

Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos

Autores:

Azucena del Rosario Herrera Tórrez¹

Eskarleth Masiel Calero Morales²

Leydi Aurora Herrera Dávila³

Coautor:

M.sc Franklin Solís Zúniga⁴

Resumen

Los videojuegos constituyen un problema que cada vez es más frecuente en los adolescentes, evidenciándose en el bajo rendimiento escolar, problemas de conductas, aislamiento social, familiar y académico.

Objetivo: Analizar la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado, turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019.

Metodología: El enfoque de la investigación es mixto con predominio cuantitativo con diseño cuasi experimental. Se llevó a cabo con estudiantes de décimo grado del instituto Reino de Suecia seleccionado a través de un muestreo probabilístico estratificado. Los datos se obtuvieron a través de instrumentos como listado libre, test de adicción escala Likert

Resultados: Hubo una disminución en el uso de los videojuegos mostrando cambio dentro del aula de clase, ya que el uso de los celulares se observaba con menos frecuencia, mostrándose los resultados arrojados en el paquete estadístico realizados con el programa SSPS tablas cruzadas y la chi cuadrada. Y Excel.

Para el análisis de estos datos se realizaron ítems que se validaron realizando una prueba piloto la cual antes de aplicarla se validó por especialista del ámbito psicológico

Conclusiones: Se demostró que el tratamiento cognitivo conductual es eficaz para trabajar la conducta de usuarios de videojuegos que puede ser aplicado en cualquier ámbito, ya sea grupal, individual o familiar dicho el tratamiento ayuda a cambiar los pensamientos automáticos o erróneos, cambiándolos o sustituyéndolos por otros más adaptativos.

Palabras claves: Tratamiento Cognitivo Conductual, Videojuegos, Adicción, Frecuencia de uso, Adolescentes.

¹ Egresada de la carrera de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. UNAN Managua. Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí. FAREM Estelí. azucenaherreratorrez@gmail.com

² Egresada de la carrera de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. UNAN Managua. Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí. FAREM Estelí. sacarlethmcalero98@gmail.com

³ Egresada de la carrera de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. UNAN Managua. Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí. FAREM Estelí. leydiauroraherreradavila@gmail.com

⁴ Docente de la carrera de Psicología. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. UNAN Managua. Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí. FAREM Estelí. fsolis@unan.edu.ni franksolis23@yahoo.com

Introducción

La presente investigación está referida al tema de la Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado, turno vespertino del instituto del Reino de Suecia, Estelí segundo semestre 2019.

Los juegos se definen como la acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y el lugar de acuerdo con una regla libremente consentida, pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada por un sentimiento de tensión y júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real estos tipos de juegos tal vez nunca se presenten por separado, sino en ciertas amalgamas. (Maldonado, 2009).

La característica principal de los videojuegos es la interacción entre el jugador o jugadores y el aparato electrónico donde se ejecuta el videojuego, puede ser individual o múltiple, mediante el uso de una consola de videojuegos (Un PC, Móviles) o a través de internet (Juegos online) (Disponibles, y avance automático o lateral, enfrentamientos con jefes enormes al final de cada misión), los cuales, en la mayoría de los casos, ocupan más de la mitad de la pantalla. (Maldonado, 2009).

El enfoque cognitivo conductual considera que los comportamientos se aprenden de diversas maneras mediante la propia experiencia, la observación de los demás procesos clásico u operante, el lenguaje que todas las personas desarrollan durante toda su vida son aprendizajes que se incorporan a sus biografías y que pueden ser problemáticos, los que explican cómo cambia el comportamiento general. Para ello, es necesario conocer cuál es el comportamiento problemático, en qué situaciones sucede, con qué frecuencia e intensidad, después que analizan sus antecedentes consecuentes, condiciones biológicas y entornos sociales (Enfoque Cognitivo Conductual).

Un estudio realizado en la universidad de Granada España, por lleva por tema *Hábitos y usos de videojuegos en la comunicación visual: influencia en la inteligencia especial y el rendimiento escolar* se llevó a cabo este trabajo en el 2009 por la que se propuso como objetivo general investigar las actitudes de los usuarios, llegando a las conclusiones que los menores son selectivos en su opinión y preferencia sobre los videojuegos los varones son más, si no empiezan desde muy pequeños, el resultado que podría estar relacionado con una influencia claramente cultural, pues son los adultos, y los padres/tutores los que mayormente lo adquieren. (M L. , 2009).

El siguiente estudio realizado UNAN Managua Nicaragua basado en una *programación del juego entre líneas enemigas tipo primera persona en ambiente tridimensional, bajo la plataforma de Windows en el periodo de marzo a noviembre del 2013*, el objetivo de esta investigación es desarrollar entre líneas enemigas tipo de primera persona en ambiente tridimensional, usando el motor Unity 3D en Microsoft Windows, plantearon hábitos de uso de videojuegos y analizaron los patrones de juego e identificaron relaciones significativas entre el control parental y el rendimiento académico. Los resultados indican que el control parental resultó efectivo y continuo a la vista de los resultados, que podría confirmarse que el juego moderado resulta beneficioso y abusivo perjudicial, a los altos niveles de frecuencia e

intensidad que se asocian a un peor rendimiento escolar. (Llores Irlles, Cabrera Perona, & Sanz Baños, 2013)

La finalidad de esta investigación es analizar la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado, turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019, ya que se pretende abordar dicho tratamiento para que de esta forma puedan llegar a la intervención dándole una posible solución.

Entre los adolescentes y jóvenes se ha desarrollado una pandemia que consiste en el uso desmedido de videojuegos, estos son muy poco utilizados como medio educativo e informativo. Los usuarios activos se interesan más en los juegos de moda como son juegos de guerra, de lucha libre, futbol entre otros, en el cual es un problema que afecta la conducta y el rendimiento académico, pues los jóvenes prefieren jugar videojuegos que realizar una actividad poco interesante. Se desinteresan de las actividades escolares perdiendo la motivación y por lo tanto provocando dificultades en la responsabilidad por las clases, perdiendo la noción de las horas, invirtiendo dinero, afectando las relaciones con su familia, problemas físicos y posiblemente psicológicos.

Este estudio es de pertenencia social, ya que parte de una observación a la comunidad, con características únicas, es una investigación novedosa trabajando con adolescentes siendo una de las principales características de los usuarios de videojuegos. Se aporta un tratamiento de enfoque cognitivo conductual beneficiando a estudiantes de décimo grado del instituto Reino de Suecia de la ciudad de Estelí, es de mucha importancia brindar el tratamiento o atención psicológica a los adolescentes o ya sea a niños que también hacen uso de los videojuegos, aunque se ha visto que se da más fuerte en adolescentes ya que ellos están en constante cambio, por su rendimiento académico, su conducta destructiva, el estado emocional, también este tipo de problemas se ven más en la escuela ya que en muchas de ellas no cuentan con un psicólogo y únicamente solo tienen un consejero, pero es necesario un psicólogo en donde brinde seguimientos a ésta y a las distintas problemáticas ya que durante la adolescencia presentan problemas y más cuando se les impone autoridad volviéndose rebeldes y muy cautelosos con sus objetos de juegos.

Material y método

Enfoque filosófico de la investigación

La presente investigación es de enfoque mixto con predominio del enfoque cuantitativo, ya que en esta se recopiló información concreta como cifras, y se utilizaron instrumentos cualitativos; estos datos son estructurados y estadísticos, brindan el espacio necesario para llegar a la conclusión ya que se tomó en cuenta la escala que hace referencia a estudios que apuntan a la medición, a la utilización de técnicas estadísticas y al lenguaje matemático en general.

Tipo de investigación

Es de tipo cuasi experimental, modalidad Pretest y Postest, útil para medir las variables sociales que se asemejan a los experimentos cuantitativo, cualitativos, pero en la designación aleatoria de los grupos de control adecuados para realizar una evaluación final para conocer la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en usuarios de videojuegos

Los diseños cuasi experimentales incluyen la prueba para comparar la equivalencia entre los grupos, y que no necesariamente poseen dos grupos (el experimental y el control), son conocidos como cuasi experimentos.

Por su alcance y nivel de profundidad esta investigación es de carácter exploratorio porque es un estudio de un problema que no está claramente definido.

Por su alcance temporal es de corte transversal porque se llevó a cabo en el periodo de septiembre a diciembre.

Esta investigación corresponde a la línea Salud Mental; porque se realizó en el área de Psicología, aplicando un tratamiento de intervención psicológica.

Población y muestra

Al ser un estudio cuantitativo con diseño experimental de tipo cuasi experimental, modalidad Pretest y Posttest, se trabajó con una población de 264 estudiantes de décimo grado para una muestra de 40 estudiantes en total, de todas las secciones de décimo A, B, C, D, E, F de ambos sexos, 37 varones y 3 mujeres entre las edades de 14 a 19 años. Es un muestreo estratificado probabilístico en donde se divide a toda la población en subgrupos o estratos, luego se selecciona aleatoriamente a los sujetos finales de los diferentes subgrupos en forma proporcional. Para la obtención de una representatividad en la conformación de la muestra de cada grupo de estudiantes, ésta se seleccionó utilizando el muestreo aleatorio estratificado por afijación proporcional, tomando en cuenta que los estudiantes, están divididos en estratos.

Para formar parte de la investigación, el grupo de estudio debió cumplir con los siguientes criterios o características:

- Estudiantes de décimo grado del instituto de Reino de Suecia.
- Que sean ambos sexos.
- Interés por participar.
- Firma de consentimiento.
- Cualquier rango de edad

Métodos y técnicas de recolección de datos

Para la recolección de datos se utilizaron diferentes técnicas cualitativas y cuantitativas entre ellas: el listado libre, test de adición y escala Likert las cuales se describen a continuación.

Escala tipo Likert: La escala Likert es un instrumento psicométrico dónde el encuestado debe de indicar su acuerdo o en desacuerdo sobre una afirmación, ítem o reactivo lo que se realiza a través de una escala ordenada unidimensional utilizando alternativas de respuestas que no están vinculadas con el acuerdo o en desacuerdo, expresando una exposición de acorde con la actitud a medir.

Es un método de medición utilizado en ciencias sociales y estudios de mercado, su origen debido al psicólogo *Rensis Likert*. (A M. , 2016).

Técnica del listado libre: Es un método fundamentado en la antropología cognitiva, tiene como propósito generar una lista de palabras que llevan a reconocer y definir dominios culturales relevantes a un tema en particular, produce datos cualitativos y cuantificables, donde se presenta una palabra, frase o tema que relaciona al objeto de estudio. (A B. , 2018). Este instrumento consta de dos ítems orientados a conocer la percepción que tienen los adolescentes a cerca de la conducta de los videojuegos.

Test de adición adicción a los videojuegos: Es un instrumento consiste en responder 10 preguntas con opción de respuesta si/ no/ que sirvió para medir el nivel de adicción en usuarios de videojuegos conocer la frecuencia con la que hacen uso de ellos, saber si los adolescentes cumplen con los criterios para la muestra.

Procesamiento y análisis de datos

Los datos obtenidos a través de las distintas técnicas e instrumentos aplicados fueron analizados y procesados en función de los objetivos formulados, haciendo uso de Microsoft Excel y el paquete estadístico del SPSS. Para el análisis estadístico se utilizó la prueba estadística Chi cuadrada, la cual sirve para ver si existe significancia estadística entre las variables.

En el caso de listado libre se realizó una representación gráfica de las palabras asociadas al término videojuegos y las que más sobresalen en Microsoft Excel y un análisis cualitativo de los argumentos de los adolescentes. Este método, se trata de un enfoque vigente y bastante popularizado.

En el caso del test adicción de los videojuegos se realizó una representación gráfica se hizo a través del SPSS un análisis cuantitativo.

La Escala Likert consiste una serie ítems en forma de afirmación que a cada punto se le asigna un valor numérico.

Los datos obtenidos a través de las distintas técnicas e instrumentos aplicados fueron analizados y procesados en función de los objetivos formulados, haciendo uso de Microsoft Excel y el paquete estadístico del SPSS. Para el análisis estadístico se utilizó la prueba estadística Chi cuadrada, la cual sirve para ver si existe significancia estadística entre las variables.

En el caso de listado libre se realizó una representación gráfica de las palabras asociadas al término videojuegos y las que más sobresalen en Microsoft Excel y un análisis cualitativo de los argumentos de los adolescentes. Este método, se trata de un enfoque vigente y bastante popularizado.

Aspectos éticos

Para la realización de éste estudio se tomaron en cuenta los principios éticos durante el proceso:

- Participar de forma voluntaria como muestra de la investigación.
- Proteger la identidad de los estudiantes que fueron tratados y controlados siguiendo lo establecido en la investigación.
- Mantener la confidencialidad de los datos de evaluación hasta la aplicación del tratamiento.
- Que durante el proceso los estudiantes podían retirarse cuando ellos lo consideraran.

Hipótesis de investigación

Si se aplica un tratamiento cognitivo conductual se logrará disminuir el uso excesivo de los videojuegos en adolescentes del Instituto Reino de Suecia, Estelí segundo semestre 2019

Resultados

Tabla 1. Datos sociodemográficos de los adolescentes usuarios de videojuegos

| Características / antecedentes | Valores | |
|--------------------------------|------------------------------------|-------------|
| Edad | Media 16 Mínimo 14 Máximo 19 | |
| | Frecuencia N=50 Porcentaje % | |
| Sexo: | | |
| Hombres: | 31 | 38.3 |
| Mujeres: | 9 | 11.1 |
| Total: | 40 | 100 |
| Procedencia: | | |
| Zona urbana Zona rural Total: | 40 | 50. 100. |

Las edades de los adolescentes oscilan entre 14 y 19 años con una edad promedio de 16 años. En cuanto al sexo la muestra está constituida mayormente por el sexo masculino (38.3%) el sexo femenino es un porcentaje (11.1%). Los integrantes de la muestra provienen solamente del casco urbano por la que la frecuencia es de (40) para un (100 %).

Tabla 2. Actitudes y frecuencia de los adolescentes usuarios a los videojuegos

| | | Frecuencia | Porcentaje Válido |
|--|-------------|------------|-------------------|
| ¿Has jugado los llamados videojuegos? | Si. | 40 | 100.0 |
| | No | | |
| | Total | | |
| ¿Te han llamado la atención en tu hogar por haber ido a jugar? | Si | 25 | 62.5 |
| | No | 15 | 37.5 |
| | Total | 40 | 100.0 |
| | No contesta | | |
| | Total | | |
| ¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar? | Si | 3 | 7.5 |
| | No | 25 | 62.5 |
| | No | 12 | 30.0 |
| | contesta | | |
| | Total | 40 | 100.0 |

Los datos de esta tabla obedecen al segundo objetivo de la investigación que se refiere a las actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos.

En esta tabla se evalúa si los adolescentes hacen uso a los videojuegos dando como resultado que el 40 % de los adolescentes hacen uso lo que significa que el total de la muestra, también si los adolescentes tenían problemas con sus padres por el uso que hacen en los videojuegos marcando que le 25 % de frecuencia, cuanto jugaban en promedio, así conoceríamos si ellos cumplían con las características adictivas para proceder con la aplicación del tratamiento

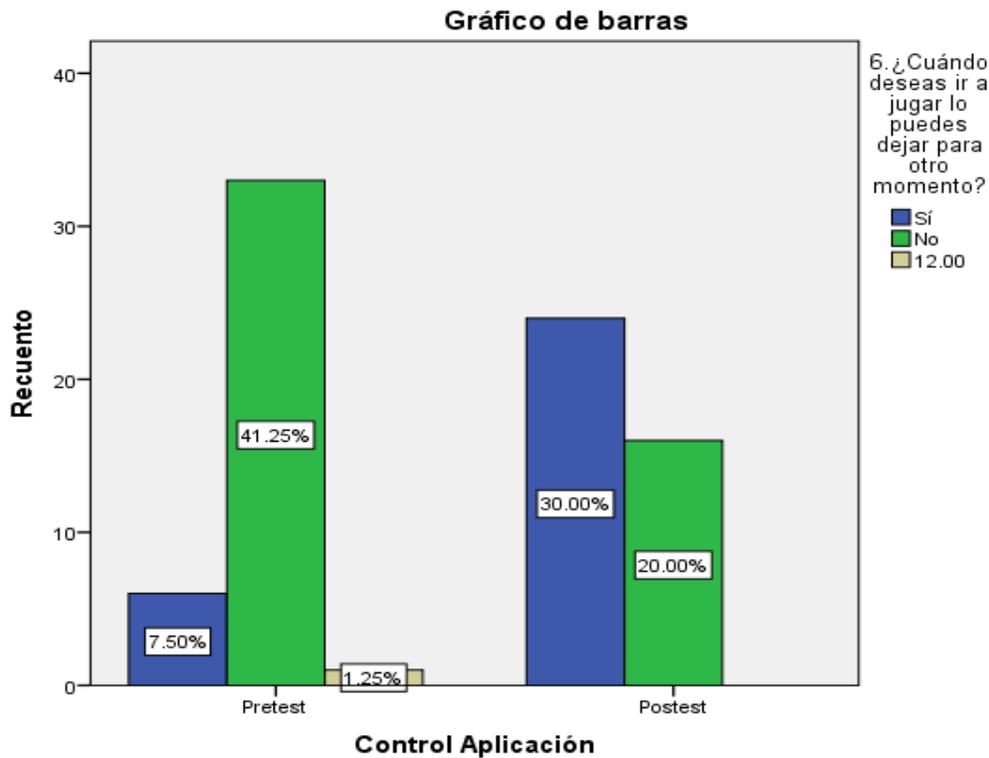
Las actitudes de los adolescentes respecto a los videojuegos en donde se aplicó un test de adicción a los videojuegos de esa forma obtener el resultado de evaluación inicial con la pregunta ¿Has jugado los llamados videojuegos? dónde la tabla muestra que los adolescentes tenían una frecuencia de (40) para un (100.0 %) que respondieron que jugaban los videojuegos.

Con la pregunta siguiente ¿Te han llamado la atención en tu hogar por haber ido a jugar? se muestra una frecuencia de (25) para un porcentaje válido de (62.5) los adolescentes que contestaron que Sí, una frecuencia de 15 para un porcentaje válido de (37.5) contestaron que No.

Los datos de la tabla con la pregunta ¿En una semana cuántas veces en promedio vas a jugar? muestran que hay una frecuencia de (3) para un (7.5) porcentaje válido en la que los adolescentes contestan que de (1 a 3 veces) en promedio van a jugar en una semana, una frecuencia de (25) para un (62.5 %) contestan que de (5 a más veces) en promedio van a jugar, una frecuencia de (12) para un (30.0 %) de adolescentes no contesta. Dicha afectación indica que los adolescentes juegan de (5 a más veces) en promedio en una semana que de (1 a 3

veces). Con este resultado se le da salida al objetivo específico Frecuencia con la que los adolescentes hacen uso a los videojuegos.

Ilustración 1. Relación entre el Pretest y Postest de la aplicación en los adolescentes usuarios a videojuegos.

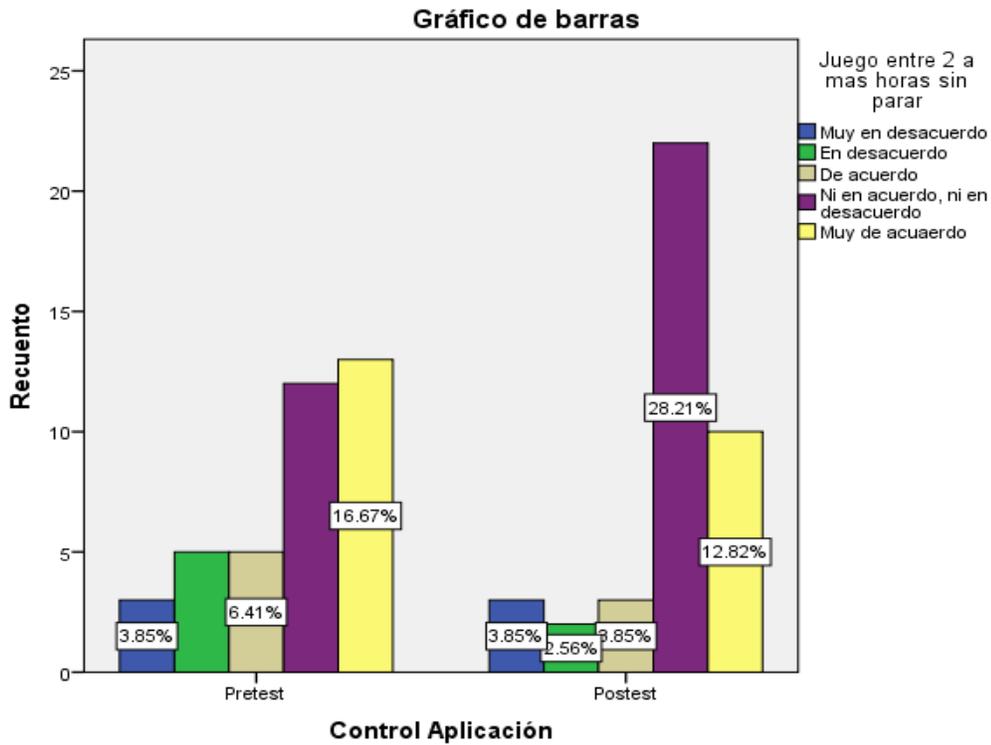


Antes de llevar a cabo la intervención se realizó un Pretest del test de adicción a videojuegos para con ello conocer la actitud de los adolescentes ante los videojuegos así también la frecuencia con la que hacen uso.

Posteriormente se aplicó la prueba nuevamente para comparar los resultados obtenidos y observar una dimisión.

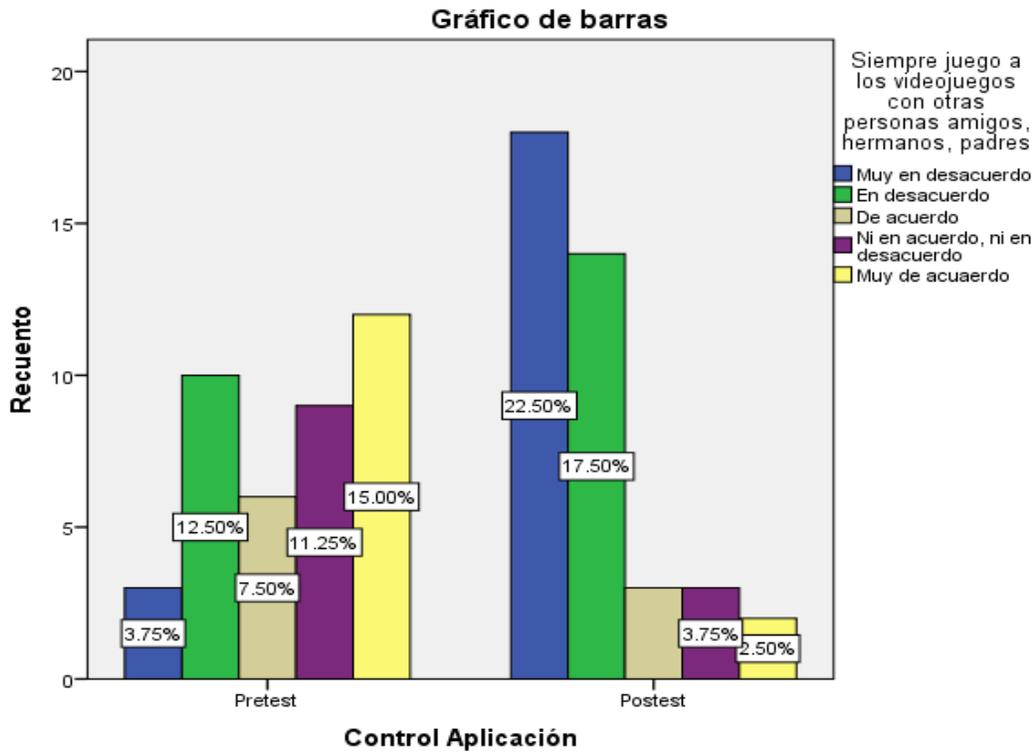
En el Pretest el (7.50 %) respondieron Sí cuando desea ir jugar lo puede dejar para otro momento, y el (41.25 %) dijo que No, en cuanto al Postest el (30.00 %) dijo que Si podían dejar lo para otro momento, y el (20.00 %) dijo que No podían.

Ilustración 2. Evaluación de uso frecuente de videojuegos Escala Likert



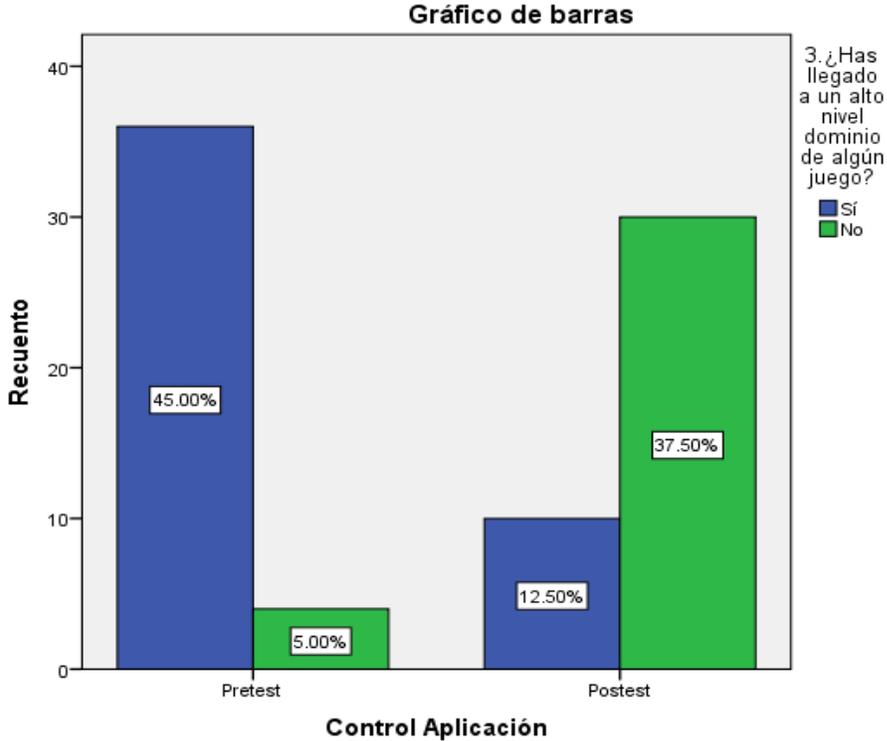
En el Pretest con el ítem el Juego entre 2 a más horas sin parar, el (3.85 %) están Muy en desacuerdo, el (6.41 %) están De acuerdo, el (16.67 %) Muy de acuerdo. En cuanto al Posttest el (3.85 %) están Muy en desacuerdo, el (2.56 %) están En desacuerdo, el (3.85 %) están De acuerdo, el (28.21 %) están Ni de acuerdo, ni en desacuerdo, y el 12.82 Muy de acuerdo.

Ilustración 3. Conducta ante el uso de los videojuegos



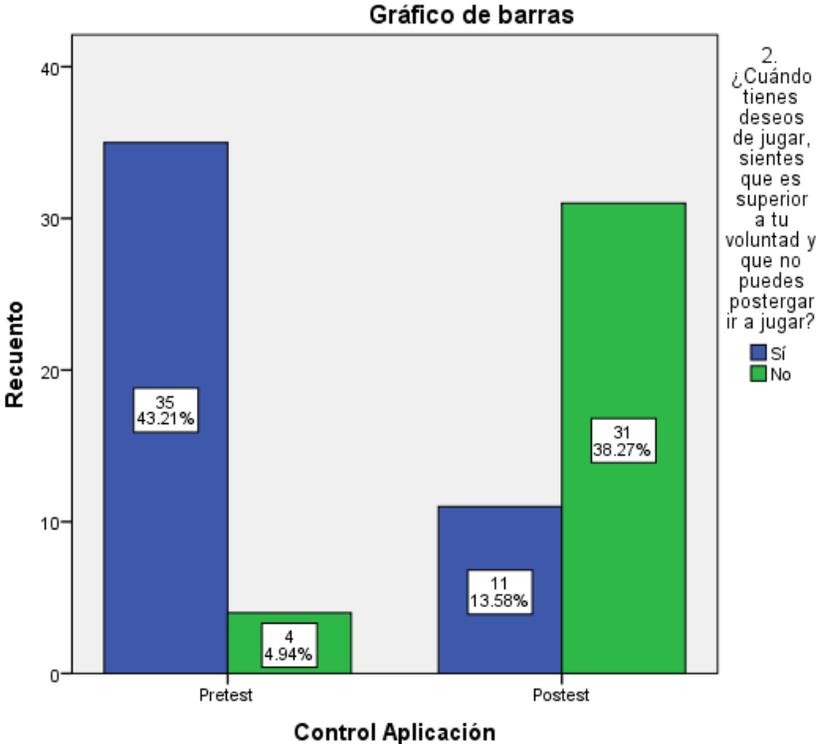
En el Pretest el (3.75 %) respondieron Muy en desacuerdo que siempre juegan a los videojuegos con otras personas amigos, hermanos, padres, el (12.50 %) están En desacuerdo, el (7.50 %) están De acuerdo, el (11.25 %) Ni de acuerdo, ni en desacuerdo, y están Muy de acuerdo el (15.00 %). En el Postest el (22.50 %) Muy en desacuerdo, el (17.50 %) En desacuerdo, el (3.75 %) Ni de acuerdo, ni es desacuerdo, el (2.50 %) Muy de acuerdo.

Ilustración 4. Nivel de dominio de videojuegos, test de adicciones.



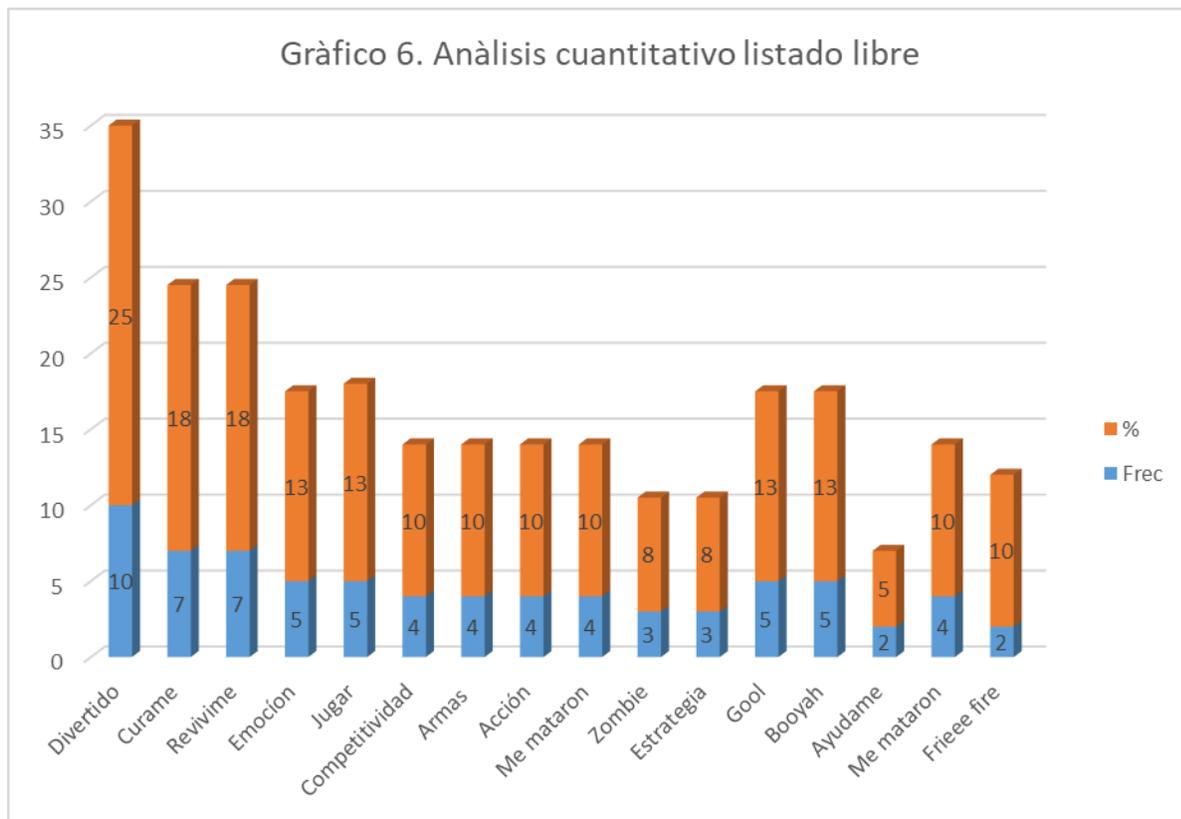
En el Pretest el (45.00 %) respondieron que Sí han llegado a un alto nivel dominio de algún juego, y el (5.00 %) respondieron que No, en cuanto al Posttest el (12.50 %) respondieron que No han llegado a un alto nivel y el (37.50 %) respondieron que Sí.

Ilustración 5. Control de uso de videojuegos



En el Pretest el (43.21 %) respondieron Si cuando tienen deseos de ir a jugar sienten que es superior y que no pueden postergar ir a jugar, y el (4.94 %) respondieron que No, en el Posttest el (13.58 %) respondieron que Si, y el (38.27 %) respondieron que No.

Ilustración 6. Análisis cuantitativo del listado libre



Los datos de este gráfico indican que los adolescentes asocian la palabra videojuegos a divertido (25 %), cúrame, revíveme (18 %), emoción, jugar (13 %), competitividad, armas, acción, me mataron (10 %), Zombie, estrategia (8 %), Gool, Booyah (13 %), ayúdame (5 %) free fire (10 %).

Tabla 3. Argumentos de los adolescentes y jóvenes asociadas a los videojuegos.

| |
|--|
| <i>Diversión: porque nos entretiene y de esa forma sentimos satisfacción y adrenalina, por jugar mis videojuegos cuando juego en línea me divierto mucho hablando con ellos y disfrutando la partida pasar unas horas de adrenalina y lo que más importa al final es divertirse, me siento feliz y me divierto. Jugando me distrae un poco y me gusta algunos juegos demostrar que soy bueno y son juegos que me gustan.</i> |
| <i>Cúrame: porque se usa frecuente en el juego se usa cuando hay muchos heridos en el personaje y para no, morir se curan cuando hacen cosas casi imposibles de hacer cúrame porque necesito curarme.</i> |
| <i>Revíveme: porque lo escucho cuando juego sentimos ansias de morir y no seguir espetando, cuando me matan en un videojuego le digo revivirme y me estreso cuando me derriban y no tengo a ningún amigo cerca les digo revivirme.</i> |
| <i>Emoción: lo emocionante la jugar un videojuego y también al saber que saldrá un nuevo videojuego me emociono siento que así mi mente se siente mejor yo igual pues es algo que no dejare, cuando ganó la partida me emociono mucho porque es un logro. algunos juegos despiertan una sensación de emoción por algún logro o meta conseguida en el juego.</i> |

jugar: Me gusta jugar lo más que pueda la habilidad de un juego se requiere para ser capaz de librarte de todo son juegos que me gustan me siento mejor cuando juego me distrae un poco jugar.

Competitividad: hoy en día se crean términos de algunos juegos y se llegan a entregar premios incluso de 1000 000 de dólares, es una buena forma de probar las habilidades de las personas, cuando juego en un equipo siempre competimos por obtener el premio mayor. Las ganas de superar y ser mejor de ayuda en la diversión de uno mismo.

Armas: las armas son las quemadas sobresalen en los videojuegos son divertidos e impresionantes los disparos son interesantes llenos de emoción y suspenso aprendo de nombre armas.

Acción: Es lo principal que llama la atención que llama la atención de un videojuegos acción de jugar en un videojuego son las frases que se me ocurre dependiendo del videojuego

Me mataron: porque se usa frecuentemente porque me mataron en el juego cuando me derriban es lo que más uso y me enojo pido ayuda porque me mataron cuando juego juegos de guerra y no pueden revivir.

Zombie: Los juegos donde hay que asesinar. Para sobrevivir y así pasar a la siguiente este juego es muy interesante ya que pasas de nivel ya la vez hay que salvarla vida de Ángela.

Diversión: porque nos entretiene y de esa forma sentimos satisfacción y adrenalina, por jugar mis videojuegos cuando juego en línea me divierto mucho hablando con ellos y disfrutando la partida pasar unas horas de adrenalina y lo que más importa al final es divertirse, me siento feliz y me divierto. Jugando me distrae un poco y me gusta algunos juegos demostrar que soy bueno y son juegos que me gustan.

Cúrame: porque se usa frecuente en el juego se usa cuando hay muchos heridos en el personaje y para no, morir se curan cuando hacen cosas casi imposibles de hacer cúrame porque necesito curarme.

Revíveme: porque lo escucho cuando juego sentimos ansias de morir y no seguir espetando, cuando me matan en un videojuego le digo revivirme y me estreso cuando me derriban y no tengo a ningún amigo cerca les digo revivirme.

Emoción: lo emocionante la jugar un videojuego y también al saber que saldrá un nuevo videojuego me emociono siento que así mi mente se siente mejor yo igual pues es algo que no dejare, cuando ganó la partida me emociono mucho porque es un logro. algunos juegos despiertan una sensación de emoción por algún logro o meta conseguida en el juego.

jugar: Me gusta jugar lo más que pueda la habilidad de un juego se requiere para ser capaz de librarte de todo son juegos que me gustan me siento mejor cuando juego me distrae un poco jugar.

Competitividad: hoy en día se crean términos de algunos juegos y se llegan a entregar premios incluso de 1000 000 de dólares, es una buena forma de probar las habilidades de las personas, cuando juego en un equipo siempre competimos por obtener el premio mayor. Las ganas de superar y ser mejor de ayuda en la diversión de uno mismo.

Armas: las armas son las quemadas sobresalen en los videojuegos son divertidos e impresionantes los disparos son interesantes llenos de emoción y suspenso aprendo de nombre armas.

Acción: Es lo principal que llama la atención que llama la atención de un videojuegos acción de jugar en un videojuego son las frases que se me ocurre dependiendo del videojuego.

Me mataron: porque se usa frecuentemente porque me mataron en el juego cuando me derriban es lo que más uso y me enojo pido ayuda porque me mataron cuando juego juegos de

guerra y no pueden revivir.

Zombie: Los juegos donde hay que asesinar. Para sobrevivir y así pasar a la siguiente este juego es muy interesante ya que pasas de nivel ya la vez hay que salvarla vida de Ángela.

Discusión y conclusiones

Los resultados concuerdan con los hallazgos del estudio de los fundamentos teóricos acerca de la conducta adictiva al uso de los videojuegos de la intervención psicológica: que era analizar la eficacia de la intervención psicológica con el objetivo del estudio presentar una propuesta de tratamiento cognitivo conductual para la adicción a internet y videojuegos mediante el análisis de casos con los siguientes resultados se puede observar como desde la primera sesión de tratamiento se produjo una disminución en frecuencia y duración tendencia que se mantuvo hasta el seguimiento.

Los resultados muestran una reducción significativa del tiempo dedicado al juego y a Internet, así como del grado de pérdida de control. También se aprecia una disminución del malestar subjetivo y una mejoría en el funcionamiento personal (Chóliz, 2013).

Según los resultados obtenidos de los distintos instrumentos aplicados, se puede decir que los adolescentes por medio del test de adicción a videojuegos con las preguntas ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún videojuego? ¿Cuando tienes deseos de jugar sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar? Las opciones de respuesta Si con (45.00 %) y (43.21%) lo que indica que los adolescentes tenían una alta frecuencia de uso y adicción a los videojuegos.

La escala tipo Likert con los ítems juego entre 2 a más horas sin parar y siempre juego a los videojuegos con otras personas amigos, hermanos, padres se encuentran en opciones de respuestas muy de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo.

A través del listado libre se conoció la actitud de los adolescentes, y el uso frecuente de videojuegos, mostrando tener un amplio dominio y conocimiento ante los videojuegos adoptando actitudes referentes al tipo de juego que más usan; como agresividad, conductas desafiantes, lo que más se observa es el bajo rendimiento académico por el tiempo dedicado a los videojuegos, entre otros.

Los adolescentes hacen uso frecuente de tres a más veces a la semana jugando varias horas al día, descuidando otras actividades, dándole prioridad a los videojuegos, perdiendo la comunicación con amigos, padres de familia y demás.

Con esto se refleja el estado en el que los participantes se encontraban, era bastante preocupante ya que ellos no recibían clases ni interactuaban con sus compañeros excluyéndose de cualquier grupo, solo que fuera a través de los juegos en línea.

Basándose en los objetivos planteados en el estudio se pudo identificar y corroborar lo siguiente:

En cuanto a las características sociodemográficas, se conoció que la muestra está constituida mayormente por el sexo masculino con un número de 37 adolescentes provenientes de la zona urbana, siendo partícipe un porcentaje de 3 mujeres quienes fueron las que quisieron formar parte de la muestra y que hacen uso a los videojuegos, pero no significa que hay menos mujeres que hacen uso de éstos, dichas conductas predominan las edades de 16 y 17 años.

Se pudo encontrar que los adolescentes tenían un alto nivel de dominio del juego, también se observó que los adolescentes hacen uso frecuente de tres a más veces a la semana jugando varias horas al día, descuidando otras actividades, dándole prioridad a los videojuegos, perdiendo la comunicación con amigos, padres de familia y demás.

Con esto se refleja el estado en el que los participantes se encontraban, era bastante preocupante ya que ellos no recibían clases ni interactuaban con sus compañeros excluyéndose de cualquier grupo, solo que fuera a través de los juegos en línea.

Se observó que hubo un cambio que se comprobaron por medio de los diferentes instrumentos aplicados, tomando en cuenta que no se pudieron realizar todas las sesiones consideradas y el tiempo de la intervención fue corto, por lo que por ello no se logró una completa mejora.

Finalmente, se plantean recomendaciones orientadas a:

Estudiantes:

- Realizar un horario de videojuegos, para que ellos según las horas que juegan puedan ir disminuyendo esa conducta
- Que pongan como prioridad otras actividades como el interés en las clases o practicar o aprender un oficio en su tiempo libre, o practicar algún deporte.

Docentes:

- Establecer normas dentro del aula de clases que tienen que ser respetadas
Que puedan impartir la clase de forma dinámica.

Padres:

- Asignar tareas dentro del hogar para que los hijos las realicen
- Compartir tiempo en familia tomando en cuenta a los hijos
- Ser autoritario, y puedan controlar, poniendo reglas a sus hijos en cuanto al tiempo que le dediquen a los videojuegos.

Reconocimientos

A agradecemos a Dios porque sin él esto no hubiese sido posible, por regalarnos sabiduría y poder culminar esta etapa de nuestras vidas, por guiarnos y darnos fortaleza y persuasión siempre.

A nuestra familia por el apoyo y el amor brindado, por la manera de motivarnos a seguir adelante y llegar hasta aquí.

Al tutor de esta Ms .c **Franklin Solís Zúniga** por brindarnos su apoyo y conocimientos, por la paciencia y su tiempo dedicado.

A compañeros y profesores que fueron parte de este proceso universitario.

A los estudiantes que conforman la muestra de nuestra investigación por regalarnos de su tiempo y al director del centro por su apoyo. Y su disposición ya que siempre estuvo presente de que hiciéramos buen trabajo que nos sintiéramos bien.

Referencias

A, M. (02 de Agosto de 2016). Diseño de formato de Escala tipo Likert. (U. d. Málaga, Ed.)
Revista electronica de investigación educativa.

Aguirre, J. (2016). *Adolescencia en la actualidad: La era de las redes sociales y el espejo.*
Buenos Aires.

Chóliz, M. (2013). *Tratamiento Cognitivo Conductual en un Caso de adicción en un caso de adicción a internet y videojuegos .* España: International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 2013, 13, 1, 125-141.

Enfoque Cognitivo Conductual. (s.f.). *Terapia y más.*

Fajardo, J. A. (2008). *Una mirada psicoanalítica.*

Gil., M. A. (2006).

Marquez, L. G. (2016). *Tramamiento cognitivo conductual . .*

Moncada, J. (2006). *Efectos de los videojuegos en variables sociales psicológica.*

.