



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA DE ENFERMERÍA

**TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN ENFERMERÍA**

TEMA:

**“EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD CONDUCTUAL DE LOS
NIÑOS DE LA ESCUELA PADRE DOMÉNICO LEONATI DE LA CIUDAD DE
OTAVALO.”**

AUTOR:

Benalcázar González Camilo Sebastián

TUTORA:

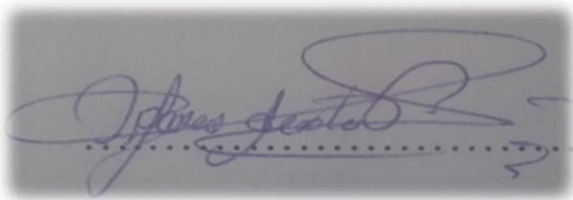
Dra. Yesenia Acosta

IBARRA – ECUADOR

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR

Yo, Dra. Yesenia Acosta V. en calidad de directora de la tesis titulada: **“EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD CONDUCTUAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PADRE DOMÉNICO LEONATI DE LA CIUDAD DE OTAVALO.”** de autoría de Benalcázar González Camilo Sebastian. Una vez revisada y hechas las correcciones solicitadas certifico que esta apta para su defensa y para que sea sometida a evaluación de tribunales.

Ibarra a los 26 días del mes de septiembre del 2016.



Atentamente

Dra. Yesenia Acosta V.

C.I: 0401046800



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100468926-9		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Benalcazar González Camilo Sebastian		
DIRECCIÓN:	Otavalo, Parroquia Eugenio Espejo		
EMAIL:	sebxstixn@gmial.com		
TELÉFONO FIJO:	062635294	TELÉFONO MÓVIL:	0996484908
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	“EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD CONDUCTUAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PADRE DOMÉNICO LEONATI DE LA CIUDAD DE OTAVALO.”		
AUTOR :	Benalcazar González Camilo Sebastian		
FECHA:	2016/09/01		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO		
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Enfermería		
ASESOR /DIRECTOR:	Dra. Yesenia Acosta		

2. AUTORIZACION DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

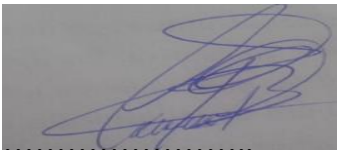
Yo, Benalcazar González Camilo Sebastián, con cedula de identidad Nro. 100468926-9 en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el repositorio digital institucional y uso del archivo digital en la biblioteca de la universidad con fines académicos para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la ley de educación superior artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente es original y se la desarrollo sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es titular de los derechos patrimoniales por lo que asume la responsabilidad del contenido de la misma y saldrá en defensa de la universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra a los 26 días del mes de septiembre del 2016.

AUTOR:

Firma. 

Benalcázar González Camilo Sebastian

C.C. 100468926-9



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Benalcazar González Camilo Sebastián, con cédula de ciudadanía Nro. 100468926-9 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la ley de propiedad intelectual del Ecuador, artículo 4, 5 y 6 en calidad de autor de la obra o trabajo de grado denominado **“EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD CONDUCTUAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PADRE DOMÉNICO LEONATI DE LA CIUDAD DE OTAVALO.”** que ha sido desarrollado para optar por el título: de Licenciado de Enfermería en la Universidad Técnica del Norte, quedando la universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra a los 26 del mes de septiembre del 2016.

Firma.....

Benalcázar González Camilo Sebastian

C.C. 100468926-9

DEDICATORIA

A ti mi Dios, sin tu ayuda no hubiese sido posible alcanzar esta meta pues eres tú el pilar fundamental de mi vida.

A mi amada Abuelita Cecilia González y a mis padres Camilo Benalcázar y Myriam González; su esfuerzo, su sacrificio y cada uno de sus consejos han sido una guía para mi camino y hoy puedo decirles aquí están los frutos de lo que sembraron en mí; a mis pequeñas hermanitas Mireya y Anahi Benalcázar, ustedes son quienes me inspiran a seguir y lo único que anhelo es ser un buen ejemplo para ustedes. Son mi familia y los Amo.

De manera especial quiero dedicar este triunfo a Evelin Chuquin, quien se convirtió en un pilar fundamental en mi vida demostrándome que para apreciar una rosa debes también querer las espinas.

A mi amiga Elizabeth Flores, y todos quienes me han acompañado en el transcurso de cumplir esta meta y en algún momento estuvieron allí brindándome una sonrisa, una palabra de aliento, o una mano para levantarme sin esperar nada a cambio, su amistad me ha edificado.

“Da al sabio, y será más sabio; enseña al justo, y aumentará su saber. El temor de Jehová es el principio de la sabiduría, y el conocimiento del Santísimo es la inteligencia” Proverbios 9: 9-10

“Y todo lo que hagáis o digáis, hacedlo en el nombre del Señor Jesús, dando gracias a Dios Padre por medio de él” Colosenses 3:17



Camilo Sebastian Benalcázar González

Autor

AGRADECIMIENTO

Definitivamente no hubiese logrado culminar esta meta sin la ayuda de mi **Dios**, es Él quien me ha dado todo, la fortaleza, la sabiduría y la Fe, como no agradecerle mi Dios por ello. También doy gracias a mi familia quienes con su esfuerzo, su sacrificio, sus consejos han sido mi apoyo incondicional: finalmente agradezco a la prestigiosa UTN, a quienes forman parte de ella y que han aportado con sus conocimientos para mi formación profesional; en especial quiero agradecer a mi directora de tesis por su constancia paciencia y dedicación.

“Porque Jehová da la sabiduría, y de su boca viene el conocimiento y la inteligencia.”

Proverbios 2:6

“Gracias a Dios, porque nos ha hecho un regalo tan grande que no tenemos palabras para expresarlo” 2 Corintios 9:15



Camilo Sebastian Benalcázar González

Autor

INDICE

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR.....	II
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN.....	III
1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	III
2. AUTORIZACION DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD.....	IV
3. CONSTANCIAS.....	IV
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
INDICE.....	VIII
RESUMEN.....	XII
SUMMARY.....	XIII
Capítulo I.....	1
1. Problema de investigación.....	1
1.1 Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.3. Justificación.....	3
1.4. Objetivos.....	5
Capitulo II.....	5
1.5. Preguntas de investigación.....	6
Capitulo II.....	7
2. Marco Teórico.....	7
2.1 Marco referencial.....	7
2.2 Marco Contextual.....	8

2.3 Marco conceptual	9
2.4 Marco ético legal.....	17
Capitulo III.....	19
3. Metodología.....	19
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	19
3.2 Lugar de estudio	19
3.3 Población y muestra.	19
3.4 Técnicas e instrumentos de investigación	20
3.5 Validación del Instrumento	21
3.6. Variables.....	21
Capitulo IV	24
4. Resultados y Discusión.....	24
4.1 Análisis y Procesamiento de resultados de la investigación.	24
CAPITULO V.....	36
5 Conclusiones y Recomendaciones.....	36
5.1 Conclusiones	36
5.2 Recomendaciones.....	37
PROPUESTA.....	38
BIBLIOGRAFÍA.	39
ANEXOS.....	44
Glosario.....	44
Encuesta.	46

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Edad y Género	24
Tabla 2. Te gustan los videojuegos	25
Tabla 3. Género y tiempo dedicado al videojuego	26
Tabla 4. Tiempo de juego relacionado con el Género	27
Tabla 5. Tipo de videojuego	28
Tabla 6. Te gusta imitar a tus personajes de videojuegos	30
Tabla 7. Donde está ubicada tu consola de videojuego	31
Tabla 8 Hora de Juego	32
Tabla 9. Con quien prefieres jugar	33

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1. Edad y Género	24
Gráfico 2. Te gustan los videojuegos	25
Gráfico 3. Género y tiempo dedicado al videojuego	26
Gráfico 4. Tiempo de juego relacionado con el Género	27
Gráfico 5. Tipo de videojuego	28
Gráfico 6. Te gusta imitar a tus personajes de videojuegos	30
Gráfico 7. Donde está ubicada tu consola de videojuegos	31
Gráfico 8. Hora de juego	32
Gráfico 9. Con quien prefieres jugar	33

RESUMEN

EFFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD CONDUCTUAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PADRE DOMÉNICO LEONATI DE LA CIUDAD DE OTAVALO.

Benalcazar González Camilo

sebxstixn@gmail.com

Los videojuegos son un dispositivo electrónico que permiten mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador, actualmente representan una de las principales distracciones de los niños/as; El presente estudio estuvo orientado en determinar los efectos que provocan los videojuegos en la salud conductual de los niños, para lo cual se empleó un método descriptivo de cohorte transversal, observacional y cuantitativo, la población estuvo conformada por 89 niños de 7mo año de Educación Básica, el instrumento utilizado fue la encuesta de 11 ítems de opción múltiple, validado por juicio de expertos y una prueba preliminar, los datos fueron tabulados con la ayuda del sistema SPSS 23; Entre los principales resultados se tiene: el 68,53% de la población tiene 11 años; en su mayoría (69,66%) son mujeres; en relación con el tiempo empleado al uso de videojuegos indican el 61% dedica, entre 0,5 y 1 hora al juego y el 30,33% de niños/as que juegan entre 2 horas diarias y más, llegando a un extremo de dedicar más de 4 horas a esta actividad; los videojuegos pueden desencadenar problemas en la salud conductual de los niños como: agresividad, aislamiento social, y obesidad; preferentemente los niños/as juegan en compañía de sus amigos; el 23,46% de niños indican que escogen los juegos violentos; se concluye que en especial el género masculino son los que mayor tiempo al uso de los videojuegos, hay abuso del mismo, por esta razón existen alteraciones a nivel de salud y se considera que los videojuegos son perjudiciales para la salud; sin embargo, también ofrecen efectos positivos siempre y cuando estos sean supervisados por un adulto y durante un tiempo determinado.

Palabras clave: Agresividad, efectos conductuales, tiempo, videojuego

SUMMARY

EFFECTS OF THE VIDEO GAMES IN THE BEHAVIORAL HEALTH OF THE CHILDREN OF THE SCHOOL FATHER DOMÉNICO LEONATI OF OTAVALO'S CITY.

Author: Camilo Sebastian Benalcázar González.

Thesis Director: Dra. Yesenia Acosta.

The video games can be defined as an electronic device that allows, by means of appropriate controls, to simulate games on the screens of a television or of a computer the same ones that for his repetitive structure and of reward, might generate a dependence generated such behavioral alterations as they are a social isolation aggressiveness, and other diseases since they are the obesity and the sedentarismo, the present work was realized using an analytical method of transverse cohort in addition it is observacional and qualitative, the information was tabulated by the help of the system SPSS 23 of which the following relevant information was obtained, The time that they dedicate to the use of video games which result was a value of (4.47 %) correspondent to the children who dedicate more than 2 hours to the use of video games, another value is the related one to the preference of the children to playing with his friends or a console of video game having like proved the value of (16.85 %) on the children who prefer a console of video game to the company of a friend coming to the conclusion that the video games can unleash problems in the behavioral health of the children provoking aggressiveness, social isolation, and other diseases like the obesity and the sedentarismo on the other hand also offer positive effects.

Key words. Aggressivene, behavioral, effects, time, video game,

Capítulo I

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema

El gran problema de los videojuegos, es que por su estructura repetitiva y de recompensa, podrían generar una dependencia de los mismos que llevaría a los niños a estar constantemente pendientes del videojuego a lo largo del día (Alonso Tomás Ortiz).

De acuerdo con el autor citado anteriormente, todo esto acarrea una gran pérdida de tiempo, dificultades para llevar a cabo adecuadamente los deberes escolares, falta de atención y concentración durante las horas de clase y un comportamiento de aislamiento en la propia escuela. La adicción puede ser de tal intensidad que esté presente durante cualquier actividad que lleve a cabo durante el día bien sean actividades manuales como comer o vestirse, o intelectuales, como los deberes escolares. Todo esto lleva al niño a perder contacto con la realidad social, emocional y familiar.

En las últimas décadas, junto con el explosivo desarrollo tecnológico, especialmente de las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que incluyen televisión (TV), radio, música, videojuegos, telefonía, Internet, etc; se ha comprobado también, la gran influencia que estas tecnologías, a través de su omnipresencia en los hogares, escuelas, instituciones, etc, tienen sobre la salud infanto-juvenil. (ROJAS, 2008).

Desde su aparición en los años 70, los posibles efectos psicosociales de los videojuegos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. La mayoría de los argumentos en uno u otro sentido se han basado más en opiniones personales y prejuicios

que en los datos de investigación en relación con los factores tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico). (Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Río, Jorge Luis Gómez Vallecillo , 2009).

En muchas ocasiones se habla sobre los beneficios de los videojuegos, como es por ejemplo el desarrollo de la concentración y la mejora cognitiva, así como el trabajo en equipo. Sin embargo, jugar en exceso también acarrea problemas para nuestra salud tanto física como mental como son la Wiiiitis, Síndrome visual del ordenador, Hidradenitis palmar de la Play Station, Síndrome del túnel carpiano (Aldara Perez, 2015)

1.2. Formulación del problema.

¿Cuáles son los efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la Escuela Padre Doménico Leonati de la Ciudad de Otavalo.”

1.3. Justificación

El presente trabajo es realizado, con el fin de demostrar los diferentes problemas que acontece en un niño o niña que abusa del uso de los videojuegos.

Esta investigación no solo tiene la meta de revelar las afecciones que producen los videojuegos a nivel cerebral sino también dar a conocer las soluciones que deberían ser ejecutadas debido a que esto se ha convertido en una problemática muy común en la actualidad por lo tanto si conocemos las causas podemos evitarlas. Además El uso excesivo de videojuegos puede llegar a provocar variación significativa de la agudeza visual pudiendo llegar a desencadenar miopías en edad más adulta. (Jiménez, 2013)

Es necesaria la implementación de medidas preventivas en cuanto a la adición de los videojuegos ya que El chip electrónico viene ya perfectamente instalado en las nuevas generaciones y eso hace que los niños tengan mayor capacidad que los adultos para manejar las nuevas tecnologías. La televisión, Internet y, sobre todo, los videojuegos, son los culpables de que, cada vez más, haya una enorme pasión por las pequeñas pantallas y de que a los más pequeños les pase factura. (Cebrián, 2014).

Los videojuegos también poseen beneficios siempre que no se abuse de ellos ya que No sólo se trata de diversión sin sentido, los videojuegos realmente están haciendo tu vida mejor. A pesar de los lamentos sobre una supuesta relación entre la violencia y los videojuegos, numerosos estudios académicos indican que los juegos de video tienen muchos beneficios psicológicos e incluso físicos. (Quo, 2013)

Las nuevas tecnologías pueden tener un gran potencial educativo y comunicativo pero su uso inadecuado o abusivo puede acarrear importantes consecuencias negativas para jóvenes y adultos. Las personas afectadas por esta “adicción sin sustancia química”, se caracterizan por mostrar una incapacidad de controlar su uso. Los recursos tecnológicos se convierten en un fin y no en un medio, dando lugar a la aparición de importantes

consecuencias negativas que interfieren en la vida diaria. Aislamiento social, dificultades para mantener el puesto de trabajo, bajo rendimiento escolar, relaciones sociales insatisfactorias son algunas de estas posibles consecuencias negativas. (Psicología, 2013).

Además Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce que 1 de cada 4 personas sufre algún trastorno de conducta relacionado con adicciones sin sustancias así lo menciona el autor anteriormente citado.

Brigúe indicó que la investigación de 2008 permitió saber que la generación actual está equipada. De los jóvenes encuestados, el 63% tiene computador en casa y el 43% tiene conexión a Internet y 99% tiene TV. Ese estudio además reveló que el acceso a las TICS es cada vez más temprano. Los datos indicaron que 6 de cada 10 niños dijeron que tuvieron celular antes de los 12 años. (Hora, 2011).

Es, por esta razón que he decidió realizar este estudio los beneficiarios del mismo son los niños, los maestros, los padres debido a que si existe un conocimiento sobre los diferentes problemas que conlleva el abuso de los videojuegos serian menos los niños que presenten patologías relacionadas con el abuso de la nueva tecnología basada en los videojuegos, como beneficiarios de esta investigación también se encuentra la carrera de enfermería y sus estudiantes puesto que una de las actividades de enfermería es la promoción de la salud la cual se puede enfocar en estos problemas de salud actuales para planificar programas de intervención

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General.

Determinar los diferentes efectos de los videojuegos en la salud conductual de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati de la ciudad de Otavalo

1.4.2. Objetivo específico.

- I. Caracterizar socio demográficamente la edad y el género de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati.
- II. Determinar el tiempo empleado al uso de los videojuegos por parte de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati.
- III. Relacionar la prevalencia de las alteraciones conductuales con el grado de adicción.
- IV. Diseñar material didáctico sobre los efectos que ocasionan el uso de los videojuegos.

1.5. Preguntas de investigación

¿Cuáles son las caracterizar socio demográficamente de la edad y el género de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati?

¿Cual es el tiempo empleado al uso de los videojuegos por parte de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati?

¿Cuál es la relación de la prevalencia sobre las alteraciones conductuales con el diferente grado de adicción a los videojuegos?

¿El material didáctico sobre los efectos que ocasionan el uso de los videojuegos contribuirá a prevenir el uso de los videojuegos?

Capítulo II

2. Marco Teórico

2.1 Marco referencial

En Cundinamarca en el año 2009 fue desarrollada la investigación denominada la adicción a los videojuegos: ¿cuáles son sus causas y qué factores intervienen en ella? Sus autores David Orlando Niño Callejas, Jorge Mario Monsalve Guaracao llegaron a la conclusión que los videojuegos son la mejor forma de distracción y pasatiempo debido a su popularidad en relación a los diferentes juegos que presenta cada consola por lo que la cual la mayoría de personas se dejan llevar tanto por su gusto hacia los videojuegos que los convierten en su prioridad, dedicándose casi por completo a estos y debilitando otros aspectos de su vida como las relaciones con su familia o su estudio. (David Orlando Niño Callejas, Jorge Mario Monsalve Guaracao, 2009)

Otra investigación realizada por Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Río, Jorge Luis Gómez Vallecillo en el 2009 demuestra que el uso de videojuegos puede desarrollar factores psicosociales negativos pero también pueden ser positivos. (Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Río, Jorge Luis Gómez Vallecillo , 2009)

Rossi en el año 2006 menciona que existe una relación entre el abuso de los videojuegos con el sedentarismo y la obesidad infantil. (Rossi, 2006)

En cambio Fernandez en el 2012 da a conocer sobre los diferentes cuidados que se debe tener en cuenta para evitar el abuso de los videojuegos por parte de los diferentes miembros de una familia. (Fernandez, 2012)

2.2 Marco Contextual

2.2.1. Historia de la Escuela Padre Doménico Leonati

El colegio Santa Juana de Chantal después de 20 años de haberse trasladado a la ciudad de Otavalo desde la parroquia de San Pablo de Lago y teniendo 20 años ejerciendo una educación de calidad surgen numerosas e insistentes peticiones de los padres de familia para que se creara una escuela mixta, las mismas que fueron acogidas por las autoridades religiosas de ese entonces; Sor Liliana Dal Salto y Sor Leonina Dal Cortivo, rectora del colegio y superiora de la comunidad respectivamente. Con argumento de preparar desde los primeros años a las futuras estudiantes del colegio con sólidas bases, especialmente morales y cristianas se inició el trámite por parte de la madre rectora. El señor que prepara todos los caminos permitió que ese sueño se haga realidad. Al frente de la dirección provincial de educación se encontraba la profesora Rubí Estévez de Puga, a ella fue dirigida la petición solicitando autorización para crear la escuela que funcionaría anexa al colegio, en el edificio de este inicialmente con el primer grado. Para octubre de 1992 la escuela iniciaba sus labores; sin embargo, la autorización oficial para su funcionamiento se dio el 26 de mayo de ese mismo año, coincidencia mente se estaba celebrando el gran acontecimiento de los 200 años de la muerte del fundador de las hermanas de San Francisco de Sales o Silesias, y que mejor se pensó que la escuela lleve el nombre de “Padre Doménico Leonati” (Lara Martínez María Lucila; Moncayo Carrillo Irma del Pilar, 2010).

2.2.2 Ubicación de la escuela Padre Doménico Leonati.

Escuela está ubicada a las afueras de la ciudad de Otavalo vía que conduce a selva Alegre y la vía que conduce a Quiroga en el barrio San Eloy.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Antecedentes de los videojuegos

A lo largo de la historia de los videojuegos, la implantación de la imagen en el género de aventuras fue paulatina: desde el texto como único elemento de interacción hasta su supresión, pasando por una breve etapa de convivencia. No obstante, es habitual tratar la evolución desde la óptica exclusivamente tecnológica (Antonio José Planells de la Maza, 2010).

Del documento citado anteriormente se pudo rescatar la información sobre la evolución de los videojuegos empezando en 1975 donde William Crowther creó Colossal Cave Adventure, un juego de fantasía para ordenador con mapas cartografiados por él mismo. Este juego, conocido posteriormente como Adventure, funcionaba a través de una línea de comandos donde el jugador escribía las acciones que debía realizar el personaje, y una pantalla en la que el programa mostraba el resultado. De este modo, si el jugador escribía “Abrir puerta” el sistema contestaba “Abres la puerta”. Las empresas Adventureland International e Infocom llevaron al plano comercial el éxito de Adventure, con juegos como Trinity o Zork. Aportaba al mercado de las aventuras de texto no sólo una rica y elaborada historia, sino también un perfeccionamiento en el analizador sintáctico del texto, de tal manera que ya se podían escribir preposiciones y conjunciones. Desde ese momento, el resto de diseñadores siguieron la estela de este videojuego. A finales de los años 70, Ken Williams adquirió un Apple II con la intención de programar aplicaciones y descubrió un ejecutable de nombre Adventure. Ken y su mujer, Roberta, analizaron las posibilidades interactivas del videojuego y decidieron programar uno, pero en este caso con gráficos.

Los años noventa son el apogeo de LucasFilm Games (más adelante, LucasArts) y, en menor medida, de Sierra On-Line. Es la llamada “Edad de Oro” de las aventuras gráficas. En consecuencia, las aventuras de texto prácticamente desaparecieron del plano

comercial, sobre todo tras el cierre de Infocom en 1989 o la española Aventuras AD en 1990. A partir de 1998, tras Grim Fandango, empieza el ocaso del género. Las enormes inversiones en novedades técnicas dispararon los presupuestos de los juegos y menoscabaron los controles de calidad. Además, el PC sufrió una paulatina caída de ventas por la aparición de nuevas consolas y formatos. En consecuencia, LucasArts decidió prescindir de su división de aventuras y explotar los formatos emergentes (sobre todo los juegos de acción y el sistema online) a través de su licencia de Star Wars, mientras que otros estudios o cerraban o eran absorbidos. De este modo, la “Edad de Oro” llegaba a su fin.

2.3.2. Definición de los videojuegos

La definición de videojuego según el diccionario de la real academia de la lengua española es: "Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador". Pero un videojuego es mucho más que eso, es una de las principales actividades o hobbies que hoy en día la mayoría de jóvenes realiza. La industria de los videojuegos es una industria que genera más ingresos y ganancias que otras industrias, como la industria del cine, la industria de la música entre otras. En la actualidad podemos ejecutar un videojuego en diversas plataformas como un dispositivo portátil, una consola de sobremesa, una máquina arcade o un ordenador. Estas plataformas han ido evolucionando a través de los tiempos, las cuales se han dividido por generaciones la generación actual es la séptima generación y la octava generación de consolas de videojuegos se encuentra en desarrollo. (Byron Steve Solís González , 2012)

2.3.3. Tipos de juegos

Los géneros de videojuegos son una forma de clasificación, que designan un conjunto de videojuegos que poseen una serie de elementos comunes. A lo largo de la historia de los videojuegos aquellos elementos que han compartido varios de los mismos han servido

para clasificar como un género a aquellos que les han seguido en estilo y forma, de la misma manera que ha pasado con la música o el cine. (ECURED, 2016)

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta.

Arcade: Juego de acción caracterizado por la rapidez de respuesta requeridas al usuario. Con una sucesión de metas o etapas previas para alcanzar el objetivo final. Ejemplos: Arkanoid, Príncipe de Persia, 1943, Nemesis, Donkey Kong, Sonic, Super Mario Bros.

Shot'm up: Uso explícito de armas y violencia para eliminar a cuanto se mueva, normalmente en un entorno tridimensional y perspectiva subjetiva. Ejemplos: Doom, Duke Nukem, Heretic, Quake, Unreal.

Simuladores: Juegos que intentan emular situaciones, acciones o funcionamientos derivados de la vida real.

- Deportivos. Ejemplos: FIFA, NBA, Tenis.
- Juegos de mesa y recreativos: Representan juegos de tablero existentes en otro formato. El ordenador puede sustituir a otro jugador e incorporar nuevas funciones. Ejemplos: Trivial, Monopoly, ChessMaster, Pinball.
- Vehículos: Programas de conducción de vehículos donde el jugador debe controlar una consola de mandos similar a las reales. Ejemplos: Carlos Sainz, Apache, Flight Simulator, Seal.

- Lucha. Ejemplos: Street Fighter, Boxing.
- Sociales: Gestión de comunidades, empresas u otras organizaciones con el fin de conseguir su optimización y/o supervivencia. Ejemplos: SimCity, Transport Tycoon, Antz.
- Bélicos. Ejemplos: WarCraft, Age of Empires, Command and Conquer.

Rol: El jugador encarna a un personaje asumiendo y desarrollando su personalidad e interaccionando con el resto de elementos. También se caracteriza por el control exhaustivo de las constantes vitales, habilidades y otras características propias del personaje. Ejemplos: Muds, Dragones y Mazmorras, Diablo, FallOut.

Aventura gráfica: Predominio de los diálogos –interacción textual y la interacción con los otros personajes y elementos. Suelen ser lineales e incluir la superación de enigmas, problemas lógicos,... Ejemplos: Monkey Island, Broken Sword, Grim Fandango, Indiana Jones.

Habilidad: Requieren del jugador la puesta en marcha de mecanismos cognitivos como la planificación, anticipación, toma de decisiones.

- De reflejos. Ejemplos: Tetris.
- De planificación. Ejemplos: Pandora's Box, Lemmings, The Incredible Machine, Pit Droids.

2.3.4. Efectos en salud.

El uso de videojuegos puede acarrear efectos positivos así como también puede presentar efectos negativos entre los cuales están descritos los siguientes de acuerdo a (CLÍNICA UNIVERSIDAD DE NAVARRA, 2015)

Efectos nocivos: Los videojuegos pueden tener efectos nocivos sobre la salud. Se han comprobado ciertos efectos perjudiciales sobre la salud de los niños derivados simplemente de su uso. En un porcentaje reducido desencadenan crisis convulsivas en niños con antecedentes de epilepsia. La causa de estas crisis se debería a los destellos y cambios en la intensidad de los colores.

Problemas debidos al uso incontrolado de los videojuegos: Por un lado, están ampliamente descritos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños y adolescentes. El jugador obsesivo, ha perdido el control sobre el juego. Es el propio juego el que marca hasta dónde puede llegar. Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, a continuación la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria. En este momento la situación es de alto riesgo, advirtiéndose repercusiones sobre otros aspectos de la vida ordinaria.

La vida del jugador gira en torno al videojuego, centrandose en él todo el pensamiento y recurriendo incluso a mentiras o artimañas para seguir jugando. En este punto, se antepone el uso del videojuego a otras actividades como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos. Se produce incluso una ruptura con la vida social, llevando a un aislamiento de consecuencias nefastas (potenciación del individualismo). En los casos más graves, la práctica excesiva de estos juegos lleva al niño a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

La atención puesta en el juego desarrolla un agotamiento y un cansancio del sistema nervioso con aparición de síntomas de depresión o ansiedad. Se produce en esos casos un deterioro en el rendimiento académico significativo apreciándose defectos en la capacidad de atención y un desinterés llamativo por las actividades escolares. Por último, estos niños pierden el control sobre sí mismos lo cual da lugar incluso a la aparición de síntomas de abstinencia cuando no pueden practicarlos o se les priva de su uso, unido a un comportamiento impulsivo y violento.

El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud del niño o adolescente. Este sedentarismo ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales y desencadenan la aparición de sobrepeso y obesidad.

Otras consecuencias relacionadas con el uso continuo y prolongado de los videojuegos son la aparición de molestias en los ojos con síntomas de irritación al no realizarse los movimientos de parpadeo que lubrican la córnea, debido a la atención que se presta al juego. Los dolores de cabeza pueden llegar a ser frecuentes principalmente cuando los niños no tienen corregidos defectos en la agudeza visual. También, debido a las posturas que se adoptan durante el juego, pueden aparecer dolores musculares o vicios posturales, muy perjudiciales en un organismo en crecimiento. Se ha observado con frecuencia la aparición de molestias en la mano y muñeca por el desarrollo de tendinitis o inflamación en los tendones.

Problemas derivados del contenido: Los efectos perjudiciales sobre la salud del niño dependen también del contenido de los videojuegos. Si se centra el interés en un determinado tipo de juegos, la práctica de los mismos se vuelve repetitiva limitándose la creatividad del niño o adolescente llevando a una verdadera atrofia de la capacidad imaginativa. Especialmente nocivos son los juegos violentos (guerra, destrucción, violencia callejera, atropellos), con contenido racista o sexista (mujer como premio o víctima).

Problemas derivados del coste económico: Otro efecto muy nocivo de los videojuegos sobre los niños y adolescentes, es el derivado de la presión consumista que se puede ejercer sobre ellos y en último lugar sobre los padres. La adquisición de aparatos con un alto coste económico puede suponer un regalo o premio desproporcionado para el fin que se pretende. Además, la posesión de estos aparatos supone un elemento de discriminación frente a otros niños que no pueden disponer de ellos.

Efectos positivos: De todas formas, también se han descrito ciertos efectos positivos del empleo correcto de los videojuegos. El intercambio de los juegos puede favorecer el contacto social y la participación en actividades comunes. En este sentido, es otra forma de mantener o propiciar el contacto entre amigos al igual que otras aficiones (deporte, lectura). La consecución de un determinado objetivo por parte del niño para lograr un premio o concluir el juego, estimula a éste a perseverar en él.

De esta forma se puede favorecer la adquisición de una mayor capacidad para la constancia en el esfuerzo. Además, el niño perderá en muchas ocasiones, así se puede aumentar la tolerancia frente al fracaso y la conciencia de la importancia de poner el empeño en intentarlo de nuevo cuando no se consigue algún objetivo. La necesidad de rapidez en la toma de decisiones predispone al niño a actuar de esta forma sin dejarse llevar excesivamente por las dudas.

También los juegos son beneficiosos a la hora de favorecer la coordinación visual y manual, potenciándose la adquisición de habilidades manuales. Se estimula la memoria y la capacidad para retener conceptos numéricos e identificación de colores facilitando el contacto del niño con el entorno informático.

2.3.5. Información a los padres.

Las siguientes recomendaciones son para evitar no el uso sino el abuso del tiempo empleado en los videojuegos según el autor citado anteriormente se puede poner en marcha las siguientes recomendaciones.

Controlar el tiempo dedicado a su uso: En primer lugar es importante limitar su uso, incluso dedicándole un espacio determinado en el horario del niño (sobre todo durante las vacaciones). Algunos autores sugieren no dedicar más de tres a cuatro horas a la semana a la práctica de esta actividad. Podemos emplearlo incluso como refuerzo positivo para otras actividades u objetivos educativos. Pueden resultar muy útiles si los utilizamos como premio (cuando acaban la tarea, al ayudar en casa, etc...). También pueden ser una buena forma de que ayuden a los más pequeños.

Vigilar el contenido de los videojuegos: Sigue siendo muy importante un control adecuado de los contenidos de los juegos. Debemos asegurarnos a la hora de adquirirlos, de que sean los adecuados para la edad del niño. Procuraremos estrenarlos con ellos para asegurarnos de que no contengan ningún peligro.

Potenciar la vida familiar: No podemos olvidar que el abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de la ausencia de un adecuado clima de vida familiar. Los videojuegos son adoptados por los niños y sobre todo por los adolescentes para llenar un vacío. Los padres pueden ser considerados como elementos distantes y ajenos por parte de ellos. Para evitarlo, podemos empezar participando en los juegos utilizándolos como un aliciente más para fomentar la comunicación y el contacto con los hijos, aunque esto nos lleve un tiempo.

Este tiempo que dediquemos solamente a estar con nuestros hijos nunca será una pérdida sino todo lo contrario. Por otro lado, nunca debemos considerar por nuestra parte a los videojuegos como un sustituto de la educación familiar y menos emplearlos a modo de niñera. Finalmente, no debemos olvidar que ante todo hay que mantener una actitud de educación integradora en los niños. Los videojuegos pueden cumplir una misión en una determinada faceta de la educación que se verá completada con otras actividades como el arte, el deporte o la lectura.

Detectar situaciones de alto riesgo: Los padres deberán estar alertas cuando el niño o adolescente presente un comportamiento no adaptado a un uso correcto de los videojuegos. Entre las posibles anomalías que podemos observar pueden estar las siguientes:

- Uso compulsivo de la videoconsola como por ejemplo, encenderla nada más levantarse, aprovechar cualquier tiempo libre por pequeño que sea para usarla o acudir a ella de forma precipitada cuando acaban otras tareas.
- Aparición de cambios en el comportamiento (impulsividad, violencia) y en el rendimiento escolar.
- Desarrollo de un individualismo exagerado.
- Abandono de otras actividades o aficiones como el deporte, la lectura o las salidas con los amigos.
- Realización de pequeños hurtos y la consecuente negación del problema cuando se le interroga.

2.4 Marco ético legal.

2.4.1. La Constitución de la República del Ecuador

Lo que establece el Art. 22 de la Constitución de la República del Ecuador dice “Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio pleno digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.”(pág.27)

En el Art. 24.- del mismo texto constitucional “Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.” (pág.27)

En el Art. 44.- menciona que “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.” (pág.34)

2.4.2. Plan Nacional del Buen Vivir

Objetivo 3.- Mejorar la calidad de vida de la población. (pag135)

Política.- 3.7. Propiciar condiciones de seguridad humana y confianza mutua entre las personas en los diversos entornos

Lineamentos:

3.7.a Controlar y vigilar el cumplimiento de normas y estándares de los diferentes espacios para evitar posibles efectos de contaminantes físicos, químicos y biológicos, de estrés, fatiga, monotonía, hacinamiento y violencia.

3.7.b Diseñar y aplicar sistemas de alerta, registro y monitoreo permanente y atender oportunamente accidentes, enfermedades y problemas asociados con contaminación ambiental y actividades laborales.

Capítulo III

3. Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

Este trabajo de investigación es de tipo descriptiva porque se describe las variables tal cual se presentan, no experimental ya que no se hizo modificaciones a los resultados y de cohorte transversal por que se realizó en un tiempo determinado, el enfoque de la investigación es cuantitativo debido a que los datos fueron analizados estadísticamente.

3.2 Lugar de estudio

Escuela Padre Doménico Leonati de la ciudad de Otavalo

Dirección: Está ubicada a las afueras de la ciudad de Otavalo vía que conduce a selva Alegre y la vía que conduce a Quiroga en el barrio San Eloy.

3.3 Población y muestra.

3.3.1. Población.

La población objeto de mi investigación estará conformada por 89 niños y niñas pertenecientes a la escuela Padre Doménico Leonati. Por el tamaño de la población no fue necesario un cálculo de muestra y se trabajó con el total de la población.

3.4 Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas de investigación.

Entre las técnicas que se emplearon en la investigación están:

La Documental cuya base fue la consulta de diferentes fuentes bibliográficas las mismas que fueron obtenidas del repositorio de la biblioteca virtual de la Universidad Técnica del Norte a fin de obtener información en cuanto a las teorías en las que se sustentó la realización de esta investigación, entre las cuales se encuentran: Biblioteca SCIELO, LILACS, MEDLINE.

En cuanto a la investigación de campo, se empleara una guía de observación y encuesta en los niños de la escuela Padre Doménico Leonati, la cual será elaborada por el investigador.

Instrumentos de investigación.

En la presente investigación se empleara el siguiente instrumento:

Encuesta la cual consta de 11 ítems de opción múltiple las mismas que fueron usadas para medir el tiempo empleado en el uso de los videojuegos y el empleado a la realización de otras actividades como el jugar con amigos tiempo a estudiar, etc.

3.5 Validación del Instrumento

Se realizó un prueba preliminar del instrumento con una población con características similares al investigada con la finalidad de validar la misma, también se realizó validación de expertos al ser revisado el instrumento por una investigadora y un profesional de psicología de la escuela padre Doménico Leonati

3.6. Variables.

Variable independiente.

Adicción a los videojuegos.

Variable dependiente.

Efectos en el ámbito de salud conductual

3.3.7 Matriz de operalización de variables.

Objetivos	Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Escala
Caracterizar socio demográficamente la edad y el género de los niños de la escuela Padre Domenico Leonati.	Edad	La edad está referida al tiempo de existencia de una persona o cualquier otro ser animado o inanimado, desde su creación o nacimiento hasta la actualidad.	Característica sociodemográfica	Edad representada en años cumplidos.	10-12
	Genero	Se refiere a los roles socialmente contruidos, los comportamientos, actividades y atributos que una sociedad dada considera apropiados para los hombres y las mujeres. Representados por masculino y femenino	Característica sociodemográfica	Masculino Femenino	Hombre Mujer

Objetivos	Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Escala
Determinar el tiempo empleado al uso de los videojuegos por parte de los niños de la escuela Padre Doménico Leonati.	Tiempo empleado en el uso de los videojuegos	Período determinado durante el que se realiza una acción o se desarrolla un acontecimiento.	Tiempo	Hora empleada al uso de los videojuego	30 minutos-1 hora 1-2 horas 2-4 horas Más de 4 horas
Relacionar la prevalencia de las alteraciones conductuales con el grado de adicción.	Prevalencia de las alteraciones conductuales	proporción de individuos de un grupo o una población que presentan una característica o evento determinado en un momento o en un período determinado	Agresividad Aislamiento social Depresión Individualismo Deserción escolar	Número de población de acuerdo a la alteración conductual	Te gusta imitar a los personajes de los videojuegos -Si -No

Capitulo IV

4. Resultados y Discusión

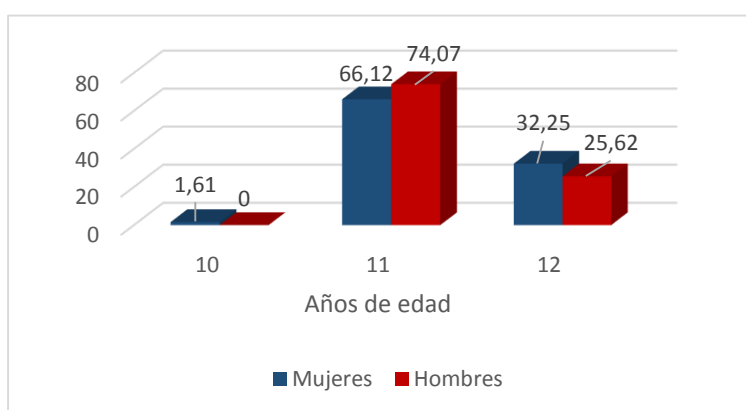
4.1 Análisis y Procesamiento de resultados de la investigación.

Tabla 1. Edad y Género

Tabla cruzada edad del estudiante y genero del estudiante

Edad del estudiante	Genero del estudiante		Total
	Mujer	Hombre	
10 años	1	0	1
11 años	41	20	61
12 años	20	7	27
Total	62	27	89

Gráfico 1. Edad y Género

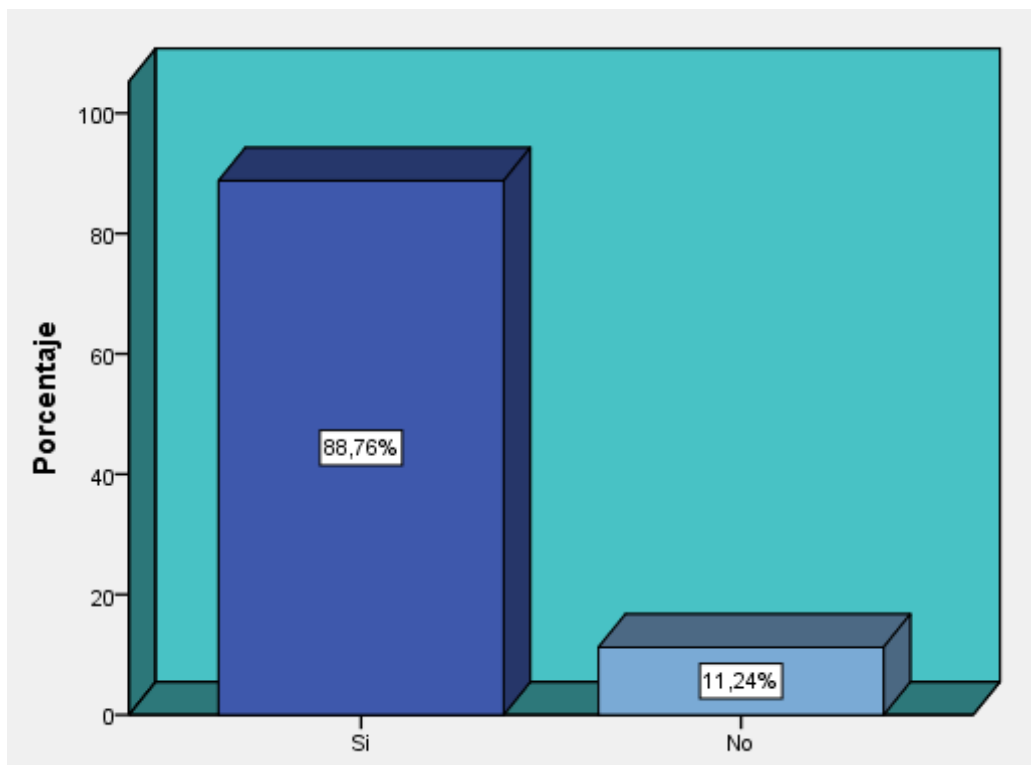


Según la tabla cruzada de edad y genero podemos observar que la mayoría de niños se encuentran comprendidos entre la edad de 11 años en donde podemos apreciar que las mujeres están representadas por el (66.12%) y en hombres al (74.07%).

Tabla 2. Te gustan los videojuegos

Te gusta jugar videojuegos		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	79	88,8
No	10	11,2
Total	89	100,0

Gráfico 2. Te gustan los videojuegos



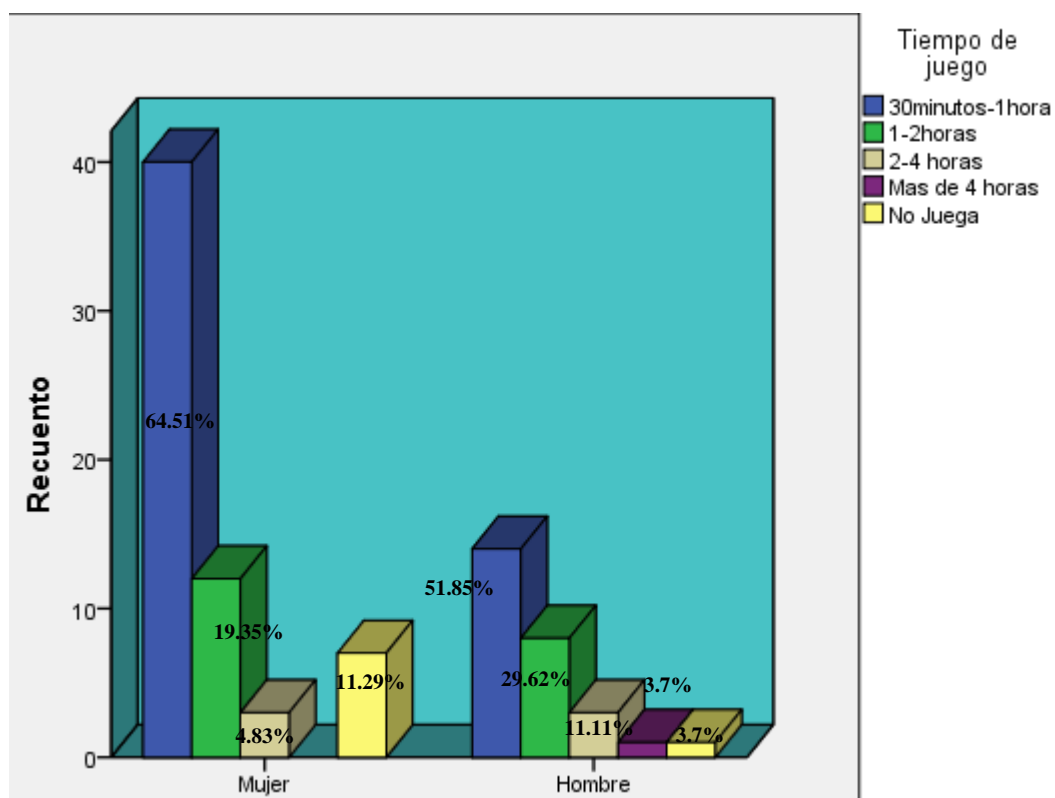
En la tabla expuesta anteriormente se obtuvo los siguientes valores en los cuales el (88.76%) pertenece a la población que afirmó que le gusta jugar en una consola de videojuegos mientras que el (11.24%) pertenecen a la población que afirmó que no le gustan los videojuegos.

Tabla 3. Género y tiempo dedicado al videojuego

Tabla cruzada entre el género del estudiante y el tiempo de juego

Género del estudiante	Tiempo de juego					Total
	30 minutos-1 hora	1-2 horas	2-4 horas	Más de 4 horas	No Juega	
Mujer	40	12	3	0	7	62
Hombre	14	8	3	1	1	27
Total	54	20	6	1	8	89

3. Género y tiempo dedicado al videojuego

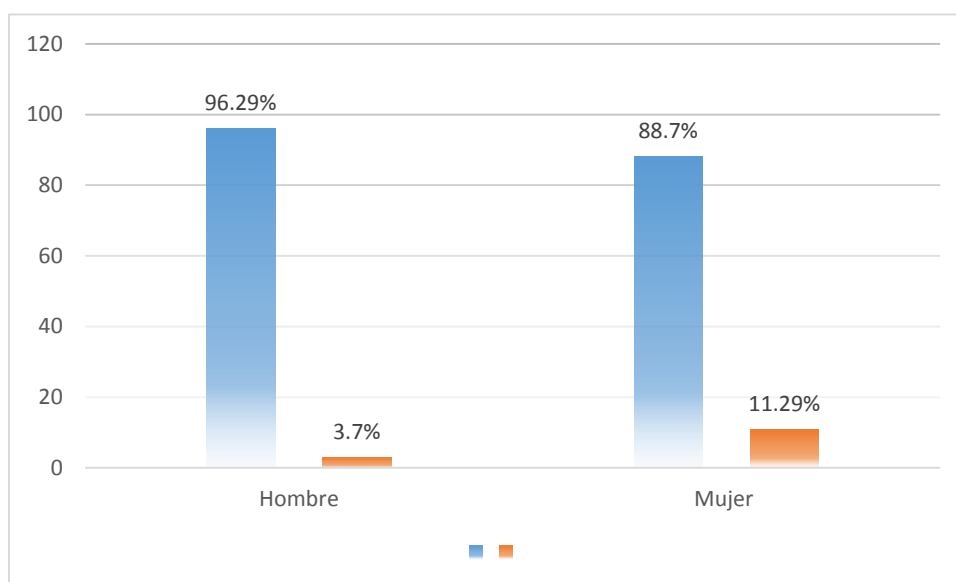


La presente gráfica nos permite analizar que las mujeres a pesar de ser las que conforman en su mayoría el total de la población abusan de tiempo de los videojuegos en un mínimo porcentaje de (4.83%) correspondiente a las mujeres que utilizan los videojuegos más de 2 horas, mientras que los hombres a pesar de ser minoría presentan un valor de (14.8%) en cuanto al uso de los videojuegos por más de 2 horas, demostrando así que los hombres dedican más tiempo al uso de videojuegos que las mujeres.

Tabla 4. Tiempo de juego relacionado con el Género

Tabla cruzada entre el género del estudiante y el tiempo de juego		
Genero del estudiante	Uso del videojuego	
	Si	No
Mujer	88.7%	11.29%
Hombre	96.29%	3.7%
Total	100%	100%

Gráfico 4. Tiempo de juego relacionado con el Género

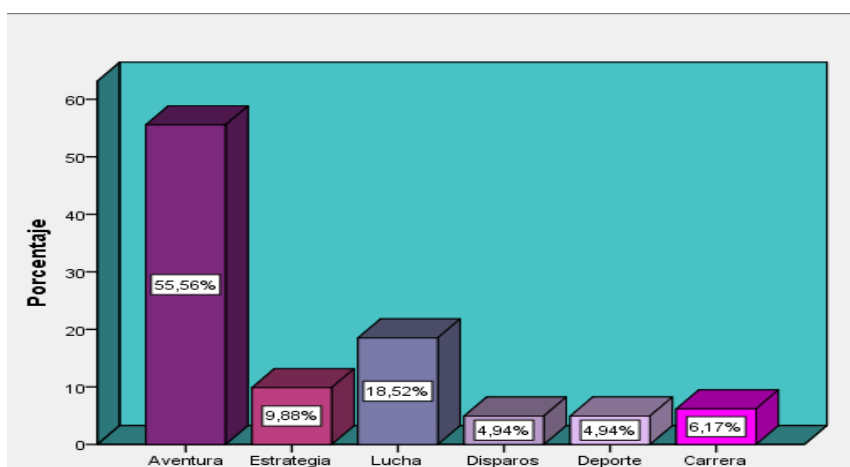


El gráfico manifiesta que el género masculino predomina en cuanto al tiempo libre dedicado al uso de videojuegos y se puede apreciar que solo un (3.7%) dedica su tiempo libre a realizar otra actividad recreativa mientras que la mujer es representada por un valor un poco más alto como es el (11.29%) concluyendo que el hombre dedica más tiempo a los videojuegos que a realizar otras actividades en relación a la mujer.

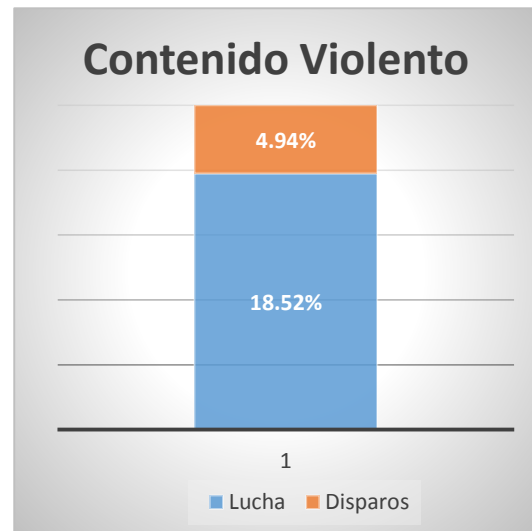
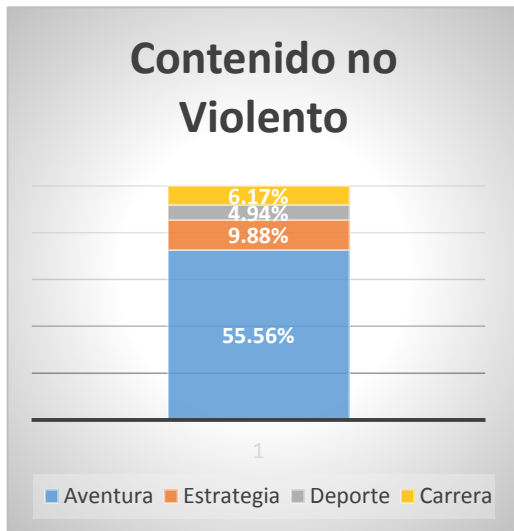
Tabla 5. Tipo de videojuego

Tipo de videojuego que te gusta		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Aventura	45	50,6
Estrategia	8	9,0
Lucha	15	16,9
Disparos	4	4,5
Deporte	4	4,5
Carrera	5	5,6
Total	81	91,0

Gráfico 5. Tipo de videojuego



En esta tabla podemos apreciar cual es el tipo de juego que adquieren más los niños y niñas a los mismos que se les dividió en violentos y en no violentos siendo el mayor porcentaje de adquisición los videojuegos no violentos con un porcentaje de (76.55%) mientras que los juegos violentos son adquiridos por los niños y niñas en un porcentaje de (23.46%) entre los cuales se encuentra los juegos de disparos y de lucha, los mismos que ocasionan la agresividad en los niños que los utilizan.

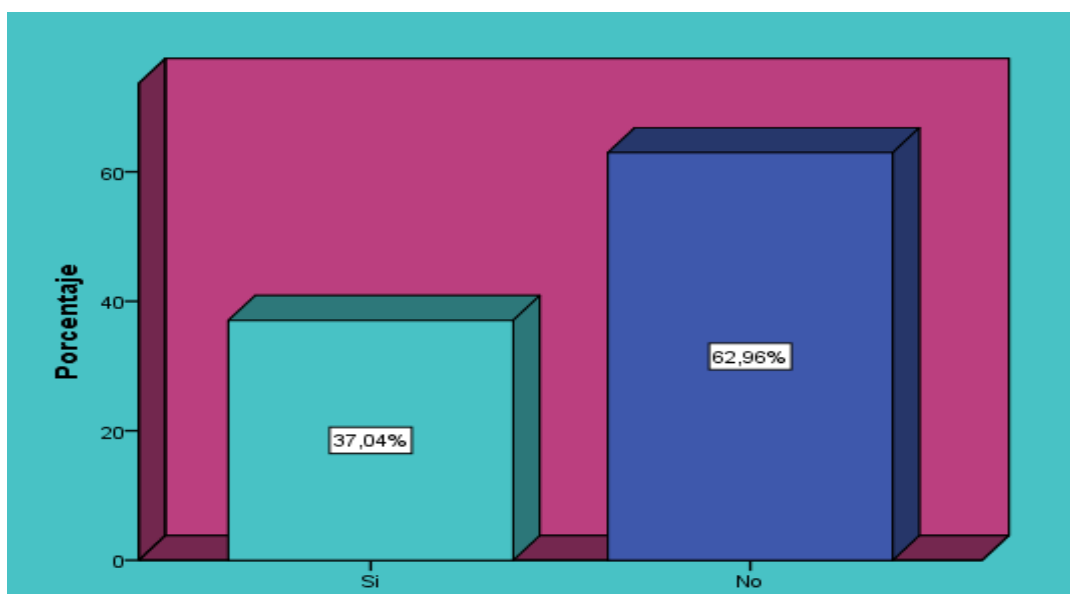


En cuanto a la adquisición de los videojuegos los juegos con contenido violento presentan un porcentaje de (23.46%) los mismos que su abuso podrá generar agresividad debido a su contenido mientras que los juegos sin contenido violento son adquiridos en un porcentaje representado por un valor de (76.54%)

Tabla 6. Te gusta imitar a tus personajes de videojuegos

Te gusta imitar a los personajes de videojuegos		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	33,7
No	51	57,3
Total	81	91,0

Gráfico 6. Te gusta imitar a tus personajes de videojuegos

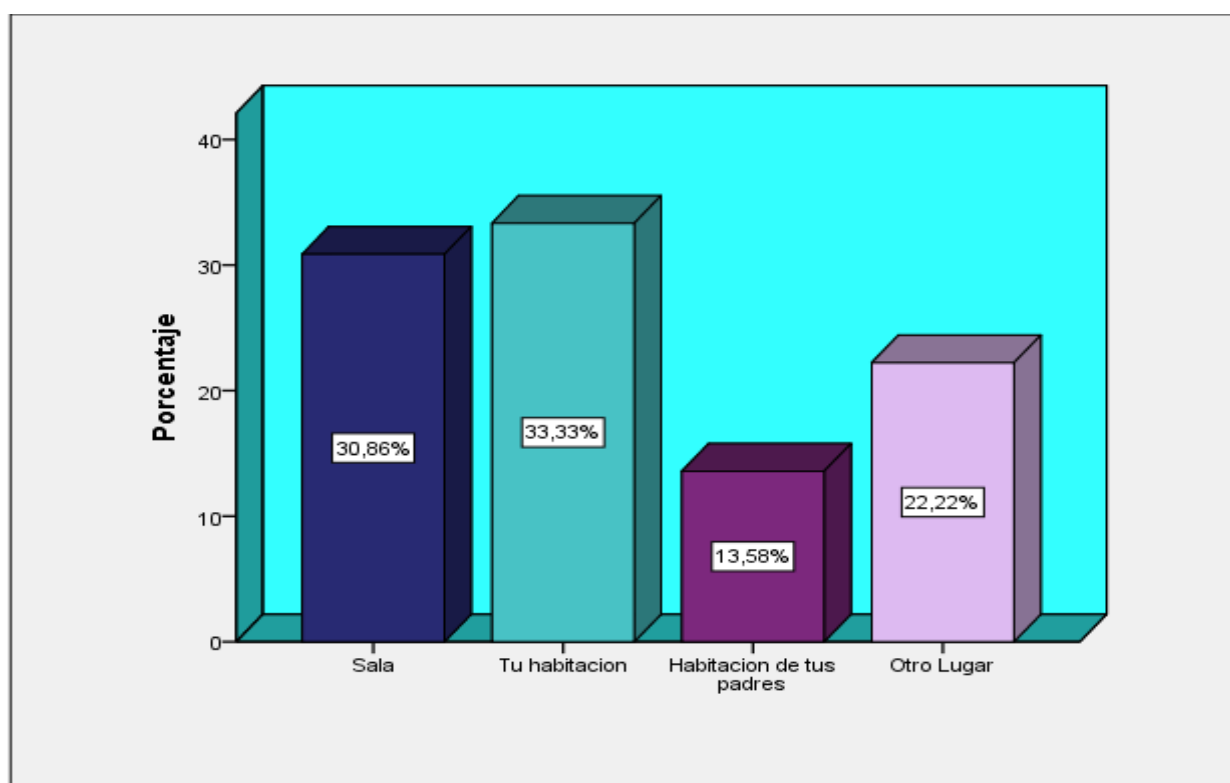


En la siguiente tabla podemos observar que un valor de 37.04% corresponde a los niños que imitan a los diferentes personajes de sus videojuegos en cambio un 62.96% corresponden a niños que no imitan a sus personajes de videojuegos.

Tabla 7. Donde está ubicada tu consola de videojuego

Ubicación de tu consola		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Sala	25	28,1
Tu habitación	27	30,3
Habitación de tus padres	11	12,4
Otro Lugar	18	20,2
Total	81	91,0

Gráfico 7. Donde está ubicada tu consola de videojuegos

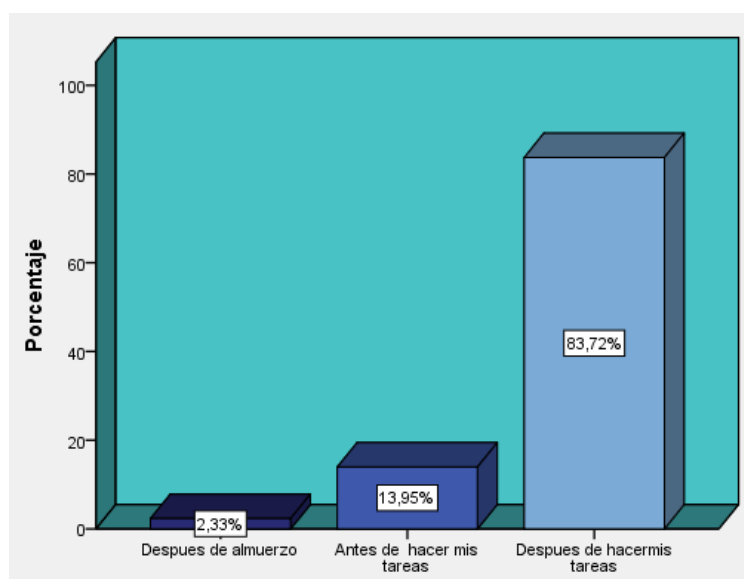


En la siguiente grafica se puede observar que la ubicación de la consola de videojuegos en su mayoría se encuentra en la habitación del niño o niña con un valor de (33.33%) mientras que muy pocas veces se encuentra ubicada en la habitación de los padres ya que presenta un valor de (13.58%).

Tabla 8 Hora de Juego

A qué hora juegas		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Después de almuerzo	2	2,2
Antes de hacer mis tareas	12	13,5
Despues de hacer mis tareas	72	80,9
Total	86	96,6

Gráfico 8. Hora de juego

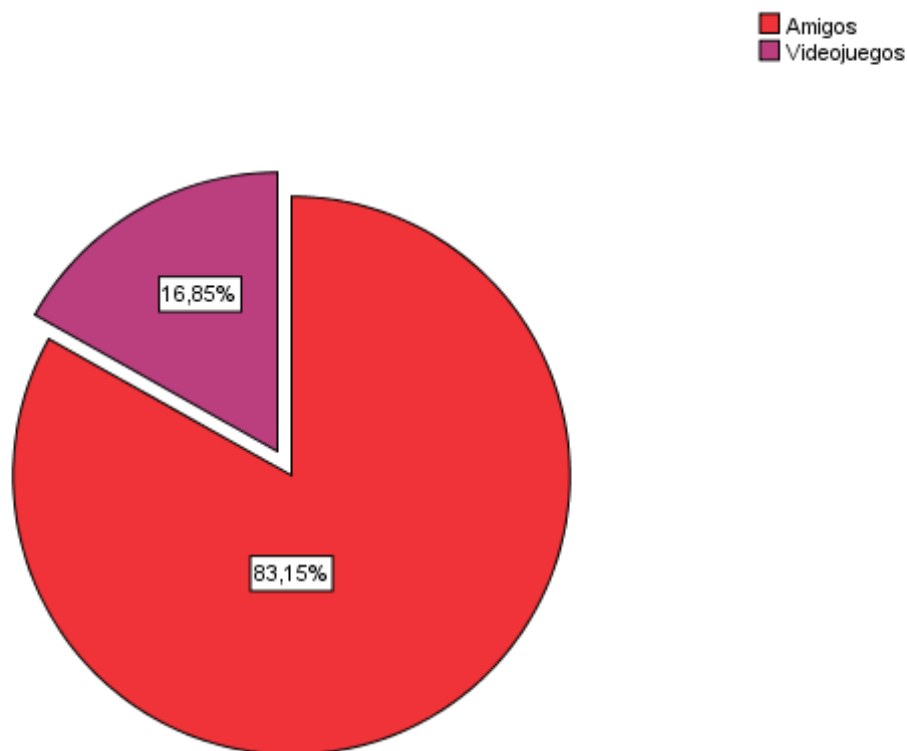


En la siguiente tabla podemos apreciar que la hora en la que deciden jugar a los videojuegos es en su minoría después de almuerzo con un valor de (2.33%) mientras que un valor del 83.72%) deciden jugar después de realizar sus tareas y un valor intermedio de (13.95%) que juegan antes de realizar sus tareas.

Tabla 9. Con quien prefieres jugar

Prefieres jugar con tus amigos o tu consola de videojuegos		
Variable	Frecuencia	Porcentaje
Amigos	74	83,1
Videojuegos	15	16,9
Total	89	100,0

Gráfico 9. Con quien prefieres jugar



En esta tabla sobre qué es lo que prefieren hacer los niños si jugar con sus amigos o con su consola de videojuegos se obtuvo la información que la mayoría de los niños con un valor de (83.15%) prefieren jugar con sus amigos mientras que un valor de (16.85%) prefiere jugar con la consola de videojuegos que con su amigos.

4.2 Discusión

El gran problema de los videojuegos, es que por su estructura repetitiva y de recompensa, podrían generar una dependencia de los mismos que llevaría a los niños a estar constantemente pendientes del videojuego a lo largo del día esto puede ocasionar problemas de salud tales como la obesidad y el sedentarismo, otros efectos negativos de abuso de los videojuegos es que pueden provocar aislamiento social pueden provocar crisis convulsivas pero también pueden presentar efectos positivos tales como son el aumento de la capacidad intelectual mayor rapidez de resolución de problemas aumento de la coordinación visual y manual, estos efectos positivos pueden ser adquiridos si se utiliza los videojuegos responsablemente.

En cuanto a los resultados obtenidos del uso de los videojuegos relacionados con la edad y el género tenemos que (66.12%) corresponde a mujeres con edad de 11 años y en hombres al (74.07%) dicho resultado se lo puede relacionar con un estudio realizado en la ciudad de Temuco en Chile, el mismo que demuestra que los videojuegos son utilizados en un 78% por hombres y sólo el 22% corresponde a mujeres (Paula Alonqueo Boudon; Lucio Rehbein Felmer, 2008) Llegando a la conclusión que en países extranjeros el género masculino predomina sobre el uso de una consola de videojuego lo cual posibilita el realizar más estudios de comparación entre hombres y mujeres relacionando con el uso de los videojuegos.

Pese a que las niñas superan a los niños en número al realizar la tabulación de los datos se obtuvo que los niños son los que dedican más tiempo a los videojuegos que las niñas con un porcentaje de 14.8% mientras que las niñas son representadas por un valor de 4.83% el mismo que comprende el uso de los videojuegos en un tiempo equivalente a más de dos horas mientras que un valor de 64.51% de niñas solo dedican un mínimo de tiempo a esta actividad como es de 30 a 1 hora videojuego mientras que los niños que dedican esta mínima cantidad de tiempo a los videojuegos es de 51.85% lo cual se puede relacionar con un estudio realizado en la ciudad de Habana en Cuba en el cual describen que los niños que juegan más de una hora diaria, entre lunes y viernes, tienen cinco veces más probabilidades de caer en el grupo de alto riesgo de adicción a videojuegos que el resto. (Caridad Cumbá Abreu; Juan Aguilar Valdés; Ramón Suárez Medina; Dania Pérez

Sosa; Leanne Acosta Quintana; José López Alayón, 2011) Mediante esta comparación se puede llegar a la conclusión que si el tiempo empleado al uso de videojuegos persiste y sigue aumentando los niños pueden convertirse en un futuros ludópatas.

Los videojuegos pueden acarrear violencia y generar más violencia es por eso que al dividir los juegos en violento y no violentos se puede observar que los niños y niñas que adquieren los videojuegos de violencia están representados por un valor de 23.46% mientras que los videojuegos que no generen violencia presentan un valor de 76.55% lo cual se lo puede relacionar con un estudio realizado en España el cual manifiesta que la exposición a los videojuegos violentos se relaciona directamente con conductas, pensamientos y actitudes agresivas, al tiempo que disminuyen los comportamientos pro sociales y de empatía hacia las víctimas (Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria, 2011) Con esto se llega a la conclusión que si no se revisa el tipo de videojuegos a los que tienen acceso los niños generaremos violencia y agresividad debido a que el aumento de imitar a los personajes de videojuegos es considerable en la población.

CAPITULO V

5 Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

El género masculino son los que presenta mayor tendencia al uso de las diferentes consolas de videojuegos además como el avance tecnológico sigue evolucionando cada día por lo cual existe la implementación e innovación de nuevas consolas de videojuegos las mismas que por su aumento de realidad virtual intervienen a que los niños y las niñas dediquen más tiempo a su uso que a otras actividades de recreación, incluso se puede decir que la adicción a los videojuegos en un futuro no respetara genero ni edad.

Al culminar este estudio se puede llegar a la conclusión que los niños en especial el género masculino son los que no solo dedican tiempo al uso de los videojuegos sino que también abusan del mismo, por esta razón existen alteraciones a nivel de salud y se considera que los videojuegos son perjudiciales para la salud sin saber que en si no son perjudiciales para la salud por el contrario también ofrecen efectos positivos sobre la misma siempre y cuando estos sean supervisados por un adulto y durante un tiempo determinado puesto a que si se descontrola el uso de una consola de videojuegos incrementando el tiempo dedicado a la misma es decir jugar durante más de dos horas al día puede convertirse en un problema para la salud debido a que incrementa el riesgo de sedentarismo y obesidad puesto a que no se realiza ninguna actividad física mientras se utiliza una consola de videojuegos

Los diferentes tipos de videojuegos pueden influir en el comportamiento de los niños tanto en el hogar como en la escuela puesto a que los juegos que son más adquiridos en el mercado son los de lucha, acción, disparos los mismos que lo único que enseñan es violencia y la violencia genera agresividad la misma que los niños la ponen en práctica en su vida diaria ya sea en la escuela o en el propio hogar.

5.2 Recomendaciones

La prevención y la promoción se logran a través de la educación es por eso que la base de esta investigación para la prevención de problemas ocasionados por el abuso de los videojuegos se basa en la educación al personal docente de la escuela motivo de estudio para que ellos tomen medidas de control sobre los videojuegos incluso llegar a la educación hacia los padres de familia para concientizar sobre los efectos positivos y negativos de los videojuegos para lo cual se puede recomendar que:

Para evitar un uso descontrolado de una consola de videojuegos por parte de los niños y niñas se debe educar no solo a ellos sino también a los padres brindando información sobre los videojuegos informando que no solo pueden causar daño sino también presentan efectos positivos siempre y cuando se utilicen con responsabilidad.

Al incentivar al niño sobre las diferentes actividades que puede realizar en su tiempo libre incluyendo pasar tiempo en familia puesto a que esto permitirá no solo evitar un aislamiento social sino una adicción a los videojuegos debido a que si no existe una actividad recreativa que realizar ese tiempo libre lo dedicara al uso y abuso de un videojuego.

Educar a los padres sobre los videojuegos y sus efectos positivos tanto como negativos los mismos que pueden ser adquiridos por sus hijos por lo cual se recomienda escoger con cuidado el tipo de videojuego que adquiere los mismos que sean útiles para desarrollar las cualidades positivas de su hijo como son aumento de memoria, mayor resolución de problemas, aumento de la coordinación manual y visual y no los negativos como son la agresividad, obesidad y sedentarismo aislamiento social

PROPUESTA

PREVENCIÓN E INFORMACIÓN A LOS PADRES

Vigilar el contenido de los videojuegos:

Sigue siendo muy importante un control adecuado de los contenidos de los juegos. Debemos asegurarnos a la hora de adquirirlos, de que sean los adecuados para la edad del niño. Procuraremos entrenarlos con ellos para asegurarnos de que no contengan ningún peligro.

Potenciar la vida familiar:

No podemos olvidar que el abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de la ausencia de un adecuado clima de vida familiar. Los videojuegos son adoptados por los niños y sobre todo por los adolescentes para llenar un vacío.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NOROCCIDENTE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD CARRERA DE ENFERMERÍA

TEMA:
Efectos de los videojuegos

RESPONSABLE:
SEBASTIÁN BENALCAZAR
TUTORA:
DRA. YE SENIA ACOSTA



¿QUE ES UN VIDEOJUEGO?

Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

EFFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS.

- Aumentar la tolerancia frente al fracaso.
- Coordinación visual y manual
- Estimulación de la memoria y factores numéricos.
- Rapidez en la toma de decisiones.

EFFECTOS NEGATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS.

- El uso descontrolado de los videojuegos puede ocasionar:
- Sedentarismo y obesidad
- Alteraciones del sistema nervioso
- Ansiedad
- Problemas visuales
- Aislamiento social

EFFECTOS SOBRE LA SALUD.

El uso de videojuegos puede acarrear efectos positivos así como también puede presentar efectos negativos.



BIBLIOGRAFÍA.

- Aldara Perez. (17 de 04 de 2015). *Cinco enfermedades y trastornos causados por jugar demasiado a videojuegos*. Obtenido de <http://www.videojuegoblog.com/post/15124/cinco-enfermedades-y-trastornos-causados-por-jugar-demasiado-a-videojuegos>
- Alonso Tomás Ortiz. (s.f.). *Como afectan los juegos a los niños y adolescentes*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de <http://www.desarrolloinfantil.net/desarrollo-psicologico/como-afectan-los-videojuegos-a-los-ninos-y-adolescentes>
- Antonio José Planells de la Maza. (16 de 09 de 2010). *La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998)*. Obtenido de <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer29-06-planells.pdf>
- Ballén, M. A., Jagua Gualdrón, A., Álvarez, D. L., & Ricón, A. (06 de 20 de 2006). *05-AC.EL CIGARRILLO.pmd - SciELO Colombia*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de *05-AC.EL CIGARRILLO.pmd - SciELO Colombia*: <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v54n3/v54n3a05.pdf>
- Ballén, Manuel Antonio; Jagua Gualdrón, Andrés; Álvarez, Deisy Lorena ; Ricón, Alejandro. (06 de 20 de 2006). *05-AC.EL CIGARRILLO.pmd - SciELO Colombia*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de *05-AC.EL CIGARRILLO.pmd - SciELO Colombia*: <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v54n3/v54n3a05.pdf>
- Byron Steve Solís González . (10 de 10 de 2012). *Videojuegos: Historia y actualidad*. Obtenido de <http://videojuegosyactualidad.blogspot.com/>
- Caridad Cumbá Abreu; Juan Aguilar Valdés; Ramón Suárez Medina; Dania Pérez Sosa; Leanne Acosta Quintana; José López Alayón. (2011). *Revista Cubana de Higiene y Epidemiología ISSN: 0253-1751 pmasb ...* Obtenido de <http://docplayer.es/10476757-Revista-cubana-de-higiene-y-epidemiologia-issn-0253-1751-pmasb-infomed-sld-cu-instituto-nacional-de-higiene-epidemiologia-y-microbiologia.html>
- Cebrián, C. R. (10 de 01 de 2014). *Adicción a los videojuegos un exceso peligroso para la salud*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de

<http://www.efesalud.com/noticias/adiccion-a-los-videojuegos-un-exceso-peligroso-para-la-salud/>

CLÍNICA UNIVERSIDAD DE NAVARRA. (2015). Obtenido de Videojuegos y los niños. Consejos y cuidados.: <http://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>

Comercio, E. (10 de 07 de 2013). *Solo el humo del cigarrillo mata a 1 600 personas cada día*. Obtenido de <http://www.elcomercio.com/tendencias/salud/humo-del-cigarrillo-mata-a.html>

David Orlando Niño Callejas, Jorge Mario Monsalve Guaracao. (09 de 10 de 2009). *LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: ¿CUÁLES SON SUS CAUSAS Y QUÉ FACTORES INTERVIENEN EN ELLA?*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de <http://es.scribd.com/doc/21428023/La-adiccion-a-los-videojuegos-Cuales-son-sus-causas-y-que-factores-intervienen-en-ella#>

Dr. Rubio Monteverde, Horacio; Mtra. Rubio Magaña, Tatiana María; Lic. Gutierrez Razo, Maria del Rosario. (09 de 2009). *Tabaquismo, Grave Problema de Salud*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de *Tabaquismo, Grave Problema de Salud*.: http://www.facmed.unam.mx/sms/temas/2009/09_sep_2k9.pdf

ECURED. (16 de 01 de 2016). *Categoría: Videojuegos por género - EcuRed*. Obtenido de http://www.ecured.cu/Categor%C3%ADa:Videojuegos_por_g%C3%A9nero

Fernandez, S. (31 de 05 de 2012). *consejos basicos para fomentar el uso saludable de las nuevas tecnologias*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de <http://www.cinteco.com/profesionales/2012/05/31/consejos-basicos-para-fomentar-el-uso-saludable-de-las-nuevas-tecnologias/>

Forselledo, Ariel Gustavo; Sbarbaro, Virginia Esmoris. (1994). *Consumo de Drogas y Familia Situacion y Factores de Riesgo*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de *Consumo de Drogas y Familia Situacion y Factores de Riesgo*: http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/Lectura%2011_UT_1.pdf

Hora, L. (26 de 02 de 2011). *Uso y abuso de tecnologías en la mira. La Hora*. Recuperado el 28 de 09 de 2015, de http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101101378/-1/Uso_y_abuso_de_tecnolog%C3%ADas_en_la_mira.html#.Vgmy0hF_Oko

- Jiménez, E. (13 de 12 de 2013). *El abuso de los videojuegos en los niños aumenta el riesgo de miopía de adultos*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de http://www.telecinco.es/informativos/sociedad/excesivo-videojuegos-aumenta-riesgo-adultos_0_1715700097.html
- Jones, Lori; Efroymson, Debra. (Agosto de 2011). *Relación Entre el Tabaco y la Pobreza*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de Relación Entre el Tabaco y la Pobreza.: <http://healthbridge.ca/Tobacco%20and%20Poverty%20Research%20Results%200Spanish.pdf>
- Kumar, Vinay; Cotran, Ramzi S.; Robbins, Stanley L. (2008). Enfermedades ambinentales y nutricionales. En Kumar, *Patología Humana* (pág. 296). Barcelona: EDIDE,S.L.
- Lara Martínez María Lucila; Moncayo Carrillo Irma del Pilar. (2010). *LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS SEXTOS Y SÉPTIMOS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR PADRE “DOMÉNICO LEONATI” CIUDAD DE OTAVALO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2009-2010”. PROPUESTA ALTERNATIVA GUÍA DIDÁCTICA*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/651/3/FECYT%20855%20TE SIS.pdf>
- Ministerio de Salud de Argentina. (s.f.). *Programa Nacional de Control del Tabaco*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de Programa Nacional de Control del Tabaco: <http://www.msal.gov.ar/tabaco/index.php/informacion-para-ciudadanos/consecuencias-del-tabaquismo-en-la-economia/de-los-fumadores>
- OMS. (julio de 2015). *Tabaco*. Obtenido de <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs339/es/>
- Pacheco Guanoquiza, Rómulo; Mesa Cano, Isabel Cristina ; Torres Campoverde, Fabián. (23 de 05 de 2014). *Prevalencia de Factores Asociados al Consumo del Cigarillo*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de Prevalencia de Factores Asociados al Consumo del Cigarillo: <http://dSPACE.ucacue.edu.ec/bitstream/reducacue/5546/3/PREVALENCIA%20D>

E%20FACTORES%20ASOCIADOS%20AL%20CONSUMIO%20DE%20CIG
ARRILLO.pdf

- Paucar, E. (08 de 02 de 2015). *Tabaquismo*. Obtenido de <https://elizabetpaucar.wordpress.com/2015/02/08/tabaquismo/>
- Paula Alonqueo Boudon; Lucio Rehbein Felmer. (27 de 2011 de 2008). *Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial - SciELO*. Obtenido de http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002
- Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria. (2011). Obtenido de Redalyc. Videojuegos violentos y agresividad: <http://www.redalyc.org/pdf/1350/135022618003.pdf>
- Psicología, A. (23 de 05 de 2013). *Los adolescentes: uso y abuso de las nuevas tecnologías y redes sociales*. Recuperado el 28 de 09 de 2015, de <http://www.avanza-psicologia.es/los-adolescentes-uso-y-abuso-de-las-nuevas-tecnologias-y-redes-sociales/>
- Quo, R. (13 de 11 de 2013). *9 beneficios de jugar videojuegos*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de <http://quo.mx/10-cosas-que/2013/11/13/9-beneficios-de-jugar-videojuegos>
- Ricardo Tejeiro Salguero, Manuel Pelegrina del Río, Jorge Luis Gómez Vallecillo . (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista de comunicacion*, 235-250.
- Roche, René G. García; Pérez, Patricia Varona; Sánchez, Mariela Hernández; Rosa, Marta Chang de la; Gorbea, Mariano Bonet; Pérez, Rosa M. García. (2008). *Influencia familiar en el tabaquismo de los adolescentes - SciELO*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de *Influencia familiar en el tabaquismo de los adolescentes - SciELO*: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-30032008000300009
- Rodriguez, D. J. (s.f.). *www.monografias.com*. Recuperado el 26 de 08 de 2015, de www.monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos/probtabaco/probtabaco.shtml>

- ROJAS, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos. *Revista chilena de pediatría*, 80.
- Rossi, R. R. (2006). La obesidad infantil y los efectos de los medios electronicos de comunicacion. *Investigacion en salud*, 95-98.
- Salud. (30 de mayo de 2013). *Ministerio de Salud promueve ambientes no contaminados con humo de tabaco*. Obtenido de <http://www.salud.gob.ec/tag/ecuador-libre-de-humo-de-tabaco/>
- Simone Belli y Cristian López Raventós. (2008). Breve historia de los videjuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e*, 159.
- Torres, Natalia; Cadavid, Daniela. (Enero de 2013). *Hábitos de consumo de tabaco, alcohol y drogas en la comunidad universitaria de la Autonoma de las Americas, sedes Medellin y Pereira*. Obtenido de <http://www.uam.edu.co/medellin/images/stories/terapia/habitostabaco.pdf>
- Wikipedia. (27 de 09 de 2009). *Género de videojuegos*. Recuperado el 27 de 09 de 2015, de https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9nero_de_videojuegos

ANEXOS

Glosario

Abuso: Este verbo supone usar mal, excesiva, injusta, impropia o indebidamente algo o a alguien.

Adicción: Es el hábito que domina la voluntad de una persona. Se trata de la dependencia a una sustancia, una actividad o una relación.

Agresividad: Conjunto de patrones de actividad que pueden manifestarse con intensidad variable, incluyendo desde la pelea física hasta los gestos o expansiones verbales que aparecen en el curso de cualquier negociación

Juego de acción: Es un videojuego en el que el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción usan la violencia como su principal característica de interacción, más específicamente el combate con armas de fuego o cuerpo a cuerpo.

Juego de aventura: Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos.

Juego de carreras: Sitúan al jugador en un recorrido en el que debe llegar a una meta antes que sus contrincantes o dentro de un tiempo límite. Habitualmente el jugador maneja un vehículo a motor, como un coche, aunque existen otras posibilidades.

Juego de deporte: Los videojuegos de deportes son aquellos que simulan deportes del mundo real. Entre ellos encontramos golf, tenis, fútbol, hockey, juegos olímpicos, etc.

La mecánica del juego es la misma que en el deporte original, aunque a veces incorpora algunos añadidos.

Juego de disparos: Son un género que engloban un amplio número de subgéneros que tienen la característica común de permitir controlar un personaje que, por norma general, dispone de un arma (mayoritariamente de fuego) que puede ser disparada a voluntad.

Juego de estrategia: Son aquellos juegos o entretenimientos en los que, el factor de la inteligencia, habilidades técnicas y planificación y despliegue, pueden hacer predominar o impulsar al jugador hacia la victoria del juego. Los jugadores pueden representar el papel de un empresario, un jefe de estado, un general, o cualquier otro personaje, en los que tendrán que desarrollar una serie de estrategias, gestionando los recursos de los que se dispone, para ganar una batalla, conseguir dinero o puntos, determinada posición, etc., y así conseguir el objetivo final.

Juego de rol: Se caracterizan por la interacción con el personaje, una historia profunda y una evolución del personaje a medida que la historia avanza. Para lograr la evolución generalmente se hace que el jugador se enfrasque en una aventura donde irá conociendo nuevos personajes, explorando el mundo para ir juntando armas, experiencia, aliados e incluso magia.

Juego de simulación: Los videojuegos de simulación son videojuegos que intentan recrear situaciones de la vida real. Los videojuegos de simulación reproducen sensaciones que en realidad no están sucediendo. Pretenden reproducir tanto las sensaciones físicas (velocidad, aceleración, percepción del entorno) y una de sus funciones es dar una experiencia real de algo que no está sucediendo para de esta forma no poner en riesgo la vida de alguien.

Psicosocial: Relacionado con la conducta humana en el ámbito social.

Videojuego: Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Encuesta.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE NORTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE ENFERMERÍA

El presente instrumento de investigación conforma parte del trabajo de investigación previo a la obtención del título de licenciado en enfermería el cual titula: **“EFECTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD CONDUCTUAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PADRE DOMÉNICO LEONATI DE LA CIUDAD DE OTAVALO”** por motivo del cual solicitamos su participación, respondiendo a cada pregunta de manera objetiva y veraz.

La información es de carácter confidencial, reservado y con fin académico. Agradezco anticipadamente su valiosa colaboración.

Esta encuesta de opinión es absolutamente anónima, no tiene que dar su nombre o u otro tipo de identificación, ya que se busca que usted responda con la más amplia libertad y veracidad posible. La encuesta consta de 11 literales los cuales debe seleccionar una sola respuesta marcándola con una X en la casilla correspondiente.

Autorización

Por medio del presente y como representante legal de mi hijo/a doy mi autorización al señor Camilo Sebastián Benalcázar González estudiante de enfermería de la Universidad Técnica del Norte, para q haga uso de los datos obtenidos al momento de realizar este instrumento investigativos con fines netamente académicos

Firma.....

Cédula.....

ENCUESTA

Información general

Edad: Años cumplidos

Género: Masculino Femenino:

1. ¿Te gusta jugar videojuegos?

2. Si

a) No

3. ¿Cuántas horas juegas al día?

a) 30 minutos-1 hora

b) 1-2 horas

c) 2-4 horas

d) Más de 4 horas

4. ¿Qué tipo de consola de videojuegos tienes?

a) La DSI de Nintendo

b) La PSP Slim & Lite

c) Microsoft Xbox360

d) La play station

e) Nintendo Wii

f) Otros

5. ¿Qué tipos de videojuegos te gustan?

a) Aventura

b) Estrategia

c) Lucha

d) Disparos

e) Deporte

f) Carreras.

6. ¿Dónde está ubicada tu consola de videojuegos?

a) Sala

b) Tu habitación

c) Habitación de tus padres

d) Otro lugar.

7. ¿Te gusta imitar a los personajes de tus videojuegos?

a) Si

b) No

8. ¿A qué hora realizas tus tareas?

a) Después del almuerzo

b) Antes de jugar en tu consola de videojuegos

c) Después de jugar en tu consola de videojuegos

9. ¿A qué hora juegas?

a) Después del almuerzo

b) Antes de realizar tus tareas

c) Después de realizar tus tareas.

10. ¿A qué hora duermes?

a) 7pm

b) 8pm

c) 9pm

d) 10pm

e) Más de las 10 pm

11. Prefieres jugar con tus amigos o estar en tu casa en tu consola de videojuegos

a) Amigos.

b) Consola de videojuegos