



INSTITUTO SUPERIOR
Tecnológico de Ciencias Religiosas y
Educación en Valores
SAN PEDRO

CARRERA DE PROMOCIÓN SOCIAL COMUNITARIA

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
TECNÓLOGO EN PROMOCIÓN SOCIAL COMUNITARIA

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

ESTRATEGIAS PARA PREVENIR ADICCIONES A LOS JUEGOS VIRTUALES EN
NIÑOS DE PREESCOLAR DEL SITIO LA BALZA

AUTOR(ES) (AS):

MENDOZA ZAMBRANO ROSA VIRGINIA

RIVERA MUÑOZ PAOLA MARGARITA

TUTOR

MG. MARÍA MARLENE SABANDO CORNEJO

PORTOVIEJO – MANABÍ – ECUADOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Quien suscribe, Mg. María Marlene Sabando Cornejo, Docente de la carrera de Promoción Social Comunitaria del Instituto Superior Tecnológico en Ciencias Religiosas y Educación en valores San Pedro, en calidad de Tutor del Trabajo de Titulación: ESTRATEGIAS PARA PREVENIR ADICCIONES A LOS JUEGOS VIRTUALES EN NIÑOS DE PREESCOLAR DEL SITIO LA BALZA, desarrollado por las estudiantes: Mendoza Zambrano Rosa Virginia y Rivera Muñoz Paola Margarita, cumplen con los requisitos establecidos, a la vez que doy fe de:

- La verificación de que el trabajo desarrollado por las estudiantes cumple con el diseño metodológico y rigor científico según la modalidad escogida por las autoras.
- Asesoramiento oportuno a las estudiantes en el desarrollo del trabajo de titulación.
- Confirmación de la Originalidad del Trabajo.

Portoviejo, 01 de abril de 2023

Mg. María Marlene Sabando Cornejo

DOCENTE ISTSPE

AUTORÍA

El presente Proyecto de Investigación titulado: Estrategias para prevenir adicciones a los juegos virtuales en niños de preescolar del Sitio La Balza, es absolutamente original, auténtico y personal. En virtud, el contenido, efectos legales y académicos que se desprenden del mismo son de exclusiva responsabilidad de los autores.

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Tribunal Calificador del Informe Final del Trabajo de Titulación, presentado por Mendoza Zambrano Rosa Virginia y Rivera Muñoz Paola Margarita, estudiantes de la Carrera de Promoción Social Comunitaria, bajo la Modalidad Proyecto de Investigación, titulado: Estrategias para prevenir adicciones a los juegos virtuales en niños de preescolar del Sitio La Balza, nos permitimos informar que el trabajo ha sido revisado y calificado de acuerdo al Artículo 31 literal c del Reglamento de Régimen Académico, emitido por el CES como requisito previo a la obtención del Título de Tecnólogo en Promoción Social Comunitaria. Para cuya constancia suscribimos, juntamente con la señora presidenta del Tribunal.

Portoviejo, ___ marzo de 2023

Mg. Fany del Rocío Miranda Flores de Valgas

Vicerrectora Académica

Presidente

Dra. Yanelis Ramos Alfonso

Primer Miembro

Revisor

Tnlgo. José Luís Mieleles Moreira

Segundo Miembro

Mg. Mariuxi Palacios Cedeño

Tercer Miembro

DERECHOS DE AUTOR

Autorizamos al Instituto Superior Tecnológico de Ciencias Religiosas y Educación en Valores San Pedro, para que haga uso de este Trabajo de Titulación como un documento disponible para la lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedemos los derechos de nuestro Trabajo de Titulación a favor del Instituto Superior Tecnológico de Ciencias Religiosas y Educación en Valores San Pedro, con fines de difusión pública. Además, autorizamos su reproducción total o parcial dentro de la institución.

Portoviejo, ____ marzo de 2023

f. _____

Rosa Virginia Mendoza Zambrano

f. _____

Paola Margarita Rivera Muñoz

DEDICATORIA

A Dios, quien ha sido mi fortaleza en todo momento, quien me ha demostrado su amor infinito y su misericordia; a mis hijos quienes son mi inspiración, mi motor para seguir adelante, Iris quien es mi guerrera la que me enseñó la perseverancia y la paciencia. A mi abuelita mamá Cotita quien es la persona que me ha apoyado siempre, quien es mi ejemplo a seguir, quien me enseñó el don de la solidaridad, el saber ayudar al prójimo sin recibir nada a cambio. A la familia ISTSPE, con sus autoridades y docentes de las asignaturas impartidas a lo largo de mi formación académica, en especial a la Hermana Irma Betsabé La Fuente Vergara quien con su cátedra me enseñó a ser una mujer fuerte, me formó en la mujer que soy ahora, llena de valentía y que mucho de mis logros se los debo a ella. Y por último a mis ángeles en el cielo mi abuelo Rafael Rivera y mi hija María Paula quienes siempre me acompañaron en cada noche, dándome la fuerza interior para culminar mi tesis.

Paola Rivera Muñoz

DEDICATORIA

Llegar a la meta con esfuerzo y dedicación te llena de satisfacción y de fortaleza para seguir avanzando en el camino con pie firme. Hoy al culminar esta etapa académica quiero dedicar este logro a Dios quien ha sido mi guía y fortaleza, por haberme dado sabiduría y fuerza guiándome en el trayecto de mi vida.

A mi familia, mi esposo y mis hijos, que han sido la fuente de inspiración y que me han acompañado con amor, paciencia y sacrificio durante este trayecto.

Rosa Virginia Mendoza Zambrano

AGRADECIMIENTO

Al culminar una etapa más de formación académica, queremos agradecer primeramente a Dios por permitirnos llegar a la meta que nos propusimos hace tres años y que se hoy se hace realidad ese sueño.

También agradecemos a nuestras familias que han sido un soporte importante en este proceso, y, al ISTSPE que nos dio la oportunidad de obtener un título profesional abriéndonos las puertas de esta Alma máter que nos lleva por el camino de la profesionalización y a crecer en el campo laboral.

Rosa Virginia Mendoza Zambrano

Paola Margarita Rivera Muñoz

RESUMEN

En la actualidad los juegos virtuales se han formado como una de las aplicaciones más utilizadas por las personas, evidenciándose un consumo crecidamente desmedido desde edades muy tempranas; es decir desde los niños y niñas, quienes pasan la mayor parte de su tiempo diario frente a las pantallas digitales o en diferentes tipos de dispositivos electrónicos, con los cuales pueden acceder fácilmente a video juegos en el momento que ellos deseen, jugando y sin control de sus padres o de algún adulto, haciendo que exista. Por tal motivo, el desarrollo de la presente investigación tuvo como objetivo principal, proponer estrategias de prevención a la adicción de juegos virtuales en niños de etapa preescolar del Sitio La Balza. Para el desarrollo investigativo fue necesario realizar el tipo de estudio descriptivo, transversal y univariable, lo cual sirvió para determinar las causas y efectos que tienen las adicciones de los juegos virtuales aplicado en el Sitio La Balza de la parroquia Eloy Alfaro del cantón Chone, Manabí. Utilizando los métodos Analítico-Sintético, Deductivo, Estadístico, los que sirvieron para recabar la información en fuentes primarias y secundarias y luego analizarlas para cumplir con el objetivo de la investigación. También se utilizaron las técnicas como la encuesta que fue aplicada a una población de 10 familias y una ficha de datos dirigida a 10 niños de edad preescolar del sitio La Balza. Los resultados de la investigación sirvieron para conocer que los niños de edad preescolar pasan más de cinco horas diarias con los dispositivos en videojuegos con permiso de sus padres, lo que les afecta en su comportamiento y en el desarrollo de sus destrezas y habilidades motoras y psicológicas.

Palabras claves: Juegos Virtuales, Adicción, Estrategias de Prevención, Niños, Etapa Preescolar.

ABSTRACT

At present, virtual games have become one of the applications most used by human beings, showing a highly exaggerated consumption from very early ages; that is to say, from boys and girls, who spend most of their daily time in front of digital screens or in different types of electronic devices, with which they can easily access video games at the time they want, playing and without control of their parents or some adult, making it exist. For this reason, the development of this research had as its main objective, to propose prevention strategies for the addiction of virtual games in preschool children of Sitio La Balza. For the research development it was necessary to carry out the type of descriptive, cross-sectional and univariate study, which served to determine the causes and effects of the addictions of virtual games applied in the La Balza Site of the Eloy Alfaro parish of the Chone canton, Manabí . Using the Analytical-Synthetic, Deductive, Statistical methods, which served to collect information from primary and secondary sources and then analyze them to meet the objective of the investigation. Techniques such as the survey that was applied to a population of 10 families and a data sheet addressed to 10 preschool children from the La Balza site were also used. The results of the investigation served to know that preschool children spend more than five hours a day with the devices in video games with the permission of their parents, which affects their behavior and the development of their motor and psychological skills and abilities.

Keywords: Virtual Games, Addiction, Prevention Strategies, Children, Preschool Stage.

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DERECHOS DE AUTOR.....	v
DEDICATORIA.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
ÍNDICE.....	xi
CAPÍTULO I.....	1
1. Introducción.....	1
2. Planteamiento del Problema	2
2.1 Formulación del Problema	3
3. Delimitación.....	3
4. Antecedentes.....	4
5. Justificación.....	4
6. Objetivos.....	5
6.1 Objetivo General	5
6.2 Objetivos Específicos	5
CAPÍTULO II	6
7. Marco Teórico	6
7.1. Tecnología.....	6
7.1.1. Definición de la Tecnología	6
7.1.2. Características de la Tecnología.....	6
7.1.3. Tecnología y Educación.....	8
7.1.4. El papel de los sistemas educativos en el paradigma de la Sociedad del Conocimiento.....	8
7.1.5. Antecedentes de Investigaciones de la influencia de los videojuegos en niños y adolescentes.....	9
7.2. Videojuegos	11

7.2.1. Efecto de los videojuegos.....	12
7.2.2. Adicción	14
7.2.3. Etapas de las adicciones.....	15
7.2.4. Videojuegos.....	16
7.2.5. La historia de los videojuegos.....	17
7.2.6. Adicción a los videojuegos	18
7.2.7. Factores sociales	19
7.2.8. Ventajas de los videojuegos	21
7.2.9. Desventajas de los videojuegos.....	22
7.2.10. Clasificación de los videojuegos	24
CAPÍTULO III	29
8. Diseño Metodológico	29
8.1 Tipo de estudio.....	29
8.2 Métodos	29
8.2.1. Analítico. Sintético.....	29
8.2.2. Método Deductivo:.....	29
8.2.3. Métodos Estadístico:.....	29
8.3 Técnicas de recolección de información	30
8.4 Población y muestra.....	30
CAPÍTULO IV	31
9. Resultados y Discusión.....	31
9. Referencias Bibliográficas	57
10. Anexos.....	61

CAPÍTULO I

1. Introducción

Al analizar la definición de la palabra internet se observa primero que es una red inmensa que permite enlazar de una manera indefinida y hasta lugares indefinidos, lo que hace que exista una comunicación amplia e ilimitada con los usuarios de diferentes partes del mundo. Por esta razón, al ser ésta un sistema de comunicación tan amplio y de uso masivo a nivel mundial hace que cada día aparezcan recursos o herramientas diferentes que ayudan a que se pueda acceder y que de acuerdo a los recursos y a las posibilidades de cada persona lo puedan adquirir, lo importante es poder lograr el objetivo principal que es el de comunicarse.

También es importante conocer que cada día estas herramientas se vuelven más sofisticadas, ofreciendo a sus usuarios grandes ventajas en su uso, el mismo que abarca todos los ámbitos, sean personal, laboral, industrial, etc. Tanto así que lo que un día fue solo un sistema de consultas o una asignatura más dentro del currículo educativo, ahora se ha convertido en la principal herramienta de trabajo tanto para los docentes como para los estudiantes.

La tecnología tiene muchas características propias que la hacen única, como lo manifiestan los diferentes autores, su cobertura tan amplia, los innumerables beneficios que ofrece a los diversos ámbitos; y, más aún ahora con la situación de la pandemia que ha hecho que todo gire a su alrededor.

La educación en estos momentos es una de las áreas más dependientes de la tecnología, no sólo como instrumento de investigación, sino como un recurso primordial tanto para poder transmitir conocimientos como para recibirlos; es decir, que con la modalidad virtual que forzosamente se ha puesto en práctica en todo el mundo debido a la pandemia, se ha convertido en la principal herramienta de trabajo para los estudiantes que de ser aprovechada

como se debe se podría lograr provechos importantes o mejor dicho incontables para la formación académica de los niños, jóvenes y adultos como para los docentes. Esta herramienta de trabajo si se la sabe manejar puede hacer que el proceso de enseñanza aprendizaje alcance los más altos logros de conocimientos en los estudiantes, haciendo de ellos realmente personas conocedoras no solo de la tecnología sino también en las diferentes áreas del estudio y del conocimiento.

2. Planteamiento del Problema

Desde mediados del Siglo XX hasta la actualidad, la humanidad entera, incluido nuestro país, ha vivido una serie de progresos tecnológicos inigualables, principalmente en el campo de la comunicación, con la creación y el desarrollo de redes sociales de Internet. Estos grandes cambios se enmarcan en una compleja relación que interviene directamente en el rendimiento y comportamiento de los estudiantes del nivel preescolar. Los alumnos han adaptado estas herramientas, aprovechando la amplia gama de funciones que ofrecen, dedicándose a distintas actividades como: observar videos e imágenes, jugar juegos virtuales, escuchar música que no están acorde con su desarrollo y formación educativa.

La gran parte de juegos y páginas de internet presentan condiciones de violencia y destrucción con mensajes subliminales. Los estudios han demostrado que los niños que están expuestos a imágenes violentas pueden acoger una actitud de agresividad. El problema surge cuando los padres por diversas ocupaciones laborales, dejan a sus hijos que utilicen la tecnología para que el niño se quede quieto y callado, siendo el chupón del entretenimiento. Lamentablemente esta situación está pasando factura por que hemos visto casos de niños con alto índice de agresividad, falta de concentración en las tareas escolares y hasta pérdida de apetito.

En consecuencia, con lo anterior expuesto es importante reflexionar e investigar sobre este fenómeno y las consecuencias que pueden generar cuando su uso excede los límites

sobre todo, en los estudiantes de preparatoria del sitio La Balsa, de ahí la propuesta que para mitigar los daños directos y colaterales en los niños las autoridades de esta Institución Educativa realicen una estrategia que permita analizar las mejores herramientas aplicativos para padres y estudiantes y estas ayuden a avizorar el mal uso de las redes y la disminución de la adicción.

2.1 Formulación del Problema

¿Cómo prevenir la adicción de juegos virtuales en niños y niñas de etapa pre escolar del sitio La Balsa de la parroquia Eloy Alfaro del cantón Chone?

3. Delimitación

Delimitación Espacial. El Proyecto se implementará en el sitio La Balsa, el cual se encuentra ubicado en la Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Chone, provincia de Manabí. Se trabajará exclusivamente con 10 niños que comprenden la edad preescolar como objeto de estudio para determinar los resultados de la investigación.

Delimitación Temporal. Así mismo, este proyecto se plantea en un espacio de tiempo desde noviembre de 2022 hasta abril de 2023.



4. Antecedentes

Según estudios realizados por Correa Perez et al.,(2019) se ha manifestado que la niñez no es una edad propicia para el uso de aparatos tecnológicos porque su nivel de responsabilidad y detección de riesgo no son lo suficiente sólidas. Es importante que los padres de familia reconozcan el riesgo a los que están expuestos los niños cuando le facilitamos un celular, de este modo, se hace necesario un control y supervisión en los casos donde se les facilite el uso del teléfono móvil.

El uso excesivo de juegos virtuales afecta en gran medida las actividades de los niños de preescolar ya que emplean su tiempo en jugar con sus amigos e incluso con personas desconocidas, pasan muchas horas frente de la computadora por consiguiente no tienen un buen control de actividades escolares ya que cuando están realizando sus tareas, o trabajos están conectados a los juegos virtuales al mismo tiempo, por tal razón ni siquiera las leen solo copian y pegan y esto refleja en el aprovechamiento escolar, además son niños agresivos debido a que pueden observar imágenes violentas en las redes sociales (Narváez, 2018).

Los niños utilizan de forma excesiva e inadecuada los nuevos instrumentos informáticos, lo cual está ocasionando alteración de conducta y dependencia hacia estos dispositivos. Este abuso correspondería a una problemática social de alerta que se vive en los hogares por lo que no se les dedican tiempo a las tareas escolares por estar en los juegos virtuales.

5. Justificación

La tecnología se ha convertido en un complemento importante en la vida de la humanidad, sobre todo en los niños y jóvenes de esta época, que a causa de la pandemia han optado por utilizar más estos instrumentos informáticos que ocupan un lugar preponderante en el convivir diario en todos los ámbitos, de ahí, la necesidad de identificar las causas que tiene

este tema de estudio y buscar el bienestar de los padres de familia y niños a nivel mundial, ya que según un informe de DFC Intelligence, casi 40% de la población mundial juega a los videos virtuales, lo que representa unas 3.100 millones de niños participando del escenario gamer.

Por ello, es necesario, establecer estrategias para que los padres y educadores ayuden a los niños que conozcan cómo utilizar correctamente las nuevas tecnologías informáticas, deben de estar informados sobre la utilización de internet, sus novedades, y sus amenazas.

La factibilidad del proyecto se da porque a través de éste se puede llegar a conocer una realidad que está llevando a la niñez por caminos desviados de una verdadera formación y utilizando estos recursos para un fin productivo.

6. Objetivos

6.1 Objetivo General

Proponer estrategias de prevención a la adicción de juegos virtuales en niños de etapa preescolar.

6.2 Objetivos Específicos

- Elaborar el marco teórico referencial relacionado con la prevención a las adicciones a los juegos virtuales en niños.
- Diagnosticar las condiciones de adicción a juegos virtuales en los niños y niñas en etapa preescolar del Sitio La Balza.
- Diseñar estrategias para la prevención de adicciones a los juegos virtuales.

CAPÍTULO II

7. Marco Teórico

7.1. Tecnología

7.1.1. Definición de la Tecnología

Un análisis teórico de los conceptos de tecnología brinda la oportunidad de explorar puntos de vista y posiciones sobre la tecnología para comprender cómo estos conceptos se han transferido al campo de la educación tecnológica Saavedra et al., (2021).

Hay muchos recursos técnicos disponibles hoy en día de forma gratuita, pero la disponibilidad de recursos y materiales de alta eficacia no certifica su uso en el aula. Por lo tanto, debe garantizarse un apropiado aprendizaje del profesorado (Concari, 2017).

Los clientes que utilizan herramientas tecnológicas digitales como canales para el intercambio de información, permite que las nuevas tecnologías desempeñen el papel que les corresponde en la vida de todos y, por lo tanto, se propaguen rápidamente Guaña et al., (2017).

Internet, es una una red de redes o una red global, es esencialmente un sistema de comunicación global que consiente el acceso a la indagación disponible en servidores globales y la comunicación con los ciudadanos que se encuentran físicamente o temporalmente distantes (Belloch).

Según (Falcón Villaverde, 2017) los eventos de la tecnología son uno de los cimientos más importantes de la comunicación, nos dan acceso en tiempo real a información actualizada, y todo esto ha impactado en la educación en las escuelas y los hogares”.

7.1.2. Características de la Tecnología

Como no existe una definición única de TIC, se ha sugerido que se hayan desarrollado puntos de referencia para cotejar, analizar y categorizar lo que las diferentes organizaciones internacionales e instituciones educativas entienden del concepto (Cobo, 2009).

Para (Herrero García, 2019) este, llevó a cabo una disertación longitudinalmente prospectiva para examinar las asociaciones entre el uso de nuevas tecnologías (incluidos los teléfonos móviles) y los resultados de salud. Al inicio del estudio, el total de horas dedicadas a usar una computadora y un teléfono móvil por semana se asoció con un mayor riesgo de estrés persistente y síntomas depresivos después de 1 año de seguimiento.

La tecnología y la ciencia ganaron importancia en América Latina desde la década de 1950 hasta la década de 1980 después de la Segunda Guerra Mundial con el establecimiento de las agencias de las Naciones Unidas. La UNESCO apoya particularmente la ciencia en los países en desarrollo relativo, que han respondido estableciendo instituciones nacionales para establecer sus políticas nacionales y comprometiendo recursos para fomentar la investigación (Rivera, 1988).

Numéricamente, el acceso a Internet refleja un fenómeno creciente y con él los beneficios que trae la revolución tecnológica en términos de crecimiento económico e innovación, especialmente en relación con la economía digital. En Ecuador, el 58,3% de la población ha utilizado internet en los últimos 12 meses, pero el 10,5% de las personas de 15 a 45 años son analfabetos digitales Luque et al., (2020).

Esta definición es compartida por (Herrero García, 2019) este proceso muestra que los sistemas informáticos y el uso generalizado de las computadoras en el lugar de trabajo eran

integrales. La preocupación de que la tecnología conduzca a un aumento del desempleo no es nada nuevo, ya que las máquinas reemplazarán el trabajo humano.

7.1.3. Tecnología y Educación

Actualmente, el proceso de enseñanza y aprendizaje instruccional está influenciado por innovaciones tecnológicas que ofrecen oportunidades para desarrollar nuevas estrategias de enseñanza. El resultado es la integración de herramientas técnicas para ayudar a desarrollar nuevas propuestas didácticas. Para un mejor aprendizaje, los estudiantes utilizan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramienta de apoyo a la enseñanza (Fandos Garrido, 2003).

7.1.4. El papel de los sistemas educativos en el paradigma de la Sociedad del Conocimiento

La visión de una nueva configuración social, caracterizada por la incorporación de Tecnología de Información y Comunicación (TIC), posiciona al sector educativo en un papel estratégico en el desarrollo de los procesos de incorporación dentro de la dinámica establecida por la sociedad, que se posiciona ante nuevas necesidades en su estructura política, económica, cultural, simbólica, etc.

“La definición de la CEPAL asume que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se definen como un sistema tecnológico utilizado para recibir, manipular, procesar información y facilitar la comunicación entre dos o más interlocutores. Por lo tanto, las TIC son más que tecnología de la información y computadoras porque están conectadas a otros sistemas a través de redes en lugar de actuar como un sistema aislado. Va más allá de las tecnologías de transmisión y transmisión (como la televisión y la radio), ya que no solo permite la difusión de información, sino que también permite la comunicación interactiva. El actual proceso de convergencia de las TIC (es decir, la fusión de la información y la tecnología omnipresente, la tecnología de la comunicación y las soluciones informáticas) tiende a integrar

tres caminos tecnológicos separados en un solo sistema. Esto se puede simplificar como: TIC (CEPAL, 2006).

El sector educativo tiene un doble papel. Esto se debe a que el sector educativo es el principal responsable de formar las habilidades, competencias y competencias del sector productivo que el laboral necesita incorporar al paradigma tecnológico. Se pretende incentivar el desarrollo a partir de los beneficios allí encontrados. Y entre bambalinas, nos involucramos en reconfigurar prácticas educativas que capaciten a bloques generacionales en el desarrollo de las nuevas habilidades y competencias que demanda la sociedad. Estos nuevos procesos educativos incluyen la introducción de la tecnología de la información (Sunkel & Trucco, 2012).

Se debe considerar al sector educativo en la determinación de los nuevos roles de los trabajadores, lo que requiere el desarrollo de habilidades y competencias específicas para establecer la estructura organizacional del nuevo proceso educativo y la provisión de procesos de formación adecuados para los empleados. un nuevo entorno educativo que establece paradigma tecnológico. Adecuado para la era digital (Gómez Quiroz, 2008).

Estas nuevas competencias representan, en primer lugar, una revisión del sector educativo. Las dos posiciones del sector educativo se plantean en términos antagónicos e irreductibles, como si fueran dos modelos casi irreconciliables: el modelo académico tradicional y el modelo de conocimiento transaccional (Gómez Quiroz, 2008).

7.1.5. Antecedentes de Investigaciones de la influencia de los videojuegos en niños y adolescentes

Los videojuegos brindan a los jugadores la oportunidad de recrear situaciones que pueden anticipar en la realidad virtual. Estudios previos de (UBAQUE BELTRÁN, 2010) han confirmado que los videojuegos tienen un impacto negativo en la salud mental de los niños, provocando cambios de personalidad y reacciones violentas y antisociales.

Una mayor exposición a los videojuegos puede provocar irritación en los ojos porque menos parpadeo puede evitar que los ojos se humedezcan lo suficiente. Esto también puede provocar dolores de cabeza y dolores musculares debido a la tensión causada por los videojuegos y las posturas de juego (UBAQUE BELTRÁN, 2010).

La Academia Estadounidense de Pediatría informa que el uso violento de videojuegos aumenta el comportamiento violento en los niños. Los adolescentes que masacraron 18 escuelas en todo el país eran adictos a los videojuegos extremadamente violentos (UBAQUE BELTRÁN, 2010).

Implicaciones para la educación

Para (UBAQUE BELTRÁN, 2010) la tecnología y la innovación de los videojuegos ha tenido y seguirá teniendo un gran impacto en la educación de la primera infancia. En el contexto de los videojuegos, a menudo se argumenta que se puede dedicar tiempo a la lectura u otras actividades educativas porque los videojuegos son una competencia por la atención de los niños y jóvenes. A algunos padres les preocupa que tener videojuegos en casa afecte los hábitos de estudio de sus hijos

Docentes

En primer lugar, la relación profesor-alumno se basa en una especie de coerción, ya que se ejerce sin la previa determinación o consentimiento del alumno, lo que hace aparentemente imposible crear la mejor relación posible entre ambos, lo que dificulta su consecución. para el maestro comunicar a los estudiantes para que puedan entenderlo y desarrollar un mejor desempeño. En segundo lugar, se lleva a cabo entre personas de edades y niveles de madurez muy diferentes, lo que significa que un maestro en particular debe adaptarse a los diferentes estímulos, actitudes y motivaciones de cada alumno. En tercer lugar, las relaciones con los maestros tienden a ser hostiles. Porque se desarrollan relaciones amistosas entre seres del mismo nivel y entre personas de mutuo interés y para los fines

personales y personales de cada uno. Pero la familiaridad que surge de la exposición a la tecnología y la cercanía que surge de los gustos compartidos entre los profesores y alumnos más jóvenes ha creado, en algunos casos, lazos de amistad más estrechos entre profesores y alumnos. Cuarto, los límites de la relación los establece el maestro, porque el maestro, en virtud de su posición, tiene poder sobre el estudiante. Esto hace que sea difícil formar lazos amistosos (Cámere, 2009).

Sin una buena relación maestro-alumno, la enseñanza es difícil. De lo contrario será muy difícil enseñar y aprender. Por ello, es fundamental para el éxito del proceso de aprendizaje que la relación docente-alumno se base en el cuidado, el respeto, la honestidad, la responsabilidad, la conciencia, la intención, la actitud, la dedicación y el gusto por aprender. Obtenga educación y orientación. En otras palabras, se forma un consenso y ambas partes intercambian promesas básicas, creando una nueva sociedad como un todo. Los maestros enseñan y los estudiantes aprenden García et al., (2014).

Los maestros no solo aportan temas relevantes a la lección, sino que también aportan sus propias experiencias para apoyarse y reforzar aspectos específicos del aprendizaje. Esto no solo fortalece el vínculo, sino que también amplía aún más la concepción de ciertos aspectos. En el caso de los estudios universitarios, si los estudiantes claramente están tomando cursos que son parte de la carrera que quieren desarrollar a lo largo de su vida, es más probable que se conecten con los profesores porque tienen preferencias comunes como carreras y preferencias. Puedes aprender el origen de estos sabores más comunes García et al., (2014).

En este momento, la generación más joven de maestros ha estado expuesta a los videojuegos en su apogeo, y debido a que se han convertido en parte de sus vidas en momentos clave de su crecimiento, han desarrollado dentro de ellos cierto tipo de compasión por sus alumnos. Nutre y saca a los estudiantes de otro mundo. Perspectiva desde la

perspectiva. Seguir caminos que sean beneficiosos para su crecimiento como individuos y dentro de la sociedad. En particular, la generación mayor y sus relaciones íntimas y en su mayoría conectoras comparten un cierto grado de rechazo e indiferencia hacia la tecnología, y no entienden los beneficios de la tecnología, por lo que construyen buenas relaciones con ellos, incapaces de mantener su interés en la tecnología. cada tema García et al., (2014).

7.2. Videojuegos

7.2.1. Efecto de los videojuegos

Por un lado, la investigación muestra que se pueden utilizar juegos del género "multiplayer online battle arena", que es el acrónimo inglés MOBA. Es un subgénero derivado de los juegos de estrategia en tiempo real, acrónimo de Player Intelligence Testing in RTS. Hubo una correlación directa entre el rendimiento en estos juegos, las puntuaciones altas en las pruebas de coeficiente intelectual y el crecimiento o nivel constante a lo largo del tiempo Cuesta et al., (2014).

Por otro lado, la inteligencia ha disminuido a lo largo de los años donde la precisión y la velocidad son primordiales, como los juegos de disparos en primera persona (FPS). Esto último se refleja en que los MOBA se basan en la toma de decisiones, la estrategia y la memoria (Martín Ibáñez, 2017).

Con respecto a la adicción, también hay un estudio británico que encontró que el consumo de drogas y las tendencias de adicción pueden estar asociadas con un coeficiente intelectual más alto. Cuando se siguió a los participantes durante décadas desde la infancia hasta que cumplieron 30 años y se evaluó la exposición, los hombres y las mujeres tenían hasta el doble de probabilidades de tener un coeficiente intelectual alto, y las mujeres tres veces más probabilidades. Aunque esto no se ha confirmado del todo, se cree que se debe a que están más abiertos a nuevas experiencias y buscan mayores sensaciones (Bixler, 2011).

De esto podemos concluir que la adicción a los videojuegos está directamente relacionada con un alto coeficiente intelectual. Esto se debe a que las personas con estos rasgos se consideran más vulnerables porque buscan nuevas experiencias y pueden conectarse con las realidades ficticias y las realidades que encarnan. La vida es inalcanzable (Ruiz Rossel, 2019).

Otro factor importante que hace que los videojuegos sean atractivos para sus seguidores es la facilidad con la que pueden cambiar o introducir leyes y reglas que no se pueden seguir en la vida cotidiana. Y con una variedad de temas y clases, obtienes múltiples opciones de juego. Aun así, los comandos similares en plataformas y controladores de juegos pueden limitar los juegos a modos de juego similares, pero juegos aparentemente completamente diferentes pueden mostrar similitudes cuando se juegan en diferentes momentos (Ruiz Rossel, 2019).

Convulsiones en niños y adolescentes susceptibles	Favorecen el contacto social cuando se juegan en grupos
Aislamiento, depresión y ansiedad	Estimulan la perseverancia y concentración
Disminución de actividades físicas e intelectuales	Aumentan la tolerancia al fracaso
Bajo rendimiento académico y escolar	Mejora la rapidez de tomar decisiones
Limitación de la creatividad	Mejora la coordinación visual y manual
Comportamiento patológico: Compulsividad, agresividad y violencia.	Estimula la memoria
Síntomas de abstinencia, comportamiento impulsivo y violento	Utilizado para actividades educativas en grupos especiales.
Sedentarismo	
Molestias físicas: irritación ocular, dolores de cabeza, dolores musculares tendinitis	
Alto costo económico	

Tabla 1. Fuente: Jaime Orrego Gaviria., M.D. Pediatra y Puericultor, Unidad Materno infantil; Fundación Valle de Lili 2005.

7.2.2. Adicción

La televisión, los videojuegos, la música y otros medios audiovisuales están presentes en la vida cotidiana y tienen un impacto significativo en los niños, provocando comportamientos agresivos, miedo y desensibilización a la violencia. La adicción post-videojuego tiene un gran impacto Pérez et al., (2020). Un estudio sobre el tema realizado en Colombia encontró que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes son usuarios naturales de las nuevas tecnologías. Como tal, su consumo diario de medios se considera normal, como en los casos de adicción (Enrique Echeburúa, 2010). Además, existe un vínculo entre la adicción a los videojuegos y el abuso de los videojuegos, y el mal uso de los videojuegos puede generar patologías que alteran la conciencia, lo que lleva a muchas consecuencias psicológicas, sociales y espirituales para una persona que puede tener un impacto Pérez et al., (2020).

Mientras tanto, otros autores se han pronunciado sobre el tratamiento más adecuado para este problema, citando la terapia cognitivo-conductual como el tratamiento más importante ante la creciente demanda de tratamiento de la adicción a la tecnología. En este caso, la población de bebés a adolescentes se considera la edad adulta temprana. De manera similar, la adicción a la tecnología a menudo se asocia con otros trastornos psiquiátricos y de personalidad, lo que dificulta mucho el tratamiento. Sin embargo, el DSM-5 considera hasta 9 posibles síntomas, de los cuales al menos 5 deben mantenerse durante 12 meses consecutivos. Prefería ver este trastorno en el ámbito de la adicción más que dentro del espectro impulsivo-compulsivo, como han sugerido algunos autores Carbonell, X (2013). Por otro lado, dijo, las asociaciones entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales incluyen el tiempo que pasan en plataformas electrónicas y la participación de uno o más jugadores en un entorno físico o en red. Las respuestas verbales y no verbales permiten a las personas expresar sus necesidades, sentimientos, preferencias, opiniones o derechos en las relaciones

interpersonales de una manera no amenazante ni agresiva. Respetar todas estas cosas en una persona conduce al auto empoderamiento Pérez et al., (2020).

Finalmente, se presenta uno de los principales aportes de la investigación. Porque establece que la adicción ahora se entiende en un concepto más amplio que no se limita a las sustancias psicoactivas, sino que incluye todas las relaciones que tiene un individuo, ya sean interacciones químicas o psicológicas. Los pensamientos obsesivos y la pérdida de autocontrol tienen consecuencias negativas, pero sin embargo regresa a las relaciones sin preocuparse por su propia estabilidad o la de los demás. La adicción puede ser vista como una enfermedad autodestructiva, crónica y progresiva que lleva a una persona a poseer sustancias, dispositivos, instrumentos, etc. Pérez et al., (2020).

7.2.3. Etapas de las adicciones

Según las diferentes etapas de la adicción, se relacionan con la gravedad del proceso de adicción y el impacto que la adicción tiene en la vida del adicto.

1.- Etapa Temprana: En esta etapa, la química cerebral ya ha cambiado, y esto se manifiesta como episodios de uso descontrolado. Esto puede ser menos severo y menos frecuente, pero es evidencia del desarrollo de daño cerebral bioquímico. Sin embargo, el refuerzo psicológico que el jugar un juego y participar en su actividad imparte a la conducta de una persona es tal que la relación que ha desarrollado con el objeto de uso puede afectar el uso continuo del objeto por parte de la persona. Los pensamientos adictivos ya están ahí y comienzan a manifestarse como obsesión por el uso. Pueden surgir antojos automáticos y ya la persona, en este caso el niño, comienza a invertir tiempo no planificado en actividades relacionadas con el consumo (Alvarado).

2.- Etapa Media: La pérdida de control es evidente y los episodios de consumo son frecuentes. Ya existen problemas graves en la familia porque la persona dedica tiempo a actividades

relacionadas con la adicción o el consumo de drogas. El pensamiento dependiente se fortalece a medida que aumenta la necesidad de negar o justificar las propias acciones. Los problemas escolares son causados por trastornos psicosociales. La química del cerebro cambió drásticamente, al igual que la personalidad del niño, a menudo con mayor irritabilidad, ansiedad e intolerancia. El ego de una persona se infla para mantener una imagen de "normalidad", lo que reduce la ansiedad tanto del adicto como de quienes lo rodean (Alvarado).

3.- Etapa Agravada: La incapacidad para dejar de consumir indica esta etapa del proceso de adicción. El aislamiento social se hace evidente y perceptible. Existen serios problemas en las relaciones familiares, que pueden llevar a la rebeldía.

Perder amigos y tener un bajo rendimiento en la escuela a menudo deja a los adictos incapaces de dedicar tiempo a cosas como la tarea. La depresión mayor característica de esta etapa puede confundirse con primaria, pero en realidad es secundaria al trastorno adictivo. De manera similar, la autoestima puede deteriorarse drásticamente y pueden surgir pensamientos psicóticos en las dependencias conductuales. Estas etapas no están realmente separadas, se superponen, lo que dificulta saber exactamente dónde se encuentra un adicto en el proceso. Sin embargo, en la mayoría de los casos se puede utilizar para comprender mejor la gravedad del problema y la necesidad de un tratamiento individual (Alvarado).

7.2.4. Videojuegos

Para (Alvarado) tener un conocimiento más amplio de lo que son los videojuegos, argumentó que los videojuegos son un fenómeno que influye e influye en la cultura de los niños y jóvenes, relativamente concentrada en todo el mundo. Esto se debe a que los videojuegos son los protagonistas que se desempeñan mucho mejor en dichos juegos, considerando como mayor motivación el disfrute de los niños y jóvenes, logrando el objetivo de permitir el desarrollo de diversas habilidades, esto se debe a que ayuda a ¿Quiénes son los personajes básicos que

más llaman la atención en los video juegos?. Por otro lado, un aspecto significativo de los videojuegos, que se basan en eventos recíprocos y están destinados a entretener a niños y jóvenes, es que ofrecen una variedad de conectores para disfrutar de la experiencia. Además, los videojuegos dominan gran parte del tiempo de los niños y adolescentes, por lo que su adelanto académico e intelectual se ve interrumpido y desmotivado.

Según (Alvarado) Cada año, la cantidad de personas que juegan videojuegos en todo el mundo ha aumentado a 3 mil millones de horas por día, lo que indica que muchas personas, incluidos niños y adolescentes, están jugando estos videojuegos. Por ende, los juegos que más preocupan son aquellos en los que una persona se identifica con un personaje, amplificando así las emociones, los pensamientos y el comportamiento agresivo, lo que a su vez conduce a la inconsciencia de la agresión. Como resultado, exhiben ciertos rasgos de agresividad, que sin duda tienen un impacto negativo en sus vidas.

7.2.5. La historia de los videojuegos

Estos se desarrollaron a principios de la década de 1950, pero no se comercializaron ampliamente hasta la década de 1970 debido a los bajos costos de fabricación en ese momento, razón por la cual las primeras consolas de videojuegos llegaron al mercado. Una década más tarde, en la década de 1980, surgieron grandes consolas como los sistemas Nintendo y Sega, que reemplazaron a la entonces dominante Atari y luego a los sistemas de 16 bits en la década de 1990 (UPC).

En la actualidad existen diversas críticas mediáticas y clasificaciones de videojuegos que se reflejan en los medios masivos, así como eventos y premios que promueven y conmemoran a los mejores ya las productoras responsables de su creación (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Los jugadores también utilizan las redes sociales y los portales web para apoyar la toma de decisiones en el juego y buscar información y asesoramiento. Sin embargo, los videojuegos no solo son accesibles a través de consolas, también están disponibles en una variedad de dispositivos a través de emuladores de consola y aplicaciones que nos acercan a nuestro estilo de vida cotidiano (Revuelta Domínguez & Bernabé Sáez, 2012).

Debido a la amplitud de la exposición a estos medios y su impacto en las generaciones anteriores de jóvenes, un número significativo de niños ahora participa o participará en el desarrollo y prueba de videojuegos como patrocinadores y probadores beta (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Dado que los videojuegos ahora son casi gratuitos para que los niños accedan a ellos, los padres se ven obligados a limitar su uso, creyendo que el uso prolongado de los videojuegos puede tener y tiene un impacto negativo en sus hijos. Hay información por ahí más allá de lo que encontrarás en *The Eye que puede cambiar tu forma de pensar* (McCarthy, 2020).

El uso de videojuegos es controvertido debido a su naturaleza violenta, pero en muchos casos estos tienen la intención de criticar esa sociedad y su evolución continua, ya que los espectadores se adaptan a sociedades en evolución. Algunos tienen lugar en un mundo ficticio en el que tienes la tarea de dominar y proteger a quienes te rodean Suasnabas et al., (2017).

7.2.6. Adicción a los videojuegos

Hoy en día, la adicción a los videojuegos es omnipresente, desde las consolas de juegos hasta los teléfonos móviles y los dispositivos que se usan a diario. En etapas tempranas de la vida, como la adolescencia, se pueden experimentar deficiencias tempranas y tardías en el desarrollo cognitivo y psicosocial. Por eso, una persona está sujeta a una adicción y no puede o no la práctica y se enferma. Además, la adicción se convierte en el centro de la vida y

se descuidan otros aspectos. La incapacidad de controlar sus acciones lo hace sentir mal, cayendo poco a poco en un estado de decadencia y en un círculo vicioso. Porque incluso si quieres salir de tu adicción, será muy difícil, si no imposible, lograrlo por tu cuenta Pérez et al., (2020).

La característica más destacada de la adicción al juego en línea es el uso repetitivo y prolongado durante muchas horas, generalmente en un entorno grupal, lo que resulta en una discapacidad médica y angustia significativas. Carbonell. X (2013) afirma que existe un movimiento para considerar que una variedad de comportamientos es potencialmente adictivos, incluidos los comportamientos que no implican el uso de drogas psicotrópicas, como: B. Videojuegos. Como tal, se ha ampliado la definición de lo que constituye un comportamiento adictivo (Carbonell, 2014).

Además, con el paso del tiempo, la adicción a los videojuegos se ha vuelto tan controvertida que se ha declarado una patología, y se ha convertido en una emergencia para que las víctimas acudan a los centros de salud para tratar sus problemas y evitar que empeoren los síntomas. Quizás sea posible prevenir ciertas adicciones desde una edad muy temprana, antes de que se vuelvan demasiado fáciles de controlar más adelante Pérez et al., (2020).

Por ello, se han desarrollado diversas escalas para medir la adicción a este tipo de juegos, midiendo la autopercepción del problema, la percepción del compañero de piso, la culpa asociada, los síntomas de abstinencia y los signos de conducta descontrolada. Adicionalmente, se validó un instrumento unidimensional basado en los criterios DSM IV para drogodependencias en una muestra de 223 estudiantes de 13 a 18 años. Los hallazgos clave incluyen que los hombres son más propensos a apostar que las mujeres, y que grupos de adolescentes tienen problemas con los videojuegos, lo que sugiere adicción Pérez et al., (2020).

7.2.7. Factores sociales

Debido a que la falta de afecto es la causa principal de la adicción, las personas que se sienten abandonadas generalmente buscan refugio para no sentirse solas, pero esto se debe a una personalidad poco desarrollada, u otro motivo de muy baja madurez. Como tales, buscan experiencias e impulsos peligrosos que les permitan satisfacer los miedos asociados a estas necesidades. Finalmente, el vacío espiritual. Porque la experiencia que brindes te hará sentir realizado, pero poco a poco te irás sumergiendo en estos juegos y adoptarás conductas adecuadas López et al., (2019).

La práctica docente de un tutor está determinada por una variedad de factores y se divide en grupos. Específicamente con las circunstancias y rasgos de personalidad en que nació el niño, como la edad, el sexo y el orden de nacimiento. Luego sigue un segundo grupo, que examina los mismos aspectos de los padres, así como su nivel de educación, sus creencias sobre el proceso evolutivo y sus expectativas de sus hijos. Finalmente, un tercer grupo refleja el contexto en el que la situación es relevante, tanto en el contexto histórico como en los rasgos y espacios en los que se desenvuelve (Aurelia Ramírez, 2005).

Para el primer punto, se puede enlazar a un reportaje referenciado por Europa Press. Según el informe, dependiendo de la relación, es más probable que los niños comiencen a jugar videojuegos y juegos en línea a una edad más temprana debido a factores del orden de nacimiento. Asegura una conexión más rápida con el primogénito (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

En el segundo caso, dado que una parte importante de los padres de hoy en día han sido testigos del auge de los videojuegos, los videojuegos no son sólo un aparato tecnológico, sino también un buscador dentro del juego, quizás quieras incluir los videojuegos en la vida de tu hijo porque también pueden jugar juegos ayudar a los niños a mejorar su inteligencia. Esto es así debido al desarrollo de la inteligencia, pero sin límites, el niño se vuelve dependiente del

dispositivo en cuestión. Finalmente, el tercer factor suele estar determinado por los ingresos de los padres y el número de hijos. Esto puede limitar el acceso a otros entornos en los que los padres pueden utilizar más eficazmente su interacción y desarrollo como individuos dentro de la sociedad (McCarthy, 2020).

En la conformación de nuestras sociedades, las relaciones personales son un aspecto que nosotros como individuos cultivamos a diario, los lazos que forjamos y fortalecemos con las personas con las que estamos, y por lo tanto son parte integral de muchos momentos de la vida. diferentes aspectos de nuestra vida (ciclopedia).

En 1997, el Centro de Estudios Sociológicos del CIS publicó una encuesta que mostraba que el 23,4 % de los encuestados utilizaban ordenadores para jugar a videojuegos. También realizó una actualización en 2007 que mantuvo la regularidad del juego con un margen del 36,1%. Finalmente, en mayo de 2010, realizó una encuesta y encontró que el 57,5% de los participantes usaba juegos en línea de manera regular (Gros Salvat & Garrido Miranda, 2008).

7.2.8. Ventajas de los videojuegos

Un estudio científico realizado por la Oficina de Investigaciones Navales (ONR) por sus siglas en inglés encontró que los videojuegos en general enriquecieron la vida de estas personas y mejoraron su creciente inteligencia, su capacidad para resolver situaciones complejas. Crea estrategias y adáptate a tu entorno (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Considerando que el hipocampo es el encargado de construir, organizar y recolectar los recuerdos, el Instituto Max Planck (2014) señala: La corteza prefrontal está involucrada en la toma de disposiciones, la organización, el control de los lanzamientos y la resolución de problemas. Y dado que el cerebelo examina la coordinación y la medición del movimiento, no

es raro pensar que aumentar la materia gris mejoraría significativamente la función cognitiva en estas áreas específicas (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Se ha observado que las personas con un coeficiente intelectual superior al promedio se sienten atraídas y sucumben a la variedad de estímulos que pueden encontrar, y debido a que el contacto constante estimula sus diferentes sentidos y les ayuda a desarrollar otros sentidos, se sumergen en el otro mundo. de una interacción particular en Los niveles de inteligencia incluyen tanto el nivel emocional como el físico, así como la sinestesia (Ministerio de Educacion).

Su investigación demostró ser un método eficaz de intervención médica y fue adoptado por muchos pacientes que se sintieron atraídos por el método. Porque se planteó de manera revolucionaria, avanzó en cuanto a los efectos que producía en los pacientes, y había un plan para implementarlo. Se usa en pacientes con problemas de salud mental, incluido el tratamiento en curso para el trastorno de estrés postraumático (Sánchez Arrastía & Contreras Olivé, 2014).

Otro punto positivo es un estudio de la Universidad Complutense de Madrid (2012). El estudio encontró que los jóvenes que juegan videojuegos son menos propensos a consumir drogas que aquellos que no lo hacen. Esto puede provocar el consumo de drogas, quizás por la satisfacción del estímulo. para que busquen a otros (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012).

También puedes explorar los temas y opciones más saludables para los videojuegos de la actualidad que te permiten hacer de todo, desde criar mascotas hasta practicar deportes, cocinar, aprender idiomas y mejorar tu resistencia mental. Esto lo ayudará a elaborar estrategias, aceptar pérdidas, apreciar las victorias y desarrollar hábitos de resolución de problemas (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012).

7.2.9. Desventajas de los videojuegos

Los videojuegos han provocado un debate entre un grupo cada vez más grande de personas que creen que tienen, o podrían tener, consecuencias adversas para los jugadores. Estos incluyen, por ejemplo, el impacto de poder interactuar frente a una pantalla durante largos períodos de tiempo y estar completamente retraído en un mundo utópico en el progreso emocional. También hay casos de ludopatía y adicción a la tecnología. Además, se exhiben estímulos levemente violentos, que se manifiestan claramente en muchos niños. Por otro lado, se ha demostrado que la velocidad de desplazamiento de los gráficos puede desencadenar convulsiones en personas con diferentes tipos de epilepsia (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012).

Hay estudios que vinculan la salud mental y los videojuegos. Descubrieron que los que jugaban moderadamente tenían la mejor salud mental, los que jugaban videojuegos en exceso tenían problemas de comportamiento ligeramente mayores y los que no jugaban videojuegos tenían peor salud mental (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Con respecto a estos temas relacionados, no sorprende que puedan ocurrir reacciones contradictorias, incluidas aquellas que conducen al deterioro del rendimiento deportivo y las relaciones, y viceversa. Porque la gente puede asociar cualquiera de estos como verdades absolutas (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Dar su opinión sobre los videojuegos. Los niños pequeños que evolucionan en un mundo de tecnología eventualmente abandonarán la lectura y se volverán dependientes de la tecnología. Esta opinión negativa de los videojuegos muestra que el uso continuado de los videojuegos puede obstaculizar el desarrollo de la cultura (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Primero, los estudios y representantes de juegos en línea deben considerar resúmenes estructurales como el sistema de progreso de actores y otros compendios que hacen que el

juego sea adictivo. Esto es evidente en los videojuegos modernos, como la complejidad de la trama, la complejidad de los personajes existentes con historia y evolución constante, fidelizando al consumidor a través del producto y las estrategias para convertirse en un buen grupo, seguir motivando a los consumidores como Ser una modalidad de juego en línea motiva a las personas a compararse en un nivel igual o superior al de ellos mismos y encontrarlo gratificante (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Una de las investigaciones del Dr. Hussian se convirtieron en la base de varios otros estudios. Los funcionarios se opusieron a su mención en ese momento debido a la falta de investigación para respaldar sus puntos de vista, pero dijeron que el problema fue reconocido como una patología por la máxima autoridad mundial, la OMS, y ahora ya está ganando apoyo (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

La adhesión a los videojuegos es vista como una desventaja digna a la disposición de paso a estas tecnologías a través de medios cada vez más accesibles para los individuos y la falta de supervisión por parte de los padres, tutores y el entorno familiar. Pueden ser niños disfuncionales por consumo excesivo de videojuegos (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Esto tiene las siguientes consecuencias negativas: B. Falta de asertividad, voluntad de lucha, malas notas en la escuela. Sin duda, cuando se tocan negativamente temas de videojuegos, la violencia es la más atacada. Con una variedad de juegos de lucha y guerras que han sido acusados de promover la violencia, esto tampoco es un problema, ya que a cada juego se le asigna una edad adecuada según las regulaciones de la Junta de clasificación de software de entretenimiento (ERSB) (Ruperto Pérez & Ruiz Rossel, 2019).

Otro tema controvertido de los videojuegos infantiles es que pueden interferir en el desarrollo motor de los niños y causar problemas de socialización. Esto último, sin embargo, ha sido cuestionado por otros estudios, como el de Sherry Turkie (2012), quien alude a la

socialización en las culturas ficticias de vanguardia contemporáneas, sugiriendo así que la era de la información sugiere que es un entretenimiento adecuado al contexto de quienes nacen. en Calificado por la Asociación Garde (García Márquez & Alarcón Adalid, 2011).

7.2.10. Clasificación de los videojuegos

Debido a la gran demanda de videojuegos en nuestro medio, se categorizan de diferentes maneras para adaptarse a todos los gustos, edades y géneros de los consumidores. Además, el aspecto de un solo videojuego depende mucho de dónde tomes las decisiones correctas. Usado correctamente, útil para el desarrollo del niño o dañino. Los géneros de videojuegos, como se mencionó anteriormente, son una forma de categorizarlos, esencialmente en función de la mecánica del juego (Moncada Jiménez & Chacón Araya, 2012).

a. Videojuegos en acción

Debido a la gran demanda de videojuegos en nuestro medio, se categorizan de diferentes maneras para adaptarse a todos los gustos, edades y géneros de los consumidores. Además, el aspecto de un solo videojuego depende mucho de dónde tomes las decisiones correctas. Usado correctamente, útil para el desarrollo del niño o dañino. Los géneros de videojuegos, como se mencionó anteriormente, son una forma de categorizarlos, esencialmente en función de la mecánica del juego (Toledo Guerrero, 2018).

- **Shooters o juegos de disparo:** Un juego en el que tienes que derrotar a tu oponente para poder progresar (como Counter-Strike).
- **Lucha:** Juegos basados en combates uno contra uno (por ejemplo, Tekken).
- **Plataformas:** Un juego (como Super Mario Bros.) que avanza a través de un escenario de varios niveles en el que el personaje principal tiene que saltar entre plataformas.
- **Árcade:** Se refiere a juegos clásicos o juegos que recuerdan a las máquinas recreativas del mismo nombre (Toledo Guerrero, 2018).
- **b. Videojuegos de aventura**

De igual forma, (Toledo Guerrero, 2018) se relacionan con los videojuegos de aventuras. Cada una de estas clasificaciones es diferente en contenido, pero todas tienen el mismo objetivo de entretener al jugador. Similar a los libros y películas, la característica principal de estos juegos es presentar una historia que requiere que el jugador se identifique con el protagonista y resuelva varias pruebas para avanzar y resolver el final de la trama.

Dentro de este género se encuentran los siguientes subgéneros:

- **Aventuras conversacionales:** Un soporte de juego es un texto en el que puedes introducir una serie de comandos para avanzar en la historia.
- **Aventuras graficas:** Los jugadores resolverán varios misterios presentados como situaciones que ocurren en la historia. Interactúe con personajes y objetos a través de menús de acción o la interfaz de usuario.
- **Survival horror:** Una aventura de terror donde la supervivencia es el objetivo principal. Hit n' Run: un juego en el que puedes hacer lo que quieras e interactuar con casi cualquier cosa que esté a tu alcance. El juego y los jugadores progresan al completar misiones.
- **Juegos de rol:** recrea escenarios masivos de historias ficticias en las que los jugadores crean sus propios personajes distintivos. Estos juegos dan a los jugadores una gran libertad de acción e interacción, permitiéndoles desarrollar su carácter y elegir en cada momento qué acciones emprender para conseguir los objetivos propuestos. Ejemplos: LOKI (modo en línea), World of Warcraft (modo en línea) (Toledo Guerrero, 2018).

- **c. Videojuegos deportivos**

Un juego en el que diferentes deportes se trasladan a un mundo virtual, con la posibilidad de practicarlos en diferentes formatos, siguiendo las mismas reglas que en los juegos tradicionales (Toledo Guerrero, 2018).

d. Videojuegos de estrategia

Se caracteriza por la necesidad de planificar y asignar inteligentemente acciones y recursos para lograr el objetivo final. Dentro de este género, existen varios subgéneros (Toledo Guerrero, 2018).

e. Videojuegos de simulación

Un juego que te permite recrear y recrear actividades, sistemas y operaciones de la nave de una forma muy realista. Dentro de este género, existen varios subgéneros.

- **Simuladores de naves:** Puedes practicar la navegación con réplicas de controles de vuelo para aviones, barcos, submarinos, etc. (por ejemplo, Silent Hunter).
- **Simuladores de sistemas:** Ciudades, zoológicos, restaurantes, hospitales, etc. (por ejemplo, ZooT o Coon).
- **Simuladores sociales:** Reproducción de un entorno social en el que se establecen y gestionan las relaciones humanas.

Cuánto tiempo tienen que jugar los niños según su edad		
Guía	Tiempo mínimo de juego libre al día	Tiempo máximo de pantallas al día
Niños de 0 a 3 años	El juego debe ser su actividad principal en el día	Evitar el uso de móviles, tabletas u ordenadores.
Niños de 3 a 6 años	Los niños deben jugar durante gran parte del día porque así aprenden	Media hora al día, bajo supervisión y con aplicaciones adaptadas a su edad.
Niños de 6 a 12-12 años	Deben tener al menos una hora al día de juego fuera de las actividades escolares	Nunca más de una hora al día, y no todos los días de la semana.
Niños a partir de 11-12 años	Deben disponer de tiempo semanal para deportes, estar con amigos....	Nunca más de una hora y media o dos horas cada día.

Tabla 2

¿Qué hacer si ya es adicto al videojuego?

Sin embargo, (Castillo , Ledo, & Ramos, 2012) nos indica que si su hijo ya es adicto a los videojuegos, se debe utilizar la terapia conductual. La terapia conductual es un tipo de psicoterapia derivada de estudios de laboratorio de enfoques conductuales y es una terapia eficaz para el tratamiento de trastornos. Para el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH), el comportamiento, el autocontrol y la autoestima de su hijo pueden mejorar. y la reeducación como forma de restablecer la normalidad. Una vez que su hijo haya sido tratado, los padres deben:

- Prevenir el consumo de nuevos videojuegos.
- Trate de convencer a la otra persona de que tiene otras aficiones.
- Límite de tiempo del juego
- Controle sus sesiones de juego y sus efectos en su salud y personalidad.
- Mantenga el equipo del patio de recreo lejos de los dormitorios.
- Los padres pueden recibir solicitudes o extensiones para bloquear el acceso a los videojuegos (Castillo , Ledo, & Ramos, 2012).

Marco legal

Al buscar estrategias para evitar que los preescolares se vuelvan dependientes de los juegos virtuales, en consonancia con el marco legal de la Norma para la Niñez y la Adolescencia, estos reciben una protección especial que les permita desarrollarse física, mental y socialmente, se puede decir que el derecho se percibió cuerdo y libre, de cualquier máquina o dispositivo técnico.

CAPÍTULO III

8. Diseño Metodológico

8.1 Tipo de estudio

La investigación que se realizó en el sitio La Balza de la Parroquia Eloy Alfaro es:

Descriptiva, porque buscamos determinar cuáles son las causas y efectos de las adicciones de los juegos virtuales con mensajes subliminales dañino para los niños de preescolar.

Transversal, el estudio se realizará en un momento de tiempo determinado, julio y agosto de 2022.

Univariable, únicamente al proveerse información solo sobre los efectos de la adicción a los juegos virtuales en los niños de preescolar.

Área de estudio

El Sitio La Balza, ubicado en la zona rural de la parroquia Eloy Alfaro del Cantón Chone, provincia de Manabí.

8.2 Métodos

8.2.1. Analítico. Sintético: Lo empleamos durante el proceso de consulta de la literatura, la documentación especializada y en la aplicación de otros métodos del conocimiento científico,

8.2.2. Método Deductivo: Este método facilitó la interpretación de los datos empíricos; así como descubrir regularidades importantes y relaciones entre los distintos componentes de la investigación.

8.2.3. Métodos Estadístico: Se hizo uso del mismo porque se aplicó para sacar los porcentajes y resultados arrojados en la investigación y de esta manera determinar las debidas conclusiones.

8.3 Técnicas de recolección de información

Encuesta: Permitió conocer a través de un cuestionario las características del proceso, su desarrollo y elementos de trascendencia para los encuestados y fue aplicada a los padres de familia de los niños y niñas de edad preescolar del Sitio La Balza que intervienen en la investigación.

8.4 Población y muestra

Población: Se compone de 10 familias que colaboraron con el trabajo de investigación.

Muestra: Por ser la población muy reducida se procedió a tomar la misma para la muestra a 10 familias que colaboraron con el trabajo, la misma que se redujo a 10 niños de edad preescolar.

CAPÍTULO IV

9. Resultados y Discusión

Para obtener la información utilizamos una ficha para cada niño, donde se obtuvo los datos para la construcción de la matriz y las tablas donde se identifican el tipo de juegos virtuales que los niños utilizan y el tiempo que se dedican a ellos.

Con esta matriz se realizará el análisis y construcción de tablas y gráficos con sus respectivos comentarios para obtener la información.

Cabe recalcar que la información la obtuvimos mediante dos encuestas, una dirigida a los padres de familia y la segunda dirigida a los niños con la debida carta de autorización por parte de sus representados.

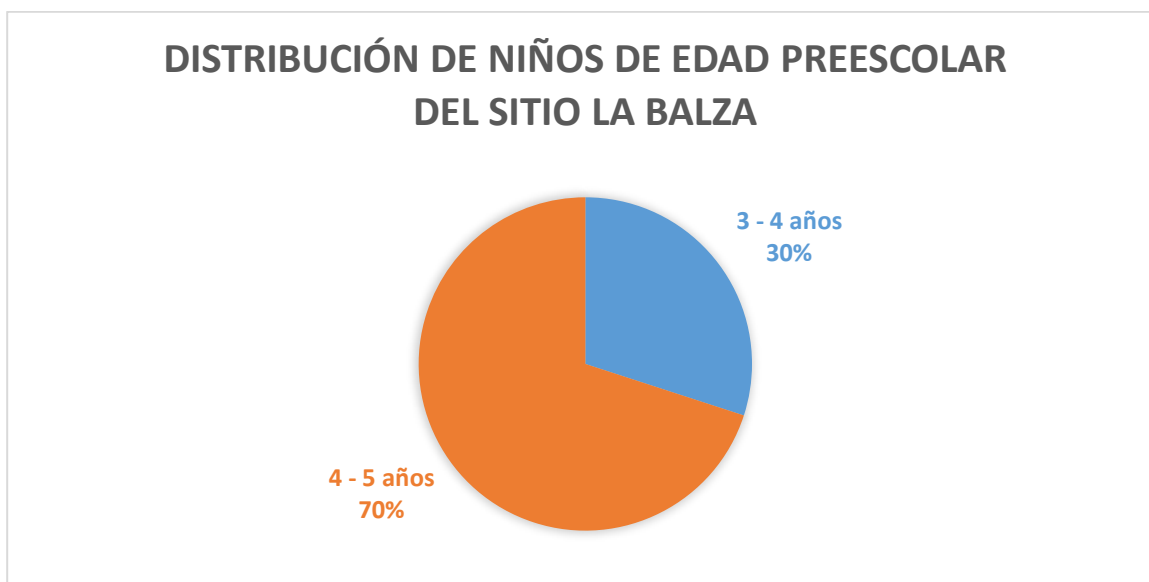
TABULACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA A LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

Pregunta N°1: Distribución de 10 niños del sitio La Balza según edad.

Tabla 3. Porcentaje y frecuencia de la pregunta N°1

Edad	Masculino	Femenino	Total %
4 – 5	2	1	30%
5 – 6	3	4	70%
Total	5	5	100%

Tabla 3 Porcentaje y frecuencia edad niños

Gráfico 1. Datos de la Encuesta*Ilustración 1 Distribución de niños de edad preescolar del Sitio La Balza*

Fuente: Encuesta a los niños del Sitio La Balza del Cantón Chone
Elaborado por: Autores del proyecto

Análisis

En la presente tabla se puede observar que en la variable edad de 3 a 4 años existe un predominio del 30%, y en la edad comprendida de 4 a 5 años de edad existe un 70%.

Pregunta N°2: ¿Qué tan seguido juegas en la computadora o en el teléfono?**Tabla 4.** Distribución de la frecuencia de tiempo en el juego

Frecuencia de juego	Datos	Total %
Siempre	8	80%
A veces	2	20%
Nunca	0	0%

Tabla 4 Frecuencia de tiempo del uso de juegos en la computadora o teléfono

Gráfico 2. Datos de encuesta*Ilustración 2 Frecuencia de tiempo del uso de juegos en la computadora o teléfono*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balsa cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Podemos observar que el 80% de los niños siempre juegan en la computadora o en el teléfono, mientras que solo el 20% ocupan estos dispositivos electrónicos para jugar a veces, y un 0% nunca dejan de jugar estos juegos virtuales.

Pregunta N°3: ¿Si tus padres no le permiten usar la computadora o teléfono para jugar, se sienten molestos, tristes y con gran deseo de jugar?**Tabla 5.** Sentimiento del niño al prohibir el uso de la computadora o teléfono

Sentimiento	Datos	Total %
Triste	10	34%
Molesto	10	33%
Deseo de jugar	10	33%

Tabla 5 Sentimiento del niño al prohibirle el uso de la computadora o el teléfono

Gráfico 3. Datos de encuesta*Ilustración 3 Sentimiento del niño al prohibirle el uso del teléfono y computadora*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balsa cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Podemos observar que el 34% de los niños se ponen tristes al momento de que los padres le prohíben el uso del teléfono o computadora, mientras que el 33% de los niños se sienten molestos y tienen el deseo de jugar, viendo un sentimiento negativo en los niños cuando no pueden jugar en dichos dispositivos electrónicos.

Pregunta N°4: ¿Qué tipo de juegos te gusta jugar?

Tabla 6. Tipos de juegos que los niños del sitio La Balza juegan

Tipo de juegos	Datos	Total %
Lucha libre	5	46%
Carrera de carros	1	9%
Aventuras y misiones	1	9%
Guerra	4	36%

Tabla 6 Tipo de juegos que los niños del Sitio la Balza juegan

Gráfico 4. Datos de encuesta*Ilustración 4* Tipos de juegos que los niños del Sitio La Balza juegan

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balsa cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

En esta pregunta podemos analizar que el 46% de los niños encuestados les atrae los juegos de lucha libre, mientras que un 36% prefieren los juegos de guerra donde en éste usan armas, por otro lado, observamos que el 9% de los niños prefieren los juegos como carreras de carro, juegos de aventuras y misiones. Es una cifra alarmante en la preferencia de los juegos, sobre todo en esta edad donde aún no tienen un concepto definido, sobre todo el juego de las guerras.

Pregunta N°5: ¿Con quién juegas los juegos virtuales?

Tabla 7. Personas con las que juegan los niños los juegos virtuales

Compañía	Datos	Total %
Primos	1	10%
Amigos	1	10%
Hermanos	2	20%
Padres	0	0%
Desconocidos	6	60%

Tabla 7 Personas con las que juegan los niños los juegos virtuales.

Gráfico 5. Datos de encuesta*Ilustración 5 Personas con las que juegan los niños los juegos virtuales*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

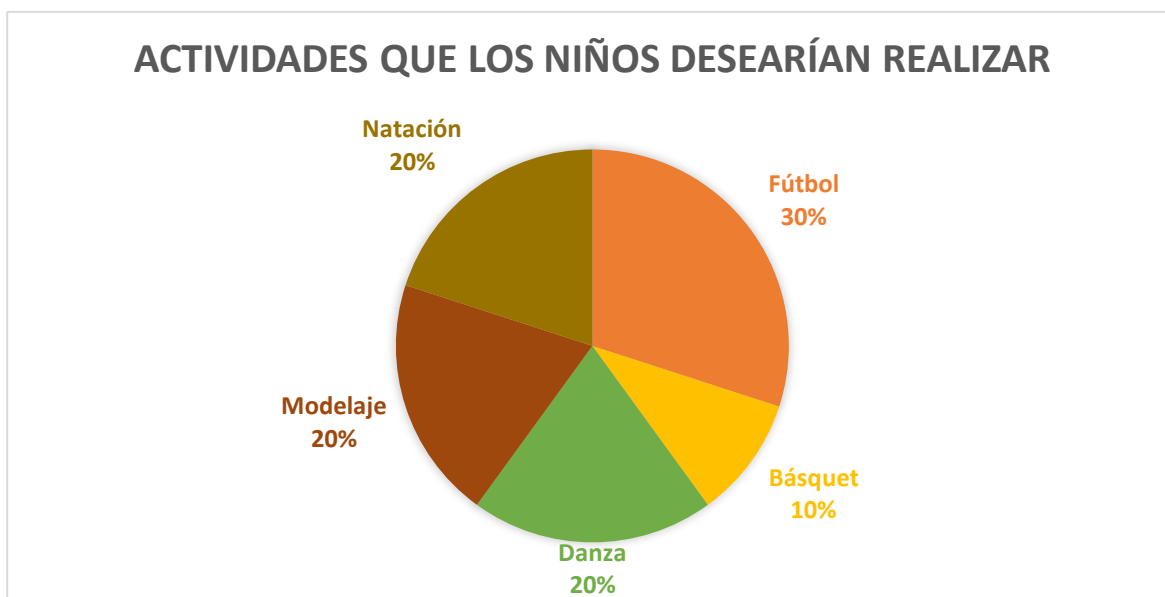
En esta pregunta es muy alarmante el porcentaje de niños que juegan los juegos virtuales con desconocidos, tenemos un 60% de niños que no conocen con quién están jugando, mientras que un 10% juegan con primos y amigos, el 20% juegan con los hermanos, y un 0% no juegan con sus padres.

Pregunta N°6: Te gustaría que tus papás te pongan en cursos para hacer otra actividad, ¿cuál te gustaría?

Tabla 8. Actividades que les gustaría realizar

Actividades	Datos	Total %
Fútbol	3	30%
Básquet	1	10%
Danza	2	20%
Modelaje	2	20%
Natación	2	20%

Tabla 8 Actividades que les gustaría realizar.

Gráfico 6. Datos de encuesta*Ilustración 6 Actividades que los niños desean realizar*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Podemos observar en esta pregunta que los niños desean participar en otro tipo de actividades que no sea inmerso en dispositivo electrónicos, tenemos el 30% que desean practicar el fútbol, el 10% quieren practicar el básquet, el 20% aspiran practicar entre modelaje, danza y natación. Esto nos muestra que estamos a tiempo para que los niños puedan realizar otro tipo de actividades y no sean adictos a los juegos virtuales.

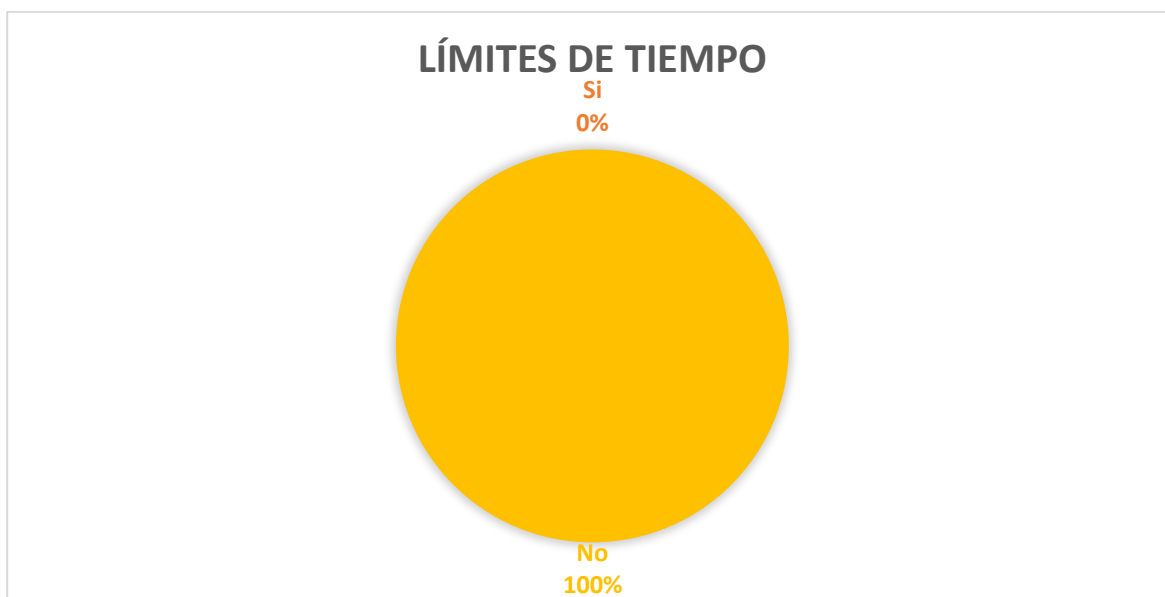
TABULACIÓN DE DATOS DE LA ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA

Pregunta N°1: ¿Ha establecido límites claros en cuanto al tiempo que su hijo puede pasar jugando los juegos virtuales?

Tabla 9. Límites de tiempo

Límites de tiempo	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 9 Límites de tiempo

Gráfico 7. Datos de encuesta*Ilustración 7 Límites de tiempo*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Como podemos observar, esta cifra es muy alarmante, lo que nos indica que el 100% de los padres, madres o representantes no tienen claro cuál es el límite que un niño debe tener para dedicar su tiempo a los juegos virtuales, ya que esto puede tener implicaciones negativas para la salud y el bienestar de los niños.

Pregunta N°2: ¿Supervisa regularmente el tiempo que su hijo pasa jugando los juegos virtuales?

Tabla 10. Supervisión del tiempo dedicado a juegos virtuales

Límites de tiempo	Datos	Total %
Si	2	20%
No	8	80%

Tabla 10 Supervisión del tiempo dedicado a juegos virtuales

Gráfico 8. Datos de encuesta*Ilustración 8 Supervisión de tiempo dedicado a juegos virtuales*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que de los 10 encuestados, sólo 2 (20%) supervisan regularmente el tiempo que sus hijos pasan jugando juegos virtuales, mientras que 8 (80%) no lo hacen.

Esto sugiere que la mayoría de los encuestados no supervisan regularmente el tiempo que sus hijos pasan jugando juegos virtuales. La supervisión regular del tiempo de juego es importante porque puede ayudar a los padres a limitar el tiempo de juego y garantizar que los niños tengan un equilibrio adecuado entre el tiempo dedicado a los juegos virtuales y otras actividades importantes, como el ejercicio físico, la socialización y el aprendizaje.

Además, la supervisión del tiempo de juego también puede ayudar a los padres a identificar cualquier comportamiento inapropiado o adicción al juego en sus hijos y tomar medidas para abordar estos problemas.

Pregunta N°3: ¿Ha establecido reglas sobre el contenido de los juegos virtuales que su hijo puede jugar?

Tabla 11. Reglas sobre el contenido de juegos virtuales

Reglas sobre el contenido de juegos virtuales	Datos	Total %
Si	3	30%
No	7	70%

Tabla 11 Reglas sobre el contenido de juegos virtuales

Gráfico 9. Datos de encuesta

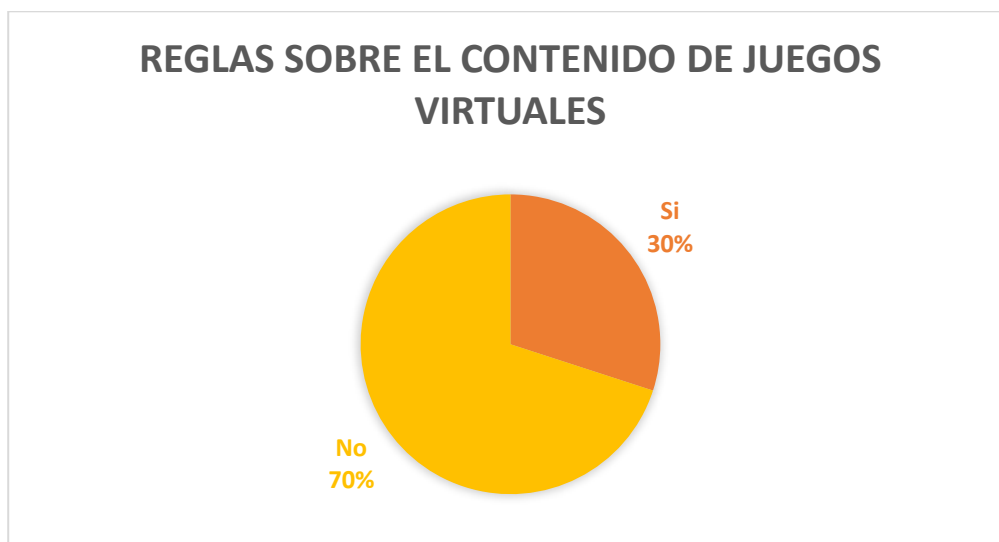


Ilustración 9 Reglas sobre el contenido de juegos virtuales

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que de los 10 encuestados, sólo 3 (30%) han establecido reglas sobre el contenido de los juegos virtuales que sus hijos pueden jugar, mientras que 7 (70%) no lo han hecho.

Esto sugiere que la mayoría de los encuestados no han establecido reglas sobre el contenido de los juegos virtuales que sus hijos pueden jugar. Establecer reglas claras sobre el contenido de los juegos virtuales puede ayudar a los padres a asegurarse de que sus hijos

estén jugando juegos apropiados para su edad y nivel de madurez, y evitar la exposición a contenido inapropiado.

Además, establecer reglas sobre el contenido de los juegos virtuales también puede ayudar a los padres a fomentar valores positivos y a evitar la normalización de la violencia y otros comportamientos negativos en sus hijos.

Pregunta N°4: Ha hablado con su hijo sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales?

Tabla 12. Riesgos de la adicción a los juegos virtuales

Reglas sobre el contenido de juegos virtuales	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 12 Riesgos de la adicción a los juegos virtuales

Gráfico 10. Datos de encuesta

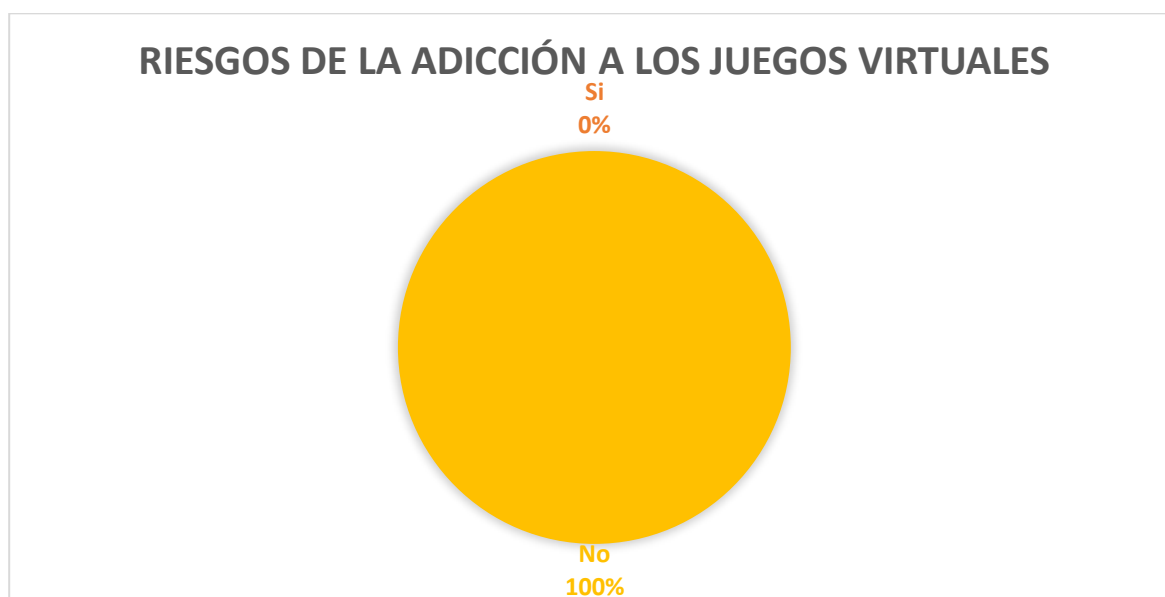


Ilustración 10 Riesgos de la adicción a los juegos virtuales

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que de los 10 encuestados, ninguno (0%) ha hablado con sus hijos sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales.

Esto sugiere que ninguno de los encuestados ha tenido una conversación sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales con sus hijos. La adicción a los juegos virtuales puede tener efectos negativos en la salud y el bienestar de los niños, y puede llevar a problemas de salud mental, problemas de rendimiento escolar, y otros problemas sociales y emocionales.

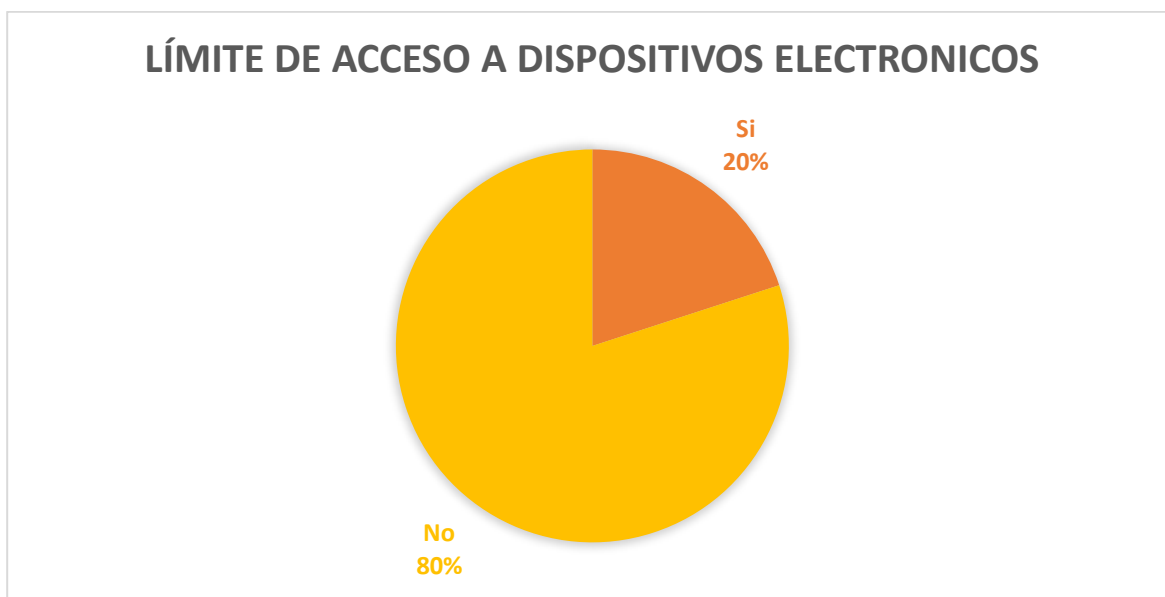
Es importante que los padres hablen con sus hijos sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales y les enseñen estrategias para evitar la adicción y tener un equilibrio adecuado entre el tiempo de juego y otras actividades importantes.

Pregunta N°5: ¿Ha limitado el acceso de su hijo a dispositivos electrónicos que pueden usarse para jugar juegos virtuales?

Tabla 12. Límite de acceso a dispositivos electrónicos

Límite de acceso a dispositivos electrónicos	Datos	Total %
Si	2	20%
No	8	80%

Tabla 12 Riesgos de la adicción a los juegos virtuales

Gráfico 11. Datos de encuesta*Ilustración 11 Límites de acceso a dispositivos electrónicos*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que de los 10 encuestados, ninguno (0%) ha hablado con sus hijos sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales. Los resultados de la encuesta muestran que de los 10 encuestados, sólo 2 (20%) han limitado el acceso de sus hijos a dispositivos electrónicos que se pueden usar para jugar juegos virtuales, mientras que 8 (80%) no lo han hecho.

Esto sugiere que la mayoría de los encuestados no han limitado el acceso de sus hijos a dispositivos electrónicos que se pueden usar para jugar juegos virtuales. Limitar el acceso de los niños a estos dispositivos puede ayudar a los padres a controlar el tiempo que sus hijos pasan jugando juegos virtuales y garantizar que tengan un equilibrio adecuado entre el tiempo de juego y otras actividades importantes.

Además, limitar el acceso a estos dispositivos también puede ayudar a prevenir la exposición a contenido inapropiado y reducir los riesgos de la adicción a los juegos virtuales.

Pregunta N°6: ¿Ha fomentado actividades alternativas al uso de juegos virtuales como la lectura de libros o el juego al aire libre?

Tabla 13. Actividades al aire libre

Actividades al aire libre	Datos	Total %
Si	2	20%
No	8	80%

Tabla 13 Actividades al aire libre

Gráfico 12. Datos de encuesta

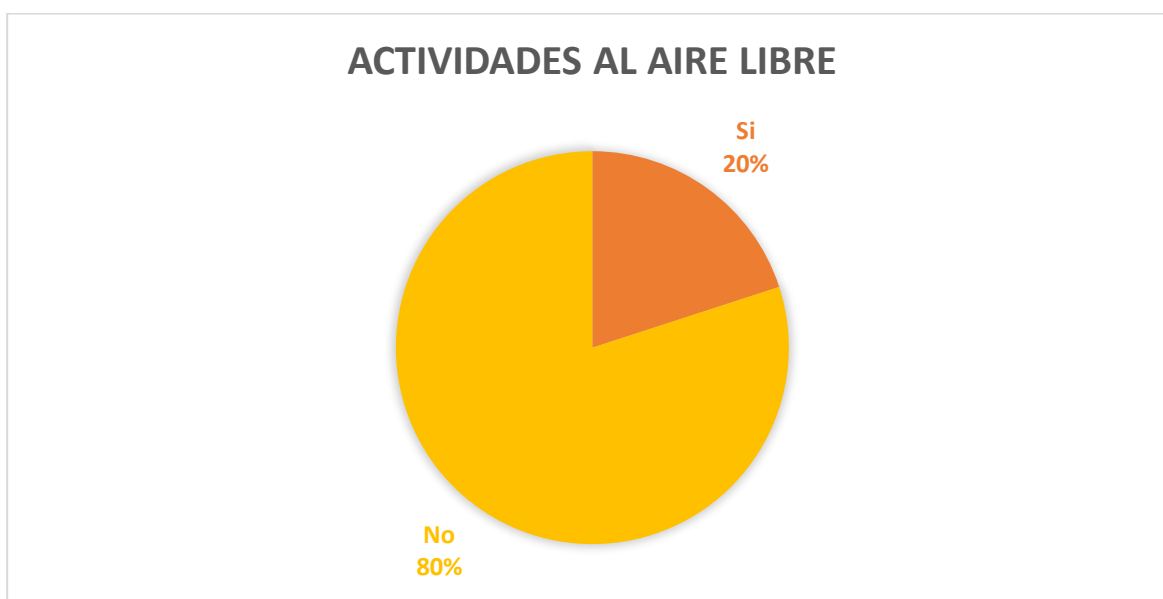


Ilustración 12 Actividades al aire libre

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que de los 10 encuestados, sólo 2 (20%) han limitado el acceso de sus hijos a dispositivos electrónicos que se pueden usar para jugar juegos virtuales, mientras que 8 (80%) no lo han hecho.

Esto sugiere que la mayoría de los encuestados no han limitado el acceso de sus hijos a dispositivos electrónicos que se pueden usar para jugar juegos virtuales. Limitar el acceso de los niños a estos dispositivos puede ayudar a los padres a controlar el tiempo que sus hijos pasan jugando juegos virtuales y garantizar que tengan un equilibrio adecuado entre el tiempo de juego y otras actividades importantes.

Además, limitar el acceso a estos dispositivos también puede ayudar a prevenir la exposición a contenido inapropiado y reducir los riesgos de la adicción a los juegos virtuales.

Pregunta N°7: ¿Ha buscado ayuda profesional si sospecha que su hijo tiene problemas con la adicción a los juegos virtuales?

Tabla 14. Ayuda profesional

Ayuda profesional	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 14 Ayuda profesional

Gráfico 13. Datos de encuesta

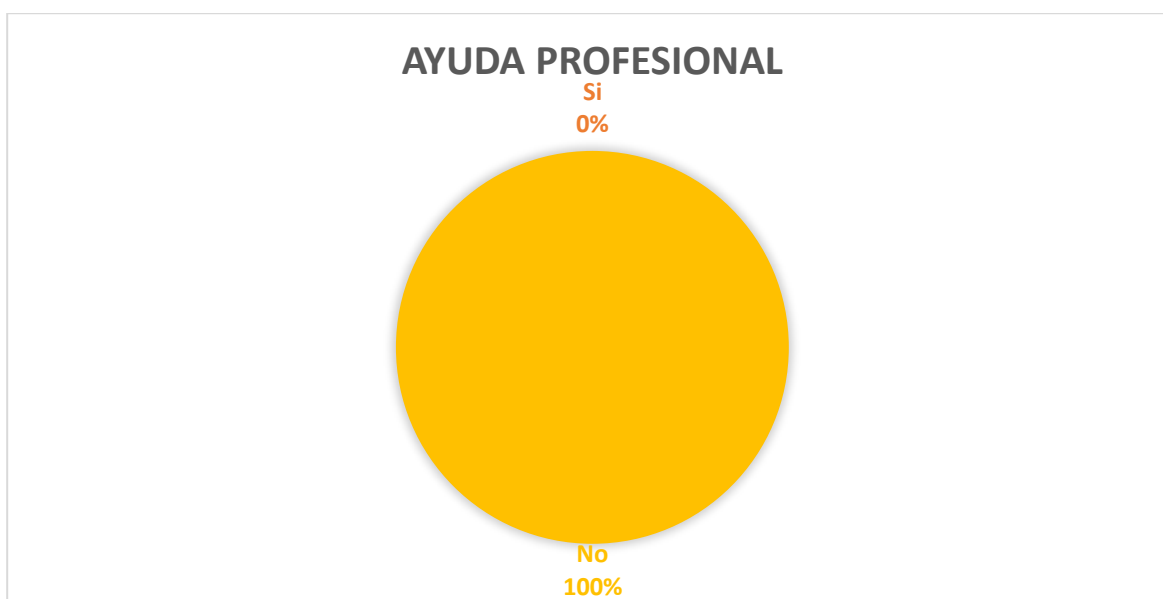


Ilustración 13 Ayuda profesional

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que ninguno de los encuestados (0%) ha buscado ayuda profesional si sospechan que sus hijos tienen problemas de adicción a los juegos virtuales.

Esto sugiere que los encuestados no han considerado la posibilidad de que sus hijos tengan problemas de adicción a los juegos virtuales o no están al tanto de las señales de advertencia de la adicción a los juegos virtuales.

La adicción a los juegos virtuales puede tener consecuencias graves en la salud mental y física de los niños, así como en su rendimiento escolar y en las relaciones sociales. Por lo tanto, es importante que los padres estén atentos a las señales de adicción a los juegos virtuales y busquen ayuda profesional si sospechan que sus hijos están luchando con esta adicción.

En general, es importante que los padres estén informados sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales y tomen medidas preventivas para asegurarse de que sus hijos tengan un equilibrio adecuado entre el tiempo de juego y otras actividades importantes. Si sospechan que sus hijos tienen problemas de adicción a los juegos virtuales, es importante buscar ayuda profesional para obtener tratamiento y apoyo adecuados.

Pregunta N°8: ¿Ha establecido una política de no juegos virtuales durante ciertos momentos del día, como antes de acostarse?

Tabla 15. Ayuda profesional

Políticas de no juegos virtuales	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 15 Políticas de no juegos virtuales

Gráfico 14. Datos de encuesta

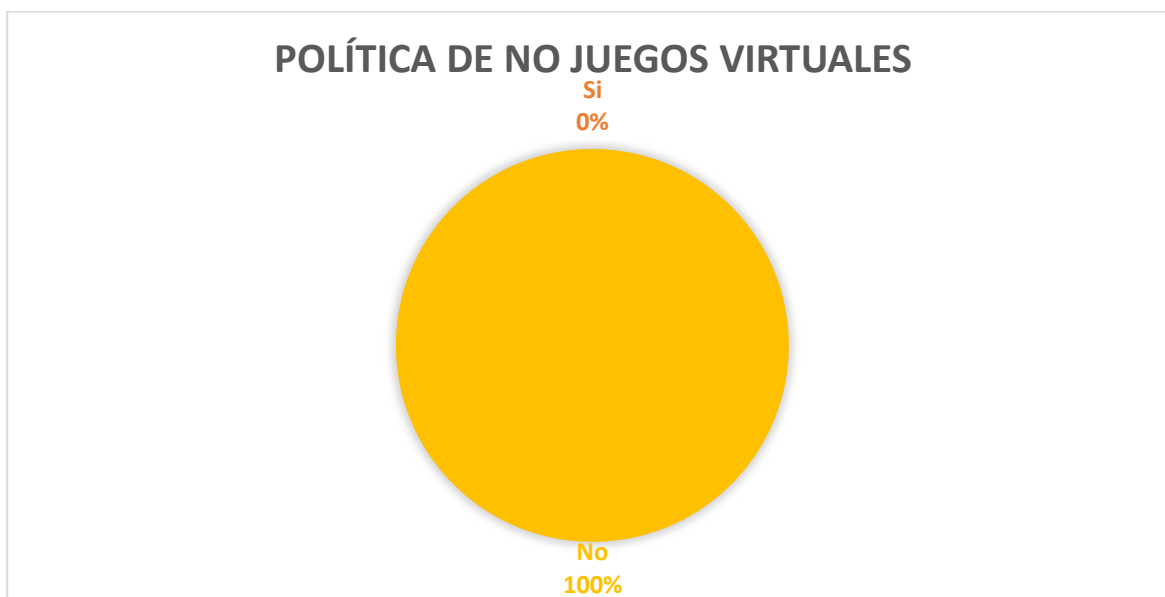


Ilustración 14 Política de no juegos virtuales

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que ninguno de los encuestados (0%) ha establecido una política de no juegos virtuales durante ciertos momentos del día, como antes de acostarse.

Esto sugiere que los encuestados no han establecido límites claros para el uso de los juegos virtuales de sus hijos durante ciertos momentos del día, lo que puede aumentar el riesgo

de exposición a contenido inapropiado, interferir con el sueño de sus hijos y promover la adicción a los juegos virtuales.

Establecer una política de no juegos virtuales durante ciertos momentos del día, como antes de acostarse, puede ayudar a garantizar que los niños tengan un equilibrio adecuado entre el tiempo de juego y el tiempo de descanso. También puede ayudar a reducir los riesgos de la adicción a los juegos virtuales y promover un estilo de vida equilibrado y saludable.

Pregunta N°9: ¿Ha hablado con otros padres sobre qué estrategias usar para prevenir la adicción a los juegos virtuales en los niños de edad preescolar?

Tabla 16. Estrategias para prevenir la adicción a los juegos virtuales

Estrategias para prevenir la adicción a los juegos virtuales	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 16 Estrategias para prevenir la adicción a los juegos virtuales

Gráfico 15. Datos de encuesta



Ilustración 15 Estrategias para prevenir la adicción a los juegos virtuales

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que ninguno de los encuestados (0%) ha hablado con otros padres sobre estrategias para prevenir la adicción a los juegos virtuales en los niños en edad preescolar.

Esto sugiere que los encuestados no han tenido discusiones con otros padres sobre cómo prevenir la adicción a los juegos virtuales en los niños en edad preescolar. Hablar con otros padres puede ser beneficioso porque puede proporcionar ideas útiles y estrategias efectivas para manejar el uso de juegos virtuales por parte de los niños.

En general, es importante que los padres hablen con otros padres, educadores y profesionales de la salud sobre estrategias efectivas para manejar el uso de juegos virtuales por parte de los niños. Al hacerlo, pueden obtener información valiosa y herramientas útiles para ayudar a prevenir la adicción a los juegos virtuales y garantizar que sus hijos tengan un estilo de vida equilibrado y saludable.

Pregunta N°10: ¿Sabe qué hace su hijo diariamente en el tiempo libre?

Tabla 17. Conocimiento del padre de lo que el hijo hace en el tiempo libre

Conocimiento del padre de lo que el hijo hace en el tiempo libre	Datos	Total %
Si	2	20%
No	8	80%

Tabla 17 Conocimiento del padre de lo que el hijo hace en el tiempo libre

Gráfico 16. Datos de encuesta*Ilustración 16 Conocimiento del padre de lo que el hijo hace en el tiempo libre*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que solo el 20% de los encuestados (2 de 10) saben qué hacen sus hijos diariamente en su tiempo libre, mientras que el 80% (8 de 10) no lo saben.

Esto sugiere que la mayoría de los encuestados no están al tanto de cómo sus hijos pasan su tiempo libre. Esto puede ser preocupante, ya que los padres deben ser conscientes de las actividades que realizan sus hijos para poder guiarlos y asegurarse de que se involucren en actividades saludables y seguras.

Es importante que los padres hablen con sus hijos regularmente sobre cómo pasan su tiempo libre y se aseguren de que estén involucrados en actividades que fomenten su desarrollo físico, emocional y social. Además, conocer las actividades de sus hijos también puede ayudar a los padres a detectar temprano cualquier problema o preocupación que pueda surgir en el comportamiento o en la salud de sus hijos.

Pregunta N°11: ¿Cree usted que le dedica tiempo de calidad a su hijo?

Tabla 18. Tiempo de calidad del padre hacia el hijo

Tiempo de calidad del padre hacia el hijo	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 18 Tiempo de calidad del padre hacia el hijo

Gráfico 17. Datos de encuesta



Ilustración 17 Tiempo de calidad del padre hacia el hijo

Fuente: Encuesta a los habitantes

del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que el 100% de los encuestados (10 de 10) no creen que le dediquen tiempo de calidad a sus hijos.

Esto puede ser preocupante, ya que los padres deben tratar de dedicar tiempo de calidad a sus hijos para construir relaciones fuertes y saludables con ellos. Pasar tiempo de calidad con los hijos no solo fortalece la relación padres-hijos, sino que también puede ayudar a mejorar la autoestima de los niños y fomentar su desarrollo emocional, cognitivo y social.

Los padres pueden buscar formas de dedicar tiempo de calidad a sus hijos, como jugar juntos, leer juntos, hacer actividades al aire libre, compartir comidas en familia, entre otras opciones. También pueden establecer horarios y límites claros en cuanto al tiempo dedicado al trabajo y otras responsabilidades para poder pasar tiempo de calidad con sus hijos.

Pregunta N°12: ¿Practica con su hijo otro tipo de entretenimiento?

Tabla 19. Diferentes tipos de entretenimientos

Practica con su hijo otro tipo de entretenimiento	Datos	Total %
Si	0	0%
No	10	100%

Tabla 19 Diferentes tipos de entretenimiento

Gráfico 18. Datos de encuesta

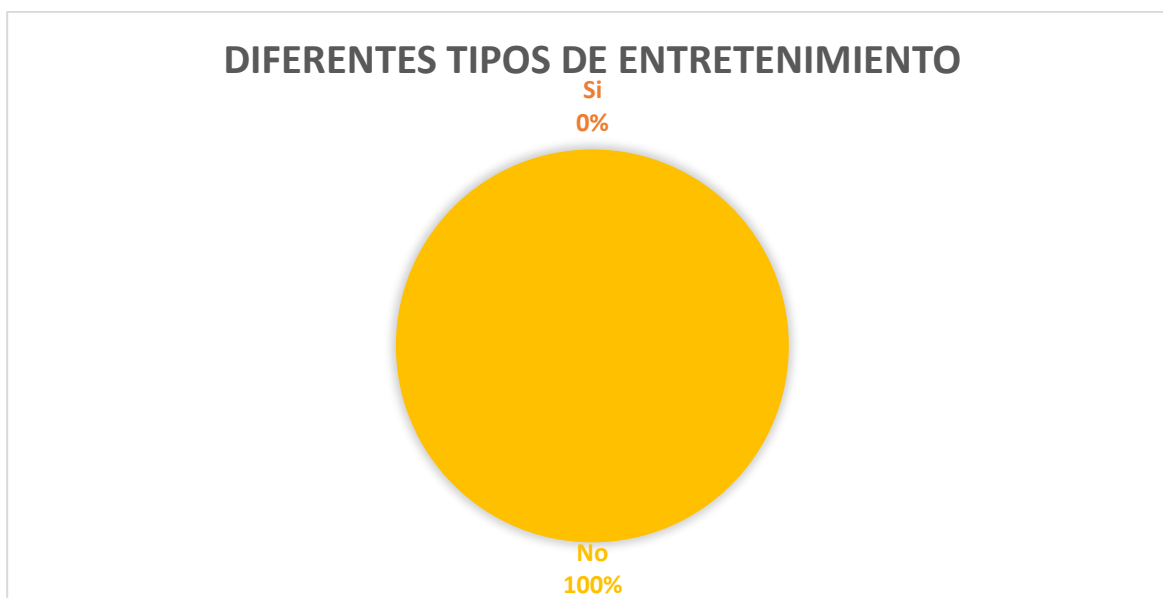


Ilustración 18 Diferentes tipos de entretenimiento

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Los resultados de la encuesta muestran que el 100% de los encuestados (10 de 10) no practican otro tipo de entretenimiento con sus hijos además de los juegos virtuales.

Esto sugiere que los padres pueden estar perdiendo oportunidades de interactuar con sus hijos de manera significativa y fomentar su desarrollo a través de otras formas de entretenimiento. Es importante que los padres dediquen tiempo para hacer actividades con sus hijos que no involucren pantallas, como leer juntos, hacer manualidades, jugar juegos de mesa, cocinar juntos, hacer deporte, entre otras opciones.

Incorporar otro tipo de entretenimiento puede tener muchos beneficios para los niños, incluyendo mejorar su capacidad cognitiva, su habilidad para resolver problemas, su creatividad y su confianza. Además, también puede mejorar la relación entre padres e hijos y ayudar a construir una base sólida para su desarrollo emocional y social.

Pregunta N°13: ¿Cree usted que los juegos virtuales cambian el comportamiento de su hijo?

Tabla 20. Incidencia en el comportamiento del niño por los juegos virtuales

Incidencia en el comportamiento del niño por los juegos virtuales	Datos	Total %
Si	3	30%
No	7	70%

Tabla 20 Incidencia en el comportamiento del niño por los juegos virtuales

Gráfico 19. Datos de encuesta*Ilustración 19 Incidencia del comportamiento del niño por los juegos virtuales*

Fuente: Encuesta a los habitantes del sitio La Balza cantón Chone
Elaborado por: Autoras del Proyecto

Análisis

Según los resultados de la encuesta, el 30% de los encuestados (3 de 10) cree que los videojuegos cambian el comportamiento de sus hijos, mientras que el 70% (7 de 10) no lo cree.

Es importante tener en cuenta que algunos estudios han encontrado que el uso excesivo de videojuegos puede estar relacionado con problemas de comportamiento, como la agresión y la impulsividad. Sin embargo, otros estudios han sugerido que el impacto de los videojuegos en el comportamiento de los niños puede ser más complejo y depende de factores como la cantidad de tiempo que pasan jugando, el tipo de juegos que juegan y su edad y personalidad.

Es importante que los padres estén conscientes del impacto potencial que los videojuegos pueden tener en sus hijos y que establezcan límites claros en cuanto al tiempo que pueden dedicar a los mismos y los tipos de juegos que están permitidos. También es recomendable que los padres monitoreen de cerca el comportamiento de sus hijos y hablen con ellos sobre el impacto que los videojuegos pueden tener en su vida diaria.

CONCLUSIONES

- La investigación permitió aclarar qué factores influyen en el comportamiento y adicción a los juegos virtuales de los niños.
- Existe una tendencia muy alta a desarrollar estados de ansiedad y signos de violencia en niños y niñas que pasan mucho tiempo frente a juegos virtuales
- Hay poco conocimiento de padres sobre las maneras de evitar dicha tendencia a la adicción a juegos virtuales en sus hijos
- El sistema escolar tampoco cuenta con herramientas detalladas para ayudar a contrarrestar la inclinación a las adicciones a los juegos virtuales.

RECOMENDACIONES

Como recomendación tenemos que concientizar a los padres de familia, poner límites y horarios determinados sin descuidar las actividades académicas y deportivas, por lo que los expertos recomiendan un sinnúmero de acciones a seguir.

De esta manera si queremos evitar que los niños se vuelvan adictos a los videojuegos es necesario y recomendable seguir los siguientes pasos que WikiHow (2013) nos recomienda: Observa lo que haces cuando vuelves a tu casa del trabajo o de la escuela.

Haz una lista de las cosas que debes hacer. Anota todo lo que tengas que hacer durante tu día y enlístalas por orden de importancia.

Mira la lista todos los días, y cúmplela. Tacha cada una de las tareas que ya hayas realizado. La lista se vería ver así:

- Hacer mi cama
- Ordenar el cuarto
- Sacar la basura

- Ir a la escuela
- Hacer los deberes
- Ejercitar un poco
- Alimentar a las mascotas
- Jugando más tiempo del que quisieras, o incluso es posible que no te des cuenta

cuánto tiempo has estado jugando, pero las otras personas pueden ayudarte a recordarlo.

- Intenta encontrar algo más que te guste hacer. Pueden ser cosas como dibujar o correr con tu perro. Esto ayuda a distraerte de los videojuegos.

- Preparar la cena
- Jugar a los videojuegos durante 10 minutos

Recuerden hacer que la lista se adecúe a ti y a tu estilo de vida. Decirles a los niños o personas con las que estén jugando que dejarán de jugar a una hora determinada. Es posible que el niño se vea tentado a ignorar el hecho de que ya ha jugado más tiempo del que quisiera, y es ahí que el padre, madre o quien esté al cuidado, ponerle el límite y decir ya no hay más juegos.

9. Referencias Bibliográficas

- Alvarado, D. (s.f.). La Evolución del Proceso Adictivo. *catholic.net*.
- Angeles Poma, Y. N., Pérez Osorio, S. L., & Segura Ambrosio, S. K. (2020). Aumento de la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes. *Repositorio Institucional Continental*. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11565/1/IV_FHU_501_TI_Angel es_Perez_Segura_2020.pdf
- Fandos Garrido, M. (2003). Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Universitat Rovira I Virgili*. Obtenido de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- García Márquez, E., & Alarcón Adalid, M. J. (febrero de 2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista Digital*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- McCarthy, C. (2020). Cuando los videojuegos causan problemas de salud: lo que los padres pueden hacer para prevenirlos. *healthychildren*. Obtenido de <https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Unhealthy-Video-Gaming.aspx>
- Sánchez Arrastía, D., & Contreras Olivé, L. (oct.-dic. de 2014). La relación médico-paciente y su importancia en la práctica médica. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 43(4).
- Sunkel, G., & Trucco, D. (2012). Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas. *Publicación de las Naciones Unidas*. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/35386/S2012809_es.pdf
- Toledo Guerrero, F. M. (2018). PROGRAMA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA PREVENIR LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LOS NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO PARALELO B DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO N° 2, PERIODO 2014 – 2015. *Repositorio institucional UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA*. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/19864/1/TESIS%20FERNANDO%20TOLEDO%20GUERRERO.pdf>
- Aurelia Ramírez, M. (2005). PADRES Y DESARROLLO DE LOS HIJOS: PRACTICAS DE CRIANZA. *Estudios Pedagógicos*, 31(2), 167-177.
- Belloch, C. (s.f.). Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. *Universidad de Valencia*. Obtenido de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Bixler, J. (2011). Un alto coeficiente intelectual, relacionado con el consumo de drogas. *expansion.mx/*. Obtenido de <https://expansion.mx/salud/2011/11/16/un-alto-coeficiente-intelectual-relacionado-con-el-consumo-de-drogas>
- Cámere, E. (2009). La relación profesor-alumno en el aula. *Entre educadores*. Obtenido de <https://entrededucadores.com/2009/08/01/la-relacion-profesor-alumno-en-el-aula/>

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 26(2), 91-95. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289131590001.pdf>
- Castillo, I., Ledo, H., & Ramos, A. (2012). Psicoterapia Conductual en niños: estrategia terapéutica de primer orden. *Norte de salud mental*, 10(43), 30-36. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-PsicoterapiaConductualEnNinosEstrategiaTerapeutica-3969924.pdf>
- CEPAL. (2006). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación en América Latina: una exploración de indicadores. *NU. CEPAL. División de Desarrollo Social*. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/6133-tecnologias-la-informacion-la-comunicacion-tic-educacion-america-latina>
- Chandi, G. (2020). *Repositorio UPSE*. Obtenido de Repositorio UPSE: <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/5333/UPSE-TOD-2020-0002.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ciclopedia, D. (s.f.). MPORTANCIA DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES. *downciclopedia.org*.
- Cobo, J. C. (2009). El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales*, 14(27), 295-318. doi:<https://doi.org/10.1387/zer.2636>
- Concari, S. (2017). Tecnologías emergentes ¿cuáles usamos? Argentina: *Latin American Journal of Physics Education*.
- Correa Perez, A. R., Galindo García, E., Gonzalez Lopez, E. A., Marin Valencia, L. F., & Rodriguez Castiblanco, M. C. (2019). *El uso excesivo del celular y manejo de las emociones en niños entre 8 y 12 años de la institución Educativa La Frontera del Municipio de Saravena Arauca*. Guayaquil: Poligran.edu.
- Cuesta Boluda, D., Cuesta Boluda, G., & Rodríguez Osorio Jiménez, J. (2014). Producción de un Videojuego Multijugador en Unity Combinando los Géneros MOBA y RTS. *UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID*. Obtenido de https://eprints.ucm.es/id/eprint/26495/1/Producci%C3%B3n_de_unvideojuegomultijugador.pdf
- Enrique Echeburúa, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías*, 22(2), 91-95.
- Falcón Villaverde, M. (2017). *La educación a distancia y su relación con las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v11n3/ms06311.pdf>
- García Rangel, E. G., García Range, A. K., & Reyes Angulo, J. A. (julio-diciembre de 2014). RELACIÓN MAESTRO ALUMNO Y SUS IMPLICACIONES EN EL APRENDIZAJE. *Ra Ximhai*, 10(5), 279-290.
- Gómez Quiroz, J. J. (2008). El uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza de la unidad educativa básica primaria. Caso Enciclomedia. *Flacso*. Obtenido de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/1142/1/TFLACSO-2008JGQ.pdf>

- Gros Salvat, B., & Garrido Miranda, J. M. (2008). "CON EL DEDO EN LA PANTALLA": EL USO DE UN VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA EN LA MEDIACIÓN DE APRENDIZAJES CURRICULARES. *Revista Electrónica Teoría de la Educación.*, 9(3), 108-129.
- Guaña Moya, E., Quinatoa Arequipa, E., & Pérez Fabara, M. (abril-junio de 2017). Tendencias del uso de las tecnologías y conducta del consumidor tecnológico. *Revista trimestral*, 23(2), 1-17.
- Herrero García, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 176-182. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202019000500176&script=sci_abstract
- López Moreno, I. Y., Bonz Castillo, J. L., Molina Vargas, C. A., & Solís Zúniga, F. (Octubre-diciembre de 2019). Influencia de las carencias afectivas en las relaciones de pareja en mujeres universitarias. *Revista científica de FAREM- Esteli*, 8(32). Obtenido de <https://doi.org/10.5377/farem.v0i32.9232>
- Luque González, A., & Galora de Mora, R. P. (2020). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 40-47. doi:<http://dx.doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.299>
- Martín Ibáñez, E. (2017). Narrativa y videojuegos. 'First-Person Shooter' o juegos de disparos en primera persona. *dialnet*(107), 26-35. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6106247>
- Ministerio de Educación. (s.f.). INSTRUCTIVO PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA A ESTUDIANTES CON DOTACIÓN SUPERIOR/ALTAS CAPACIDADES INTELECTUALES EN EL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN. *educacion.gob*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/Instructivo-para-atencion-educativa-dotacion-superior.pdf>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (enero-junio de 2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 21, 43-49.
- Narváez, N. (2018). EL USO DE LAS REDES SOCIALES Y SU INCIDENCIA EN EL APROVECHAMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA LA CONDAMINE, PARROQUIA TABABELA, CANTÓN QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA. *UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN*, 8-9.
- Revuelta Domínguez, F. I., & Bernabé Sáez, A. (2012). El videojuego en red social. *dialnet*, 157-176. Obtenido de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-ElVideojuegoEnRedSocial-4026169.pdf>
- Ruiz Rossel, K. (2019). LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DEBIDO A LA INSATISFACCIÓN CON LA REALIDAD. *Universidad San Ignacio de Loyola*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>

- Ruperto Pérez , A. S., & Ruiz Rossel, K. (2019). LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DEBIDO A LA INSATISFACCIÓN CON LA REALIDAD. *Repositorio Institucional Universidad San Ignacio de Loyola*. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/195674c5-5a8b-4b97-99b0-2eb571fae699/content>
- Saavedra Bautista, C. E., Figueroa, C., & Sánchez Cubides, P. A. (2021). ACERCAMIENTO TEÓRICO AL CONCEPTO DE TECNOLOGÍA DESDE LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA. *REVISTA BOLETÍN REDIFE, 10(5)*, 110-120. Obtenido de file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-AcercamientoTeoricoAlConceptoDeTecnologiaDesdeLaEd-8116432.pdf
- Suasnabas Pacheco, L. S., Guevara Albán , G. P., & Schuldt Gando, O. P. (septiembre de 2017). Videojuegos y su relación con la violencia. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento.*, 1(4), 983-1000.
- UBAQUE BELTRÁN, D. M. (2010). CONSECUENCIAS Y EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS CON EDADES DE 7 A 12 AÑOS. *UNIVERSIDAD DE BOGOTÀ JORGE TADEO LOZANO*. Obtenido de <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UPC. (s.f.). Historia de los videojuegos. Obtenido de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

Anexos

ANEXO 1.

ASENTIMIENTO INFORMADO

Yo..... portador de la cédula de identidad N⁰
..... doy mi consentimiento para que los estudiantes recolecten información sobre el problema de investigación “Estrategias para prevenir adicciones a los juegos virtuales en niños de preescolar del Sitio La Balza”.

El consentimiento que otorgo está en relación con información sobre:

- a) Datos de identificación y ocupación
- b) Se realice la encuesta a los niños de preescolar.

Esta información deberá ser manejada con ética, privacidad, autorizando la difusión de la misma protegiendo mi identificación personal.

Firma

ANEXO 6.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

FACTORES QUE INFLUYEN EN LA ADDICION DE JUEGOS VIRTUALES EN LOS NIÑOS/AS DEL SITIO LA BALZA DEL CANTÓN CHONE.

Nosotros, Paola Rivera Muñoz y Rosa Mendoza Zambrano, estudiantes de la carrera Promotor Social Comunitario del Instituto Tecnológico Superior San Pedro, previa a la elaboración de

nuestro Proyecto de Titulación, solicitamos su colaboración a través de su consentimiento para obtener la información de sus hijos con el objetivo de conocer el estado de nivel de participación y tiempo que los niños del Sitio La Balza dedican a los juegos virtuales. Este estudio proporcionará información que permitirá orientar mediante estrategias para la prevención de la adicción a los juegos virtuales y mejorar la salud mental de los niños. El estudio requiere de la participación de niños y además requerimos de su valiosa colaboración.

Si acepta colaborar en este estudio, se le realizará una encuesta en base de preguntas acorde a la edad del niño, se le realizará en presencia de los padres de familia en el domicilio de cada niño, teniendo en cuenta las indicaciones antes mencionadas; los mismos que serán tomadas por las investigadoras en el horario previamente establecido. Se les entregará los resultados de las preguntas que se les haga. Los beneficios que obtendrá de este estudio son: conocer el tiempo que los niños dedican a los videojuegos, el nivel de agresividad y comportamiento de cada niño, y buscar estrategias que permitan la prevención a la adicción de los juegos virtuales y en caso de que ya estén dentro de este círculo vicioso buscar la ayuda necesaria para que estos niños puedan salir de la adicción.

No recibirá compensación económica por su participación, sin embargo, la intervención de los investigadores no tendrá ningún costo. Además, recibirá información y orientación sobre este problema, sus factores de riesgo y como llevarlas y tratarlas.

Habiendo recibido y entendido las explicaciones pertinentes, yo, _____, con la cédula de identidad _____, acepto voluntariamente la participación de mi niño/a en este estudio.

Toda la información que se proporcione será confidencial y solo podrá ser conocida por las personas que trabajen en este estudio. Al firmar este documento, doy mi consentimiento de participar en este estudio voluntariamente.

Firma del voluntario: _____

Firma del investigador: _____

ANEXO 4.

PROMOTOR SOCIAL COMUNITARIO

**ENCUESTA A LOS PADRES DE FAMILIA Y O REPRESENTANTES DE LOS NIÑOS DE
PREESCOLAR DEL SITIO LA BALZA.**

Elaborado por: Paola Rivera Muñoz, Rosa Mendoza Zambrano.

1. ¿Ha establecido límites claros en cuanto al tiempo que su hijo puede pasar jugando juegos virtuales?

Si

No

2. ¿Supervisa regularmente el tiempo que su hijo pasa jugando juegos virtuales?

Si

No

3. ¿Ha establecido reglas sobre el contenido de los juegos virtuales que su hijo puede jugar?

Si

No

4. ¿Ha hablado con su hijo sobre los riesgos de la adicción a los juegos virtuales?

Si

No

5. ¿Ha limitado el acceso de su hijo a dispositivos electrónicos que pueden usarse para jugar juegos virtuales?

Si

No

6. ¿Ha fomentado actividades alternativas al uso de juegos virtuales, como la lectura de libros o el juego al aire libre?

Si

No

7. ¿Ha buscado ayuda profesional si sospecha que su hijo tiene problemas con la adicción a los juegos virtuales?

Si

No

8. ¿Ha establecido una política de no juegos virtuales durante ciertos momentos del día, como antes de acostarse?

Si

No

9. ¿Ha hablado con otros padres sobre estrategias para prevenir la adicción a los juegos virtuales en los niños en edad preescolar?

Si

No

10. ¿Sabe qué hace su hijo diariamente en el tiempo libre?

Si

No

11. ¿Cree usted que le dedica tiempo de calidad a su hijo?

Si

No

12. ¿Practica con su hijo otro tipo de entretenimiento?

Si

No

13. ¿Cree usted que los juegos virtuales cambian el comportamiento de su hijo?

Si

No

ANEXO 5.**PROMOTOR SOCIAL COMUNITARIO****ENCUESTA A LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL SITIO LA BALZA.**

Elaborado por: Paola Rivera Muñoz, Rosa Mendoza Zambrano.

1. ¿Qué tan seguido juegas en la computadora o en el teléfono?

Siempre

A veces

Nunca

2. ¿Si sus padres no le permiten usar la computadora o teléfono para jugar se sienten molestos, tristes y con gran deseo de jugar?

Triste

Molesto

Deseo de jugar

3. ¿Qué tipo de juegos te gusta jugar?

Deporte – Fútbol

Lucha libre

Carreras de carro

Aventuras. Misiones

Guerra

4. ¿Con quién juegas los video juegos?

Primos

Amigos

Hermanos

Padres

Desconocidos

5. ¿Te gustaría que tus papás te pongan en cursos para hacer otra actividad, cuál actividad te gustaría practicar?

Fútbol

Básquet

Danza

Modelaje

Natación