



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Licenciada en Psicología
Educativa, Orientación Vocacional y Familiar

TÍTULO:

**“VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA
NICANOR LARREA PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019”**

Autoras: Julia Thalia Buenaño Lliguin
Diana Carolina Macas Cajamarca

Tutor: Dr. Claudio E. Maldonado G.

Riobamba

2019

ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación, del proyecto “VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019”, presentado por Julia Thalia Buenaño Lliguin y Diana Carolina Macas Cajamarca, dirigido por el Dr. Claudio E. Maldonado G.

Una vez revisado el informe del proyecto de investigación con fines de graduación, en el cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo.

Para constancia de lo expuesto firman:

Dra. Cristhy Jiménez Granizo. Ph D.
PRESIDENTA DEL TRIBUNAL



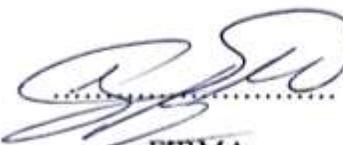
FIRMA

Ms. Luz E. Moreno A.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

Ms. Paco F. Janeta P.
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



FIRMA

Dr. Claudio E. Maldonado G.
TUTOR



FIRMA

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado en Licenciada en Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar, con el tema: **“VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019”** ha sido elaborado por las autoras JULIA THALIA BUENAÑO LLIGUIN Y DIANA CAROLINA MACAS CAJAMARCA, el mismo que se ha revisado y analizado en su totalidad, de acuerdo al cronograma de trabajo establecido, bajo el asesoramiento de mi persona en calidad de Tutor, por lo que considero que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 29 de Noviembre de 2019



.....

Dr. Claudio E. Maldonado G.

TUTOR



CERTIFICACIÓN

Que, **BUENAÑO LLIGUIN JULIA THALIA** con CC: **0604256982** y **MACAS CAJAMARCA DIANA CAROLINA** con CC: **0650335185**, estudiantes de la Carrera de **PSICOLOGÍA EDUCATIVA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS, Y TECNOLOGÍAS**; han trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019**", que corresponde al dominio científico **DESARROLLO SOCIOECONÓMICO Y EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA INSTITUCIONALIDAD DEMOCRÁTICO Y CIUDADANO** y alineado a la línea de investigación **EDUCACIÓN SUPERIOR Y FORMACIÓN PROFESIONAL**, cumple con él 4%, reportado en el sistema Anti plagio Urkund, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 28 de Noviembre de 2019



Dr. Claudio E. Maldonado G.
TUTOR

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad del contenido, ideas y conclusiones del presente trabajo investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciada en Psicología Educativa, Orientación Vocacional y Familiar, con el tema: **“VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019”** corresponde exclusivamente a: Julia Thalia Buenaño Lliguin, con cédula de ciudadanía N.0604256982, y a Diana Carolina Macas Cajamarca con cédula de ciudadanía N.-0650335185, al tutor del proyecto Dr. Claudio E. Maldonado G, y el patrimonio intelectual de la misma le pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Julia Thalia Buenaño Lliguin

C.C. 060425698-2



Diana Carolina Macas Cajamarca

C.C. 065033518-5

DEDICATORIA

Con cariño a nuestros familiares, padres, hermanos e hijo, que han sido un apoyo fundamental para lograr las metas propuestas, ya que con sus enseñanzas nos encaminaron a seguir con el trabajo investigativo, quienes siempre nos dieron esperanzas y tuvieron fe en nosotras.

A nuestros docentes, quienes con sus conocimientos y consejos supieron guiarnos para la ejecución de este proyecto de investigación.

A nuestros amigos quienes supieron ser un soporte durante nuestra trayectoria universitaria, permitiéndonos permanecer con empeño y dedicación en nuestra labor estudiantil.

Julia Thalia Buenaño Lliguin

Diana Carolina Macas Cajamarca

AGRADECIMIENTO

Este proyecto investigativo, si bien ha requerido de empeño y dedicación, no hubiese sido posible su culminación sin la ayuda desinteresada de aquellas personas que brindaron su apoyo durante la realización de esta investigación, pero sobretodo agradecemos a Dios por ser la luz que ilumina nuestro camino, permitiéndonos mantenernos fuertes y firmes fortaleciendo así la convicción de trabajo; a nuestros padres por brindarnos los recursos necesarios para conseguir aquellos propósitos que tenemos, fomentándonos valores y principios; finalmente agradecemos al Dr. Claudio E. Maldonado G que con su amplia experiencia y conocimientos orientó al correcto desarrollo y finalización de este estudio.

Julia Thalia Buenaño Lliguin

Diana Carolina Macas Cajamarca

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN O VEREDICTO DE LA INVESTIGACIÓN POR LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	II
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	III
CERTIFICACIÓN DEL PLAGIO	IV
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE GENERAL	VIII
LISTA DE CUADROS	XI
LISTA DE GRÁFICOS	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1. El problema de investigación	2
1.2. Justificación	4
1.3. Objetivos	5
1.3.1. Objetivo General	5
1.3.2. Objetivos Específicos	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO	6
2.1. Video juegos	6
2.1.1. Juego	6
2.1.2. Características del juego	6
2.1.3. Video juegos	6
2.1.4. Consumo y video juegos	7

2.1.5.	Tipos de video juegos	7
2.1.6.	Efectos psicosociales	9
2.1.6.1.	Negativos	9
2.1.6.2.	Positivos	9
2.2.	Comportamiento	10
2.2.1.	Generalidades	10
2.2.2.	Importancia	11
2.2.3.	Teorías del comportamiento	11
2.2.3.1.	Cognoscitivismo	11
2.2.3.2.	Psicoanálisis	12
2.2.3.3.	Conductismo	12
2.2.4.	Dificultades	13
2.2.5.	Tipos de dificultades	14
2.2.5.1.	La inatención	14
2.2.5.2.	Oposicionismo	14
2.2.5.3.	Predisocial	15
2.2.5.4.	Disocial	15
CAPÍTULO III		16
METODOLOGÍA		16
3.1.	Enfoque de investigación	16
•	Cualitativo	16
3.2.	Diseño de investigación	16
•	No experimental	16
3.3.	Tipos de investigación	16
3.3.1.	Por el nivel y alcance	16
•	Descriptivo	16
•	Correlacional	16
3.3.2.	Por el objetivo	16
•	Básica	16
3.3.3.	Por el lugar	16
•	De campo	16
3.4.	Tipos de estudio	17
3.4.1.	Transversal	17
3.5.	Unidad de análisis	17

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	17
3.7. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN	18
CAPÍTULO IV	19
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	19
4.1. Resultados de la encuesta de video juegos	19
4.1.1. ¿Te gustan y haces uso de los video juegos?	19
4.1.2. ¿Cuántos días a la semana usas los video juegos?	20
4.1.3. ¿Cuántas horas diarias dedicas a los video juegos?	21
4.1.4. De la siguiente lista de video juegos valora la frecuencia con la que juegas cada uno	22
4.1.5. Indica en que plataforma juegas habitualmente a los video juegos	24
4.1.6. Si no haces uso de los video juegos, crees que te comportas de manera:	26
4.2. Resultados del Cuestionario ESPERI	28
4.3. Correlación de las variables de estudio	29
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	30
CONCLUSIONES	30
RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
ANEXOS	XV
Anexo 1: Aprobación del Tema y Tutor	XV
Anexo 2: Aprobación del Perfil del Proyecto (Resolución del HCD de Facultad)	XVI
Anexo 3: Acta de Consentimiento informado	XVII
Anexo 4: IRD – Instrumentos de Recolección de Datos (utilizados en las Variables de estudio)	XVIII
Anexo 5: Matriz de Operacionalización de Variables	XXII
Anexo 6: Evidencias del Estudio de Campo	XXIII

LISTA DE CUADROS

Cuadro N° 1 ¿Te gustan y haces uso de los video juegos?	19
Cuadro N° 2 ¿Cuántos días a la semana usas los video juegos?	20
Cuadro N° 3 ¿Cuántas horas diarias dedicas a los video juegos?	21
Cuadro N° 4 De la siguiente lista de video juegos valora la frecuencia con la que juegas cada uno	22
Cuadro N° 5 Indica en que plataforma juegas habitualmente a los video juegos	24
Cuadro N° 6 Si no haces uso de los video juegos, crees que te comportas de manera:	26
Cuadro N° 7 Resultados del Cuestionario ESPERI	28
Cuadro N° 8 Correlación de las variables de estudio	29

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 ¿Te gustan y haces uso de los video juegos?	19
Gráfico N° 2 ¿Cuántos días a la semana usas los video juegos?	20
Gráfico N° 3 ¿Cuántas horas diarias dedicas a los video juegos?	22
Gráfico N° 4 De la siguiente lista de video juegos valora la frecuencia con la que juegas cada uno	23
Gráfico N° 5 Indica en que plataforma juegas habitualmente a los video juegos	25
Gráfico N° 6 Si no haces uso de los video juegos, crees que te comportas de manera:	27
Gráfico N° 7 Resultados del Cuestionario ESPERI	28
Gráfico N° 8 Correlación de las variables de estudio	29

RESUMEN

En el proyecto investigativo se determinó la relación de los video juegos y el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, paralelos A, B, C, D de la Unidad Educativa Nicanor Larrea; donde las variables de estudio, los video juegos son instrumentos de entretenimiento con infinidad de diseños, que se han convertido en una tendencia en la actualidad, mientras que el comportamiento es un fenómeno social que interviene en la interacción de las personas. La metodología utilizada tiene un enfoque cualitativo, diseño no experimental, tipo de investigación por el nivel y alcance: descriptiva y correlacional, por el objetivo básico, por el lugar de campo y el tipo de estudio es transversal. La muestra de estudio se centra en 140 estudiantes, 79 varones que representan el 56,42% y 61 mujeres que equivalen al 43,57%. Las técnicas utilizadas para la variable video juegos fue una encuesta Ahdoc, con su instrumento un cuestionario de preguntas estructuradas; y para la variable de comportamiento se empleó la técnica de pruebas psicométricas con el instrumento del cuestionario ESPERI que consta de 47 ítems y mide cuatro factores de primer orden: Inatención, Disocial, Predisocial, Oposicionismo, dando como resultado al final del trabajo un nivel leve de comportamiento inadecuado donde se desarrolla una inoportuna y negativa convivencia la cual perjudica sus actividades diarias.

Palabras Claves: Video Juegos - Comportamiento

ABSTRACT

This researching determined the relationship between video games and the students' behavior of students from the fifth year of primary general education, parallels A, B, C, and D. at Unidad Educativa Nicanor Larrea.

The variables of the study, video games are instruments of entertainment with countless designs, which have become a trend today, while the behavior is a social phenomenon that intervenes in the interaction of people.

The methodology used in this researching has a qualitative approach, non-experimental design, its type is by level and scope: descriptive and correlational, fundamental objective, place of field, and the kind of study is transversal.

The study sample focuses on 140 students, 79 men equivalent to 56.42%, and 61 women equal to 43.57%.

The techniques used were an Adhoc survey for the Video games variable. Its instrument is a structured questionnaire, for the behavior variable used the psychometric test technique with the ESPERI Questionnaire instrument that consists of 47 items and four factors measures: The Inattention, Dissocial, Predisocial, and Oppositionalism.

At the end of this research gave, as a result, a slight level of Inappropriate behavior where an untimely and negative coexistence that damages its daily activities.

Keywords: Video Game, behavior, interaction of people.



SIGNATURE

Reviewed by: Maldonado, Ana
Language Center Teacher

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se contextualiza en el ámbito educativo con referencia al avance tecnológico y su evolución en la actualidad; uno de los temas que destaca en la población infantil son los juegos electrónicos por lo que en este estudio se ha planteado determinar la relación de los video juegos en el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica paralelos A, B, C, D de la Unidad Educativa Nicanor Larrea período académico Abril-Agosto 2019.

De acuerdo con Moncada & Chacón (2012) mencionan que en la “actualidad los video juegos son programas informáticos 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” (p.43). Estas tecnologías son un fenómeno social y económico que influye notablemente en el comportamiento de niños, niñas y adolescentes, factor que incita a tener actitudes equivocadas y con ello sus respectivas consecuencias como la adquisición de conductas antisociales, la reducción de habilidades al igual que la creatividad, induce a la violencia y pérdida de su valioso tiempo.

Dicho con palabras de Galarsi, Medina, Ledezma, & Zanin (2011) manifiestan que el comportamiento consiste en las distintas actividades que realiza un individuo con relación al ambiente en el que se desarrolla y que la cultura, las actitudes, las emociones, los valores son aspectos importantes que determinan el comportamiento en el proceso de aprendizaje, los infantes son el reflejo de lo que observa y oye en su entorno; hoy en día, en las familias los padres cumplen jornadas extensas de trabajo, los niños por esta razón quedan sin supervisión optando por buscar a los mismos en su grupo de pares, en la televisión, internet, video juegos, estos absorben todo aquello que les gusta, lo interiorizan y finalmente lo imitan llevándoles a tener problemas conductuales los cuales luego acaba pagando la sociedad por no actuar a tiempo.

La metodología de investigación empleada es de enfoque cualitativo, con un diseño no experimental; el tipo de investigación ejecutada se centra en su nivel y alcance por lo cual es descriptiva y correlacional, básica por los objetivos planteados, de campo por el lugar de la realización del proyecto investigativo; el tipo de estudio se sustenta en el tiempo de ejecución de la investigación es decir en su transversalidad.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. El problema de investigación

Según el autor Haro (2010) la evolución del hombre y la globalización, ha permitido que la humanidad progrese en diferentes campos y ámbitos tales como la ciencia, educación, un ejemplo de ello es el avance continuo en el ámbito tecnológico; las grandes potencias mundiales son una evidencia de este hecho, debido a la implementación de tecnología avanzada como forma de entretenimiento, entre esto está la navegación de ciertos sitios de internet inadecuados para menores de edad, interactuar por medio de las redes sociales con personas desconocidas de tal manera que se pueda llegar a producir el cyberbullying, e incluso jugar con video juegos que poseen caracteres violentos o inadecuados para menores de edad.

El Ecuador, al ser dependiente de países extranjeros, es consumista de la mercadería procedente de los mismos y esto ocurre de la misma forma con la tecnología, al ser un producto innovador en el mercado, gran parte de la población ecuatoriana lo compra, sobre todo si se convierte en una tendencia; esto se ve reflejado en los niños y adolescentes, con objetos tales como los celulares, iPod, laptops, juegos electrónicos que en la actualidad se ha visualizado un incremento de la adquisición de los mismos y como esto puede influenciar en el comportamiento de las personas, sobre todo en los establecimientos educativos.

En la ciudad de Riobamba, perteneciente a la provincia de Chimborazo, gran parte de los estudiantes, se han visto enfocados en distintas actividades de ocio, es por ello que en la Unidad Educativa Nicanor Larrea se ha identificado conflictos como la violencia entre pares o el bullying, dificultades de aprendizaje, problemas conductuales y comportamentales, negligencia intrafamiliar, video juegos entre otros, especificando en el comportamiento de los estudiantes de Educación General Básica, por lo que se cree que estos últimos, pueden tener contenido inapropiado para los niños, destacando aquellos en los que la persona se representa por medio de un avatar, esto ocurre en juegos populares como free fire, fortnite, world of warcraft, call of dutty, los cuales son un producto que está dirigido a personas adultas, mas no a menores de edad debido a los caracteres violentos que se presentan dentro de los juegos.

En la Unidad Educativa Nicanor Larrea se ha detectado un nivel significativo de estudiantes que poseen un amplio conocimiento sobre lo que son los video juegos, su utilización, características, temáticas, forma de adquisición, por lo que se evidencia que la

mayoría de estudiantes en su tiempo libre acuden a las salas de video juegos, ya sea para compartir con sus amigos o por influencia de sus pares, consumiendo así gran parte de su tiempo; consecuentemente a esto se muestran alteraciones en su comportamiento como conductas agresivas, aislantes, pasivas, bajo rendimiento académico, adicción, de tal manera que los factores que se relacionan entre los video juegos y el comportamiento llegan a afectar el desarrollo integral del individuo, perjudicando notablemente al proceso educativo del alumnado sobre todo en los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica .

1.2. Justificación

En la Unidad Educativa Nicanor Larrea tanto docentes, padres de familia y otros miembros de la comunidad educativa sean administrativos o desde el punto de vista como practicantes, se ha logrado detectar un problema en común en los estudiantes el cual es el uso excesivo de los video juegos y como esto se encuentra relacionado con el comportamiento de los alumnos; esto se ha manifestado al instante que los estudiantes dejan de lado sus actividades académicas para acudir a los centros de video juegos o a los cyber en el cual el tiempo de utilización es alrededor de una a tres horas en un rango de uso de un día a tres días, afectando notablemente a sus ocupaciones diarias.

Es por ello que el tema de investigación realizado se sustenta en estas dos variables que son los Video juegos y el Comportamiento en la Unidad Educativa Nicanor Larrea, lo cual es de importancia y actualidad dentro del ámbito educativo, por la relevancia de los factores socio psicoeducativos, en los que se desarrolla el estudiante; desde esta perspectiva se ha procedido a analizar toda la información indagada y recabada durante el proceso investigativo, junto con estrategias metodológicas que permitieron determinar la relación existente, con el fin de ser una investigación que pueda emplearse como un sustento en posteriores estudios por esta razón tiene un impacto trascendental.

Al centrarse en una población infantil con distintas características y enfocarse en diversas dimensiones se permitió establecer este proyecto de investigación como original e innovador a diferencia de otros estudios realizados en los cuales se centran en este tipo de variables, tras ejecutar el proyecto investigativo se tuvo todos los recursos necesarios como tecnología, accesibilidad a la institución receptora, recursos humanos, utilería, tiempo, entre otros; un punto que fue relevante durante la investigación son los beneficiarios de este estudio como es la Unidad Educativa Nicanor Larrea junto con su población y de igual manera la Universidad Nacional de Chimborazo.

1.3.Objetivos

1.3.1. Objetivo General

- Determinar la relación de los video juegos en el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, paralelos A, B, C, D de la Unidad Educativa Nicanor Larrea, período académico Abril-Agosto 2019.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Establecer los tipos de video juegos que utilizan con mayor frecuencia los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Nicanor Larrea.
- Identificar los problemas en el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Nicanor Larrea.
- Determinar la correlación de los video juegos con el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Nicanor Larrea.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Video juegos

2.1.1. Juego

Teniendo en cuenta a Barinaga (2010) se denomina como juego a una serie de actos que pueden ser realizados durante el tiempo libre de una persona, estos pueden ser ejecutados en un espacio y tiempo determinado, todo depende de la modalidad o el tipo de juego que se esté realizando; dentro del acto de jugar, los individuos que son partícipes estipulan reglas que son consensuadas con todos los participantes, las cuales son acatadas por cada miembro con el fin de lograr un ambiente de regocijo, alegría, entusiasmo, diversión, que también puede venir acompañada de tensión, disputas y dilemas.

2.1.2. Características del juego

Desde el punto de vista de Fernández (2005) y otros autores que se han enfocado en estudios del juego se han destacado una serie de características en común entre las cuales se encuentra: que al formar parte de este fenómeno lúdico debe ser de forma optativa sin que el individuo se vea forzado a participar si no es deseo del mismo, enfocándose en que su participación sea espontánea, sobre todo permitiendo estimular su imaginación por medio de la creación de instrumentos que faciliten su diversión, anexando a esto se debe considerar el área de juego y el tiempo empleado en el mismo.

Las acciones que se ejercen en el jugueteo deben ser de carácter desinteresado sin que existan intenciones externas, pero como en cualquier actividad se pueden originar situaciones como en el caso de los infantes que para que una persona forme parte de la actividad debe realizar alguna acción es decir ya poseen un interés externo o puede ocurrir que no se lo deje participar, todo esto puede suceder por que el juego al ser sobre todo de carácter colectivo, se produce una interacción entre los integrantes por lo que los mismo designan roles o lineamientos a seguir, de la misma forma pueden establecer escenarios ficticios que permitan que su diversión se vuelva más entretenida.

2.1.3. Video juegos

“Los video juegos 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” (Juárez & Momblada, 2007, p.11).

Como expresa Juárez & Mombleda (2007) gracias al avance tecnológico que se ha presentado en la actualidad se ha evidenciado una evolución en lo que respecta a los video juegos y la incorporación de distintos elementos a los mismos, en este caso se pueden indicar los elementos visuales y de audio un ejemplo de estos es la interacción por medio de objetos como las gafas de realidad virtual en la que la persona puede vivir una simulación de una existencia alterna a la suya y visualizarlo por medio de este artefacto, con el fin de proveer nuevas experiencias a los jugadores, logrando así promocionar su uso y adquisición.

2.1.4. Consumo y video juegos

A juicio de Etxeberria (2008) el alto consumo de los video juegos se ve reflejado en la adquisición de los mismos debido a que gran parte ya sean niños, adolescentes o jóvenes adultos posee algún objeto relacionado con estos, por lo que es evidente que existe un consumo regular sobre los mismos. Las campañas publicitarias son un factor importante que permite la compra y venta de estos artefactos la publicidad de grandes compañías como Electronic Arts, Nintendo, y Sony que promocionan video juegos que son de gran popularidad como Battlefield 1, Dragon Quest VII, Ratchet & Clank entre otros que son de alta preferencia entre la población joven e infantil.

Entre mayor publicidad exista sobre un video juego se incluirá en la adquisición del mismo accesorios que vienen en conjunto por lo que los multijugadores lo adquirirán debido a que es un requisito para el uso de estos juegos, marcando así nuevas tendencias en esta industria lo que permitirá elaborar diversidad de entretenimiento que puedan satisfacer las exigencias de las personas en base a sus edades, es por esto que las distintas marcas de video juegos inviertan en su difusión para así asegurar el consumo de sus productos.

2.1.5. Tipos de video juegos

Citando a Riveros & Bautista (2013) los juegos de acción principalmente se centra en personajes que deben adquirir armas o poseer habilidades específicas en peleas, batallas, luchas con la finalidad de perdurar dentro del juego, por lo que comúnmente su contenido puede tornarse violento y agresivo.

Dicho con palabras de Marqués (2001) los juegos de la tipología aventura se caracterizan por el vínculo que se establece entre el jugador y los escenarios gráficos, de la misma forma en la que la persona puede interactuar por medio de diálogos por lo que es participe activo de la acción del juego.

Como plantea Carrasco (2006) los video juegos de este carácter como arcade proponen animaciones simples, y la acción al realizarse debe ser de manera inmediata por lo que se necesita una reacción instantánea por parte del jugador, a medida que avanza se van presentando distintos niveles con varias dificultades.

Los video juegos de deporte según la opinión de Haro (2010) se sustenta en los deportes que son conocidos por la mayoría por ejemplo fútbol, básquet, carreras, tennis entre otros, para este tipo de video juego se necesita de agilidad por parte del jugador, un ejemplo de estos que tienen mayor popularidad son los juegos de Fifa que poseen grandes personalidades como Cristiano Ronaldo y Messi que son personajes importantes en el fútbol.

Los video juegos de tipo estrategia a juicio del sitio web e-gamers (2018) se enfoca en crear tácticas para lograr un objetivo, para lo cual los individuos mientras juegan adquieren objetos o instrumentos los cuales son necesarios para el transcurso del juego, de tal forma que se debe ser suspicaz e imaginativo en la creación de estrategias.

Como afirma Carrasco (2006) los video juegos simuladores son aquellos que han tomado más impacto en el siglo XXI debido a sus caracteres sobre un realismo de forma holográfica con situaciones de la vida cotidiana, en las que pueden intervenir un solo jugador o varios de forma que interactúan con entornos reales pero de manera virtual.

Teniendo en cuenta a Marqués (2001) los juegos de rol permite que la persona diseñe su personaje es decir le asigna un nombre, establece características físicas, vestimenta, accesorios, con el fin de personificarse a sí mismo o a las expectativas que tiene para el personaje o personajes, este puede adaptarse a distintos entornos los más comunes son los que se realizan en la edad media añadiendo la ficción como criaturas mitológicas, como opciones alternas está la evolución de la figura del video juego.

Otra muestra son los video juegos de plataforma que de acuerdo con e-gamers (2018) son aquellos que dieron popularidad a los video juegos, como características principales consiste en que el jugador dirige al personaje de su elección el cual debe atravesar obstáculos para llegar a la meta, con la implementación de los gráficos en 3D es factible una mayor movilidad en el juego.

Los juegos de puzzle como lo hace notar Riveros & Bautista (2013) son aquellos que no poseen muchos elementos, la dinámica del juego no es muy activa, en si consiste en que se debe resolver un problema en el cual solo existe una sola solución, alguno de los juegos de

este tipo pueden compartir características similares con otros como los de arcade, entre el más común de estos juegos está el juego de tetris.

2.1.6. Efectos psicosociales

Contextualizando a Salguero (2009) considera que entre los efectos que se producen durante la utilización de los video juegos se encuentran aquellos que son negativos para la persona y los que le pueden favorecer.

2.1.6.1. Negativos

La adicción es uno de los efectos psicosociales que normalmente se mencionan en las investigaciones de este tipo pero no se puede hablar de que exista una predominancia entre los usuarios, pueda que los individuos utilicen estos artefactos de manera excesiva pero esto no necesariamente implica que se pueda producir una dependencia de los mismos convirtiéndose así en una adicción.

Al encontrarse en constante uso de los video juegos estos pueden ejercer cierta influencia en el comportamiento de la persona, promoviendo como respuestas inmediatas ante un problema el responder con un acto agresivo, modificando la percepción de su entorno y sentirse en constante riesgo, que es nocivo de alguna forma para la persona.

El aislamiento social es uno de los efectos negativos que se pueden presentar en la utilización de los video juegos, de tal forma que cuando un niño se encuentra jugando video juegos de manera general lo hace en su habitación sin relacionarse con otros al menos que sea por medio de internet, lo que visiblemente afectará a sus relaciones sociales ya sea con sus pares, familiares entre otros, por lo que el infante empezara a aislarse.

En lo que respecta al ámbito educativo un efecto que preocupa a los docentes es el bajo rendimiento académico que tienen los estudiantes cuando juegan la mayoría de su tiempo libre a los video juegos, por lo que estos se convierten en su prioridad y sus obligaciones estudiantiles dejan de ser importantes para ellos, de tal forma que sus notas comienzan a disminuir o incluso su asistencia se ve perjudicada por acudir a centros de videojuegos en lugar del centro educativo, por lo que a pesar de poseer bajas calificaciones su preocupación son los video juegos al contrario de sus estudios. |

2.1.6.2. Positivos

Los video juegos pueden contribuir en aspectos tales como el mejoramiento de las habilidades visuales es decir la persona distingue con mayor agilidad objetos ya sea por su color o forma,

también permite que su pensamiento crítico y resolución de problemas mejoren gracias a las dificultades que se presentan en los niveles de los juegos de estrategia, otro aspecto es que el individuo puede realizar distintas tareas en poco tiempo y de manera más eficiente.

Entre los beneficios de los juegos electrónicos esta que se puede emplear como método terapéutico entre distintos campos como en fisioterapia, psicología entre otros, en lo que respecta a fisioterapia ayuda con la rehabilitación de lesiones de los brazos manos y dedos, estimulando de mejor manera los músculos del cuerpo, en los pacientes que padecen de autismo y falta de atención permite que desarrollen sus habilidades sociales es decir su interacción con otras personas que no forman parte de su círculo social habitual y su atención mejora.

Los juegos de computadora podrían ser un material lúdico a emplearse en el ámbito educativo, debido al amplio conocimiento e interés que poseen los estudiantes sobre estos temas y la infinidad de juegos que se han generado para distintas edades, lo que posiblemente contribuirá a que las clases ya no sean de carácter monótono por el contrario con esta tecnología tendrían bases en otras ciencias lo cual les podría ser de utilidad en diferentes temáticas por ejemplo en informática, creando así nuevos métodos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje.

2.2. Comportamiento

2.2.1. Generalidades

Como expresa Ruiz (2004) el comportamiento se muestra en todo lo que se dice o hace independientemente de que sea o no observable, dando como resultado que se convierta en un factor indispensable en nuestra comunicación el cual se transmite inmediatamente al otro para cumplir una socialización o también una alternativa de expresión de manera libre donde la persona muestra con hechos sus propósitos convirtiéndolas en acciones controladas por la voluntad siendo consecuencia de un reconocimiento previo, anterior a la actuación.

El proceder humano se manifiesta en la sociedad, la realidad no es la misma ya que con el paso y la evolución ha ido cambiando drásticamente, el medio y la manera de comportarnos con las demás personas involucra pensamientos, palabras u obras reproduciendo movimientos y acciones que son vistas como respuestas reales dentro de un determinado espacio en donde el ser humano actúa según el incentivo o impulso influyendo dentro de nuestros propósitos que nos animan actuar o realizar algo y otros factores externos que intervienen en la persona y no

pertenecen a la misma, provocando una reacción a la que podemos responder según se presente la situación las mismas que afectan o intervienen frecuentemente con las emociones de los demás.

2.2.2. Importancia

Desde el punto de vista de Aguirre (2011) el comportamiento que muestran las personas en sus actividades diarias es de suma importancia ya que la misma ayuda a desenvolverse en su entorno y a entablar vínculos, el tipo de comportamientos y hábitos que demuestren y desarrollen los seres humanos en gran parte precisan la calidad de vida que tendrá esa persona, su ecosistema familiar y grupo social al que este inmerso, de la misma manera, los comportamientos son el recurso para producir o transformar el contexto, podemos apreciar como este interviene en todas nuestras acciones cotidianas ya sea dentro de nuestra descendencia, el establecimiento educativo, entidades públicas y demás sitios que frecuentamos.

Es fundamental evaluar el comportamiento que demostramos en la sociedad y el de las demás personas el cual puede explicar falencias o virtudes que posee cada una de ellas y el bienestar social que vaya adquirir gracias a su proceder dentro de la familia a la que se le considera como el núcleo de la sociedad, al grupo al que pertenecen y en general a la sociedad misma en la cual interactuamos y progresamos diariamente creando nuestro propio entorno el cual será determinado positivo mejorando así su calidad de vida o negativo alterando la misma dependiendo de nuestros hábitos comportamentales.

2.2.3. Teorías del comportamiento

2.2.3.1. Cognoscitivismo

Como expresa Cobo (2003) la adaptación del organismo a su ambiente debe manifestarse por medio de un equilibrio donde el individuo y el ambiente son primordiales en el ámbito en el que se desarrollan es decir que nuestras emociones son las que determinan el comportamiento que vayamos a mostrar en el medio, es algo esencial y permanente en un ser, los actos que mostramos frente a las demás personas son producto de lo que llevamos dentro, no se puede separar de él porque forma parte de su naturaleza y no depende de algo externo, las experiencias que tienes en la vida no tienen nada que ver con lo que se demuestras en el exterior.

Esta teoría sostiene en que son las necesidades internas del individuo las que provocan un determinado comportamiento, el actuar del individuo depende de la vida que lleva cada uno, los precursores de la cognición establecen que las experiencias que vivimos en el transcurso del tiempo no determinan las actitudes que tengamos, de tal manera argumentan que para ellos las causas del comportamiento están en las necesidades de cada persona ya que es el mismo el que edifica su convicción buscando satisfacer sus deseos.

2.2.3.2. Psicoanálisis

Desde la posición de Anónimo (2003) los primeros años de vida de una persona son esenciales para comprender el funcionamiento de un adulto en el futuro, los sucesos pasados que han provocado un sufrimiento han sido marcados en el inconsciente el cual es el estado de la mente que se encuentra oculto en una zona en la que el sujeto guarda todos los recuerdos y sensaciones compuestos por experiencias desagradables, recuerdos que el sujeto reprime los cuales cuando son recordados o se hacen conscientes en el sujeto, provocan un conflicto emocional y con ello un determinado actuar que va a depender de las circunstancias pasadas del ser humano.

Estas circunstancias marcan su inconsciente de una manera particular, y este a su vez genera necesidades que impulsan una conducta determinada según su situación, las marcas resultan del constante conflicto entre los instintos naturales y las restricciones que la sociedad impone sobre cada uno de nosotros. La naturaleza de estos conflictos depende de la etapa de desarrollo en que se encuentre el individuo en un momento determinado.

2.2.3.3. Conductismo

Empleando las palabras de Leiva (2005) la teoría del conductismo se fundamenta en el estudio del comportamiento y como pueden ayudar los mismos en su relación con el medio ambiente, nos habla sobre el comportamiento el cual es observable, permitiéndonos medir las acciones que ejecuta el individuo en su ámbito, tomando en cuenta que cada estímulo tiene una respuesta y este va a ser el resultado de la interacción entre el individuo y su medio.

Se puede ver el comportamiento y el ambiente, es decir que también se puede observar como el comportamiento se adapta al ambiente, a las actividades y personas de las que decide rodearse y en si a las circunstancias que estas le ofrece, el modo en el que actuamos tiene la misma forma antes ya adquirida debido a los hechos ambientales los cuales han marcado una monotonía en las generaciones que van apareciendo con el tiempo, el ser humano actúa por

imitación desde sus primeros años de vida pudiendo poner como ejemplo el lenguaje y los gestos, observando e interiorizando lo que realizan en su presencia para luego adaptar la modalidad de su círculo social.

2.2.4. Dificultades

Empleando las palabras de Rubio (2009) los problemas de comportamiento a nivel escolar se presentan según la procedencia de cada uno de los estudiantes los cuales en algunos casos llevan una vida difícil sin apoyo lo cual suelen demostrarlo en su conducta mientras que otros simplemente tienen dificultades de adaptación a su entorno académico, tomando en cuenta lo mencionado anteriormente hablaremos de las dos formas más comunes por las cuales los estudiantes presentan estos inconvenientes dentro del establecimiento educativo.

Niños/as inadaptados: son aquellos niños que ya presentan problemas de comportamiento bien en clase, con los compañeros o profesores y que pueden pertenecer a cualquier centro educativo o a cualquier clase social, en el ámbito educativo se puede observar casos sobre niños inadaptados que presentan varios problemas los cuales son vistos comúnmente por los maestros levantarse de sus pupitres en hora de clase, incomodando a sus pares, distrayéndose a el mismo y a los demás donde el docente también es perjudicado por esta clase de acciones ya que los niños de su entorno se muestran curiosos y adoptan las conductas del mismo irrespetando al que está a cargo del grupo, afectando su aprendizaje, estos problemas se da a nivel global en todas las instituciones donde no es de importancia la clase social que ocupe el niño se puede dar en instituciones privadas como públicas ya sea que el niño tenga mayores posibilidades o no.

Niños de riesgo: en este grupo incluimos aquellos niños que aunque no presentando problemas de comportamiento, pueden llegar a presentarlos porque sus condiciones socio-ambientales le induzcan, en el tipo de niños de riesgo no pueden presentar problemas comportamentales pero todos ellos suelen tener diferente estilo de vida que es la causa principal para poder empezar con los mismos, ya sea este el caso en el que vivan en un ambiente desfavorable como familias disfuncionales, violentas, maltratadoras, delincuentes, consumidores, expendedores los cuales no proporcionan una vida digna para el menor y demuestran comportamientos inadecuados que los niños observan lo incorporan para después imitarlo con las personas que los rodean y en los ámbitos que recorren.

2.2.5. Tipos de dificultades

2.2.5.1. La inatención

Teniendo en cuenta a Herrero (2009) una dificultad general dentro del ámbito educativo observada por docentes y diferentes miembros de las instituciones educativas que comparten con los estudiantes es la distracción así pues la misma es vista como un problema común dentro del aula de clases la cual sostiene que es una atención que se torna inconstante, incoherente lo cual obstaculiza sostener la atención, en ocasiones mostrándose cansados y agitados, no suelen fijarse en la información, mientras que consideran más su atención a estímulos poco importantes dificultando así la adaptación a la realidad y retardando el aprendizaje.

Es un problema que se presenta frecuentemente en los niños los cuales pierden la atención si la misma no llena sus expectativas es decir al momento de realizar actividades diarias, en el ambiente escolar estos casos son muy frecuentes en el punto en el que el docente imparte sus clases no llama el interés de los niños que presentan este problema, prefieren realizar cualquier otra actividad lo cual es perjudicial para su proceso de enseñanza aprendizaje ya que no va a cumplir con las demandas del currículo que impone un distrito educativo como la presentación de tareas, actuación en clase, pruebas escritas y orales entre otras modalidades que utilizan los centros educativos para evaluar el aprendizaje impartido repercutiendo en su progreso.

2.2.5.2. Oposicionismo

Desde el punto de vista de Benavides (2010) las personas con este tipo de dificultad de comportamiento tienden a oponerse ante las decisiones que se tomen sobre ellos, mostrando así desobediencia, hostilidad, negativismo, hacia las personas que se encuentran a su alrededor. Algunas de las señales han de aparecer con mayor frecuencia de lo que correspondería por su edad y nivel de desarrollo en niños que presenten este problema causando un déficit significativo en el funcionamiento social y académico.

Estos infantes presentan un mal comportamiento en el contexto en el que se desarrollan, al no respetar las reglas en ninguna circunstancia creando así un ambiente desfavorable el cual va ser difícil de manejar por otras personas, toda regla regida por una autoridad o diferentes miembros será desobedecida esto se debe a que esta clase de niños demuestran estos comportamientos habitualmente y en su crianza fueron vistos como algo

normal el diagnóstico de esta dificultad será antes de la adolescencia evaluada con patrones recurrentes.

2.2.5.3. Predisocial

Dicho con palabras de Baca (2012) el comportamiento predisocial se establece como la acción violenta que realiza una persona con la intención de causar daño a otra se basa en un conjunto de conductas de agresión y exclusión hacia otras personas, este factor incluye conductas y maneras de actuar las primeras observables las segundas más encubiertas actuando de manera en la cual suele negarle a una persona las oportunidades a las que tiene derecho porque es diferente a él o ella.

Las actitudes que toman los individuos predisociales provocan que las otras personas se sientan excluidos, inseguros al momento de enfrentar retos en diferentes situaciones que se les presente en la vida, también suelen humillar a las personas, dejarlos en ridículo, maltratar a sus compañeros, en las instituciones educativas pueden ser vistos como los agresores al momento que existe maltrato dentro o fuera de las aulas de clase son niños que presentan problemas en su disciplina y que pese al trabajo del psicólogo siguen mostrando las mismas acciones.

2.2.5.4. Disocial

Como plantea Romero (2009) el problema de comportamiento disocial se manifiesta en el hecho de que estos niños no respetan a los demás, presentando también conductas agresivas, dañando objetos que no les pertenece, se caracterizan por una secuencia de comportamientos que suelen repetirse y persisten en las actividades que realizan en las que se violan los derechos básicos de los otros o se incumplen normas sociales adecuadas a la edad del niño o niña que lo padece.

Estas conductas van más allá de un ataque de rebeldía o una negación ante una norma impuesta, por lo general el niño sabe lo que causa su comportamiento aceptando que este le puede involucrar en un conflicto en el contexto en el que haya transgredido la norma, no les importa y no toman en cuenta los sentimientos de los demás por ende harán cosas sin pensar en el efecto que estas tengan posteriormente ya sea que dañen emocionalmente a la otra persona, tiende a tener poca tolerancia a los planes que fracasan por esta razón se irritan fácilmente, todo esto afecta en su productividad y da como resultado un bajo aprendizaje y entendimiento.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de investigación

- **Cualitativo**

Este proyecto pertenece a un enfoque cualitativo, porque mediante la recolección y el análisis de los datos obtenidos en la investigación, se logró interpretar la información, permitiendo corroborar los objetivos propuestos.

3.2. Diseño de investigación

- **No experimental**

Es una investigación que se efectuó sin manipular las variables de objeto de la investigación.

3.3. Tipos de investigación

3.3.1. Por el nivel y alcance

- **Descriptivo**

Se buscó especificar propiedades y características importantes del fenómeno que se analizó. Se describió tendencias de un grupo o población, se exploró el objeto de estudio en base a la recolección de datos que puntualizaron la situación tal y como se presenta.

- **Correlacional**

En la cual se asociaron variables mediante un patrón predecible para un grupo o población, se correlacionaron las variables de estudio para un mejor entendimiento de las relaciones existentes entre sí.

3.3.2. Por el objetivo

- **Básica**

Es un acercamiento analítico: se dedicó al desarrollo de la ciencia e investigación y le interesó determinar el hecho, fenómeno o problema.

3.3.3. Por el lugar

- **De campo**

De tal forma que se efectuó dentro de un espacio específico determinado para ello, en donde se observaron las variables en su contexto y bajo plena observación directa de las mismas.

3.4. Tipos de estudio

3.4.1. Transversal

La investigación se ejecutó en un período de tiempo determinado en donde se aplicaron instrumentos técnicos una sola vez.

3.5. Unidad de análisis

3.5.1. Población

La población es la Unidad Educativa Nicanor Larrea.

3.5.2. Muestra

La muestra fue no probabilística e intencionada porque se seleccionó a los elementos que los integran; para el estudio se planteó trabajar con 140 estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, paralelos “A”, “B”, “C”, “D” de la referida institución.

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Varones	79	56,42 %
Mujeres	61	43,57 %
Total de estudiantes	140	100 %

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B. de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalia Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

VARIABLES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN
VIDEO JUEGOS	Encuesta Ahdoc	Cuestionario de preguntas	La encuesta se aplicó con preguntas estructuradas a los estudiantes de Quinto Año de EGB para verificar el tipo de video juegos que utilizan con mayor frecuencia y otros factores que se relacionan.
COMPORTAMIENTO	Pruebas Psicométricas	Cuestionario ESPERI	Consta de 47 ítems y mide cuatro factores de primer orden sobre el comportamiento : <ol style="list-style-type: none">1. Inatención2. Disocial3. Predisocial4. Oposicionismo

Elaborado por: Thalia Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

3.7. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN

La información recolectada se procedió de la siguiente manera:

- Validación de instrumentos de recolección de datos
- Recolección de datos en base a la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos de investigación
- Revisión y barrido de la información obtenida
- Registro en una base de datos
- Procesamiento de datos a través del aplicativo informático correspondiente (SPSS)
- Tabulación y representación gráfica de la información (estadígrafos)
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos
- Formulación de conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la encuesta de video juegos

4.1.1. ¿Te gustan y haces uso de los video juegos?

Cuadro N° 1

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Nunca/casi nunca	28	20,0%
Pocas veces	38	27,10%
Algunas veces	51	36,40%
Bastantes veces	14	10,00%
La mayoría de veces	9	6,40%
Total	140	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalia Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 1 ¿Te gustan y haces uso de los video juegos?



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalia Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de 140 estudiantes a los que se les aplicó, 28 estudiantes los cuales representan el 20% han seleccionado la opción de nunca/casi nunca; 38 discentes equivalentes al 27,10% escogieron el ítem de pocas veces; 51 que simbolizan el 36,40 % optaron por algunas veces; 14 que determina el 10% eligieron la opción de bastantes veces y 9 alumnos que conlleva el 6,40% prefirieron el ítem de la mayoría de veces.

Interpretación:

Se evidencia que existe un porcentaje elevado sobre el uso y agrado de los video juegos, es decir que gran parte de los estudiantes conocen sobre lo que son los juegos de este tipo y las diversas características que contienen, ya sea que han observado su utilización en su entorno o lo han experimentado por sí mismos y sienten un cierto interés por éstos; lo que conlleva a que mediante un control adecuado de su manejo, permite que la persona desarrolle su habilidades visuales y de concentración , en algunos casos permite mejorar la rehabilitación de lesiones; a diferencia del empleo excesivo de los juegos de video, que podrá provocar adicción, agresividad, aislamiento, y el bajo rendimiento académico.

4.1.2. ¿Cuántos días a la semana usas los video juegos?

Cuadro N° 2

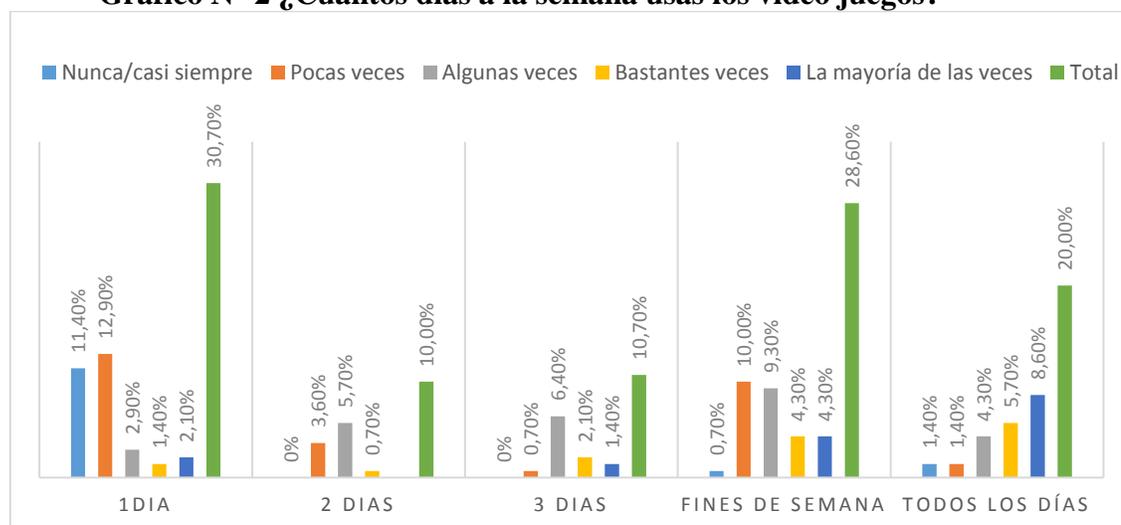
Ítems	Escalas	Frecuencia	Porcentaje
1 día	Nunca/casi nunca	16	11,40%
	Pocas veces	18	12,90%
	Algunas veces	4	2,90%
	Bastantes veces	2	1,40%
	La mayoría de las veces	3	2,10%
2 días	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	5	3,60%
	Algunas veces	8	5,70%
	Bastantes veces	1	0,70%
	La mayoría de las veces	0	0%
3 días	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	1	0,70%
	Algunas veces	9	6,40%
	Bastantes veces	3	2,10%
	La mayoría de las veces	2	1,40%
Fines de semana	Nunca/casi nunca	1	0,70%
	Pocas veces	14	10,00%
	Algunas veces	13	9,30%
	Bastantes veces	6	4,30%
	La mayoría de las veces	6	4,30%
Todos los días	Nunca/casi nunca	2	1,40%
	Pocas veces	0	0%
	Algunas veces	6	4,30%
	Bastantes veces	8	5,70%
	La mayoría de las veces	12	8,60%
Total		140	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalia Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 2 ¿Cuántos días a la semana usas los video juegos?



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalia Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de estudiantes, 43 escogieron la opción de 1 día equivalente al 30,70 % sumando sus opciones; 14 optaron por el ítem de 2 días que simboliza el 10% de su sumatoria total; 15 seleccionaron 3 días determinando el 10,70% de su total; 40 prefirieron fines de semana y muestra un 28,60% equivalente total; 28 eligieron todos los días que conlleva a un 20%.

Interpretación:

Se muestra que existe una mayor frecuencia de utilización de los video juegos entre un día o los fines de semana lo cual equivale a que los padres de familia pueden estipular horarios de utilización de los juegos electrónicos o los estudiantes por sí mismos pueden determinarse éstos; lo cual a diferencia de las opciones como dos, tres días o todos los días que representan un uso excesivo e inadecuado de los video juegos por parte de los estudiantes son un porcentaje medio en la muestra de estudio.

4.1.3. ¿Cuántas horas diarias dedicas a los video juegos?

Cuadro N° 3

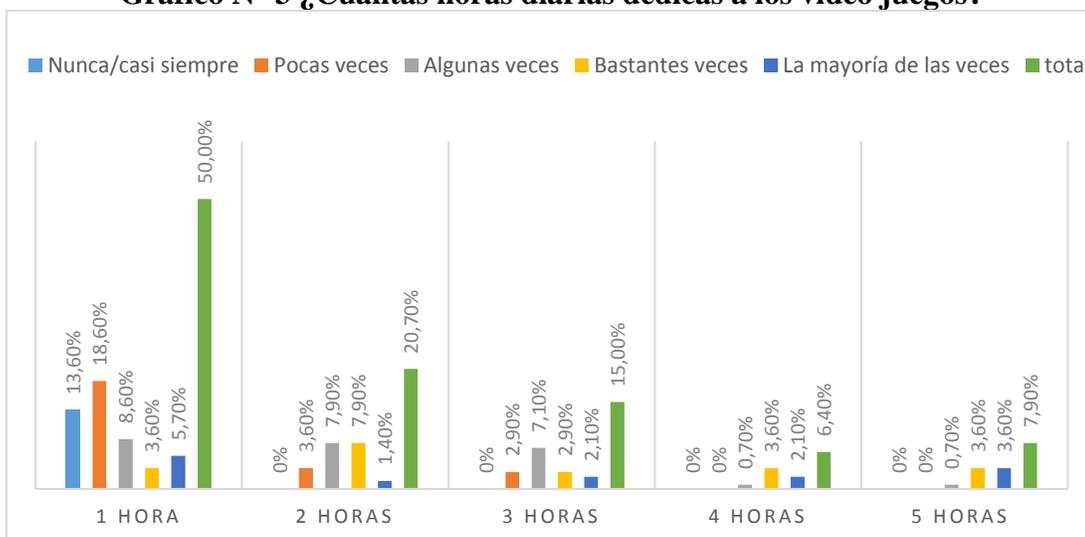
Ítems	Escalas	Frecuencia	Porcentaje
1 hora	Nunca/casi nunca	19	13,6%
	Pocas veces	26	18,6%
	Algunas veces	12	8,6%
	Bastantes veces	5	3,6%
	La mayoría de las veces	8	5,7%
2 horas	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	5	3,6%
	Algunas veces	11	7,9%
	Bastantes veces	11	7,9%
	La mayoría de las veces	2	1,4%
3 horas	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	4	2,9%
	Algunas veces	10	7,1%
	Bastantes veces	4	2,9%
	La mayoría de las veces	3	2,1%
4 horas	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Algunas veces	1	0,7%
	Bastantes veces	5	3,6%
	La mayoría de las veces	3	2,1%
5 horas	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	0	0%
	Algunas veces	1	0,7%
	Bastantes veces	5	3,6%
	La mayoría de las veces	5	3,6%
Total		140	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 3 ¿Cuántas horas diarias dedicas a los video juegos?



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de estudiantes a los que se les aplicó la encuesta, 70 estudiantes escogieron la alternativa de 1 hora equivalente al 50 % de totalidad; 29 optaron por el ítem de 2 horas que simboliza el 20,70% de su sumatoria; 21 discentes seleccionaron 3 horas determinando el 15% de su total; 9 prefirieron 4 horas y muestra un 6,40% equivalente total; 11 eligieron 5 horas que conlleva a un 7,90%.

Interpretación:

De las opciones presentadas las que poseen un porcentaje alto sobre las horas de utilización de los video juegos son entre una hora y dos horas como tiempo máximo de uso de manera diaria, lo cual está relacionado con la pregunta anterior sobre los días de utilización que eran entre uno y dos días, demostrando que el nivel de uso es reducido a un tiempo limitado, esto podría significar que su empleo es durante el tiempo libre de él o la estudiante, a diferencia del porcentaje bajo existente del uso excedido de los video juegos de manera gradual entre tres, cuatro y cinco horas que pueden afectar notablemente a las actividades diarias de los alumnos.

4.1.4. De la siguiente lista de video juegos valora la frecuencia con la que juegas cada uno

Cuadro N° 4

Ítems	Escalas	Frecuencia	Porcentaje
Fortnite	Nunca/casi nunca	88	62,9%
	Pocas veces	23	16,4%
	Algunas veces	9	6,4%
	Bastantes veces	11	7,9%
	La mayoría de las veces	9	6,4%

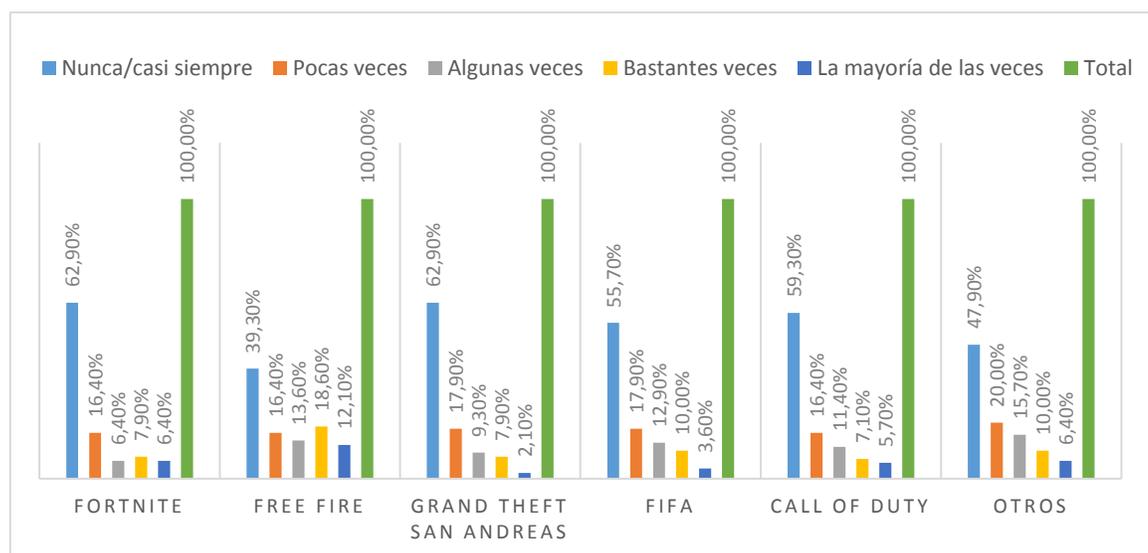
Free fire	Nunca/casi nunca	55	39,3%
	Pocas veces	23	16,4%
	Algunas veces	19	13,6%
	Bastantes veces	26	18,6%
	La mayoría de las veces	17	12,1%
Grand theft San Andreas	Nunca/casi nunca	88	62,9%
	Pocas veces	25	17,9%
	Algunas veces	13	9,3%
	Bastantes veces	11	7,9%
	La mayoría de las veces	3	2,1%
Fifa	Nunca/casi nunca	78	55,6%
	Pocas veces	25	17,9%
	Algunas veces	18	12,9%
	Bastantes veces	14	10,0%
	La mayoría de las veces	5	3,6%
Call of Duty	Nunca/casi nunca	83	59,3%
	Pocas veces	23	16,4%
	Algunas veces	16	11,4%
	Bastantes veces	10	7,1%
	La mayoría de las veces	8	5,7%
Otros	Nunca/casi nunca	67	47,9%
	Pocas veces	28	20,0%
	Algunas veces	22	15,7%
	Bastantes veces	14	10,0%
	La mayoría de las veces	9	6,4%
Total		140	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 4 De la siguiente lista de video juegos valora la frecuencia con la que juegas cada uno



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de estudiantes a los que se les aplicó la encuesta, en lo que respecta a la opción del juego de Fortnite 88 eligieron la opción de nunca/casi nunca que representa el 62,90%, 52 optaron por pocas veces, algunas veces, bastantes veces y la mayoría de veces representando el 37,1%; del ítem de Free Fire 55 discentes seleccionaron por nunca/casi nunca lo que se muestra como un 39,30%, 85 escogieron pocas veces, algunas veces, bastantes veces y la mayoría de veces equivalente al 60,7% ; del juego Grand theft San Andreas 88 eligieron la opción de nunca/casi nunca con un 62,9%,52 escogieron pocas veces, algunas veces, bastantes veces y la mayoría de veces que corresponde al 37,2%; con el juego de Fifa en lo que respecta a la opción de nunca/casi nunca con 78 que representa el 55,6%, 62 prefirieron pocas veces, algunas veces, bastantes veces, la mayoría de veces que conlleva al 44,40%; en el juego de Call of Duty 83 estudiantes optaron por la opción de nunca/casi nunca lo cual corresponde al 59,30%, 57 seleccionaron pocas veces, algunas veces, bastantes veces y la mayoría de veces que se representa como 40,60%; en otros tipos de video juegos 67 seleccionaron nunca/casi nunca que representa el 47,9%, 73 prefirieron pocas veces, algunas veces, bastantes veces y la mayoría de veces que es igual al 52,10%.

Interpretación:

Se evidencia que existe un elevado porcentaje en lo que respecta a jugar juegos de acción que es al tipo de video juego al que corresponde Free Fire que a pesar de ser un video juego apto para mayores de 17 años debido al contenido violento y sangriento, es uno de los preferidos por los niños y adolescentes gracias a la interacción que se produce entre jugadores ya que se encuentra entre los favoritos, de tal forma que podría tener influencia en comportamientos violentos, agresivos y delictivos; entre otros opciones que pertenecen a esta clase de video juegos están Grand theft San Andreas, Call of Duty y Fortnite que no son de gran notoriedad para los niños, pero a pesar de esto existe un porcentaje medio en la utilización de video juegos de otro tipo como son los de tipo deportivo en el cual se encuentra el denominado video juego de Fifa el cual se enfoca en fútbol e interacción de usuarios apto para todas las edades.

4.1.5. Indica en que plataforma juegas habitualmente a los video juegos

Cuadro N° 5

Ítems	Escalas	Frecuencia	Porcentaje
Play Station	Nunca/casi nunca	89	63,6%
	Pocas veces	20	14,3%
	Algunas veces	15	10,7%
	Bastantes veces	12	8,6%
	La mayoría de las veces	4	2,9%
Pc	Nunca/casi nunca	106	75,7%

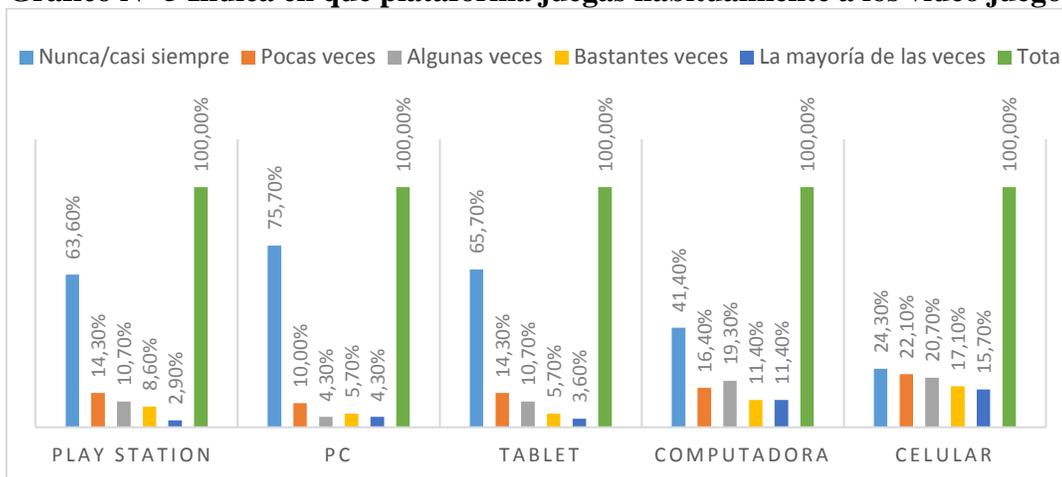
(Computadora de mesa)	Pocas veces	14	10,0%
	Algunas veces	6	4,3%
	Bastantes veces	8	5,7%
	La mayoría de las veces	6	4,3%
Tablet	Nunca/casi nunca	92	65,7%
	Pocas veces	20	14,3%
	Algunas veces	15	10,7%
	Bastantes veces	8	5,7%
	La mayoría de las veces	5	3,6%
Computadora (Laptop)	Nunca/casi nunca	58	41,4%
	Pocas veces	23	16,4%
	Algunas veces	27	19,3%
	Bastantes veces	16	11,4%
	La mayoría de las veces	16	11,4%
Celular	Nunca/casi nunca	34	24,3%
	Pocas veces	31	22,1%
	Algunas veces	29	20,7%
	Bastantes veces	24	17,1%
	La mayoría de las veces	22	15,7%
Total		140	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 5 Indica en que plataforma juegas habitualmente a los video juegos



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de discentes que se les aplicó la encuesta, en lo que respecta a la plataforma en lo que habitualmente juegan la opción de Play Station 89 eligieron nunca/casi nunca que conlleva 63,6% y 51 optaron por pocas veces, algunas veces, bastantes veces, la mayoría de veces que equivale al 36,5%; el ítem de Pc (computadora de mesa) 106 eligieron nunca/casi nunca que simboliza el 75,7% y 34 prefirieron pocas veces, algunas veces, bastantes veces, la mayoría de veces que corresponde al 24,3%; en la alternativa de Tablet 92 discentes escogieron nunca/casi nunca con un 65,7% y 48 seleccionaron pocas veces, algunas veces, bastantes veces, la

mayoría de veces que es igual al 34,3%; en la opción de Computadora (Laptop) 58 escogieron nunca/casi nunca que equivale al 41,4% y 82 optaron por pocas veces, algunas veces, bastantes veces, la mayoría de veces que se muestra con 58,5%; en la alternativa de celular 34 prefirieron nunca/casi nunca con 24,3% y 106 eligieron pocas veces, algunas veces, bastantes veces, mayoría de veces que es igual al 75,6%.

Interpretación:

De los datos obtenidos se evidencia que existe un porcentaje elevado en el uso de los video juegos por medio de plataformas como celular que es el porcentaje más elevado al cual le secunda la computadora (laptop), los cuales gracias a disponibilidad de la tecnología que se muestra en la actualidad son de factible adquisición de tal manera que pueden ser usados de manera personal y académica por lo que los estudiantes tienen fácil acceso a estos artefactos, a diferencia de aparatos como Play Station, pc, Tablet que a pesar de que existe un amplio mercado de estos su adquisición y uso son poco frecuentes en los estudiantes.

4.1.6. Si no haces uso de los video juegos, crees que te comportas de manera:

Cuadro N° 6

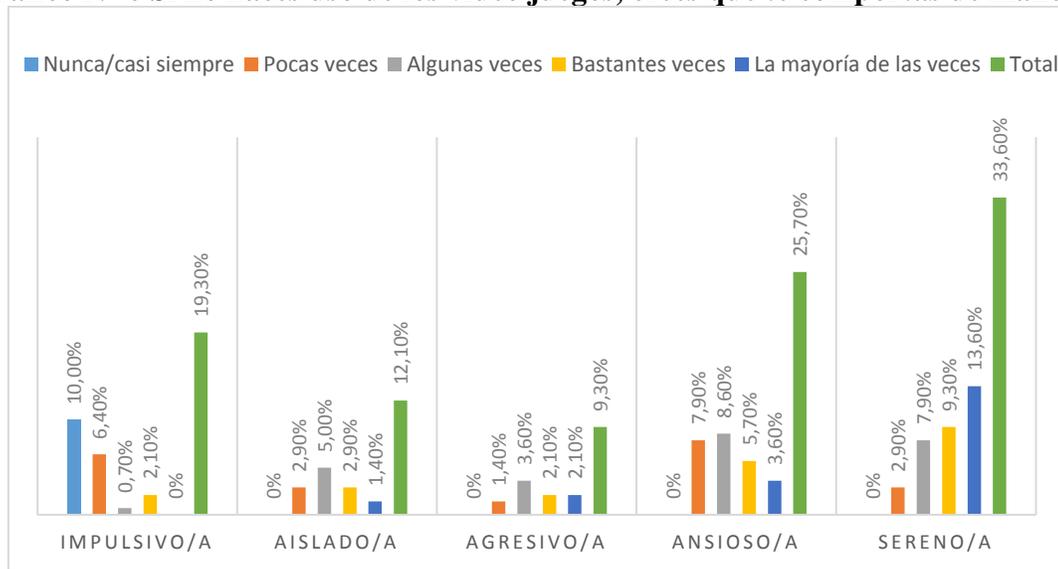
Ítems	Escalas	Frecuencia	Porcentaje
Impulsivo/a	Nunca/casi nunca	14	10,0%
	Pocas veces	9	6,4%
	Algunas veces	1	0,7%
	Bastantes veces	3	2,1%
	La mayoría de las veces	0	0%
Aislado/a	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	4	2,9%
	Algunas veces	7	5,0%
	Bastantes veces	4	2,9%
	La mayoría de las veces	2	1,4%
Agresivo/a	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	2	1,4%
	Algunas veces	5	3,6%
	Bastantes veces	3	2,1%
	La mayoría de las veces	3	2,1%
Ansioso/a	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	11	7,9%
	Algunas veces	12	8,6%
	Bastantes veces	8	5,7%
	La mayoría de las veces	5	3,6%
Sereno/a	Nunca/casi nunca	0	0%
	Pocas veces	4	2,9%
	Algunas veces	11	7,9%
	Bastantes veces	13	9,3%
	La mayoría de las veces	19	13,6%
Total		140	100%

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 6 Si no haces uso de los video juegos, crees que te comportas de manera:



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de alumnos a los que se les aplicó la encuesta, 27 escogieron la alternativa de comportarse de manera impulsiva equivalente al 19,30% de su totalidad; 17 optaron por el ítem de aislarse que simboliza el 12,10% de la suma de sus opciones; 13 seleccionaron el comportamiento agresivo determinando el 9,30% de su total; 36 prefirieron la alternativa de ansioso y representa un 25,70% de su equivalente total; 47 eligieron la serenidad que conlleva a un 33,60%.

Interpretación:

Se evidencia que existe un alto porcentaje que manifiesta que su comportamiento es sereno si no utilizan los video juegos, enfatizando que a pesar del uso de los video juegos estos no necesariamente pueden generar alguna anomalía en el comportamiento, pero como consecuente a estos datos se presenta también un porcentaje medio en lo que respecta a el comportamiento ansioso lo cual equivaldría a la relación e influencia existente entre estas dos variables los video juegos y el comportamiento lo cual equivaldría a decir que se pueden presentar dificultades comportamentales como son las opciones de comportamientos aislantes, agresivos e impulsivos.

4.2. Resultados del Cuestionario ESPERI

Cuadro N° 7

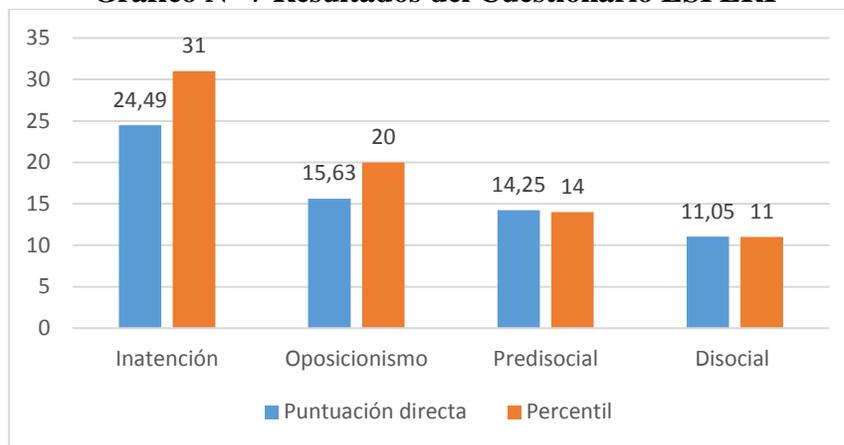
Dimensiones	Puntuación Directa	Percentil
Inatención	24,49	31
Oposicionismo	15,63	20
Predisocial	14,25	14
Disocial	11,05	11

Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Gráfico N° 7 Resultados del Cuestionario ESPERI



Fuente: Estudiantes de Quinto Año de E.G.B de la U.E. Nicanor Larrea

Elaborado por: Thalía Buenaño-Diana Macas

Fecha: Martes, 20 de Agosto del 2019

Análisis:

Del total de 140 estudiantes a los que se les aplicó el Cuestionario ESPERI, en la dimensión de Inatención en la puntuación directa promedio se obtuvo 24,49 lo cual equivale al percentil 31, en la dimensión Oposicionista la puntuación directa promedio es 15,63 que conlleva al percentil 20, la dimensión predisocial la puntuación directa obtenida es de 14,25 lo cual es igual al percentil 14 y en la dimensión disocial la puntuación bruta es de 11,05 que se representa con el percentil 11.

Interpretación:

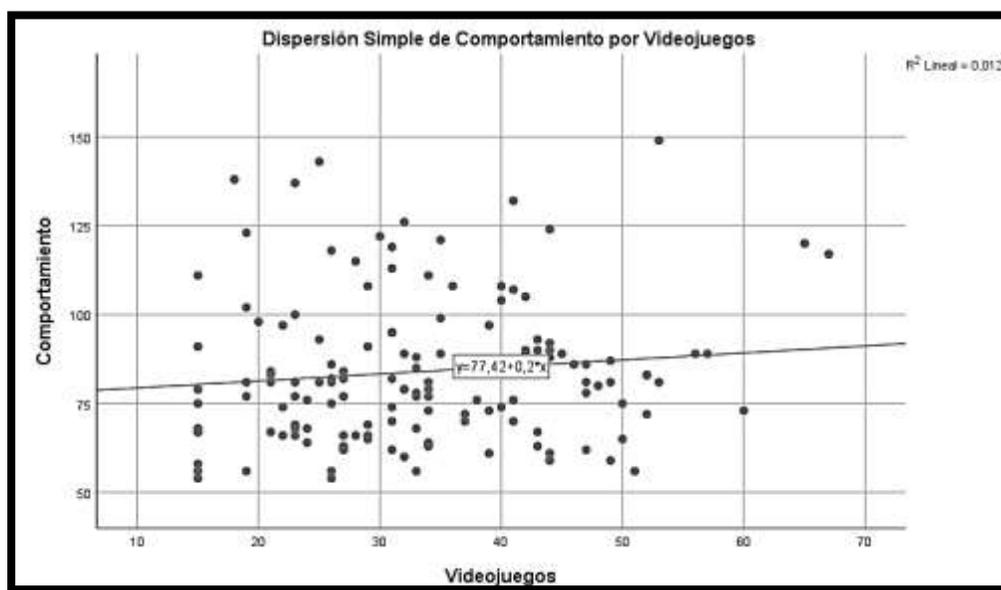
Según los percentiles obtenidos de la muestra de estudio, se establece que existe un nivel leve en lo que respecta a comportamientos de inatención, oposicionismo, predisocial y disocial lo que representa a que no existe un porcentaje alto sobre anomalías en el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica.

4.3. Correlación de las variables de estudio

Cuadro N° 8

		Videojuegos	Comportamiento
Videojuegos	Correlación de Pearson	1	,112
	Sig. (bilateral)		,191
	N	140	140
Comportamiento	Correlación de Pearson	,112	1
	Sig. (bilateral)	,191	
	N	140	140

Gráfico N° 8 Correlación de las variables de estudio



Análisis:

Con la utilización del programa estadístico SPSS 25, se pudo verificar que existe una correlación de Pearson positiva muy baja de $r = 0,112$.

Interpretación:

Al encontrarse los estudiantes en constante uso de los video juegos pueden presentar anomalías en su comportamiento; aunque no sean catalogadas como factores significativos, podría decirse que mientras se muestre un mayor uso de los video juegos su comportamiento se verá afectado a diferencia de que aquellos que no utilizan con tanta frecuencia aun cuando su correlación es muy baja, nos muestra como los video juegos si poseen cierta influencia en el comportamiento de una persona.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Se estableció que los video juegos más utilizados son los de tipología de juego de roles y acción, entre el cuál el juego de mayor preferencia es el denominado Free Fire lo que representa el 39,30% de la muestra, a pesar de ser el más seleccionado por su contenido, el mismo puede desencadenar un comportamiento impulsivo, aislado, agresivo y ansioso.
- Se identificó que los problemas de comportamiento que se presentan en la muestra de estudio se encuentra en un nivel leve; entre los resultados de los problemas de comportamiento se encuentra inatención con un percentil de 31%, oposicionismo con 20%, predisocial con 14%, y disocial con un 11%; logrando así identificar el nivel en el que se encuentra los estudiantes con respecto a cada dificultad de comportamiento. Sin embargo el nivel de inatención es preocupante ya que el mismo afecta al proceso de enseñanza aprendizaje dificultando el progreso académico de quien demuestre este tipo de comportamiento; cabe recalcar que el trastorno por video juegos en la actualidad forma parte del CIE 11 como una enfermedad mental.
- Se ha determinado que existe una correlación de Pearson positiva muy baja de $r=0,112$ entre los video juegos con el comportamiento de los estudiantes, pese a los resultados obtenidos los video juegos de alguna manera si influyen en el comportamiento de los niños.

RECOMENDACIONES

- A los docentes que sean una guía en el uso responsable de los video juegos y el contenido que poseen éstos, debido a que algunos no son aptos para ciertas edades y su excesiva utilización podría perjudicar su salud; pero también existen aquellos que pueden ser utilizados como herramienta pedagógica en el aula de clases.
- A los estudiantes que muestran problemas comportamentales, el departamento del DECE actúe elaborando proyectos de promoción y prevención en los cuales se traten temas tales como: el buen uso de la tecnología, las consecuencias de su excesiva utilización, como emplear su tiempo libre, de esta manera facilitan un mejor entendimiento para prevenir estos inconvenientes; y posteriormente se establecería la realización de una adecuada atención y seguimiento individual de cada alumno.
- Los miembros de la comunidad educativa coordinarán junto con los propietarios de las salas de video juegos o cyber, para que se supervisen y restrinjan el ingreso de los estudiantes durante las jornadas académicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barinaga, B. L. (2010). Juego y acto de jugar . En B. L. Barinaga, *Juego* (págs. 19-20). Madrid : Alesia Games & Studies.
- Carrasco, R. (2006). Propuesta de tipología básica de los videojuegos. *ICONO*, 3.
- e-gamers. (26 de 08 de 2018). *egamers*. Obtenido de <https://www.egamers.com/2018/08/26/tipos-de-videojuegos-principales-generos-que-todo-gamer-debe-conocer/>
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación . *Teoría de la Educación. Educación y Cultura*, 15.
- Fernández, P. G. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA, S.L.
- Galarsi, M. F., Medina, A., Ledezma, C., & Zanin, L. (n.d.). *año XII-número II (24) / 2011 fundamentos en humanidades Comportamiento, historia y evolución Behavior, history and evolution*.
- Haro, L. (2010). *LOS JUEGOS ELECTRONICOS Y SU INCIDENCIA EN EL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA ABEL SANCHEZ DEL CANTÓN PILLARO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009/2010*. Ambato-Ecuador: Ambato-Ecuador.
- Juárez, A. G., & Mombleda, T. (2007). Los video juegos. UOC.
- Marqués, S. F. (2001). *Los videojuegos*.
- Moncada, C. y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *redalyc.org*, 44.
- Riveros, S. S., & Bautista, R. E. (2013). Crea un mundo y diviértete en el tipologías de los videojuegos . En *Crea un mundo y diviértete en el tipologías de los videojuegos* (pág. 55). Bogotá (Colombia): Colombia.
- Salguero, R. T. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Manuel Pelegrina del Río*, 237-246.
- Aguirre, B. (2011). LOS VALORES MORALES EN LA CONDUCTA PERSONAL. pág. 81.
- Anonimo. (2003). Primeros Modelos de Desarrollo. *Primeros Modelos de Desarrollo*, 215-216.

- Baca, F. (2012). *TRASTORNOS DE INICIO DEL COMPORTAMIENTO DISRUPTIVO EN ESTUDIANTES DE 8 A 11 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA – CALLAO*. Lima-Peru: Lima-Peru .
- Benavides, L. y. (2010). Trastornos de Conducta . *Curso de Pediatría Extrahospitalaria* , 85-86.
- Cobo, C. E. (2003). El Comportamiento Humano. *EL Comportamiento Humano* , 117.
- Herrero, J. (2009). Proyecto ESPERI. *Fundacion Iberdrola* , 209-210.
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnologia en Marcha* , 67-68.
- Romero, F. (2009). los Problemas de Comportamiento en el Ambito Educativo . *Temas para la Educacion*, 3.
- Rubio, F. (2009). Loa Problemas de Comportamiento en los Alumnos en el Ambito Educativo . *Innovacion y Experiencias Educativas* , 1-2.
- Ruiz, R. (2004). *Historia de la Psicologia y sus Aplicaciones*. Mexico: Mexico.

ANEXOS

Anexo 1: Aprobación del Tema y Tutor



UNIVERSIDAD DEL NARIÑO
COMISIÓN DE LA FERIA DE
CARRERAS Y FORMACIÓN
2019-2020

Unach
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

ACTA N° 30

APROBACIÓN DE TEMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La Comisión de Carrera de Psicología Educativa, en reunión del 27 de Febrero de 2019, procede a revisar el pedido de aprobación del Tema de proyecto de Investigación, presentado por el/ la Srs/Señoritas **JULIA THALIA BUENAÑO LLIGUIN** con CI 0604256982 y **DIANA CAROLINA MACAS CAJAMARCA** con CI 0650335185 estudiantes de Séptimo Semestre, paralelo "B" de la Carrera, con el siguiente detalle:

TEMA PROPUESTO:
"Los video juegos y el comportamiento en la Unidad Educativa 11 de Noviembre en el período 2019-2020"

TEMA APROBADO POR LA COMISIÓN CON FECHA: 27/02/2019
"VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA PERÍODO ABRIL-AGOSTO 2019"

ÁREA DE CONOCIMIENTO: EDUCACIÓN
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Educación Superior y Formación Profesional.
DOMINIO CIENTÍFICO: Desarrollo Socioeconómico y Educativo para el Fortalecimiento de la Institucionalidad Democrática y Ciudadano.

TEMA IGUAL A OTROS ANTERIORMENTE SI () NO (X)
APROBADO SI (X) NO ()

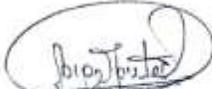
TUTOR CON (7) TEMAS ASIGNADOS

DOCENTE TUTOR:

- Dr. Claudio Maldonado.

DOCENTES MIEMBROS TRIBUNAL 3

- Dr. Vicente Ureña T. Mgs.
- Mgs. Luz Elisa Moreno



Mgs. Luz Elisa Moreno
MIEMB. COM. CARRERA
Campus "La Dorada"



Dra. Patricia Bravo Ph.D.
DIRECTORA DE CARRERA
Unidad Educativa Nariño



Unach | FCSHyT
PSICOLOGÍA
06000000

Mgs. Luz Elisa Moreno A.
MIEMB. COM. CARRERA



Anexo 2: Aprobación del Perfil del Proyecto (Resolución del HCD de Facultad)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No.0671- DFCEHT-UNACH-2019

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía"

Que, mediante solicitud dirigida a la Señora Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, las señoritas: **Julia Thalia Buenaño Uiguín** y **Diana Carolina Macas Cajamarca**, alumno/a de la carrera de **Psicología Educativa**, solicita asignación de un nuevo miembro de tribunal para revisión y defensa del proyecto de investigación, aprobado con Resolución Administrativa 0369-DFCEHT-UNACH-2019;

Que, mediante Informe justificativo la Comisión de Carrera de **Psicología Educativa**, aprueba el cambio de miembro de tribunal en reemplazo del Mgs. Vicente Ureña Torres;

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes.

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

1. Autorizar el pedido presentado por las señoritas: **Julia Thalia Buenaño Uiguín** y **Diana Carolina Macas Cajamarca**, estudiantes de la carrera de **Psicología Educativa**, referente a la asignación de un nuevo miembro de tribunal para revisión y defensa del proyecto de investigación, aprobado con Resolución Administrativa 0369-DFCEHT-UNACH-2018, quedando conformado de la siguiente manera:

CARRERA	TEMA	ESTUDIANTES	TUTOR	TRIBUNAL
PSICOLOGÍA EDUCATIVA	VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LAIRREA PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019	BUENAÑO LLIGUIN JULIA THALIA Y MACAS CAJAMARCA DIANA CAROLINA	MGS. MALDONADO GAVILÁNEZ CLAUDIO EDUARDO	MGS. PADDJANETA MOS. MORENO ARRETA LUZ ELISA

Dada en la ciudad de Riobamba, a los trece días del mes de Noviembre de 2019.


Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA



Adjunto: Documentos de respaldo (Original)

c.c. Secretaría de Subdecanato.

Elaborado: Mgs. Zola Jácome.

Campus "La Dolorosa"
Avda. Eloy Alfaro y 10 de Agosto.
Teléfono: (583-3)3730910 - ext.3001

Anexo 3: Acta de Consentimiento informado



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



Riobamba, 12 de Junio de 2019.

Magister
Mirian Moyón
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DR. NICANOR LARREA LEÓN
Presente. -

De nuestra consideración:

Reciba un atento y cordial saludo, yo **CLAUDIO EDUARDO MALDONADO GAVILANEZ** con CC: **060181313-2**, en calidad de tutor del Proyecto de Investigación de las estudiantes **BUENAÑO LLIGUIN JULIA THALIA** con CC: **0604256982** y **MACAS CAJAMARCA DIANA CAROLINA** con CC: **0650335185** pertenecientes a la carrera de **PSICOLOGÍA EDUCATIVA**, solicito a su digna autoridad de la manera más comedida, se autorice la ejecución del proyecto de investigación titulado **"VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019"**, para lo cual aplicarán instrumentos de recolección de datos, para el día Viernes 14 de Junio de 2019 con los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, paralelos A, B, C y D, de su prestigiosa institución.

Por su atención al presente, anticipo mi gratitud.

Atentamente,




Dr. Claudio E. Maldonado G.
TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
Correo electrónico: cmaldonado@unach.edu.ec
Teléfono móvil: 0995886735

Anexo 4: IRD – Instrumentos de Recolección de Datos (utilizados en las Variables de estudio)



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA



TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: “VIDEO JUEGOS Y COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LARREA. PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”

OBJETIVO: Determinar la relación de los video juegos en el comportamiento de los estudiantes de Quinto Año de Educación General Básica, paralelos A, B, C, D de la Unidad Educativa Nicanor Larrea, periodo académico Abril-Agosto 2019.

INSTRUCCIÓN:

A continuación se presenta una serie de preguntas sobre el uso de los video juegos. Léelas atentamente y marque con una X en el casillero de la frecuencia con la que realice o piense en estas actividades.

H	M
----------	----------

SEXO:

EDAD:

Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces
1	2	3	4	5

1. Te gustan y haces uso de los video juegos					
Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces	
2. ¿Cuántos días a la semana usas los video juegos?					
	Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces
1 día					
2 días					
3 días					
Fines de semana					
Todos los días					
3. ¿Cuántas horas diarias dedicas a los video juegos?					
	Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces
1 hora					
2 horas					
4 horas					

3 horas					
5 horas					
4. De la siguiente lista de video juegos, valora la frecuencia con la que juegas cada uno					
	Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces
Fortnite					
Free Fire					
Grand theft auto San Andreas					
Fifa					
Call of Duty					
Otros					
5. Indica en que plataforma juegas habitualmente a los video juegos					
	Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces
Play station					
Pc					
Tablet					
Computadora					
Celular					
6. Si no haces uso de los video juegos, crees que te comportas de manera:					
	Nunca/casi nunca	Pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	La mayoría de las veces
Impulsivo/a					
Aislado/a					
Agresivo/a					
Ansioso/a					
Sereno/a					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

CUESTIONARIO ESPERI

APELLIDOS Y NOMBRES:		
I.E		
EDAD:	GRADO:	SEXO: M H

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA APLICACIÓN

A continuación vas a encontrar una serie de afirmaciones que debes valorar según el siguiente criterio.

1	2	3	4	5
Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Siempre
1. Soy desobediente				
2. He robado cosas en el colegio o en algún otro lugar				
3. Soy peleón/a				
4. Me muevo mucho, soy revoltoso/a				
5. Utilizo mi fuerza para pegar a otros niños/as				
6. Hago las cosas sin pensar antes				
7. Me gusta llevar la contraria				
8. Tengo amigos/as que me ayudan				
9. Me canso enseguida de hacer lo mismo				
10. Me burlo de otras personas				
11. Invento cosas de otras personas para hacerles daño				
12. He hecho daño a otros niños/as o animales				
13. Interrumpo cuando hablan otras personas				
14. Me tropiezo con las cosas				
15. Me enfado cuando no me dejan hacer algo				
16. Me cuesta esperar en las filas				
17. Rompo juguetes o material escolar				
18. Me cuesta cumplir las reglas				
19. Me levanto del pupitre cuando debería estar sentado/a				
20. Los demás tienen la culpa de mis problemas				
21. Caigo bien a los compañeros/as				
22. Me dicen que no escucho				
23. Me peleo con otros niños/as				
24. Me siento incómodo cuando hago algo mal				
25. Pierdo el control y grito				
26. Hago jugarretas con mi grupo				
27. Me gusta molestar a los otros niños/as				
28. Pierdo cosas				
29. Amenazo a otros niños/as				
30. Me gusta prender fuego a las cosas				

31. Me enfado	
32. Me cuesta concentrarme, me distraigo	
33. No me interesan los problemas de los demás	
34. Me cuesta esperar	
35. No asisto a clases	
36. Estoy de mal humor	
37. Contesto mal a mis padres o profesores/as	
38. Hablo con los compañeros/as y juego durante las clases	
39. Me gusta decir groserías	
40. Algunos compañeros/as son débiles y hay que molestarles	
41. Insulto a mis padres o profesores/as	
42. Mis amigos/as son los que peor se portan de la clase	
43. Hago trampas y miento	
44. Soy desordenado/a	
45. He obligado a algún otro niño/a a hacer cosas que no quería	
46. Me siento mal si alguien llora por mi culpa	
47. Ayudo a los compañeros/as	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: Matriz de Operacionalización de Variables

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGIAS
CARRERA: PSICOLOGIA EDUCATIVA, ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y FAMILIAR
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO – TEMA: “VIDEO JUEGOS Y EL COMPORTAMIENTO EN LA UNIDAD EDUCATIVA NICANOR LLAREA PERIODO ABRIL-AGOSTO 2019”

AUTOR/A: Julia Thalia Buenaño Lliguin
Diana Carolina Macas Cajamarca

1. VARIABLES	2. DEFINICIÓN CONCEPTUAL	3. DIMENSIONES	4. INDICADORES - ÍNDICES	5. ITEMS - PREGUNTAS
<p>1.1. Variable Independiente:</p> <p>VIDEO JUEGOS</p> <p>TÉCNICA: Encuesta</p> <p>IRD: Cuestionario de preguntas</p>	<p>(Juárez & Mombleda, 2007, p.11-12) afirma: “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”.</p>	<p>Frecuencia de uso</p> <p>Tipos de video juegos</p> <p>Procedencia</p>	<p>Diaria</p> <p>Semanal</p> <p>Beat ´em up</p> <p>Shoot ´em up</p> <p>Juegos de deporte</p> <p>Plataforma</p> <p>Impulsividad</p> <p>Aislamiento</p> <p>Agresividad</p> <p>Ansiedad</p> <p>Serenidad</p>	<p>Consta de 6 preguntas</p> <p>1-2-3</p> <p>4-5</p> <p>6</p>
<p>1.2. Variable dependiente:</p> <p>COMPORTAMIENTO</p> <p>TÉCNICA: Pruebas Psicométricas</p> <p>IRD: Cuestionario ESPERI</p>	<p>El estudio de la Conducta Humana empezó por lo más sencillo. Las respuestas fundamentales – reflejos e instinto, que no obstante su aparente mecanicismo, tiene un profundo sentido biológico de conservación de la vida, de supervivencia. (Vallido, 1993)</p>	<p>Oposicionismo</p> <p>Desafiante</p> <p>Predisocial</p> <p>Disocial</p>	<p>Desobediencia</p> <p>Agresión</p> <p>Impulsividad</p> <p>Conductas delictivas</p> <p>Violencia</p> <p>Manipulación</p> <p>Intimidación</p>	<p>Consta de 47 ítems</p> <p>1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26</p> <p>27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47</p>

Anexo 6: Evidencias del Estudio de Campo



Ilustración 1 Fuente: Unidad Educativa "Dr. Nicanor Larrea León"
Elaborado por: Buenaño Thalia - Macas Diana



Ilustración 2 Fuente: Unidad Educativa "Dr. Nicanor Larrea León"
Elaborado por: Buenaño Thalia - Macas Diana



Ilustración 3 Fuente: Unidad Educativa "Dr. Nicanor Larrea León"
Elaborado por: Buenaño Thalia - Macas Diana



Ilustración 4 Fuente: Unidad Educativa "Dr. Nicanor Larrea León"
Elaborado por: Buenaño Thalia - Macas Diana