuegos y la conducta de los estudiantes de noveno año de educación básica paralelo “A” de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

Nota de confidencialidad: La información no será difundida, solo será utilizada para el desarrollo de la investigación.

Genero:

Femenino

Masculino

Edad:

Menos de 13

13-15

16-18

Más de 19

CUESTIONARIO

1. ¿Usted ha hecho uso de los videojuegos en algún momento de su vida?

Poco

- Frecuentemente
- Mucho
- Nunca

2. ¿Cuál es el tiempo que usted le dedica al uso de los videojuegos?

- De 1h-3h al día
- De 3h-5h al día
- De 5h-8h al día

3. ¿Quién controla las horas de la utilización de los videojuegos?

- Padres Hermanos Otro familiar

4. ¿Dónde utiliza usted los videojuegos?

- Casa propia
- Casa de familiares
- Cyber
- Unidad educativa

5. ¿Razones por las que hace uso de los videojuegos?

- Para divertirse
- Para no sentirse solo
- Para distraerse

6. ¿Qué dispositivo digital utiliza para acceder a los videojuegos?

- Computadora Tablet Celular

7. ¿Usted utiliza los videojuegos mientras recibe clases?

Si No

8. ¿Usted se enfada si está jugando y alguien lo interrumpe?

Siempre A veces Nunca

9. ¿Usted que siente al no conseguir los objetivos en el videojuego?

Molesto Tranquilo Le da igual

10. ¿Usted prioriza los momentos de estudios, el trabajo y la familia dejando el juego para después de todo eso?

Si No

11. ¿Si usted un día no puede jugar, siente como si le faltara algo?

Siempre A veces Nunca

12. ¿Cuál es su comportamiento después de hacer uso de los videojuegos?

Agresivo

Pasivo

Asertivo

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

Anexo 2.- Fotografías



Fuente: Estudiantes de 9no EGB paralelo "A" Unidad Educativa "Camilo Gallegos Toledo"
Elaborado por: Nataly Guaño