



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM–Estelí

**Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019.**

### **Trabajo de seminario de graduación para optar**

al grado de

### **Licenciatura en Psicología**

#### **Autores:**

Azucena del Rosario Herrera Tórrez

Eskarleth Masiel Calero Morales

Leydi Aurora Herrera Dávila

#### **Tutor**

MSc. Franklin Solís Zúniga

Estelí Nicaragua, 07 febrero 2020





## **Dedicatoria**

A DIOS quien siempre me ha bendecido grandemente, me ha guiado por el buen camino, ha sido un pilar fundamental en mi vida, por bendecirme en todo momento no me ha dejado desvanecer, por darme paciencia por superar todos los obstáculos. Por hacerme una persona fuerte para finalizar esta investigación

**A mi esposo por el apoyo** brindado en todo momento, sin su ayuda no sería posible, su amor, la paciencia, por estar pendiente.

A mi abuela una persona que ya no la tengo conmigo **María del Rosario Tórrez** a todas que hicieron posible mi éxito

A mis compañeras **Eskarleth Masiel Calero** y **Leydi Aurora Herrera** por la paciencia y por compartir con ustedes esta etapa importante en nuestras vidas. A los docentes que estuvieron conmigo en el proceso de la carrera.

A nuestro tutor Ms. c Franklin Solís Zúniga un gran ser humano y profesional, por la constancia en nuestro trabajo, su apoyo, paciencia.

*Todo lo puedo en Cristo que me fortalece.*

*(Filipenses 4:13)*

Azucena del Rosario Herrera Torrez

## **Dedicatoria**

A Dios quien supo guiarme, fortaléceme y regalarme sabiduría, permitirme haber logrado esta gran etapa de mi vida.

Con todo mi cariño a mis padres **José Ernesto Calero** y **Ana Morales** que son el pilar de mi vida, por todo su apoyo incondicional, por su comprensión y motivación de cada momento para lograr dar éste gran paso, a los demás familiares y personas que me dieron su apoyo.

A mis compañeras de trabajo **Azucena Herrera** y **Aurora Herrera** por su apoyo, comprensión y motivación para seguir adelante.

*Pon en manos del señor todas tus obras y tus proyectos se cumplirán (proverbios 16:3)*

Eskarleth Calero Morales

## **Dedicatoria**

A Dios por la sabiduría brindada para que saliera adelante.

A mi familia por ayudarme siempre y apoyarme en todas las necesidades; en especial a mi abuela **Martina Gutiérrez**, a mi madre **Yamileth Gutiérrez** y tíos maternos por ser incondicional.

A mi hija **Elisabeth Valentina** por ser el motor de mi vida y darme fuerza por seguir adelante.

A mis compañeras **Azucena Herrera** y **Eskarleth Calero** por el apoyo incondicional y comprenderme siempre.

Al tutor de ésta tesis Ms. c **Franklin Solís Zúniga** por sus conocimientos brindados para poder realizar ésta investigación.

*La clave del éxito es darle gracias a Dios en todo.* -

Leydi Aurora Herrera Dávila

## **AGRADECIMIENTO**

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.



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

“2020: Año de la educación con calidad y pertinencia”

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE DOCUMENTO DE TESIS

Por este medio **SE HACE CONSTAR** que las Estudiantes: **Azucena del Rosario Herrera Torrez, Eskarleth Masiel Calero Morales y Leydi Aurora Herrera Dávila**, en cumplimiento a los requerimientos científicos, técnicos y metodológicos estipulados en la normativa correspondiente a los estudios de grado de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN – Managua, y para optar al título de **Licenciatura en Psicología**, han elaborado tesis de **Seminario de Graduación** titulada: **Eficacia del Tratamiento Cognitivo Conductual en Adolescentes Usuarios de Videojuegos de décimo grado turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019**; la que cumple con los requisitos establecidos por esta Institución.

Por lo anterior, se autoriza a las estudiantes antes mencionadas, para que realicen la presentación y defensa pública de tesis ante el tribunal examinador que se estime conveniente.

Se extiende la presente en la ciudad de Estelí, a los seis días del mes de febrero del año dos mil veinte.

**Atentamente,**

Franklin J. Solís Zúniga  
**Docente - Tutor de Tesis**  
**FAREM-Estelí**

C.c. archivo

## 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 es por ello que se llegó a la elaboración un plan de intervención con estudiantes adolescentes del Instituto Reino de Suecia. De esa manera conocer la eficacia del tratamiento cognitivo conductual.

Tiene como objetivo principal analizar 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.

La muestra estuvo compuesta por 40 estudiantes, el estudio comprende un muestreo no probabilístico estratificado intencional en los estudiantes usuarios de videojuegos adolescentes de 14 y 19 años de edad a quienes se aplicó un test de adicción a videojuegos, la técnica del listado libre y la escala tipo Likert.

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.

Los resultados más relevantes con la técnica del listado libre indican que un 10% de los adolescentes asocian la palabra videojuegos a Diversión, siendo en su mayoría varones, los juegos más utilizados fueron free fire. Los resultados obtenidos a través de los distintos instrumentos aplicados, en uno de ellos como es el test de adicción a videojuegos se conoce que los adolescentes han llegado aún alto nivel de dominio en los videojuegos y un menos porcentaje de los que respondieron no haber llegado aún alto nivel de dominio en cuanto con las respuestas del Postest después de la aplicación se notó una disminución del alto nivel según sus respuestas que había llegado aún alto nivel de dominio, en comparación con la respuestas del Pretest los que respondieron no haber llegado aún alto de dominio fue mayoría, Los resultados del Postest dicen que sí, marcando una disminución en dominio a los videojuegos esperado es (17.00). Con esto se le permite dar salida al objetivo aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual.

### **Palabras clave**

Tratamiento cognitivo conductual, Videojuegos, Adicción, Frecuencia de uso, Adolescentes.



## ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN .....	12
1.2 Planteamiento de problema.....	16
1.2.1 Descripción del problema.....	16
1.2.2 Preguntas de investigación .....	17
1.3 Justificación .....	18
II. OBJETIVOS.....	19
2.1 Objetivo general.....	19
2.2 Objetivos específicos .....	19
III. MARCO TEÓRICO.....	20
3.2 Videojuegos.....	21
3.3 Historia de los videojuegos .....	22
3.4 Tipos de videos juegos .....	25
3.5 Clasificación de consolas.....	27
3.6 Características de los videojuegos .....	29
3.8 Consecuencias negativas de los videojuegos.....	30
3.9 Factores negativos que influyen en los videojuegos.....	33
3.10 Efectos de los videojuegos .....	34
3.11 Características y actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos. ....	39
3.12 Frecuencia con la que los adolescentes hacen uso de videojuegos.....	40
V. DISEÑO METODOLÓGICO .....	45
5.1. Enfoque filosófico de la investigación .....	45
5.2. Tipo de investigación .....	45
5.3. Contexto de estudio .....	45
5.4. Población y muestra.....	46
5.8. Aspectos Éticos .....	50
VI. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	56
VII. CONCLUSIONES .....	71
VIII. RECOMENDACIONES. ....	73
X. ANEXOS.....	78

## Índice de Tablas

Tabla 1 Procedimiento estadístico para el cálculo del tamaño de la muestra .....	47
Tabla 2 Matriz de operación de variables .....	50
Tabla 3 Datos sociodemográficos de los adolescentes usuarios de videojuegos .....	56
Tabla 4 Actitudes y frecuencia de los adolescentes usuarios a los videojuegos .....	57
Tabla 5 Análisis cualitativo del listado libre .....	80
Tabla 6 Escala Tipo Likert .....	84
Tabla 7 Cuadernillo de auto registros .....	94
Tabla 8.....	95
Tabla 9 Matriz para la Construcción de Instrumentos de Investigación .....	97
Tabla 10 Tablas de Frecuencias y tablas cruzadas SPSS .....	99
Tabla 11 Si marcaste "Si en las preguntas: 1, 2,3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo lo sientes? Menos de 6 meses .....	100

## Índice de Grafico

Grafico 1 Relación entre el Pretest y Postest de la aplicación en los adolescentes usuarios a videojuegos.....	59
Grafico 2 Evaluación de uso frecuente de.....	60
Grafico 3 Conducta ante el uso de los videojuegos .....	63
Grafico 4 Nivel de dominio de videojuegos, test de adicciones. ....	65
Grafico 5 control de uso de videojuegos.....	66
Grafico 6 Análisis cuantitativo del listado libre.....	69
Grafico 7 Es importante para mi ser el mejor jugando aun videojuego.....	101
Grafico 8 Siempre pierdo el control del tiempo en videojuegos.....	102
Grafico 9 ¿Cuando juegas te liberas, te olvidas de todo, te destrezas o tranquilizas? .....	103

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Vista interna de las instalaciones del instituto Nacional Reino de Suecia. ....	46
Ilustración 2 Vista externa del muro que perimetral del instituto Nacional Reino de Suecia...46	

## I. 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).

Un videojuego es un enfrentamiento entre un jugador y un programa de computadora en una máquina equipada con una pantalla de video y un joystick (palanca) o botones que controlan la acción. (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).

Para analizar esta problemática es importante mencionar una de sus causas, por las cuales el problema aparece cuando el uso de este modo de entretenimiento resulta excesivo, pudiendo llegar a ser adictivo y es aquí cuando empiezan a surgir problemas. Es por eso que el uso de estas tecnologías podría estar relacionado entre otras cosas, con el aumento de jóvenes con trastornos de déficit de atención e hiperactividad, así mismo, puede asociarse aún bajo rendimiento académico, lo cual supone unos de los aspectos más preocupantes para padres, el rendimiento escolar también se relaciona con una conducta antisocial más del 85% de los videojuegos son de temática violenta. (Núñez, 2009)

Hoy en día los adolescentes atraviesan un problema muy grande, como es la adicción al entretenimiento del videojuego y la necesidad de estar siempre conectados con el juego de su preferencia.

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 ésta forma puedan llegar a la intervención dándole una posible solución.

Este estudio es experimental, tipo cuasi experimental, modalidad Pretest y Posttest, 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 enfoques 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.

Esta investigación está estructurada en base a los objetivos planteados, abordando una serie de preguntas específicas que permitan redactar los objetivos, identificando el problema a estudiar para darle salida a estos, justificando el por qué se llevará a cabo dicha investigación guiada por un marco teórico que respalda la cientificidad de la investigación. La metodología utilizada según la información obtenida, que describe el tipo y el enfoque de la investigación, la población y muestra con la que se va trabajar, el contexto de estudio y métodos y técnicas de recolección de datos.

## 1.1 Antecedentes

### **Antecedentes internacionales**

Uno de los antecedentes encontrados 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)

En otra Investigación encontrada en la en la Universidad Miguel Hernández (España) dicha investigación lleva el tema *Relacione entre hábitos de uso de videojuegos, y control parental rendimiento Escolar*, cuyo objetivo plantearon Analizar los patrones de juego e identificar relaciones significativas entre el control parental y el rendimiento Académico. Los resultados indican que para el control parental resultando efectivo este y debe de ser continuo y consistente a la vista de los resultados, que podría confirmarse que el juego moderado resulta beneficioso y abusivo perjudicial, parece demostrado que los altos niveles de frecuencia e intensidad se asocian a un peor rendimiento escolar.

En una investigación en el campo de la adicción tecnológica y de videojuegos aunque son escasos analizan la eficacia de la intervención psicológica el objetivo del estudio es 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 cómo, 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 persona. (Chóliz, 2013).

## **Antecedentes nacionales**

En la siguiente investigación de la UNAN Managua Nicaragua con el *tema 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 enemiga 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.

Llegando a los siguientes resultados que 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 Irlés, Cabrera Perona, & Sanz Baños, 2013)

## **1.2 Planteamiento de problema**

### **1.2.1 Descripción del problema**

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.

Ante esta conducta, se presentan adolescentes que juegan sin pausa, por ello se realizó esta investigación debido a la problemática que presentan estos adolescentes, para la realización de este tipo de actividades, es importante haber llevado a cabo este trabajo para dar posibles pautas al uso desmedido de los videojuegos en el cual se analizó la conducta por medio de un tratamiento con enfoque cognitivo conductual, identificando el nivel del uso desmedido y la dependencia a los videojuegos es por ello la modificación de pensamientos y conductas en los adolescentes del instituto Reino de Suecia.

## **1.2.2 Preguntas de investigación**

### **Pregunta general**

¿Cuál es la eficacia del tratamiento conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de décimo grado, turno vespertino del Instituto Reino de Suecia Estelí, segundo semestre 2019?

### **Preguntas específicas**

¿Cuáles son las características sociodemográficas de los adolescentes usuarios de videojuegos?

¿Cuál es la actitud de los adolescentes usuarios de videojuegos?

¿Cuál es la aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos?

¿Cuáles son los efectos del tratamiento cognitivo conductual aplicado a los adolescentes usuarios de videojuegos?



### **1.3 Justificación**

En la presente investigación se abordó la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos, ya que es de gran importancia llevar a cabo este estudio, para darle una posible solución al problema que presentan al hacer uso de este tipo de entretenimiento.

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.

En esta etapa no les llama la atención algunas actividades, tienen poco interés en realizarlas o involucrarse en actividades familiares del hogar, es ahí donde surgen diferentes conflictos. En los adolescentes estos cambios de conducta hacen referencia al comportamiento del mismo, como no habitual y mal visto por la sociedad.

El estudio servirá de apoyo a otros temas de investigación sobre los cambios conductuales en los adolescentes por uso inadecuado.

Con el tratamiento cognitivo conductual aplicado se conocerá la efectividad del tratamiento, de esta forma así se les ayuda directamente a los usuarios que puedan disminuir o cambiar esa conducta ante el juego, y sustituir pensamientos irracionales irreales por otros pensamientos más adaptativos.

## **II. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo general**

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.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Describir las características sociodemográficas de los adolescentes usuarios de videojuegos.
- Identificar las actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos.
- Establecer la aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos.
- Evaluar los efectos del tratamiento cognitivo conductual aplicado a los adolescentes usuarios de videojuegos.

### III. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 Adolescencia

La adolescencia corresponde a un momento de grandes cambios y extrañeza para los sujetos por donde pasan por distintas transformaciones corporales que exigen un cambio en su constitución psíquica.

El cuerpo del adolescente comienza a sentir cambios, el individuo comienza a portar un cuerpo de niño a un cuerpo de adulto. Este cuerpo se presenta para el adolescente como un cuerpo desconocido, ajeno, que deberá investir y amarse una nueva imagen que permite identificarse, reconstruir su Yo, adaptarse y reconocerse en el mismo.

Los adolescentes de hoy viven en mundo de pantallas, sus casas tienen más pantallas que libros y diarios, los chicos usan entre tres pantallas (Televisión, celulares y computadoras) todos los días porque aun cuando el 40% tiene una computadora casi el 100% de los jóvenes la utiliza, la mayoría en escuela, o ciber. (Aguirre, 2016)

En el desarrollo cognitivo caben distinguir distintas dimensiones: la inteligencia, la capacidad crítica, la imaginación, el aspecto afectivo y la personalidad.

En la adolescencia se realiza el paso gradual aun pensamiento más objetivo y racional. El adolescente va adquiriendo una mayor habilidad para generalizar, una mayor capacidad para usar abstracciones; la posibilidad de aprender el concepto de tiempo y el interés por problemas que no tienen una implicación personal inmediata; empieza a pensar atrayéndose de las circunstancias presentes y a elaborar teorías por sobre todas las cosas. Es capaz de razonar de un modo hipotético y deductivo (es decir, a partir de hipótesis gratuitas) y, procedimiento únicamente por la fuerza del propio raciocinio, llegar a conclusiones.

La imaginación del adolescente es tremendamente exaltada. La principal causa es su fina sensibilidad, siempre ávida de nuevas experiencias sensibles como el mundo real no ofrece bastante campo ni proporciona suficiente materia a las desmedidas apetencias de sentir que existen en él, el adolescente se refugia en un mundo fantasmagórico, donde se mueve a sus propias anchas y que le proporciona situaciones a su gusto para poder sentir novedades o repetir experiencias ya vividas.

Para comprender la vida emotiva del adolescente también es preciso tener en cuenta el papel que ha de asumir en la adolescencia y en las nuevas adaptaciones que deberá realizar para llegar al estado adulto. Numerosas circunstancias son capaces de provocar una descarga emotiva intensa, o al menos una cierta ansiedad, entre ellas los obstáculos que encuentran en la familia y en la escuela, el deseo cada vez mayor de independencia, la adaptación que debe realizar en relación con el sexo contrario, las mayores dificultades de la enseñanza secundaria los compromisos no siempre fáciles entre el deseo de ser uno mismo y el de vivir con los demás (Ruiz, 2013)

### **3.2 Videojuegos**

El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo, 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 otro modo que, en la vida real estos tipos de juego tal vez nunca se presenten por separado, sino en ciertas amalgamas. Es más, debido a estas amalgamas se producen fenómenos de sinergia en el que un tipo de juego potencia al otro tipo de juego operado por una computadora de chip de silicio que provee de memoria. Estos juegos se separan en tres clases: pequeños, portátiles y apila; juegos más grandes que se proyectan en una pantalla de televisión o en una computadora; y los más grandes jugados en las salas recreativas. Las dos últimas categorías son llamadas usualmente videojuegos.

Un videojuego es un enfrentamiento entre un jugador y un programa de computadora en una máquina equipada con una pantalla de video y un joystick (palanca) o botones que controlan la acción del juego.

En este momento las puertas de entrada de niños al mundo de la tecnología de la información y la comunicación, mediante el videojuego, los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes la cual son la familiarización con las nuevas tecnologías se desenvuelven en un ordenador o en una videoconsola. El juego es creado en forma de programa informático que es grabado en algún medio de almacenamiento como lo pueden ser discos duros, CD, o cartuchos especiales. Los videojuegos se hicieron populares a

partir de los años 70 y dieron lugar a una importante rama dentro de la industria de la informática y gráficos por computadora.

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, avance automático o lateral, y 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. Aunque el representante de este género podría ser el juego de los 80, también los juegos de naves tipo Gradius Type son dignos exponentes del género shoot'em up. Confrontación directa con el enemigo.

Normalmente los videojuegos de sigilo aparecen como un subgénero de los videojuegos de disparos, aunque podemos encontrar videojuegos como Comandos, que se puede clasificar a la vez como juego de estrategia y de infiltración (Maldonado, 2009).

### **3.3 Historia de los videojuegos**

En 1967 los desarrolladores de Sanders Associates, liderados por Ralph Baer, inventaron un prototipo de sistema multi jugador de videojuegos que se podía jugar en un televisor. Era conocido como la caja marrón (Casanova, 2008)

A finales del siglo XIX, se habían producido grandes transformaciones, no sólo en la economía, sino también en el territorio y en la sociedad. En esa época, la familia y el hogar doméstico se convierten en el centro de gravedad de la vida de las personas. La distinción entre esfera pública y esfera privada se hace más precisa, el hogar marca el límite entre el espacio privado de cada familia y la metrópoli. La transformación del territorio y la difusión del consumismo y de las culturas de mercado, según Abruzzese y Miconi (2002). Lleva a la desestructuración de los lenguajes propios de la comunicación escrita, plástica, decorativa y escénica tradicional, dando origen a las formas expresivas propias de los medios de comunicación de masas como la radio y la televisión. Tales medios, a lo largo del siglo XX, serán el reflejo y la representación de la complejidad alcanzada por la economía, la cultura, la vida en la metrópoli y, después de la Primera Guerra Mundial, del mundo occidental. (Casanova, 2008)

En una sociedad en la que están tan marcados los límites entre espacio público y privado la información empieza a ser esencial para entender la realidad, así que la prensa se convierte en

un medio fundamental para saber lo que pasa en el mundo. El repliegue de los individuos hacia el hogar, no obstante, no significa que hubiera desinterés por el mundo exterior. Es más, a finales del siglo XIX, los hermanos Lumière inventan una máquina para la proyección de imágenes y nace un nuevo tipo de espectáculo colectivo, el cinematógrafo, que rápidamente se hace popularísimo entre todas las clases sociales

La conexión que se estableció en aquella época entre el ser humano y las máquinas, fue un factor ineludible del desarrollo económico, social y cultural de las sociedades occidentales. A partir de finales del siglo XVIII, la introducción de máquinas de vapor en talleres, fábricas y oficinas cambia radicalmente el concepto de trabajo, poniendo a las personas en contacto diario con artefactos mecánicos.

Pero en esa época, también nacieron otro tipo de dispositivos, con fines totalmente distintos a los productivos. Se trataba de distribuidores automáticos y de aparatos orientados al ocio y al entretenimiento que se activaban con monedas de un penique, como máquinas medidoras de fuerza, teatros en miniatura automáticos, fonógrafos y muchos más. A pesar de las largas horas pasadas en fábricas y en oficinas dominadas por las máquinas, la sociedad del siglo XIX estaba tan fascinada por la tecnología que incluso en su tiempo de ocio disfrutaba de la interacción con dispositivos mecánicos de toda clase. En un principio, las máquinas recreativas empezaron a difundirse en quioscos, recepciones de hoteles, bares o simplemente en la calle, hasta que se concibieron unos lugares específicos para albergarlas: las penny arcade, unas galerías exclusivas para los juegos de máquinas. Los videojuegos, como ha pasado a lo largo de la historia de la comunicación moderna con otros medios, cuales el cine o la radio (Flichy, 1991), son el resultado del estudio y los experimentos aislados de diversos científicos y técnicos sin ninguna relación entre ellos. Los inventores de los primeros videojuegos utilizaron la tecnología de su época, apropiándose de elementos descubiertos o inventados por otros e integrándolos en su proyecto tecnológico.

Los avances de cada uno entraron en contacto de forma esporádica, pero suficiente para que surgiera el primer juego electrónico y, después de diversos años, una industria del videojuego. La aparición del primer juego electrónico se remonta a 1952, cuando Alexander Douglas, un estudiante de doctorado de la universidad de Cambridge, creó un tres en raya para la computadora EDSACA. A pesar de haber sido el primer juego electrónico de documentada existencia, el trabajo de Douglas no es tan conocido como el de William Higinbotham. En 1958,

éste físico norteamericano transformó un osciloscopio (un instrumento de medición electrónico para la representación gráfica de señales eléctricas y su variación en el tiempo) en un sencillo juego de tenis.

Higinbotham concibió su invento para que los visitantes del centro de investigación donde trabajaba, el Brookhaven Nacional Laboratorios de Nueva York, tuvieran algún entretenimiento que hiciera su visita menos aburrida. El físico pensó que su creación podía ser interpretada como una simulación del juego del tenis y la bautizó Tenis foro Two (tenis para dos). A pesar de la importancia que se atribuye a este primer prototipo de juego electrónico, Higinbotham, en aquel momento, no creyó que pudiera tener alguna trascendencia y nunca llegó a patentar su invento.

A lo largo de la década de los 50, el continuo desarrollo de la electrónica y de la informática preparó rápidamente un terreno muy fértil para que se crearan máquinas electrónicas destinadas al entretenimiento. En 1961 la compañía Digital Equipamiento Corporación donó su último modelo de ordenador, el PDP-1, al Massachusetts Instituto of Tecnología (MIT). El PDP-1 era bastante más pequeño que otros ordenadores de su época y, sobre todo, tenía un monitor, algo bastante inusual, visto que, por aquel entonces, la mayoría de los ordenadores se comunicaban por teletipo.

Al cabo de unos meses el primer prototipo estaba listo y decidieron presentárselo a la empresa. Contrariamente a las expectativas de Baer, los directivos de Sanders avalaron su idea y financiaron la creación de un departamento para el desarrollo de su invento. En 1967 el proyecto estaba terminado consistía en una caja de madera que se enchufaba al televisor para visualizar un juego de ping-pong en la pantalla, los jugadores no eran más que unos puntos de luz que se controlaban mediante los dos mandos en dotación con la consola.

No obstante, en aquel momento Sanders Associates estaba pasando por un fuerte recorte de sus contratos y no podía encargarse de la producción. Baer, por lo tanto, empezó a buscar una compañía que quisiera fabricar el invento y, mientras tanto, creó el prototipo de un juego de hockey.

Finalmente, en 1971, la compañía Magnavox compró la licencia del invento de Baer y empezó a fabricarlo. El nuevo producto se llamaba Odyssey y a pesar de tener un enorme potencial, su debut no fue tan espectacular como se esperaba, debido sobre todo a una campaña de marketing muy pobre. En 1976, sólo se habían vendido 100.000 ejemplares de Odyssey, no obstante, el trabajo de Baer había marcado un hito en la historia de los videojuegos.

De hecho, Odyssey fue la primera de una larga serie de consolas, que en los años venideros constituirían el sector más duradero y rentable de toda la industria. Contemporáneamente a la comercialización de Odyssey, en 1971, también salió al mercado Computer Space, la primera máquina arcade creada por Nolan Bushnell. Durante su estancia en la universidad, Bushnell había pasado mucho tiempo jugando al Spacewar, además trabajaba en un parque de atracciones donde también ayudaba a reparar las máquinas recreativas y aprendió su funcionamiento

Gracias a un encuentro fortuito, entró en contacto con Nutting Associates, una empresa en busca de un nuevo producto para mejorar su malograda situación financiera y en 1971, salieron al mercado las primeras máquinas de Computer Space. Pero el juego era demasiado complicado de controlar, las instrucciones demasiado extensas y a pesar de los esfuerzos de Bushnell resultó ser un colosal fracaso. Al final, Nutting sólo fabricó 1.500 máquinas, muchas de las cuales se quedaron en stock (Kent, 2001).

A pesar de su escasa repercusión comercial, Computer Space es un juego muy significativo para la historia de la industria. Al cabo de unos meses, en 1972, salió al mercado Pong, un sencillo videojuego que simulaba el juego del tenis. Desde el primer test con público estuvo claro que Bushnell esta vez había acertado, el juego era sencillo, intuitivo y casi adictivo; las máquinas de Pong empezaron a difundirse rápidamente en todo EE.UU. y después en el resto del mundo. La comercialización de Pong significó el nacimiento de una nueva industria, exclusivamente centrada en la producción de videojuegos. Las máquinas arcades empezaron a proliferar rápidamente, dando vida a un dinámico tejido empresarial y, sobre todo, a un fenómeno social de dimensión global (Kent, 2001).

### **3.4 Tipos de videos juegos**

Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que el video jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de reglas determinadas. No obstante, el mundo de los juegos virtuales es tan extenso que antes de continuar es imprescindible establecer una clasificación de los videojuegos. (Gonzalez, 2006)



- **Acción:**

Es un género que se caracteriza por que el jugador debe hacer uso de su velocidad destreza en el control, tiempo de acción y tiempo de reacción para avanzar. De lucha y peleas basadas en ejercicios de repetición (por ejemplo, pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción.

- **Árcade:**

Plataformas, laberintos, aventuras. El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Importantes en un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Por ejemplo, el juego de thelastofus ps4 de Sony en la que el usuario desempeña el papel de un superviviente. Tiene que hacer frente a feroces infectados y despiadados bandidos humanos.

- **Deportivo:**

Fútbol, tenis, baloncesto y conducción. Recrean diversos deportes, requieren habilidad, rapidez y precisión como el de baloncesto.

- **Estrategias:**

Aventuras, rol, juegos de guerra: Consisten en trazar una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias.

- **Simulación**

Aviones, simuladores de una situación o instrumentales. Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de máquinas, fenómenos, situaciones y asumir el mando.

- **Juego de mesa**

Habilidad, preguntas y respuestas. La tecnología informática que sustituye al material tradicional del juego y hasta al adversario.

- **Juegos musicales**

Juegos que inducen a la interacción del jugador con la música y cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción. Como puede ser el caso de juegos para PS3 en el que las letras de la canción aparecen en pantalla junto a unas barras que nos indican cómo estamos cantando, si nos estamos acercando al tono de la canción y la puntuación que estamos consiguiendo (Gonzales D. 2016).

- **Lanzamiento de misiles.**

Consiste en la adaptación de una pantalla de radar con válvulas proyectadas sobre una pantalla de rayos catódicos que era capaz de calcular una curva de lanzamiento de misiles hacia objetivos virtuales. No presentaban movimientos y los objetivos estaban sobreimpresionados por lo que

no se consideran un videojuego si no, más bien, el primer experimento electrónico (Maldonado, 2009).

- **Galaxy game creado por bill pitts y hug tuck:**

Mediante una reprogramación Spacewar supe el primer videojuego comercial que ya contaba con Coinidor el mecanismo pop el que se introducen las monedas que permiten al jugador comenzar una partida

### **3.5 Clasificación de consolas**

Una consola de videojuegos, es una computadora optimizada tanto en sus componentes internos como en los externos, su objetivo principal es correr programas de videojuegos. Básicamente, una se compone de tres elementos tecnológicos: un medio de almacenamiento o transporte de *software*, el CPU (hardware) y controles de mando. El Atari 2600 utilizaba cartuchos como medio de almacenamiento, su CPU ofrecía recursos básicos para facilitar las tareas programadas en los cartuchos, y en cuanto a su control, diseñó un joystick desprendible con un botón. (Maldonado, 2009)

Al ofrecer productos en serie y estandarizados, el mercado de las consolas de videojuegos tiene una plataforma de desarrollo particular para que sus programadores piensen sólo en los recursos tecnológicos de la consola de videojuegos en cuestión (a diferencia del mercado de los juegos para computadoras personales o teléfonos celulares, donde el principal problema es programar videojuegos pensando en que los usuarios cubran los requerimientos básicos para poder correr el juego en cada configuración, o pensar en el tipo de interfaz disponible (Maldonado, 2009).

Aunque las consolas de videojuegos como medio de distribución y consumo de productos dejan atrás el problema de tener un estándar para la programación, enfrentan otro que es inevitable: la obsolescencia. Así como los componentes internos de una computadora personal tienen que actualizarse periódicamente para poder correr software de última generación, las consolas de videojuegos también quedan obsoletas con el paso del tiempo.

Lo que, es más, al no poder sustituir componentes, como sí se podría hacer en una computadora personal, se opta por sustituir todo el Aparato. La dura competencia entre empresas hace que se

vuelva una lucha para lanzar al mercado nuevas consolas con capacidades tecnológicas, siempre superiores a las de la generación anterior (Maldonado, 2009)

- **Consolas de bolsillo:**

Es ideal para quien desea iniciarse lentamente en el mundo de los videojuegos ¿Para qué tipo de jugador? los juegos de estrategia y ludo-educativos les gustan bastante a los niños. Ya que cabe perfectamente en un bolsillo, es ideal para divertirse en cualquier lugar.

- **Consolas de salón:**

Es la conocida “la Xbox”, que ha desarrollado capacidades multimedia similares a las de un ordenador profesional, la PlayStation todo un éxito en ventas para Sony no sólo del dispositivo sino de sus innumerables accesorios: volante, pistola, guitarras, tarjetas de memoria. (Gonzalez, 2006)

**Xbox One:** Incluye una cámara Kinect. La cámara Kinect permite al jugador interactuar con el juego sin necesidad de tener contacto físico con la pantalla, ni con el mando. Es decir, captura los movimientos del jugador. La cámara Kinect viene en el paquete con la propia videoconsola y con un mando para el jugador. El precio de la Xbox One en Amazon Antes de esta consola Microsoft vendía la Xbox 360, de la que vendió millones de unidades. Aquí puedes ver la nueva Xbox One.

- **Nintendo:**

famosas consola Wii tienen mandos que no necesitan conectarse por que lleva un sensor de movimiento de los mandos, pero la Wii ahora lleva un mando nuevo llamado Wii U GamePad, que en realidad es otra pantalla portátil. El GamePad es lo más innovador de Nintendo. (Gonzalez, 2006)

El control del juego es una de las facetas más importantes, la forma de manejar el juego debe ser fácil e intuitiva; sino que el aprendizaje puede ser costoso y por consiguiente el juego no llame la atención.

La calidad del sonido que ha evolucionado paralelamente a los gráficos desde el sonido del speaker del ordenador (solo eran los sonidos que emitía el altavoz interno del ordenador) hasta el sonido envolvente que existe actualmente. Este sonido envolvente se consigue colocando altavoces delante y detrás del usuario. De esta manera los sonidos que en el juego emite delante del jugador y los sonidos que provengan de detrás en el juego sonarán

El jugador puede ver disparos en primera persona o desde una cámara que sigue al personaje por la espalda desde una cierta distancia y elevación También es posible (aunque poco frecuente en el género) encontrar juegos que disponen de una cámara fija. (Wiki juegos)

Mientras que la mayoría de los que juegan con un solo personaje, algunos ofrecen la oportunidad de controlar un grupo de personajes; generalmente manejando a uno y dando órdenes a los demás. Los juegos en los que aparece un grupo de personajes ayudando al principal, pero que no son manejables, no se consideran juegos en grupo.

Los videojuegos de sigilo son un género relativamente reciente. Aunque la primera entrega de la serie Metal Gear, la abanderada de este género, apareció en 1987 el género de la infiltración no se popularizó hasta la salida de Metal Gear Solid en 1998. Estos videojuegos se basan en el sigilo, la furtividad y la estrategia en vez de buscar los gráficos que son la forma de ver un videojuego

La calidad visual con la que se aprecian los elementos en la pantalla. En un principio todos los elementos eran de dos dimensiones 2D, es decir todo lo que se mostraba en la pantalla era plano. En la actualidad la mayoría de los juegos se desarrollan, (Gonzalez, 2006)

### **3.6 Características de los videojuegos**

- **La simulación:**

Implica desarrollar acciones de suplencia que permiten que lo que ocurre se corresponda con esto. Es decir, recrear más fielmente posible una situación o lugar, amplificando la sensación *de estar allí* ofreciendo imágenes con una cantidad de información con definición, color, sonido, aumento del contenido figurativo de la imagen sonido en estéreo, tamaño o calidad de la pantalla.

- **La interactividad:**

Se trata de un concepto sobre el cual hoy en día se debate ampliamente. Implica convertir la televisión en una pantalla de intercambio video textual. En todos los videojuegos hay interactividad, pero de modo distinta. Juego plantea la posibilidad de poseer muchas vidas, de emprender acciones violentas, de asumir roles determinados. So bien la percepción de lo real puede haber variado, y esto confusión puede ser más marcado con la realidad virtual al permitir

que el individuo penetre a través de la percepción a mundos antes inaccesibles, ello no quiere decir que se produzca una entre lo real y lo representado. (Núñez, 2009)

### **3.7 Causas que producen los videojuegos**

El problema aparece cuando el uso de este modo de entretenimiento resulta excesivo, pudiendo llegar a ser adictivo y es aquí cuando empiezan a surgir problemas. Esto sucede especialmente cuando se trata de videojuegos online ya que el videojuego nunca se interrumpe ni termina y, además, tiene el potencial de convertirse en una actividad de tiempo completo, es decir, veinticuatro horas los siete días de la semana es aquí cuando los videojuegos se asocian con la aparición de problemas atencionales, los cuales se extienden hasta la adultez temprana, debido a una mayor exposición a hormonas del estrés como lo son la norepinefrina y cortisol. (Núñez, 2009)

Es por eso que el uso de estas tecnologías podía estar relacionado entre otras cosas, con el aumento de jóvenes con Trastornos de Déficit de Atención e Hiperactividad así mismo puede asociarse aún bajo rendimiento académico, lo cual supone unos de los aspectos más preocupantes para padres, El rendimiento escolar también se relaciona con una conducta antisocial más del 85% de los videojuegos son de temática violenta, observándose cada vez una mayor tolerancia a los mismos, y, por ende una promoción a violación a edades temprana. (Núñez, 2009)

Esto también afecta al cerebro, observándose una mayor activación de la amígdala en aquellos sujetos que hacen al uso de videojuegos violentos, así como una menor actividad en áreas órbita frontales, encargadas de las funciones ejecutivas y que se relacionan con una menor capacidad de autocontrol y una mayor impulsividad. . (Núñez, 2009)

### **3.8 Consecuencias negativas de los videojuegos**

Además, este abuso de los videojuegos también tiene una serie de consecuencias sociales negativas tales como: un mayor aislamiento social, no solo entre personas de su misma edad, sino también con sus padres, produciendo una relación afectiva débil.

Socialmente se ha observado un reforzamiento de estereotipo social de tipo racial o sexual (Raventós, 2008)

### **Otras de las consecuencias son:**

- **Problemas emocionales**

Los adolescentes que hacen uso de este tipo de entretenimiento pueden presentar más riesgo de depresión, soledad, fobia social, y sentimientos de vergüenza por pasar tanto tiempo jugando. Hay que tener en cuenta que estos problemas pueden ser consecuencias de la adicción pero también pueden jugar un papel en el desarrollo del juego patológico. (Raventós, 2008)

Pérdida la noción del tiempo Cuando no pueden jugar, sólo piensan en el momento en que podrán hacerlo nuevamente. En casos extremos, los adictos ya no saben si es de día o de noche. Pueden pasar toda la noche jugando y duermen solo cuando ya no resisten el sueño. También se pierden las pautas horarias para las comidas (Raventós, 2008)

- **Problemas financieros:**

En el caso de los adolescentes pueden gastar grandes cantidades de dinero en ordenadores, consolas, suscripciones, además, en casos extremos, los problemas económicos pueden darse cuando las personas pierden motivación por sus deberes. (Raventós, 2008)

- **Problemas familiares:**

Este tipo de problema puede ser la dificultad más común en las personas con adicción a los videojuegos. Los problemas familiares suelen ser una consecuencia de la adicción, pero hay que tener en cuenta que algunos de estos casos las malas relaciones familiares pueden aumentar la probabilidad de desarrollar adicción (Menéndez, 2018)

El adicto tiene como principal foco de atención el ordenador/portátil, el Smartphone o el videojuego. A medida que va profundizando en la adicción, deja de asistir eventos con amigos o familiares va limitando cada vez más su entorno e inventa excusas para no salir, puede estar sufriendo las consecuencias de la adicción.

- **Problemas de salud:**

Además de la salud mental, claramente distorsionada por la adicción, el cuerpo también siente las consecuencias de la misma. Tanto tiempo de quietud y sedentarismo, generan condiciones proclives para la obesidad. Problemas como la hipertensión y enfermedades cardíacas son más frecuentes en los niños y adolescentes que pasan mucho tiempo con los videojuegos. La adicción a los videojuegos suele estar relacionada con hábitos de sueños, mal higiene personal, poca actividad física e inadecuada alimentación, ansiedad, cambios de humor, irritabilidad, trastornos del sueño, trastornos alimenticios, deshidratación, constantes dolores de cabeza y Síndrome del túnel carpiano.

Túnel Carpiano: Es una afección en la cual existe una presión excesiva en el nervio mediano. Este es el nervio en la muñeca que permite la sensibilidad y el movimiento a partes de la mano. El síndrome del túnel carpiano puede provocar entumecimiento, hormigueo, debilidad, o daño muscular en la mano y dedos. El nervio mediano proporciona sensación y movimiento al lado de la mano en el que se encuentra el dedo pulgar. Esto incluye la palma de la mano, el dedo pulgar, el dedo índice, el dedo medio, y el lado del dedo anular del lado del pulgar. La zona en la muñeca donde el nervio entra en la mano se llama túnel carpiano. Este normalmente es angosto. Cualquier inflamación puede pellizcar al nervio y causar dolor, entumecimiento, hormigueo o debilidad. Esto se llama síndrome de túnel carpiano. (Montoro & Gil, 2006)

El síndrome del túnel carpiano también puede ser causado por hacer el mismo movimiento de la mano y la muñeca una y otra vez. El uso de herramientas manuales que vibran también puede llevar a este síndrome. Los estudios no han demostrado que el síndrome del túnel carpiano sea causado por escribir en una computadora, utilizar un ratón o repetir movimientos al trabajar, tocar un instrumento musical o practicar deportes; pero estas actividades pueden causar dolor e hinchazón de los tendones o la de la mano, la cual puede estrechar el túnel carpiano y provocar síntomas incluyen: Alcoholismo, Fracturas de huesos, y artritis de la muñeca, quiste o tumor que crece en la muñeca, Infecciones Obesidad Artritis reumatoide a partir del análisis de los casos extendiendo el concepto al resto de los videojuegos vemos que hay factores positivos y factores negativos que conforman la estructura.

### **3.9 Factores negativos que influyen en los videojuegos**

Pueden ofrecer a los jugadores, pero lo que también se ve muy claramente es que no se trata solo de entretenimientos superficiales que entorpecen el libre pensar y accionar de las nuevas generaciones como muchos creen. Se trata de una herramienta con capacidad de entretenimiento, que incluso tiene un gran potencial divulgador de conceptos de difícil tratamiento. Algunos videojuegos son criticados por poseer un alto contenido de violencia e esto es innegable pero no es más que un síntoma de que el mundo posee de manera inherente un alto contenido de violencia en casi todos sus rincones. Existen videojuegos violentos porque existen seres humanos con ideas violentas, pero, muy lejos esto de catalogar a todos los seres humanos en el conjunto de los violentos. (Salguero, 2009)

- **Factores sociales de los videojuegos**

Es la necesidad de pertenecer a un grupo, problemas de inseguridad y autoestima, por moda, Accesibilidad a tecnologías. (Salguero, 2009)

- **Factores familiares**

Desinterés familia, falta de comunicación, falta de control de tiempo, familias disfuncionales, negación a la vida real. Si confrontas a tu hijo y le planteas los problemas que la adicción a los videojuegos le está provocando, seguramente habrá discusiones.

En otros casos, la familia desconoce el problema y solo nota que ha habido cambios en la conducta de su hijo, sin conocer la razón. Si no hay una buena comunicación, esto puede causar distanciamiento e incompreensión. (Salguero, 2009)

- **Factores escolares**

Debidos a las prácticas habituales y a un posible desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio. Pero, sin embargo, y a pesar de que se trata de un temor notablemente difundido, los estudios que han abordado el tema arrojan resultados diversos. En una revisión reciente encontramos una cierta relación entre el uso de videojuegos y unos peores índices escolares, tanto en forma de rendimiento como las prácticas habituales y de realización de tareas. Esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en



todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o el tipo de sistema de juego (doméstico o en salas recreativas). Sin embargo, no poseemos ningún dato que permita hablar de causalidad y, en ese caso, de direccionalidad de la misma. Es decir, a la luz de los resultados que es tan válido deducir que los videojuegos causan peores calificaciones debido a sus efectos sobre la asistencia a clase y la realización de tareas, como argumentar que los alumnos con peores calificaciones y con peor seguimiento de las tareas educativas por el motivo que se extienden a jugar más a los videojuegos el Bullying, reprobar el año, la falta de interacción en el aula de clases. El rendimiento escolar puede disminuir sensiblemente. Los chicos adictos estudian menos, pues las horas que antes dedicaba en su casa al estudio ahora son dedicadas al videojuego. Por otra parte, la calidad del tiempo en el aula también es inferior. Los trastornos de sueño y alimentación influyen negativamente sobre la capacidad de atención y concentración.

Se inicia así un círculo vicioso, pues cuando llegan las primeras calificaciones bajas, e adicto se desmotiva. La poca atención que le dedicaba el estudio es probable que vaya disminuyendo aún más.

En algunos casos, los adolescentes adictos a los videojuegos terminan abandonando sus estudios efectos psicosociales asociados al uso de videojuegos (Salguero, 2009)

### **3.10 Efectos de los videojuegos**

- **Adicción**

Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto Potencial adictivo. A partir de la observación de jóvenes que les dedican una parte importante de su tiempo y que centran sus relaciones sociales en torno a ellos, no falta quien habla de *enganche* y *adicción*, en claro paralelismo a la dependencia de sustancias.

Los propios aficionados e incluso la publicidad no dudan en recurrir a tales términos, conscientes del atractivo que generan. Pero, ¿qué hay de cierto en ello?

Las investigaciones al respecto se han basado, de forma casi generalizada, en medidas de auto informe, y las conclusiones de la mayoría de los estudios disponibles son alarmantes, ya que se informa de la existencia de un grupo de personas entre el 1,5 y el 19 por ciento cuyo uso de videojuegos es considerado adictivo. Ahora bien, al margen de este llamativo titular que es el

que en definitiva alcanza a la opinión pública cualquier revisión revela una endeblez metodológica que arroja serias dudas sobre la validez de los resultados.

En definitiva, muchas personas pueden, en un momento dado, adquirir una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad, hasta el punto de que, aparentemente, podamos decir que son adictos a ella. Pero incluso en esos casos no cabe culpabilizar a la actividad en sí, ni decir que es adictiva o que supone un peligro, sino que, más propiamente, deberemos preguntarnos qué es lo que ha llevado a esas personas a tal fijación. Y por otra parte, hay actividades tan entretenidas y absorbentes que no es extraño que uno le dedique más tiempo y recursos de los que había planeado inicialmente, sin que de ello se desprenda que sean actividades adictivas.

Por todo ello, y a falta de nuevas vías de investigación que superen el punto muerto a que parecen haber llegado los estudios, consideramos que no se puede hablar de la existencia de adicción a los videojuegos, aunque es evidente que, para un número importante de usuarios, su patrón de uso resulta excesivo y puede, con propiedad, ser considerado como “abuso”, con todas las implicaciones que ello. (Salguero, 2009)

- **Comportamiento agresivo**

Han indicado que más del 85% de los videojuegos contienen Temáticas violentas, muertes, destrucción, violencia concuerdan e indican que en la actualidad más del 50% de los videojuegos tienen un contenido violento, y que de éstos más del 90% han sido clasificados como E10+. De esta forma, se observa que cada vez existe mayor tolerancia a la utilización de videojuegos que promueven la violencia, especialmente en edades tempranas. Algunos investigadores han sostenido que no existe una asociación causal entre la utilización de videojuegos violentos con el comportamiento agresivo de los niños y adolescentes, y que las publicaciones meta analíticas son sesgadas (Jimenez, 2012)

Bandura afirma que el componente principal y lo que podrían estar determinando la característica del comportamiento agresivo y violento es un componente de interacción con el ambiente, es decir un proceso de aprendizaje llamado imitación. (Vallejo, 2010)

- **Efectos fisiológicos**

Indicando que en general, se encuentra una tendencia a un aumento en los niveles de testosterona en los jugadores que ganan un juego o videojuego en comparación a los que pierden. Este hallazgo no es tan consistente para el cortisol, pues se han encontrado estudios donde aumentan los niveles post ejerce y otros cuando hay reducciones o no hay cambios significativos se sabe que la testosterona y el cortisol se liberan durante el ejercicio y que juegan un papel importante en la adaptación del organismo; sin embargo, una elevada exposición crónica a ambas hormonas, especialmente al cortisol, posee efectos negativos en el organismo depresión, ansiedad, aumento de glucosa sanguínea, reducción de actividad inmunológica, pérdida de memoria.

Otra de las principales críticas en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios

Con frecuencia, tales críticas no tienen en cuenta que los argumentos y los personajes de la mayoría de los juegos son ajenos a acciones o mensajes manifiestamente agresivos. En otros casos, el contenido agresivo es moderado, no superior al nivel de agresividad implícito en la mayoría de los juegos infantiles y, con mucho, inferior al nivel de violencia que ofrecen otros medios como la televisión o el cine. Algunos videojuegos incluyen temas pro sociales, y un buen número de ellos son diseñados para ser usados de manera cooperativa o pueden adaptarse para un uso cooperativo en ocasiones, además, el análisis superficial de algunos juegos ha dado lugar a duras críticas por la violencia y la agresión que muestran, en tanto que análisis más exhaustivos revelan que la acción que en ellos se muestra implica diferentes esferas de comunicación, con discursos tanto competitivos como cooperativos. (Jimenez, 2012)

No obstante todo lo dicho, es preciso reconocer que, aun no siendo un hecho generalizado, numerosos juegos sí que exhiben niveles de violencia y agresividad que inducen a preocupación. En algunos casos, además, el contenido violento de los juegos no se limita a agresiones físicas más o menos espectaculares, sino que entra en el terreno ideológico los videojuegos y la televisión comparte de hecho numerosas características. Ambos medios tienen valor de entretenimiento y contenidos similares (acción, ritmo y cambio visual.

Sin embargo, la influencia de la televisión es relativamente pasiva, mientras que el juego con videojuegos añade una dimensión activa que puede intensificar el impacto del modelo, y es en

ese potencial de control activo donde radica la razón fundamental por la cual los niños prefieren usar los videojuegos a ver la televisión. Sugerían asimismo que los videojuegos implican un tipo de modelado participante en el que la persona que controla a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en ese personaje. (Jimenez, 2012). Además, el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje: cuanto más éxito tenga en destruir a los enemigos, más puntos recibirá y mayor será la duración de la partida. La conducta antisocial que suele ser necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias realistas, y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado.

Por otra parte, los primeros trabajos sobre la agresividad y los videojuegos partían de considerar a los niños como sujetos pasivos, ubicándolos en el extremo receptor de un proceso unidireccional de comunicación. A partir de esa postura, la investigación comenzó a replantearse el papel del niño, redefiniéndolo como sujeto activo y reconociendo la importancia de las diferencias individuales en su uso y respuestas ante los medios. (Jimenez, 2012). Gasto energético. La premisa de investigación es conocer si los videojuegos (activos vs. no activos) permiten un gasto energético similar al del juego libre; es decir, sin aparatos electrónicos. Esto es principalmente importante para niños y adolescentes con sobrepeso y obesidad. En general, se ha encontrado que, en comparación con videojuegos no activos tradicionales, en los que se involucra únicamente la destreza óculo-manual y la persona se encuentra sentada la mayor parte del tiempo, los videojuegos activos aumentan considerablemente el gasto energético (medido en y otras variables fisiológicas como la presión arterial sistólica y diastólica, y la frecuencia respiratoria).

En lugar de considerar la relación entre el menor y el medio como una relación lineal, con la familia o los iguales como variables intervinientes, esta nueva aproximación posiciona tanto al niño como a los medios dentro de un contexto más amplio de familia, grupo de iguales y sociedad. (Jimenez, 2012)

- **Aislamiento social**

Hay quien ha criticado el supuesto potencial de los videojuegos para convertir al jugador en un ser aislado. Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales.

A pesar de tratarse de una crítica habitual en la prensa no especializada, el tema ha recibido escasa atención por parte de los investigadores. En una reciente revisión de este aspecto, pudimos comprobar que la mayoría de los datos disponibles provienen de encuestas generales acerca de las características de la conducta de juego, siendo escasos los estudios diseñados específicamente para evaluar las relaciones sociales de los jugadores. De forma sucinta, los resultados en este ámbito se pueden resumir de la siguiente manera: los usuarios de videojuegos los utilizan, en su mayoría, acompañados por sus amistades y/o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños); los jugadores expresan de manera muy mayoritaria su preferencia por el juego acompañado; no existe relación estadística entre uso de videojuegos y número de amigos del mismo sexo, número de amigos de sexo opuesto, número de integrantes del círculo social, clima social, frecuencia de las actividades habituales, frecuencia de las interacciones sociales, número de parejas, retraimiento social, timidez, hipersensibilidad, soledad, popularidad, estatus social, sociabilidad, amigabilidad, visitas a casa de los amigos, recepción de visitas de amigos en el propio domicilio, popularidad percibida en la escuela, y ajuste social; la práctica de videojuegos se asocia a una mayor frecuencia de encuentro con amigos fuera de la escuela,

Mayor interacción familiar, mayor número de visitas al domicilio de familiares y amigos, mayor número de amigos y mayor disposición a hablar. (Salguero, 2009)

- **Conductas delictivas o antisociales**

La práctica de videojuegos es una actividad relativamente costosa, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia niños y adolescentes, que no disponen de suficientes recursos económicos propios, supone una circunstancia que puede resultar propiciatoria para la aparición

de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la adquisición de juegos.

Los estudios sobre este tema coinciden en demostrar que existe una relación entre la práctica de videojuegos y diversas conductas problemáticas en este sentido, aunque dichos resultados se basan fundamentalmente en investigaciones centradas en usuarios de máquinas operadas con monedas (videojuegos coin-operated, de salones recreativos). Las investigaciones se han realizado fundamentalmente a través de encuestas a los propios jugadores y el cálculo posterior de correlaciones entre la adhesión a los videojuegos, por un lado, y cada una de las conductas problema, por el otro. Un número reducido de trabajos se ha basado en revisiones de la literatura no científica, en entrevistas a padres y profesores, en análisis de casos, o en entrevistas con delincuentes. (Salguero, 2009)

La conducta problema que ha sido asociada de forma más consistente con la práctica de Videojuegos ha sido el robo con el objeto de financiar dicha práctica. En este sentido, se han informado porcentajes de robos para usar los videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la Población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales, con mayores porcentajes entre los varones. Otra de las conductas problema asociadas de forma consistente con la Práctica de videojuegos ha sido el gasto en los mismos de dinero destinado a otros usos, fundamentalmente al almuerzo y al transporte escolar. Los porcentajes en que esta conducta ha sido encontrada oscilan entre los jugadores (Río, 2009)

### **3.11 Características y actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos.**

Existen ciertas características en los adolescentes que hacen uso de videojuegos, la cual hoy en día, de este modo, son reconocidos por las personas que tienen conocimientos de esta conducta, si bien sabemos son adolescentes capaces de realizar este tipo de conducta y algunas veces sin darse cuenta de ello. Entre ellas están las siguientes:

- **Abstinencia:**

Malestar cada vez que se interrumpe el juego se tiene tiempo sin jugar. Los usuarios invierten demasiado en cuestiones relacionadas con los videojuegos hasta el punto en que se llega a interferir con actividades cotidianas.

- **Mentira:**

Los usuarios son capaces de mentir y robar por los videojuegos

- **Irritabilidad:**

Son iterables, capaces de abandonar sus estudios y otras actividades la abstinencia Siguen patrones de salir de la casa para jugar en otros sitios.

- **Olvido:**

Se olvidan de su entorno por estar jugando.

- **Desinterés:**

Dejan de realizar sus actividades externas por estar jugando Aun en estos tiempos, se prefiere que la acción se desarrolle en 2D, aunque se incluyen o combinan elementos 3D para dar efectos de profundidad, explosiones o mayor efecto visual, sobre todo con los jefes. (Horvilleur) dando así más realismo a sus contenidos.

Afectación del desarrollo intelectual necesidades de aislamiento y escape, alteración de la dinámica familiar aparición de algunos efectos adversos como cefalea, fatiga, física y visual pudiera durar de este trabajo de sentimiento auto competencia al propio concepto de sí mismo violento, hostil y agresivo.

### **3.12 Frecuencia con la que los adolescentes hacen uso de videojuegos**

Quizás los adolescentes que van a la escuela pública tengan más tiempo libre que los que concurren al sistema privado, que los más chicos salgan menos y se queden más en casa que los más grandes", propuso como una posible explicación.

El 15% eran restantes *jugadores de riesgo*: jugaban cuatro horas o más todos los días. Esta conducta era más común en los varones que en las mujeres (50% versus 30%), en los alumnos de escuelas públicas y en los menores de 15 años. (Baledí, 1997)

Los niños, adolescentes y adultos gastan una importante cantidad de tiempo frente a la pantalla de un dispositivo electrónico, y no se espera que esta situación cambie en los próximos años debido a la globalización y el acceso a estos dispositivos.

El juego tradicional y el proporcionado por los videojuegos seguirá siendo importante en todas las etapas del desarrollo niños y adolescentes; por lo que se debe controlar la exposición y el contenido de éstos (Jimenez, 2012).

## **Personalidad de adolescentes usuarios a videojuegos**

El uso de videojuegos los cuales pueden generar ansiedad, frustración, ira, trastorno que se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego continuo o recurrente que, si vincula adicción negativa por el uso excesivo a los videojuegos especialmente aquellos de guerras, peleas o el contraste y carreras de fútbol.

Actividad, y, finalmente, la experiencia de activación psicofisiológica durante el juego contribuye a establecer estímulos condicionados que desencadenan la conducta de jugar. Esta teoría, además, destaca la falta de habilidades de afrontamiento como un factor de vulnerabilidad para el desarrollo y mantenimiento del problema de juego. El psicólogo o psicóloga cognitivo conductual aplica a cada dificultad los modelos 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 se analizan sus antecedentes, consecuentes, la historia general de aprendizaje, condiciones biológicas y entorno social y finalmente se elabora un proceso terapéutico único.

Las técnicas cognitivo conductuales van dirigidas pues a tratar de cambiar estos comportamientos problemáticos, aumentando unos y disminuyendo otros, creando nuevos comportamientos, ayudando a relativizar o mejorar otros, y un siempre el objetivo de que la persona adapte eficazmente sus comportamientos a su entorno (Fernández)

El modelo teórico cognitivo conductual el uso técnicas conductuales para la modificación del comportamiento y de estructuración asumiendo los principios terapéuticos propuestos por Albert Ellis desde la terapia racional emotiva. El modelo cognitivo conductual es un conjunto de técnicas que ayudan a predecir comprender el comportamiento de los seres humanos y tratan de explicar cómo se llega al conocimiento Los videojuegos hoy en día han experimentado un constante desarrollo en los últimos años altas tasas de crecimiento, debido al uso desmedido del juego (Fernández)



### **3.13 Enfoque teórico cognitivo conductual**

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 biológica y entorno sociales. (Enfoque Cognitivo Conductual).

Desde distintos enfoques; el enfoque cognitivo conductual es el más utilizado y validado empíricamente, las dificultades psicológicas se constituyen como tales cuando una persona valora su comportamiento o el de otras personas como problemático. Aunque comúnmente se piense que un problema psicológico está “en el interior” de una persona, los problemas psicológicos lo son en la medida en que la persona desempeña comportamientos inadecuados y/o ineficaces con su entorno.

Reformulada posteriormente por Sharp (2002), plantea una integración de los factores conductuales y cognitivos. En primer lugar, los principios del condicionamiento operante favorecen la permanencia inicial de la conducta de jugar; posteriormente, la exposición continua al programa de reforzamiento de razón variable facilita el desarrollo de expectativas irreales sobre el juego, lo que sumerge al jugador todavía más en ésta.

#### **Orígenes de la teoría cognitiva conductual**

La terapia cognitiva conductual surge a partir de la década de los años sesenta a partir de las influencias de las corrientes de pensamientos en psicología; la aproximación cognitiva y la conductual, identificada esta última con la teoría del acondicionamiento. De acuerdo con Mahoney (1974), la mezcla cognitiva conductual surgió como resultado de no considerarse, dentro del análisis experimental de la conducta, el papel de los eventos privados; los sentimientos y los pensamientos. Para Kazdin (1978), el hecho puede deberse entre otras cosas, al papel que juegan los procesos de pensamientos en el control de la conducta, los cuales además habían sido evidenciados en las investigaciones llevadas a cabo en ciencias básicas por algunos psicólogos conductistas

por otro lado, más centrado en la práctica terapéutica, Beck (1989-1990), surgió que dicha elección obedece tanto a las limitaciones del modelo conductual en el cual no se toman en cuenta los aspectos cognitivos y afectivos de las personas, como las semejanzas que guardan las prácticas terapéuticas de ambas posturas cuando son comparadas con la de la aproximación psicodinámica (Beck, 1970). (Consideraciones Históricas entorno a la Terapia cognitiva conductual, 2001)

## IV. HIPÓTESIS ESTADÍSTICAS

### **Hi. 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

**Variable dependiente:** Uso excesivo de los Videojuegos

**Variable independiente:** Tratamiento cognitivo conductual

### **Ho. Hipótesis Nula**

Se considera que no existe diferencia significativa entre la variables dependientes: Uso excesivo de videojuegos y la variable independiente: Tratamiento Cognitivo Conductual.

### **Ha. Hipótesis Alternativa**

Se encontrará que la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos dependerá del tiempo necesario y del seguimiento que le brinden sus padres o tutores.

## V. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1. 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.

### 5.2. Tipo de investigación

Es de tipo cuasi experimental, modalidad Pretest y Posttest, 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.

#### **Línea de investigación:**

Línea número 1: Salud mental; porque se realizará en el área de psicología, aplicando un tratamiento de intervención.

### 5.3. Contexto de estudio

Esta investigación se llevó cabo en el Instituto Reino de Suecia de la ciudad de Estelí con adolescentes de décimo grado turno vespertino en el segundo semestre 2019.

El Instituto Reino de Suecia fue fundado en el año 1989, está ubicado en la ciudad de Estelí; Nicaragua, a 150 kilómetros al norte de la capital Managua. Su dirección es de la Escuela el Rosario 2 cuadras al sur, específicamente en el Barrio 14 de abril. Es uno de los centros donde su función es elevar la calidad educativa, atiende la secundaria de dos turnos: Matutinos y vespertinos, Cuenta con un psicólogo que labora ambos turnos.



**Ilustración 1 Vista interna de las instalaciones del instituto Nacional Reino de Suecia.**



**Ilustración 2 Vista externa del muro que perimetral del instituto Nacional Reino de Suecia.**

## **5.4. Población y muestra**

Al ser un estudio cuantitativo con diseño experimental de tipo cuasi experimental, modalidad Pretest y Postest, 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 en 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.

En el cuadro que se muestra a continuación se describe el procedimiento estadístico realizado para calcular el tamaño de la muestra, en el programa Microsoft Excel:

**Tabla 1 Procedimiento estadístico para el cálculo del tamaño de la muestra**

Tamaño de la población objetivo.....

Tamaño de la muestra que se desea obtener.....

Número de estratos a considerar.....

Afijación simple: elegir de cada estrato

Tamaño de la población objetivo.....				
.....		264		264
Tamaño de la muestra que se desea obtener.....		50		50
Número de estratos a considerar.....		6		6
		8.33333		
Afijación simple: elegir de cada estrato		333	Sujetos	
		8.33333333		Sujetos
<b>Estrato</b>	<b>Identificación</b>	<b>Nº sujetos en el estrato</b>	<b>Proporción</b>	<b>Muestra del estrato</b>
A		44	16.7%	6
B		48	18.2%	6
C		44	16.7%	6
D		43	16.3%	6
E		44	16.7%	6
F		41	15.5%	6
		Correcto	100.0%	40

**5.4.1. Criterios de selección de la muestra.**

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

## **5.5. 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 acuerdo 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)

(Ver en anexo No.5)

### **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 relevante 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.

Para su aplicación se les solicitó a los adolescentes y jóvenes que indiquen cuáles palabras se le vienen a la mente cuando escuchan la palabra generadora videojuegos. Una vez enlistadas las palabras se les pide que indiquen por qué asociaron a videojuegos cada una de sus respuestas.

(Ver cuestionario en anexo No. 2)

### **Test de adicción a los videojuegos**

Es un instrumento que 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.

(Ver en anexo No.4)

### **Test retest**

Para evaluar si el tratamiento aplicado fue eficaz se utilizó la escala tipo Likert como evaluación final. Este ayudará para conocer la eficacia que tuvo el tratamiento aplicado en los adolescentes usuarios de videojuegos conocer la actitud de los adolescentes con respecto al uso de los videojuegos.

Posteriormente se aplicó el test de adicción a los videojuegos para obtener el resultado final, la cual sirvió para conocer la frecuencia con la que los adolescentes hacen uso de los videojuegos.

## **5.6 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 presentación gráfica se hace 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



## 5.7 Operacionalización de variables

**Tabla 2 Matriz de operación de variables**

Variable	Definición	Dimensión de la variable	Definición operacional	Indicadores	Naturaleza de datos	Escala de medida	Técnicas e Instrumentos	Ítems
Eficacia del tratamiento cognitivo conductual	Puede ayudar a cambiar como piensan como actúa, pueden ayudar a sentirse mejor.	técnicas cognitivas conductuales	Resultados obtenidos por los adolescentes en la Escala Likert test de adicción Y Listado libre.	Inventario de pensamientos del juego. Control de estímulos Reestructuración cognitiva	Cuantitativa	Nominal	Escala tipo Likert. Test para medir adicción Listado libre	26 ítems de la escala de Likert. 10 Argumento test de adicción
Uso excesivo de los videojuegos	Es realizar el juego a diario, estar en constante uso del diferente medio que utilizan, hasta el punto de desatender otras actividades		Conocimientos acerca del tema que tiene los adolescentes y concientización.	Agresividad, Violencia, falta de voluntad e interés, ambiciosos, ansiosos		Nominal		

## 5.8. 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.

### **Tratamiento Cognitivo conductual**

Las terapias cognitivas conductuales y síntomas físicos los componentes cognitivos son importantes para identificar y modificar pensamientos irracionales, irreales, reales o negativos que están asociados a la ansiedad de las personas con adicción a los videojuegos.

Se comienza utilizando situaciones de la vida diaria del paciente para ejemplificar la relación entre pensamientos, emociones, síntomas físicos y comportamientos posteriormente se podrá dar énfasis en como los pensamientos negativos pueden llevar a experimentar una gran cantidad de síntomas físicos el estado de ánimo y las reacciones físicas han sido considerada como parte indispensable en el tratamiento y que este componente. Posteriormente, se pregunta a las personas si tienen alguna situación de riesgo particular identificada, por ejemplo, alguna que anotaron en el auto-registro. Se espera a que se den sus respuestas. (Marquez L. G., 2016)

### **Procedimiento**

El tratamiento consta de 6 sesiones de 45 minutos de duración, con un periodo semanal se trata de un espacio interactivo abierto en el que los participantes pueden intervenir en cualquier momento.

Se inició dando la bienvenida a los/as participantes, después especificar, el objetivo del tratamiento, así como las características del servicio (número, frecuencia, horario y duración de las sesiones y temas que abordaran). Enfatizar que la participación activa, la asistencia y puntualidad son condiciones centrales que contribuyen al cumplimiento de las metas terapéuticas.

Se continuó con la presentación de los participantes y que comenten brevemente qué fue lo que los motivo a acudir a tratamiento y qué esperan obtener en este espacio de trabajo

Se explicó la importancia de realizar una valoración previa para estar en mejores condiciones de apoyarlos para superar su adicción. Para ello se hará entrega de varios instrumentos que serán de utilidad en el desarrollo del tratamiento.

## **Estructura de las sesiones**

### **Sesión 1. Inventario de pensamientos de juegos**

#### **Desarrollo de la sesión.**

#### **Actividad 1.**

#### **Encadre del tratamiento grupal y presentación.**

Establecer la duración, el lugar y el horario de las sesiones y su funcionamiento.

**Objetivo:** Evaluar el patrón de conducta de juego de los participantes.

**Materiales:** Hoja de cuadernillo, lápiz

#### **Actividad 2.**

#### **Cuadernillo de auto registros.**

(Ver Tabla en Anexos No.7)

Explicar el correcto llenado del cuadernillo de auto-registro

Fecha: registrar el día y mes en el que ocurre la conducta.

Hora: registrar la hora en la que ocurre la conducta.

Lugar: registrar en dónde ocurrió la conducta.

Tipo de juego: registrar el tipo de juego

Tiempo empleado: registrar en horas el tiempo dedicado por ocasión de juego (1, 2, etc.).

Dinero gastado: registrar en pesos el dinero gastado por cada ocasión de juego.

Compañía: registrar si la conducta ocurrió solo o en compañía de alguna persona conocida.

Pensamientos: registrar el tipo de pensamientos que ocurren durante la ejecución de la conducta.

## **Control de estímulos**

### **Sesión 2. Identificando la cadena de eventos que promueven la conducta de juego**

La finalidad es preparar a los participantes para que sean capaces de identificar situaciones internas y externas que promueven su conducta de juego, así como de proporcionarles herramientas para que una vez identificadas esas situaciones, sean capaces de enfrentarlas sin llevar a cabo la conducta.

**Objetivo:** Aprender a identificar la cadena de eventos que promueven la conducta de juego

**Materiales:** hojas blancas lápices o plumas.

### **Desarrollo de la sesión.**

#### **Actividad 1. Destacar elementos de la sesión anterior y revisar el auto-registro.**

Se inició recapitulando la sesión anterior, se revisa que el auto-registro haya sido llenado correctamente.

#### **Actividad 2. Exposición de conceptos teóricos.**

Explica brevemente el concepto de videojuegos, Historia, características e influencia del juego patológico.

##### **Concepto de videojuegos:**

El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo, 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 otro modo que en la vida real estos tipos de juego tal vez nunca se presenten por separado, sino en ciertas amalgamas.

##### **Historia de los videojuegos:**

En 1967 los desarrolladores de Sanders Asociate, liderados por Ralph Baer, inventaron un prototipo de sistema multe jugador de videojuegos que se podía jugar en un televisor. Era conocido como la caja marrón (Casanova, 2008)

A finales del siglo XIX, se habían producido grandes transformaciones, no sólo en la economía, sino también en el territorio y en la sociedad. En esa época, la familia y el hogar doméstico se convierten en el centro de gravedad de la vida de las personas. La distinción entre esfera pública y esfera privada se hace más precisa, el hogar marca el límite entre el espacio privado de cada familia y la metrópoli. La transformación del territorio y la difusión del consumismo y de las culturas de mercado, según Abruzzese y Miconi 2002).

#### **Actividad 3. Cierre de la sesión.**

Se realiza un resumen de los puntos más sobresalientes resolviendo las dudas que haya. Se comenta que los ejercicios que llevaron a cabo son un primer paso para la modificación de la conducta ya que se logró identificar la cadena de eventos que la promueve y que un segundo paso será la identificación de las situaciones en las que están en riesgo de jugar, las cuales se abordarán en la siguiente sesión.

### **Sesión 3: Situaciones que nos ponen en riesgo de jugar**

#### **Desarrollo de la sesión.**

**Objetivo:** Identificar las situaciones que los ponen en riesgo de jugar y desarrollar planes de acción para afrontarlas.

**Materiales:** Hojas blancas y plumas.

#### **Actividad 1. Desatacar elementos de la sesión anterior y revisar el auto-registro**

Se les recordó que se vio el día anterior, preguntas sobre los conceptos que se expusieron, se revisó en conjunto el auto cuadernillo.

#### **Actividad 2. Identificación de situaciones de riesgo.**

En la siguiente actividad se explicó, Que es una situación de riesgo. Puede apoyarse en la siguiente información.

Una situación de riesgo es cualquier circunstancia, interna o externa, que aumenta la probabilidad de ocurrencia de la conducta. Dicho de otra manera, son eventos antecedentes que cuando están presentes incrementan las ganas (probabilidades) de las personas por jugar. Por ejemplo, cuando una persona juega regularmente al sentirse estresado/a, esta situación se convierte en una fuerte motivación para jugar, así, cuando la persona se sienta estresada, la probabilidad de que juegue será muy alta pues ha aprendido/asociado que el juego le ayuda a relajarse, por lo que al paso del tiempo estar estresado/a se convierte en una situación de riesgo para jugar.

Posteriormente, se preguntó a los estudiantes si tienen alguna situación de riesgo particular identificada, por ejemplo, alguna que anotaron en el auto-registro. Se espera a que se den sus respuestas.

### **Reestructuración cognitiva**

#### **Sesión 4. Los pensamientos automáticos**

Monitorear e identificar los pensamientos automáticos; reconocer la relación entre las emociones, los pensamientos y la conducta; poner a prueba la validez de los pensamientos automáticos y sustituir los pensamientos distorsionados por otros más adaptativos, al tiempo

que se modifican las creencias y esquemas que hacen proclives a las personas al mantenimiento de la conducta de jugar.

**Objetivo:** Identificar y monitorear los pensamientos automáticos.

Materiales: registro diario de pensamientos, lápices o plumas, hojas blancas y hojas

Desarrollo de la sesión

**Actividad 1. Destacar elementos de la sesión anterior y revisar el auto-registro.**

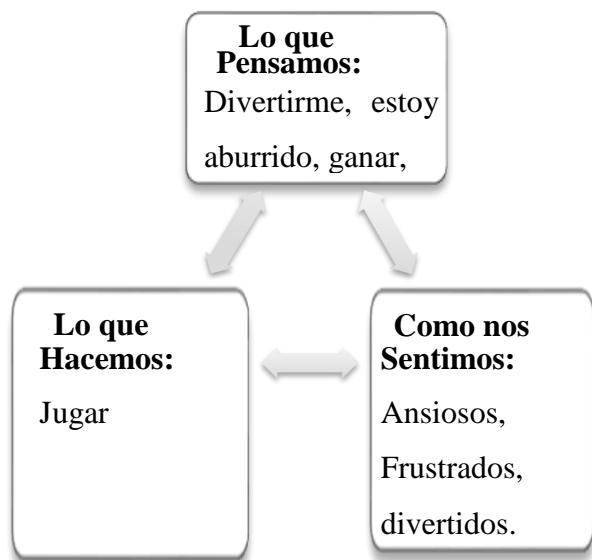
Se opera el mismo procedimiento que en la anterior sesión.

Después señale que el propósito de la reunión es conocer que son los pensamientos automáticos y como aprender a monitorearlos.

**Actividad 2. Aprendiendo a conocer nuestros pensamientos.**

Se realizó una breve reflexión de experiencias vividas.

Desde pequeñas/os intentamos comprendernos a nosotras/os mismas/os, a los demás y al mundo y sacamos conclusiones de nuestra propia experiencia. A partir de esta interacción con el entorno y como respuesta a nuestras necesidades básicas desarrollamos ciertas creencias acerca de nosotras/os mismas/os, de los demás y el mundo. Lo que pensamos acerca de los eventos que ocurren en la vida, afecta nuestra manera de comportarnos y nuestra experiencia emocional como se puede observar en el siguiente esquema (puede reproducirlo en una hoja).



**Actividad 3.** Resumen y cierre de la sesión.

Realice un resumen de la sesión destacando la importancia que tienen los pensamientos en nuestra manera de sentir y en consecuencia en nuestra forma de actuar. Así mismo la relevancia de llevar a cabo el registro diario de los pensamientos como un instrumento que facilita el ser consciente de nuestra forma de pensar. Resuelva cualquier duda que surja. Solicite que continúen realizando su auto-registro y que no olviden traerlo a la próxima sesión, así como su cuaderno.

## VI. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

### Características Sociodemográficas de los adolescentes usuarios de videojuegos

**Tabla 3 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	40	50.
Zona rural		
Total:	40	100.

La muestra está constituida mayormente por varones con una frecuencia de (31) y un (38.3 %) en cuanto al sexo femenino los datos muestran una frecuencia de (9) y un (11.1 %) para un total de una frecuencia de (40) y (100 %).

Las edades oscilan entre los 14 y 19 años, con una promedia de 16 años, en la que prevalece la media comprendiendo la edad de 16, la edad mínima de 14 años y máximo de 19 años.

Los integrantes de la muestra provienen solamente del casco urbano por la que la frecuencia es de (40) para un (100 %).

**Tabla 4 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 contesta	12	30.0
	Total	40	100.0

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 adolescente tenían problemas con sus padre por 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

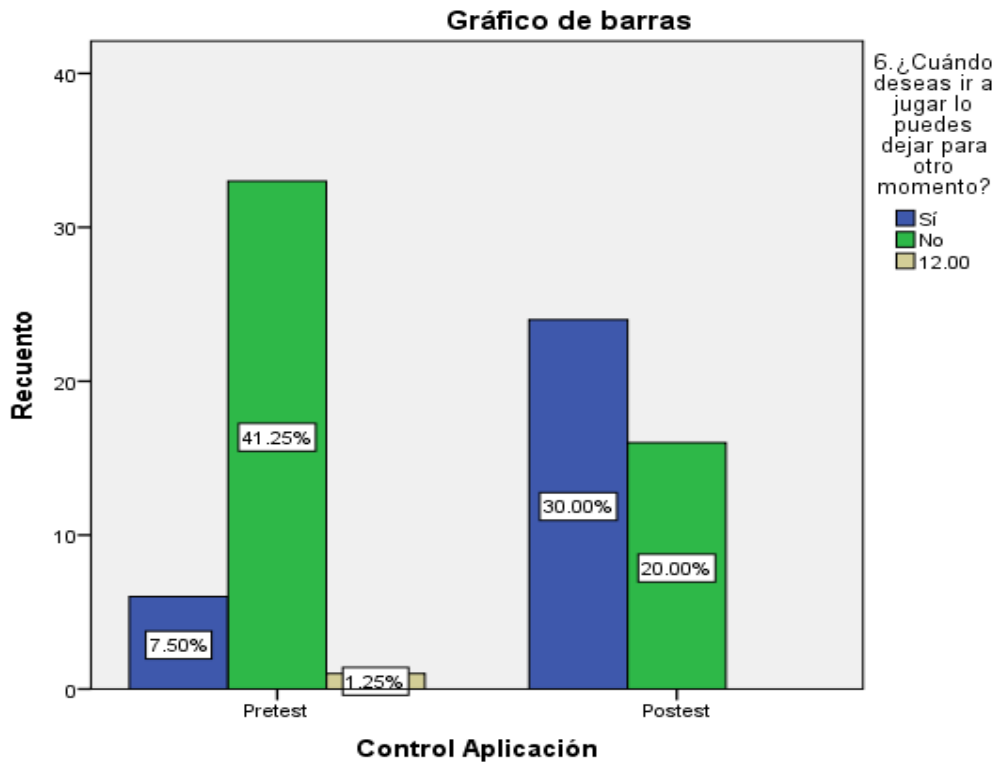


Las actitudes de los adolescentes respecto a los videojuegos en donde se aplicó un test de adicción a los videojuegos de esa forma obtener el resultado de evaluación inicial con la pregunta ¿Has jugado los llamados videojuegos? dónde la tabla muestra que los adolescentes tenían una frecuencia de (40)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

**Evaluación del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos.**

**Grafico No. 2 Relación entre el Pretest y Postest de la aplicación en los adolescentes usuarios a videojuegos.**



	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	17.698 <sup>a</sup>	2	.000
Razón de verosimilitud	18.973	2	.000
Asociación lineal por lineal	6.194	1	.013
N de casos válidos	80		

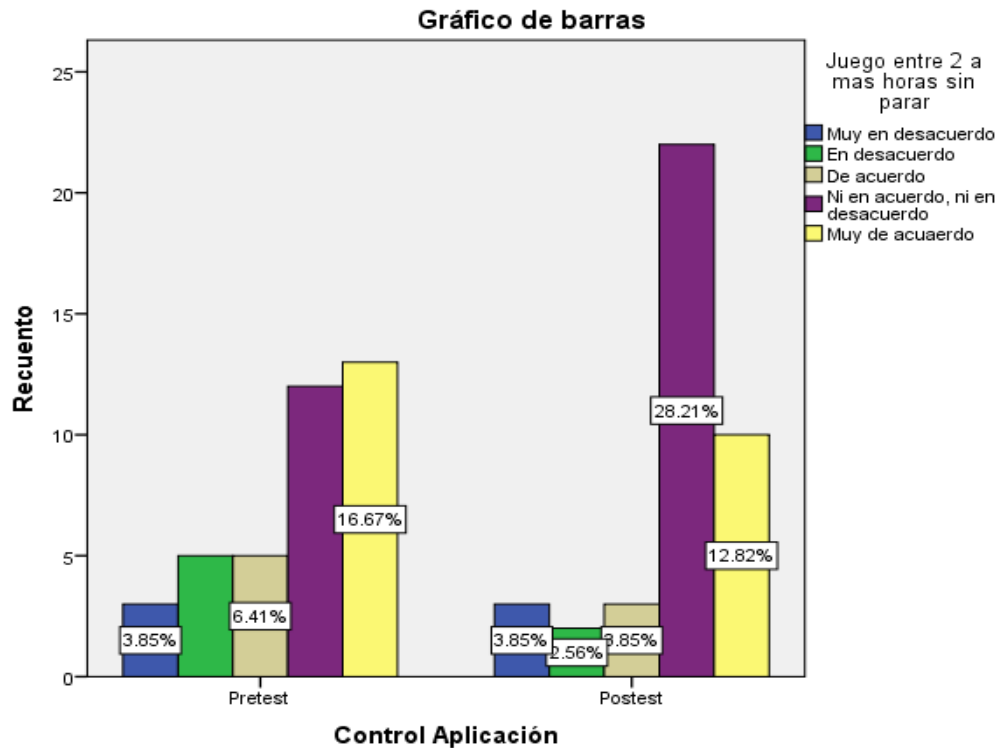
a. 2 casillas (33.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .50.

Los datos del grafico anterior muestran que cuando los adolescentes desean de ir a jugar lo puedes dejar para otro momento el Pretest los adolescente no lo podían dejar para otro momento el deseo de jugar era más fuerte que su voluntad, en el Posttest en cuanto al Pretest el Posttest disminuyo el 20% de que los adolescentes si lo pueden dejar para otro momento hubo una pequeña disminución en cuanto los adolescentes que si lo podían dejar para otro momento el 30% respondieron que si lo podían dejar para otro momento con respecto a la chicharrada el recuento han esperado un recuento menor que 0.5 y el recuento mínimo es .50. Los datos de análisis del Pretest mostraron que los adolescentes cuando tenían deseos de jugar no lo podían dejar para otro momento con un porcentaje de (41.25) y si lo podían dejar con un (7.50%). En los datos Posttest reflejan que si pueden dejar el juego para otro momento con el (30.00%) y un (20.00%) que no lo podían dejar para otro momento, Chi-cuadrado de Pearson 17.698<sup>a</sup> han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .50. En esta grafica según Chi cuadrada el tratamiento ha tenido una eficacia disminuyendo el uso excesivo a los videojuegos dándole salida al objetivo general y al objetivo específico 3 y 4 de aplicación del tratamiento.

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)

**Gráfico No. 3 Evaluación de uso frecuente de videojuegos Escala Likert**



	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	5.070 <sup>a</sup>	4	.280
Razón de verosimilitud	5.160	4	.271
Asociación lineal por lineal	.267	1	.605
N de casos válidos	78		

a. 6 casillas (60.0%) han esperado un recuento menor que 5.

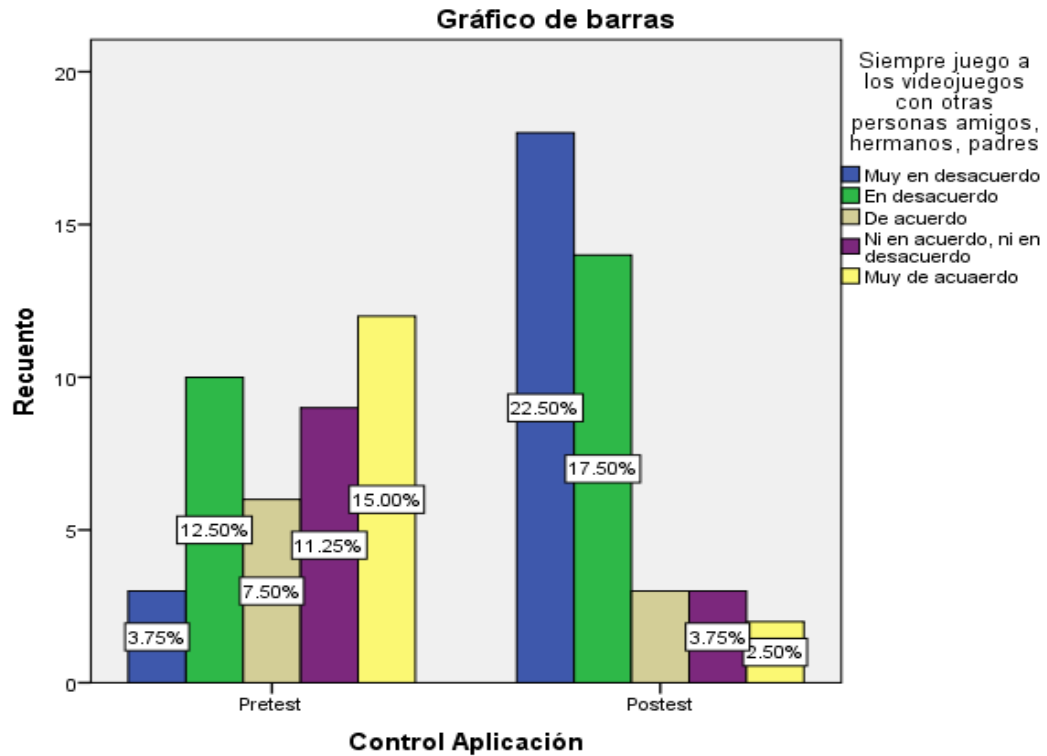
El recuento mínimo esperado es 2.92.

Los datos de la gráfica anterior muestran que en el Pretest con el Ítems Juego entre 2 a más horas sin parar; los adolescentes contestaron muy en desacuerdo el (3.85 %), de acuerdo el (6.1%) Muy de acuerdo (16.67 %). Lo que significa que los adolescentes estaban de acuerdo en que jugaban más de dos horas sin parar eran muy pocos los que respondieron estar en desacuerdo lo que indica que estaban más de acuerdo que Endesacuerdo que dedicaban varias

horas a los videojuegos en comparación con lo anterior en la evaluación final disminuyó la frecuencia de juego en los adolescentes manteniendo el porcentaje los que estaban muy En desacuerdo el análisis muestra una disminución en cuanto a la frecuencia que mantenían antes de la aplicación del tratamiento. Dando como resultado que el tratamiento cognitivo o conductual es eficaz en adicciones a videojuegos.

(3.85) en desacuerdo el (2.56 %) de acuerdo el (3.85 %) ni en acuerdo ni en desacuerdo el (28.21 %) y muy de acuerdo el (12.82 %). No existe significancia, pero se ven mínimas diferencias del antes y el después de la aplicación Chi cuadrado de Pearson 5.070<sup>a</sup> han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2.92.

## Gráfico No. 4 Conducta ante el uso de los videojuegos



### Pruebas de Chi-cuadrado

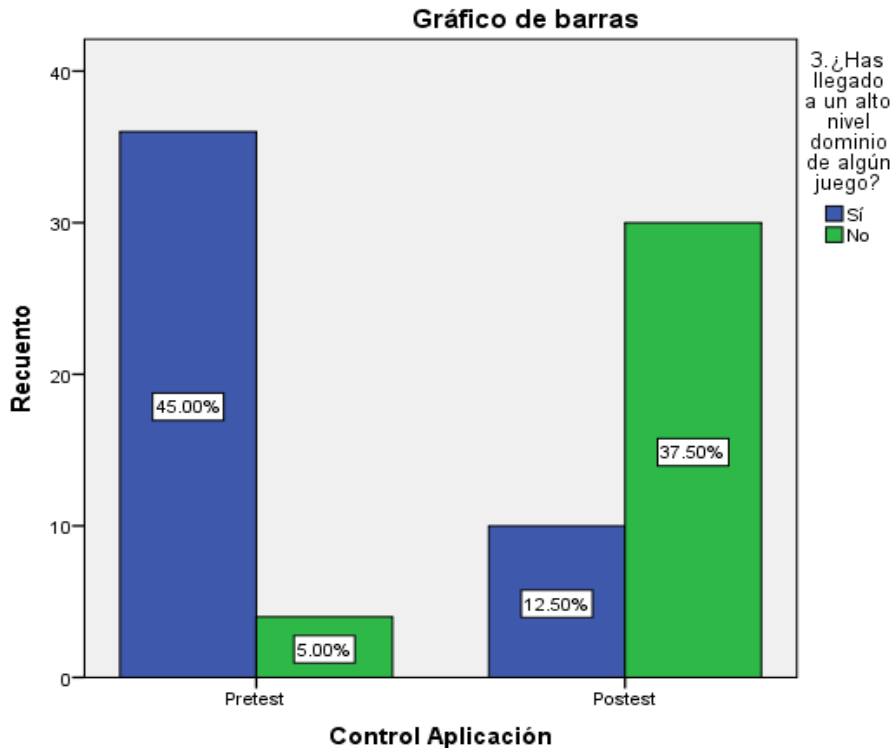
	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	22.524 <sup>a</sup>	4	.000
Razón de verosimilitud	24.641	4	.000
Asociación lineal por lineal	21.218	1	.000
N de casos válidos	80		

a. 2 casillas (20.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4.50.

En la evaluación inicial, los adolescentes estaban muy de acuerdo de que siempre jugaban con los padres amigos o familiares los videojuegos, los padres ayudaban a reforzar la conducta,

hubo una disminución en comparación con la evaluación inicial los resultados muestran que los adolescentes disminuyeron el juego con los padres amigos o familiares hermanos se obtuvo en el Pretest los adolescentes respondieron muy en desacuerdo el (3.75 %), en desacuerdo en el Posttest los adolescentes estaban una gran mayoría que no estaban jugando con sus padres hermanos, amigos o familiares. En comparación con la evaluación inicial se muestra un cambio positivo a las respuestas de los que estaban muy de acuerdo y que siguen jugando con los padres hermanos o amigos son pocos los adolescentes que siguen jugando se nota un cambio durante la aplicación del tratamiento podría ser más efectivo si él se hubiese aplicado mínimo 6 meses el cambio sería definitivo, debido al poco tiempo de aplicación puede ser que sea temporal el cambio o que lo dejen definitivamente de acuerdo el (7.50 %), ni en acuerdo, ni en desacuerdo el (11.25 %) y muy de acuerdo el (15.00 %). En los datos del Posttest los adolescentes respondieron muy en desacuerdo el (22.50 %), en desacuerdo el (17.50 %), ni en acuerdo, ni en desacuerdo el (3.75 %) y muy de acuerdo el (2.50 %). Por lo que se muestra una diferencia de que antes los adolescentes estaban muy en desacuerdo (3.75 %) y ahora están muy en desacuerdo el (22.50 %) que juega ante el proceso de aplicación del tratamiento.

**Grafico No. 5 Nivel de dominio de videojuegos, test de adicciones.**



**Pruebas de Chi-cuadrado**

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	34.578 <sup>a</sup>	1	.000	.000	.000
Corrección de continuidad	31.969	1	.000		
Razón de verosimilitud	38.103	1	.000		
Prueba exacta de Fisher					
Asociación lineal por lineal	34.146	1	.000		
N de casos válidos	80				

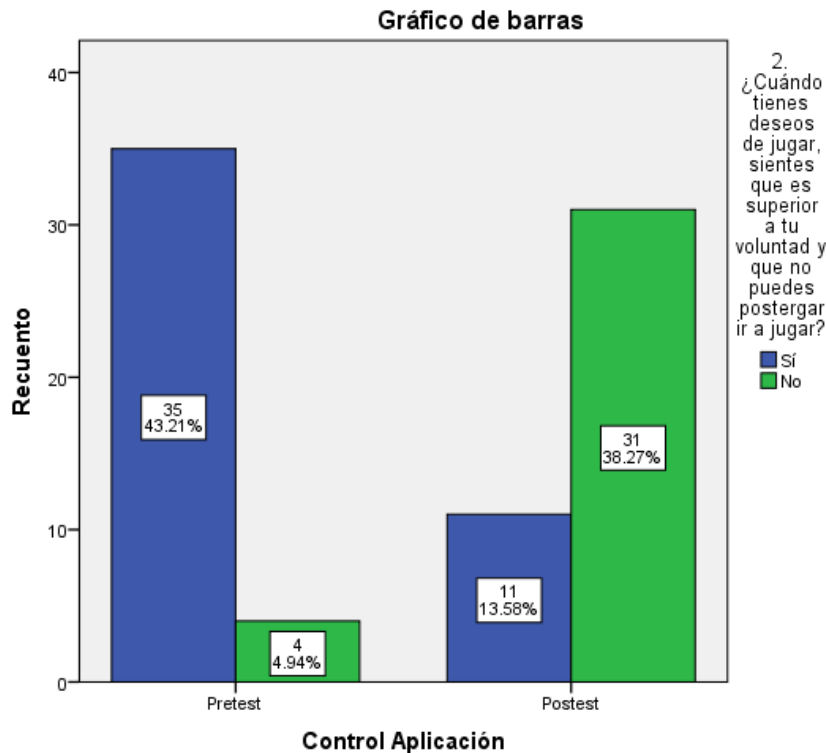
a. 0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 17.00.

b.Sólo se ha calculado para una tabla 2x2



Los adolescentes respondieron el Pretest que habían llegado aún alto nivel de dominio en los videojuegos fueron pocos los que respondieron no haber llegado aún alto nivel de dominio en cuanto con las respuestas del Postest después de la aplicación disminuyo las respuestas de los que había llegado aún alto nivel de dominio, en comparación con la respuestas del Pretest los que respondieron no haber llegado aún alto de dominio fue mayoría disminuyendo (45.00%) y no habían llegado a un alto nivel del juego un (5.00%). Los resultados del Postest el 12.50% dicen que sí, marcando una disminución en dominio a los videojuegos y (37.50%) que no habían llegado a un alto dominio, lo que muestra la gráfica es que los adolescentes disminuyeron el uso a los videojuegos. La Chi cuadrado de Pearson (34.578<sup>a</sup>) ha esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es (17.00). Con esto se le permite dar salida al objetivo aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual.

**Gráfico No. 6 control de uso de videojuegos**



## Pruebas de Chi-cuadrado

	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	33.285 <sup>a</sup>	1	.000		
Corrección de continuidad	30.745	1	.000		
Razón de verosimilitud	36.695	1	.000		
Prueba exacta de Fisher				.000	.000
Asociación lineal por lineal	32.874	1	.000		
N de casos válidos	81				

- a. 0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 16.85.
- b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

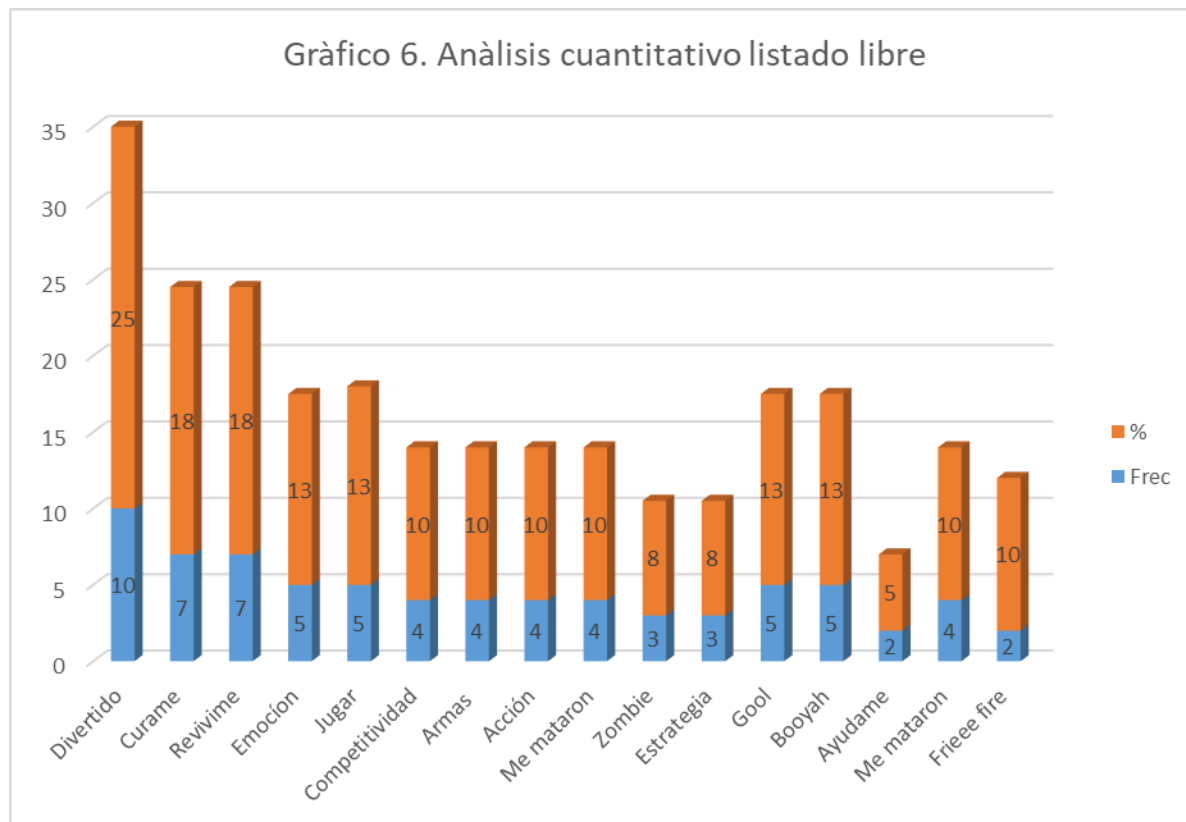
En las respuestas del Pretest respondieron que cuando tenían deseos de jugar era superior a su voluntad la mayoría respondieron si era superior en cuanto a las respuestas de que no era superior a su voluntad fueron muy pocos en la evaluación del Postest las respuestas de los adolescentes cambiaron las respuesta de los que respondieron que si era superior a su voluntad en cuanto a las que no pueden postergar disminuyo son pocos los que dicen que es superior a su voluntad los que respondieron que no es superior a su voluntad es la mayoría de la muestra En la gráfica anterior se puede ver que la aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual los adolescentes, cuando tienen deseos de jugar y sienten que es superior a su voluntad en los datos del Pretest un (43.21 %) responden que es superior a su voluntad y el (4.94 %) dicen que cuando tiene deseos de jugar no sienten que es superior a su voluntad, los datos del Postest muestra que el (13.58 %) responden que cuando tienen deseos de jugar sienten que es superior a su voluntad y el (38.27 %) responden que cuando tiene deseos de jugar sienten que no es superior a su voluntad. Chi-cuadrado de Pearson 33.285<sup>a</sup> han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 16.85.

En cuanto al análisis de esta tabla se muestra la frecuencia y los porcentajes del uso de los videojuegos en los adolescentes se muestran en los primeros ítem reflejan Estos resultados concuerdan con la revisión teórica acerca de la intervención psicológica: Analizar la eficacia de la intervención psicológica el objetivo del estudio es 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 de frecuencia 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 persona. (Chóliz, 2013)

## Actitud de los adolescentes usuario de videojuegos

### Grafico No. 7 Análisis cuantitativo del listado libre



Los datos de este gráfico demuestran que la mayoría de adolescentes y jóvenes asocian al término conducta de videojuegos con las siguientes palabras: Divertido con (25%) Cúrame (18%) Revíveme (18%) Emoción con (13%) jugar con (13%) Competitividad (10%) Armas con el (10%) Acción con (10%) Me mataron con (10%) Zombie (8%) Estrategia con (8%) Gool (5%) Frieee fire (13%) Booyah (13%) Ayúdame con (5%) palabras relaciones con el tipo de juegos que los jóvenes utilizan.

Cabe destacar, que la percepción de los adolescentes y jóvenes refleja la presencia de conducta adictiva, así como también, la multiplicidad de factores asociados a dicha conducta.

El (25%) de los Adolescentes relacionan el juego con diversión y emoción lo que indica que los jóvenes debido a la forma que ven los juegos se involucran más en ello.

Cabe destacar que las expresiones de los jóvenes es que a través del juego pueden tener amigos, u olvidar una separación de los padres, considerándose algunos tímidos, otros por problemas familiares o por pasar el rato, descuidando las labores escolares y la vida cotidiana su aspecto personal dejando a un lado juegos recreativos los resultados mostraron en detalle las características de la conducta adictiva encontrándose no reconocer tener una adicción como tal que la razón principal para que los jóvenes sigan involucrándose en los videojuegos es en la falta de ocupación en labores o actividades deportivas o la falta de control de los padres.

(Ver tablas en anexo No. 3)

## VII. CONCLUSIONES

Una vez finalizado ese proceso de elaboración, se detallan a continuación las siguientes conclusiones que han surgido del proceso, partiendo de una comparación entre los objetivos y un análisis de resultados de 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.

En correspondencia al primer objetivo específico de la investigación, se refiere a las características sociodemográfica, se conoció que la muestra está constituida mayormente por el sexo masculino con un número de 37 adolescentes provenientes de la zona urbana, siendo participe 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.

Siguiendo la línea con el segundo objetivo por medio del test de adicción a videojuegos con las preguntas ¿Has llegado a un alto nivel de dominio de algún videojuego? ¿Cuando tienes decesos de jugar sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar i a jugar? La 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, el 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.

Siguiendo con el tercer objetivo, se aplicaron cuatro sesiones grupales enfocando técnicas de auto registros, reestructuración cognitivo, distorsiones cognitivas, donde los adolescentes respondieron muy satisfactoria y positivamente a través de la terapia se logró que ellos llegaran a identificar y reconocer su conducta adictiva y pensamientos irracionales.

En el estudio se probó que el tratamiento cognitivo conductual es eficaz para trabajar la adicción a videojuegos, logrando una disminución solamente durante las intervenciones y no un cambio de un cien por ciento porque las intervenciones fueron muy corta y muy poco tiempo, es decir los días de intervención jugaban menos pero el resto delos días jugaban igual con la misma frecuencia se evidencio una disminución en los instrumentos antes mencionados.

Los participantes se mostraron agradecidos y satisfechos por haber participado aseguraron integrarse a su vida diaria, en la que se pudo notar la motivación y disposición en las actividades escolares. Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula, ya que el tratamiento si es eficaz, obteniendo una disminución, observando un cambio en las conductas irracionales y llegando a una concientización y aceptación de dicho comportamiento.

Los resultados obtenidos apoyan la hipótesis planteada al inicio de esta investigación Si se aplica un tratamiento cognitivo conductual se logrará disminuir el uso excesivo de los videojuegos en adolescentes por la cual se rechaza la hipótesis nula.

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.

## VIII. RECOMENDACIONES.

### A Estudiantes

Con base a los resultados encontrados en la aplicación de instrumentos se plantearon las siguientes recomendaciones a los adolescentes:

- Realizar un horario de videojuegos, para que ellos según las horas que juegan puedan ir disminuyendo esa conducta
- Establecer sus propias reglas para disminuir el uso de los juegos que puedan controlar el tiempo.
- Participar en diferentes actividades sociales.
- Buscar otro tipo de actividades de entretenimiento que no sean videojuegos.
- Relacionarse menos con personas que también hacen uso a los videojuegos ya que estos los llevaría a involucrarse más en ellos, hacerles ver la importancia de dedicarle tiempo a las actividades escolares, como al aprendizaje, y en el medio tiempo de su día desarrollar actividades de acorde a sus habilidades desarrolladas o encaminarse en alguna actividad según sus intereses.
- Colaborar con las tareas dentro del hogar y organizar su habitación.
- Evitar el uso frecuente a la tecnología o medios que influyan en los videojuegos
- 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.
- El compartir más tiempo en familias, les ayudaría a disminuir el uso a los videojuegos.

Separar párrafos

### A Docentes

- Establecer normas dentro del aula de clases que tienen que ser respetadas

Que puedan impartir la clase de forma dinámica

- Motivar a los estudiantes con respecto a superación personal la importancia de mostrar actividades lúdicas alejadas a los videojuegos
- Evitar cortar el juego en caso de que los estudiantes estén jugando, sino más bien anunciar unos minutos antes que no deben de jugar en horas de clases o al iniciar las clases.



- Mostrar una actitud de comprensión y cercanía para que los adolescentes escuchen y entiendan y generen dialogo entre ambos

### **A Padres**

- Controlar el tiempo de los hijos respecto a los videojuegos
- 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.
- Dedicar tiempo con respecto a las tareas escolares de sus hijos

### **Limitaciones del estudio**

- Incluir en el plan de estudio la asignatura de psicología experimental, ya que es muy importante tener conocimiento para la realización de este tipo de investigación.
- Que el profesor que imparta la asignatura de investigación aplicada sea el mismo que de seminario de graduación para llevar un mismo seguimiento

### **Logros**

Unos de los logros obtenidos fueron:

- Contar con el apoyo de los directores del centro he inspectora
- Que los estudiantes lograran partir en la intervención.
- Contar el apoyo de UNEN para la impresión de materiales que se utilizó para la intervención
- Que a la hora de cada sesión contamos con el tiempo que nosotras estimáramos conveniente para la realización.
- Lograr empatía con los estudiantes subdirector y docentes del centro. Se lo logró aplicar el tratamiento terapéutico y cumplir con el objetivo planteado en la intervención.

## **Dificultades**

Unas de las dificultades para trabajar con los adolescentes fueron:

- Reunir el grupo en una misma sección, ya al momento de llegar a las secciones los docentes no permitían la salida de ellos, los horarios de clases chocaban con el grupo poca disposición de los estudiantes
- La indisciplina de ellos era difícil en el inicio de las sesiones
- Poco tiempo que tuvimos para aplicar el tratamiento
- El lugar que no brindaba las condiciones para una intervención psicológica eso no permitía la concentración completa.
- No completar la sesión de terapia de relajación por el lugar que no permitía tranquilidad y que los estudiantes ya iban a salir de clases.

## IX. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A, B. (2018). *Factores pasicosociales asociados a la conducta autolesiva en adolescentes de 9no y 10mo grado del turno vespertino del Instituto Francisco Luis Espinoza, Estelí periodo 2017-2018*. Estelí.

A, E. M. (Junio de 1997).

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

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

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

Baledi, F. E. (1997). Videojuego y educación.

Casanova. (2008). Revista pensamientos de investigación social.

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 psioanalítica*.

Gonzalez, R. C. (2006). Analisis de videojuegos.

J, P. F. (2008). *Universidad Nacional de Colombia*. Bogota , Colombia .

Jimenez, J. C. (2012). *Efectos de los videojuegos en variables sociales psicologica* .

L, G. M. (2016). *Centro de integración juvenil* .

L, G. M. (2016). *Tratamiento Cognitivo Conductual* .

- M, L. (2009). *Hábitos y uso de los videojuegos en la comunicación visual: Influencia en la inteligencia espacial y el rendimiento escolar: Tesis de doctorado* . Editorial Universidad de Granada .
- M, P. (2017). *Control de esstimulos*.
- Maldonado, I. M. (2009). *Videgos Movimientos y tendencia artiticas desde la segunda mitad del siglo xx hasta hoy*. Chile.
- Marquez, L. G. (2016). *Tramiento cognitivo conductual* . .
- Moncada, J. (2006). *Efectos de los videojuegos en variables sociales psicológica*.
- Núñez, C. (2009). Características de videojuegos. *Los videojuegos*.
- Raventós, C. L. (2008). Breve Historia de los videojuegos.
- Río, M. P. (2009). Efectos psicosociales de videojuegos.
- Ruiz, L. (Mayo de 2013). Psicología del adolescente y su entorno.
- Salguero, R. T. (2009). Efectos Psicosociales de los videjuegos. *Comunión de revista internacional audiovisual, publisidad y estudios culturales*, 235-250.
- Vallejo, M. (2010). *Videojuegos: Adicción y Factores predictores*.

## X. ANEXOS

### Anexo No.1 Carta de confidencialidad

#### Datos personales del investigado

Nombre: -----

Edad y Sexo-----

Numero de celular-----

**Dirigida a estudiante del instituto Reino de Suecia**

#### **Hace contar**

Que acepta participar como investigador principal en el estudio titulado Eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videos juegos del Instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019

Que se compromete a que cada estudiante sea tratado y controlado siguiendo lo establecido en la investigación Que respetará los requisitos éticos y normas aplicadas a este tipo de estudio

Que nos comprometemos a mantener una estricta confidencialidad de los datos de carácter personal procedente de la fuente Que los resultados obtenidos del estudio puedan ser divulgados en congreso reuniones y publicaciones científicas salvaguardando siempre la confidencialidad de los datos de carácter personal

Que puede utilizar un alias seudónimo si el así lo estimara

Que dicho estudio se llevará a cabo con la colaboración de Franklin Solís Zúniga asesor de nuestra Investigación en la Universidad Unan Managua Farem Estelí

**Franklin Solís Zúniga Asesor principal**

**En Estelí Nicaragua de Octubre.**

**Anexo No.2 LISTADO LIBRE**

No. \_\_\_\_

Le invitamos a participar como informante en el estudio representaciones sociales sobre el concepto **videojuegos** en estudiantes de Psicología de la FAREM Estelí. Este instrumento tiene como objetivo Analizar la eficacia del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos de cuarto año de secundaria del turno vespertino del instituto del Reino de Suecia, segundo semestre 2019

**V Psicología de la universidad mencionada. Listado libre. Instrucción**

I. Dime cuáles palabras o frases se te vienen a la mente cuando digo la palabra: **videojuegos**

- 1. \_\_\_\_\_, 2. \_\_\_\_\_, 3. \_\_\_\_\_, 4. \_\_\_\_\_,
- 5. \_\_\_\_\_

II. Ahora te pedimos que nos digas porque asociaste: **videojuegos** a cada una de tus respuestas.

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Yo he respondido \_\_\_\_\_ porque

---

---

Edad \_\_\_\_\_ años      Sexo: Masc ( ) Fem ( )

Ocupación: \_\_\_\_\_

Desarrollas trabajo remunerado: No \_\_\_ Sí \_\_\_ De base ( ) Contrato ( ) Otro ( ) Tiempo que lleva en su puesto de trabajo: \_\_\_\_\_

**¡Gracias por su colaboración!**

**Tabla 5 Análisis cualitativo del listado libre**

**Argumentos de los adolescentes y jóvenes asociadas a los videojuegos.**

<i>Palabras asociadas</i>	<i>los adolescentes cuando no hacemos nada jugamos</i>	<i>Argumentos de los adolescentes.</i>
<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>		
<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</i>		
<i>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</i>		

<i>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.</i>
<i>Armas: las armas son las que sobresalen en los videojuegos son divertidos e impresionantes los disparos son interesantes llenos de emoción y suspenso aprendo de nombre armas</i>
<i>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</i>
<i>Me mataron: porque se usa frecuentemente porque me mataron en el juego cuando me derriban es lo que más uso y me enoja pido ayuda porque me mataron cuando juego juegos de guerra y no pueden revivir</i>
<i>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.</i>
<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>
<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</i>



*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 que 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 enoja 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.*

#### **Anexo nro. 4: Test de adición a videojuegos**

Por favor contesta con sinceridad lo que has sentido o hecho en los últimos 6 meses. Es anónima. Contesta todas las preguntas marcando con una **x**.

Solo los videojuegos, en los últimos 6 meses:

1. ¿Has jugado los llamados videojuegos por lo menos una vez?

**SI**

**No**

**No:** si marcaste No, " no contestes las demás preguntas y devuelves el test.

**Si:** solo marcaste si responde los siguientes.

2. ¿Cuándo tienes deseos de jugar, sientes que es superior a tu voluntad y que no puedes postergar ir a jugar?

**Si**

**No**

3. ¿Has llegado a un alto nivel dominio de algún juego?

Si

No

**4.** ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo?

Si

No

**5.** ¿En una semana cuantas veces en promedio vas a jugar?

1 a 3 veces

5 a más veces.

**6.** ¿Cuándo deseas ir a jugar lo puedes dejar para otro momento?

Si

No

**7.** ¿Te han llamado la atención o has tenido problemas en tu hogar o problemas en tus estudios por haber ido a jugar?

**Si**

**No**

**8.** ¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar que hacer otras actividades? Si

**No.**

**9.** ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te destrezas o tranquilizas?

Si

No

**10.** Si marcaste "Si en las preguntas: **1, 2,3, 7, 8 y 9** ¿hace cuánto tiempo lo sientes?

**Menos de 6 meses**

**6 o más meses.**

### **Tabla 6 Escala Tipo Likert**

Las afirmaciones que voy a leerle son opiniones con las que algunas personas están de acuerdo y otras en desacuerdo voy pedirle que me diga por favor que tan de acuerdo está usted con cada una de estas opiniones

<b>1.</b>	Los videojuegos suelen alejarte de los amigos y prestar atención.	<b>Muy de acuerdo</b>	<b>De acuerdo</b>	<b>Ni de acuerdo Ni en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>	<b>Muy En desacuerdo</b>
-----------	---	-----------------------	-------------------	---------------------------------------	----------------------	--------------------------

2.	Los videojuegos contienen escena violenta o de Sexo y utilizan lenguaje soez.						
3							
4	Al conectarte con otros jugadores a través de internet						
5	pueden conocer a gente						
6	Indeseables o facilitar datos que no deberían.						
7	Los videojuegos pueden volverse una adicción.						
8	Los videojuegos pueden volverse una adicción.						
9							
10	Siempre juego a los videojuegos con otras personas (amigos, hermanos, padres.						
11							
12	Utilizo los videojuegos porque me permiten hacer cosas que normalmente no haría en la vida real.						
13							
14	Me gusta jugar a videojuegos para probar a mis amigos que soy el mejor.						
15							
16	Cuando pierdo jugando contra alguien,						

17	inmediatamente propongo otra partida.					
18	Es importante para mí ser el mejor jugando a un jugar.					
19	Siempre pierdo el control del tiempo jugando en videojuegos.					
20	Me molesto cuando mis padres me aconsejan que no juego mucho.					
21	Cuando estoy jugando no me gusta que me interrumpan					
22	Pienso en jugar durante todo el día.					
23	He mentido o robado por los videojuegos.					
24	Mis padres controlan el tiempo que debo de jugar.					
26	Le dedico mucho tiempo a los videojuegos que a otras actividades.					
27	Puedo pasar varias horas jugando sin realizar otro tipo de actividad					

<p>desatendiendo mi aspecto personal. Juego Entre 2 a más horas sin parar.</p> <p>He tenido sentimiento de tristeza soledad por el tiempo que dedico a los videojuegos Cuando no puedo jugar, sólo piensa en el momento en que podrá hacerlo nuevamente. No me doy cuenta si es de día o de noche por el tiempo que estoy en los videojuegos. Duermo cuando ya solo no resisto el sueño. Pierdo los horarios de comida por los videojuegos</p>						
--	--	--	--	--	--	--

## Diseño Metodológico Instituto Reino de Suecia

Actividad de aplicación de tratamiento psicológico en usuarios de videojuegos

Fecha: 18 de noviembre

Tiempo: 45 minutos

Facilitadores: Eskarleth Masiel Calero Azucena Herrera Leydi Aurora Herrera

### Actividades 1

Actividad	Desarrollo	Tiempo	Materiales	Responsable	Presupuesto
<p>Bienvenida a los/as participantes, después especificar, el objetivo del tratamiento, así como las características del servicio (número, frecuencia, horario y duración de las sesiones y activa, la asistencia</p>	<p>Explique la importancia de realizar una valoración previa para estar en mejores condiciones de apoyarlos para superar su adicción. Para ello se hará entrega de varios instrumentos que serán de utilidad en el desarrollo del tratamiento.                      Explicar el correcto llenado del cuadernillo de auto-registro                      Fecha: registrar el día y mes en el que ocurre la conducta.                      Hora: registrar la hora en la que ocurre la conducta.                      Lugar: registrar en dónde ocurrió la conducta.                      Tipo de juego: registrar el tipo de juego</p>	<p>45 minutos</p>	<p>hojas y blancas lápices</p>	<p>Azucena Eskarleth Aurora</p>	

	<p>Tiempo empleado:  registrar en horas el tiempo dedicado por ocasión de juego (1, 2, etc.).</p> <p>Dinero gastado:  registrar en pesos el dinero gastado por cada ocasión de juego.</p> <p>Compañía:  registrar si la conducta ocurrió solo o en compañía de alguna persona conocida.</p> <p>Pensamientos:  registrar el tipo de pensamientos que ocurren durante la ejecución de la conducta.</p>				
--	--	--	--	--	--



	<p>Elegir la meta a alcanzar en esa semana.</p> <p>Fecha: registrar el día y mes en el que ocurre la conducta.</p> <p>Hora: registrar la hora en la que ocurre la conducta.</p> <p>Lugar: registrar en dónde ocurrió casa</p> <p>Tipo de juego: registrar el tipo de juego</p> <p>Tiempo empleado: registrar en horas el tiempo dedicado por ocasión de juego (1, 2,</p> <p>Dinero gastado: registrar en pesos el dinero gastado por cada ocasión de juego.</p> <p>Compañía: registrar si la conducta ocurrió solo o en compañía de alguna persona conocida.</p> <p>Pensamientos: registrar el tipo de pensamientos que ocurren.</p>		<p>Materiales:</p> <p>hojas blancas lápices o plumas.</p>	<p>Azucena</p>	
	<p>Se realiza un resumen de los puntos más sobresalientes</p>				

	resolviendo las dudas que				
--	---------------------------	--	--	--	--

## Diseño Metodológico Instituto Reino de Suecia

Actividad de aplicación de tratamiento psicológico en usuarios de videojuegos

Fecha: 19 de noviembre

### Actividades 1

Actividad	Desarrollo	Tiempo	Materiales	Responsable	Presupuesto
Destacar elementos de la sesión anterior y revisar el auto-registro. Exposición de conceptos teóricos. Cierre de la sesión.	<p>Inicia recapitulando la sesión anterior, se revisa que el auto-registro haya sido llenado correctamente.</p> <p>Explica brevemente el concepto, características e influencia del juego patológico</p> <p>Se realiza un resumen de los puntos más sobresalientes resolviendo las dudas que haya. Se comenta que los ejercicios que llevaron a cabo son un primer paso para la modificación de la conducta ya que se logró identificar la cadena de eventos que la promueve y que un segundo paso será la identificación de las situaciones en las que</p>	45 minutos	hojas con información	azucena Eskarleth Aurora	

	están en riesgo de jugar, las cuales se abordarán en la siguiente sesión.				
--	---	--	--	--	--

## Anexo No.6 Diseños Metodológicos Instituto Reino de Suecia

Actividad de aplicación de tratamiento psicológico en usuarios de videojuegos

Fecha: 20 de noviembre

Tiempo: 45 minutos

### Actividades 1

Actividad	Desarrollo	Tiempo	Material es	Responsable	Presupuesto
Desatacar elementos de la sesión anterior y revisar el auto-registro. Identificación de situaciones de riesgo.  Aprendiendo a conocer nuestros pensamientos. Resumen y cierre de la sesión.	Opera el mismo procedimiento que en la anterior sesión. Después señale que el propósito de la reunión es conocer que son los pensamientos automáticos y como aprender a monitorearlos.  Desde pequeñas/os intentamos comprendernos a nosotras/os mismas/os, a los demás y al mundo y sacamos conclusiones de nuestra propia experiencia. A partir de esta interacción con el entorno y como respuesta a nuestras necesidades	45 minutos		azucena Eskarleth Aurora	

	<p>básicas desarrollamos ciertas creencias acerca de nosotras/os mismas/os, de los demás y el mundo. Lo que pensamos acerca de los eventos que ocurren en la vida, afecta nuestra manera de comportarnos y nuestra experiencia emocional como se puede observar en el siguiente esquema [puede reproducirlo en una hoja Realice un resumen de la sesión destacando la importancia que tienen los pensamientos en nuestra manera de sentir y en consecuencia en nuestra forma de actuar. Así mismo la relevancia de llevar a cabo el registro diario de los pensamientos como un instrumento que facilita el ser consciente de nuestra forma de pensar. Resuelva cualquier duda que surja. Solicite que continúen realizando su auto-registro y que no olviden traerlo a la próxima sesión así como</p>				
--	--	--	--	--	--

**Tabla 7 Cuadernillo de auto registros**

<b>Fecha</b>	<b>Hora</b>	<b>lugar</b>	<b>tipo de juego</b>	<b>tiempo empleado</b>	<b>Dinero gastado</b>	<b>compañía</b>	<b>pensamiento durante la ejecución</b>
19-11-19	10:43 am 10:43	casa casa	Esfrata Even	45 minutos	0 córdobas	sólo sólo	Diversión Entretenimiento
19-11-19	1: 39 pm	Escuela	Even	60 minutos			Entretenimiento
20-11-19	1: 51 pm			60 minutos	0	sólo	
20-11-19	1:51 a 3:45 pm	Escuela	shooters shooter	80 minutos.	0	cris, leo, supercezel l	Entretetimient o
20-11-19	1:20 pm	Escuela	Surte	10minutos	0	cris y leo	Entretetimient o
25-11-19 19-11-2019	2:45 pm	Escuela	free fire	60segundo	córdoba	sólo amigos	Entretetimient o Mejorar
20-11-2019	9:00 am	En la escuela	free fire	4 horas		amigos	ser mucho mejor
21-11-2019	05:08	mi casa	free fire	3 horas	75 córdobas	Con amigos	ganar

22-11-2019	08 a 12 pm	mi casa	free fire	4 horas		amigos	ganar
------------	------------	---------	-----------	---------	--	--------	-------

**Tabla No. 8**

Instrumentos	Objetivos Específicos	variable	indicadores	informante	Ítems
Escala tipo Likert test para medir adicción listado libre	identificar las actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos del Instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019	Uso excesivo de los videojuego	Agresividad violencia, asilados, falta de voluntad e interés, ambiciosos, ansiosos	estudiantes del instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria segundo semestre 2019	22 Ítems
	Verificar la frecuencia del uso de videojuegos en los adolescentes usuarios videojuegos del Instituto Reino de Suecia de undécimo grado de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019	Tratamiento cognitivo conductual	Inventario de pensamientos del juego. Control de estímulos Reestructuración cognitiva	Estudiantes del instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria segundo semestre 2019	23. Ítems

	Determinar la aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos del Instituto Reino de Suecia de undécimo grado de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019			Estudiantes del instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria segundo semestre 2019	Ítems 22
	evaluar los efectos del tratamiento cognitivo conductual aplicado al adolescente Usuarios a los videojuegos del Instituto Reino de Suecia de undécimo grado año de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019		estudiantes del instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria segundo semestre 2019	estudiantes del instituto Reino de Suecia de cuarto año de secundaria segundo semestre 2019	22. Ítems

**Tabla 8 Matriz para la Construcción de Instrumentos de Investigación**

<b>Instrumento</b>	<b>Objetivo Específicos</b>	<b>variables</b>	<b>indicadores</b>	<b>informantes</b>	<b>Ítems</b>
<p>Escala tipo Likert</p> <p>Test de adicción a los videojuegos.</p> <p>Listado libre</p>	<p>identificar las actitudes de los adolescentes usuarios de videojuegos del Instituto Reino de Suecia de undécimo grado de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019</p> <p>Verificar la frecuencia del uso</p>	<p>Uso excesivo de los videojuego</p> <p>tratamiento cognitivo conductual</p>	<p>Agresividad violencia, asilados, falta de voluntad e interés, ambiciosos, ansiosos.</p> <p>Inventario de pensamientos del juego.</p> <p>Control de estímulos</p> <p>Reestructuración cognitiva</p>	<p>Estudiantes del instituto Reino de Suecia</p>	<p>2 Ítems</p>



	<p>de videojuegos en los adolescentes usuarios videojuegos del Instituto Reino de Suecia de undécimo grado de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019</p> <p>Determinar la aplicabilidad del tratamiento cognitivo conductual en adolescentes usuarios de videojuegos del Instituto Reino de Suecia de undécimo grado de secundaria del turno vespertino de la ciudad de Estelí, segundo semestre 2019</p>				
--	--	--	--	--	--

**Tabla 9** Tablas de Frecuencias y tablas cruzadas SPSS

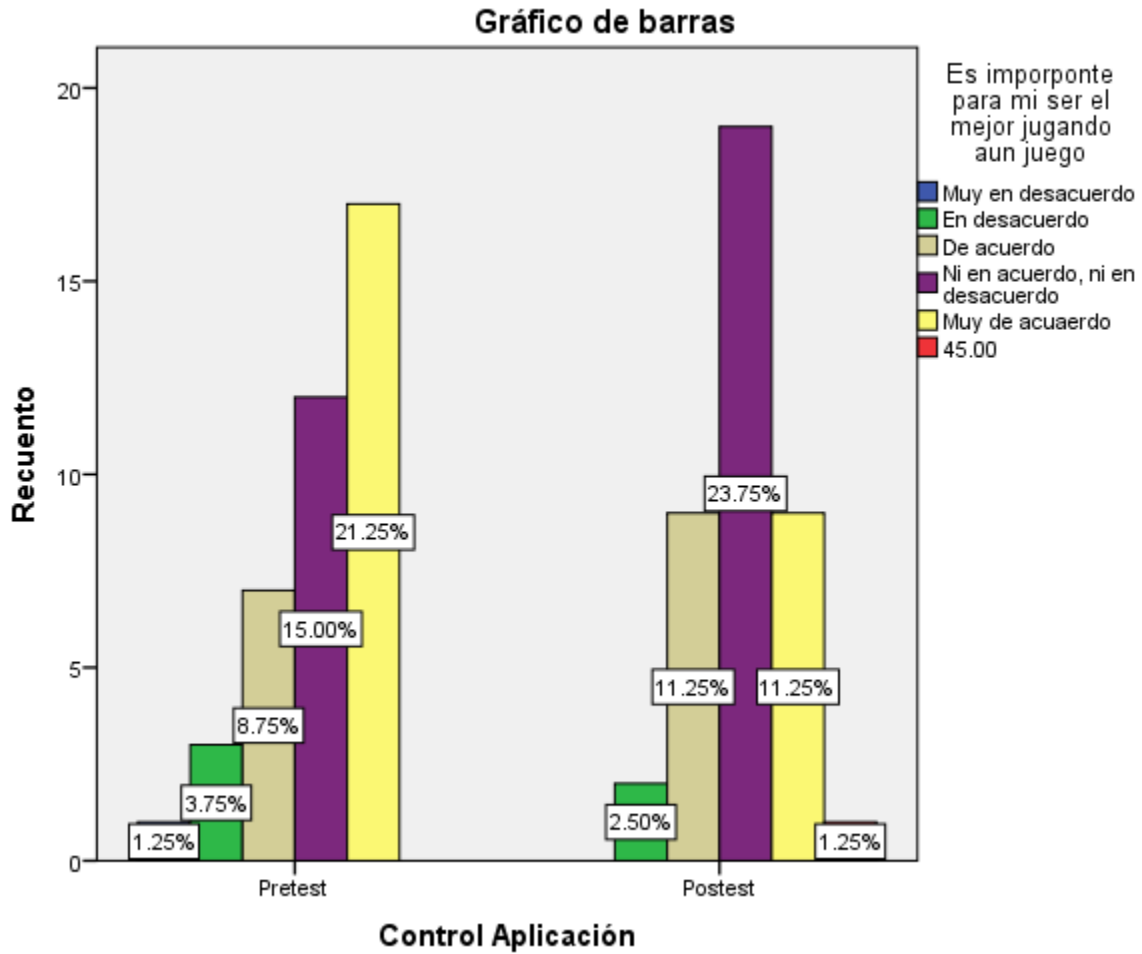
<b>8. ¿Cuándo tienes tiempo y dinero, prefieres ir a jugar que hacer otras actividades?</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	10	25.0	25.0	25.0
	No	30	75.0	75.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

<b>4. ¿Si dejas de jugar un tiempo te sientes tranquilo</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	34	85.0	85.0	85.0
	No	6	15.0	15.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

**Tabla 10 Si marcarste "Si en las preguntas: 1, 2,3, 7, 8 y 9 ¿hace cuánto tiempo lo sientes?  
Menos de 6 meses**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Menos de 6 meses	36	90.0	90.0	90.0
6 o más meses	4	10.0	10.0	100.0
Total	40	100.0	100.0	

**Gráfico 1 Es importante para mi ser el mejor jugando a un videojuego**

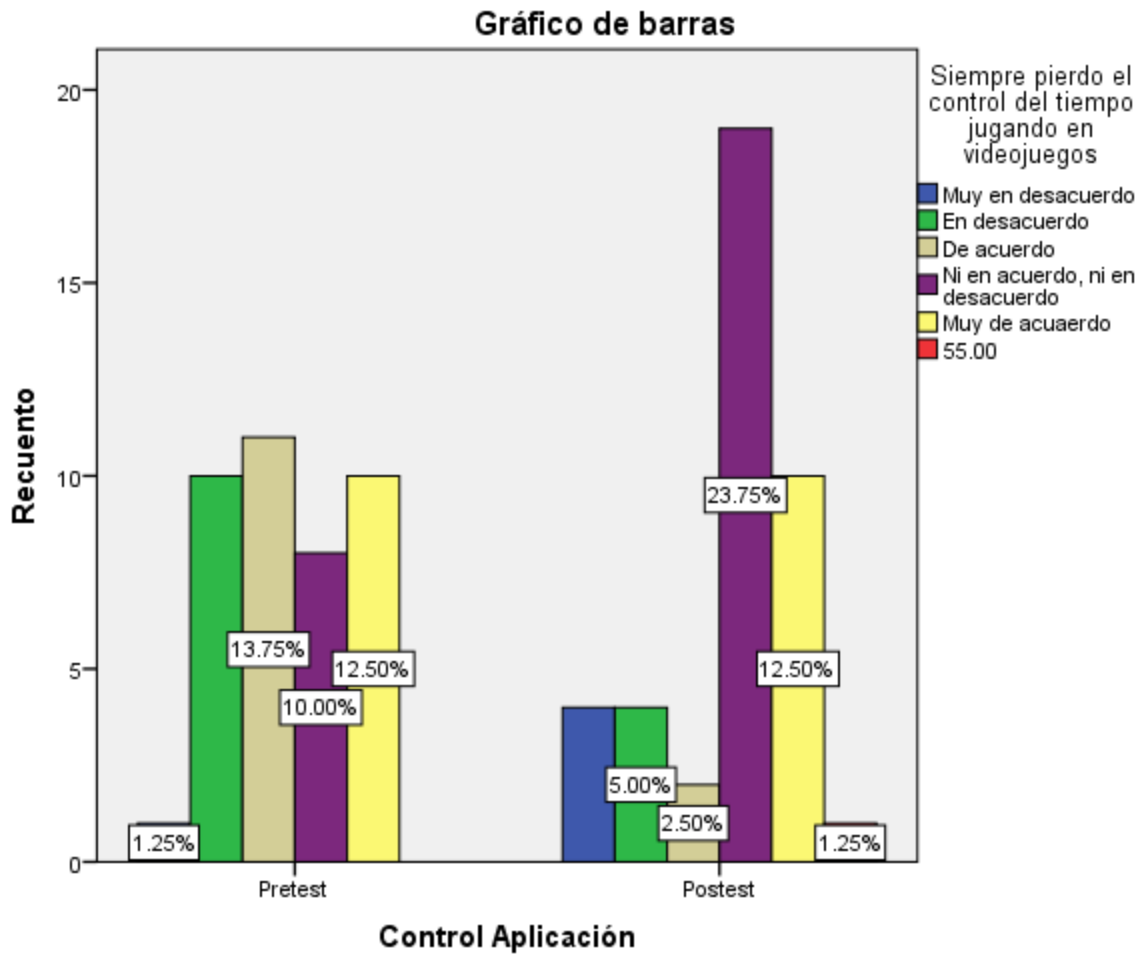


**Pruebas de chi cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	6.492 <sup>a</sup>	5	.261
Razón de verosimilitud	7.321	5	.198
Asociación lineal por lineal	.738	1	.390
N de casos válidos	80		

a. 6 casillas (50.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .50.

**Grafico 2 Siempre pierdo el control del tiempo en videojuegos**

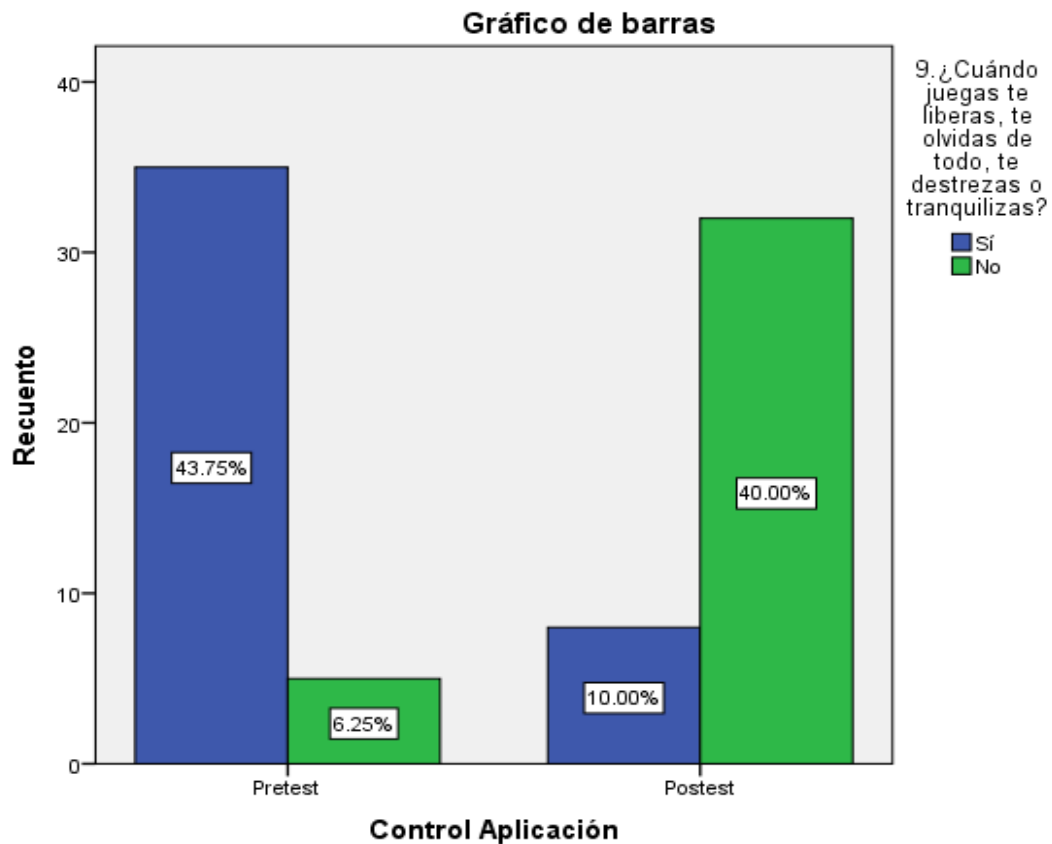


<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	Gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	16.084 <sup>a</sup>	5	.007
Razón de verosimilitud	17.444	5	.004
Asociación lineal por lineal	1.435	1	.231
N de casos válidos	80		

a. 4 casillas (33.3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es .50.

Pruebas de chi-cuadrado					
	Valor	g	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	14.528 <sup>a</sup>	1	.000		
Corrección de continuidad	12.655	1	.000		
Razón de verosimilitud	15.743	1	.000		
Prueba exacta de Fisher				.000	.000
Asociación lineal por lineal	14.346	1	.000		
N de casos válidos	80				
a. 0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 10.50.					
b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2					

**Gráfico 3 ¿Cuándo juegas te liberas, te olvidas de todo, te destrezas o tranquilizas?**



**Pruebas de chi-cuadrado**

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)	Significación exacta (2 caras)	Significación exacta (1 cara)
Chi-cuadrado de Pearson	36.656 <sup>a</sup>	1	.000		
Corrección de continuidad	33.991	1	.000		
Razón de verosimilitud	40.279	1	.000		
Prueba exacta de Fisher				.000	.000
Asociación lineal por lineal	36.198	1	.000		
N de casos válidos	80				

a. 0 casillas (.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 18.50.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2