

Desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad



Glinys Janet Guardias Arrieta

Universidad de Pamplona
Facultad de Salud
Programa de Terapia Ocupacional
Pamplona
2017

Desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad



Glinys Janet Guardias Arrieta

Asesor Metodológico

MsC. Rafael Arturo Orozco Medina

Asesora Científica

Dra. Magda Milena Contreras Jáuregui

Universidad de Pamplona
Facultad de Salud
Programa de Terapia Ocupacional
Pamplona
2017

Tabla de Contenidos

	Págs.
Resumen.....	17
Abstrac	18
Introducción	19
Capítulo I	21
Título.....	21
Planteamiento del problema.....	21
Descripción del problema.	21
Formulación de la pregunta de investigación.	25
Justificación	25
Objetivos.....	29
Objetivo General.....	29
Objetivos Específicos.....	29
Capítulo II	30
Marcos de referencia.....	30
Antecedentes investigativos.....	30
Antecedentes internacionales.....	30
Antecedentes nacionales	31
Antecedentes regionales.....	33
Antecedentes locales	35
Marco teórico	35
Desempeño Ocupacional.	35
Hábitos y Rutinas.....	36
Rol escolar.	37
Terapia ocupacional en el sistema escolar.	39
Desempeño escolar.	42
Video juegos desde terapia ocupacional	47
Modelos y enfoques desde terapia ocupacional.....	58
Marco Ético.....	61
Consentimiento Informado	62

Marco Legal	62
Constitución política de Colombia.....	63
Ley 1295 de 2009 (Abril 6). Ley de educación	63
Ley 1098 de 2006 (Noviembre 8). Ley infancia adolescencia	63
Código de policía nacional Ley 1453 de 2011.....	64
Ley 1554 9 de julio 2012. Ley de videojuegos.....	64
Marco conceptual.....	64
Marco contextual	66
Institución educativa seminario menor Santo tomas de Aquino.....	66
Institución educativa Bethlemita Brighton.	71
Sistema de variables.....	74
Hipótesis de la investigación	76
Capítulo III.....	77
Metodología	77
Tipo de investigación.....	77
Diseño de investigación	78
Población y muestra.....	79
Población.....	79
Muestra	80
Criterios de inclusión y exclusión.....	80
Técnicas	81
Técnicas primarias.	81
Técnicas secundarias.....	82
Técnicas terciarias.....	82
Instrumentos.....	82
Confiabilidad y validez.....	83
Capitulo IV.....	85
Análisis de resultados	85
Datos lista de chequeo	96
Análisis e interpretación de resultados institución educativa colegio seminario menor santo Tomas de Aquino	110

Análisis e interpretación de resultados institución educativa colegio Bethlemitas Brighton .	132
Cuestionario Ocupacional.....	153
Análisis del tiempo dedicado en actividades de estudio.....	154
Desempeño escolar	163
Análisis institución educativa colegio Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.....	165
Análisis institución educativa colegio Bethlemitas Brighton	174
Análisis de correlación desempeño escolar y uso de los videojuegos	185
Gráfica de dispersión de datos	185
Criterios para el análisis de la correlación	185
Características de las variables	185
Análisis de correlación para toda la muestra	186
Análisis de correlación en la institución educativa seminario menor santo Tomas de Aquino	
.....	186
Análisis de correlación en la institución educativa Bethlemitas Brighton	188
Conclusiones.....	189
Discusión de resultados.....	189
Capítulo V.....	193
Plan de acción	193
Introducción	193
Justificación	194
Marco Teórico.....	195
Desempeño Ocupacional.	195
Desempeño escolar.	196
Hábitos y Rutinas.....	197
Medios de Intervención.....	197
Proceso de enseñanza aprendizaje	198
Ambiente terapéutico	199
Recursos.....	199
Objetivos.....	199
Objetivo General.....	199
Objetivos Específicos.....	199

Resultados Esperados.....	229
Metodología	229
Capítulo VI.....	231
Producto final.....	231
Conclusiones.....	235
Recomendaciones	232
Referentes bibliográficos	232
Apéndices.....	240

Lista de tablas

	Págs.
Tabla 1. Tipos de videojuegos y características (OPS; .GTZ., 2008).....	54
Tabla 2. Sistema de variables.....	74
Tabla 3. Características de la población institución educativa seminario menor santo Tomas de Aquino.....	79
Tabla 4. Características de la población institución educativa Bethlemitas Brighton.....	80
Tabla 5. Antecedentes.....	84
Tabla 6. Distribución porcentual de la muestra	85
Tabla 7. Distribución porcentual según la edad.....	85
Tabla 8. Distribución porcentual según el género.	87
Tabla 9. Distribución porcentual tiempo dedicado a los videojuegos en un día.....	88
Tabla 10. Distribución porcentual tiempo dedicado a actividades de estudio en un día	89
Tabla 11. Distribución porcentual de personas con las que conviven los estudiantes.....	91
Tabla 12. Distribución porcentual de elementos electrónicos propios.	92
Tabla 13. Distribución porcentual de la percepción del desempeño escolar.	94
Tabla 14. Distribución porcentual de elementos electrónicos utilizados.....	95
Tabla 15. Distribución porcentual, tiempo de utilización de los videojuegos	96
Tabla 16. Distribución porcentual tiempo en horas de utilización de los videojuegos.....	98
Tabla 17. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos a la semana	99
Tabla 18. Distribución porcentual horario para utilizar videojuegos	101
Tabla 19. Distribución porcentual persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos.	102
Tabla 20. Distribución porcentual control del tipo de videojuegos.....	103
Tabla 21. Distribución porcentual personas con las que juega.....	104
Tabla 22. Distribución porcentual de la temática de los videojuegos utilizados.....	106
Tabla 23. Distribución porcentual que te llama la atención de los videojuegos.....	107
Tabla 24. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados	108
Tabla 25. Distribución porcentual según la edad.....	110
Tabla 26. Distribución porcentual según el género.	111
Tabla 27. Distribución porcentual tiempo dedica a los videojuegos en un día.....	113

Tabla 28. Distribución porcentual tiempo dedicado a actividades de estudio en un día	114
Tabla 29. Distribución porcentual de personas con las que conviven los estudiantes.....	115
Tabla 30. Distribución porcentual elementos electrónicos propios.....	116
Tabla 31. Distribución porcentual de la percepción del desempeño escolar	117
Tabla 32. Distribución porcentual elementos electrónicos utilizados	119
Tabla 33. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos	120
Tabla 34. Distribución porcentual tiempo en horas de utilización de los videojuegos.....	122
Tabla 35. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos a la semana	123
Tabla 36. Distribución porcentual horario para utilizar videojuegos	125
Tabla 37. Distribución porcentual persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos.	126
Tabla 38. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados	127
Tabla 39. Distribución porcentual personas con las que juega.....	128
Tabla 40. Distribución porcentual de la temática de los videojuegos utilizados.....	129
Tabla 41. Distribución porcentual que te llama la atención de los videojuegos.....	130
Tabla 42. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados	131
Tabla 43. Distribución porcentual según la edad.....	132
Tabla 44. Distribución porcentual según el género.	134
Tabla 45. Distribución porcentual tiempo dedica a los videojuegos en un día.....	135
Tabla 46. Distribución porcentual tiempo dedicado a actividades de estudio en un día	136
Tabla 47. Distribución porcentual de personas con las que conviven los estudiantes.....	137
Tabla 48. Distribución porcentual elementos electrónicos propios.....	138
Tabla 49. Distribución porcentual de la percepción del desempeño escolar	139
Tabla 50. Distribución porcentual elementos electrónicos utilizados	140
Tabla 51. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos	142
Tabla 52. Distribución porcentual tiempo en horas de utilización de los videojuegos.....	143
Tabla 53. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos a la semana	144
Tabla 54. Distribución porcentual horario para utilizar videojuegos	146
Tabla 55. Distribución porcentual persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos.	147
Tabla 56. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados	148

Tabla 57. Distribución porcentual personas con las que juega.....	149
Tabla 58. Distribución porcentual de la temática de los videojuegos utilizados.....	150
Tabla 59. Distribución porcentual que te llama la atención de los videojuegos.....	151
Tabla 60. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados.....	152
Tabla 61. Distribución porcentual del tiempo dedicado en actividades de estudio.....	154
Tabla 62. Distribución porcentual del tiempo dedicado a los videojuegos.....	156
Tabla 63. Distribución porcentual del tiempo dedicado a los ver televisión.....	157
Tabla 64. Distribución porcentual del tiempo dedicado a otras actividades.....	159
Tabla 65. Distribución porcentual del tiempo dedicado a los dormir.....	160
Tabla 66. Distribución porcentual del tiempo dedicado a las actividades de la vida diaria.....	162
Tabla 67. Distribución porcentual del desempeño escolar en el primer periodo académico según los informes de las instituciones educativas.....	163
Tabla 68. Distribución porcentual del desempeño escolar en el primer periodo académico según el Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.....	165
Tabla 69. Estudio Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	167
Tabla 70. Videojuegos Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	169
Tabla 71. Otra Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	170
Tabla 72. Dormir, Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	171
Tabla 73. Actividades de la vida diaria Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	173
Tabla 74. Actividades de la vida diaria Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	173
Tabla 75. Desempeño Bethlemitas Brighton.....	174
Tabla 76. Estudio Bethlemitas Brighton.....	176
Tabla 77. Videojuegos Bethlemitas Brighton.....	178
Tabla 78. Tv Bethlemitas Brighton.....	179
Tabla 79. Otras actividades Bethlemitas Brighton.....	180
Tabla 80. Dormir Bethlemitas Brighton.....	182
Tabla 81. Actividades de la vida diaria Bethlemitas Brighton.....	183
Tabla 82. Análisis de correlación de Pearson.....	186
Tabla 83. Análisis de correlación de Pearson Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.....	187
Tabla 84. Análisis de correlación de Pearson colegio Bethlemitas Brighton.....	189
Tabla 85. Resultados del plan de acción.....	191

Tabla 86. Desempeño escolar es el camino a la felicidad.....	201
Tabla 87. Los hábitos y rutinas son el camino para un buen desempeño escolar.....	218

Lista de figuras

	Págs.
Figura 1. Modelo de desempeño escolar de desempeño escolar.....	45
Figura 2. Clasificación de los videojuegos ESRB (Entertainment Software Rating Board).....	53
Figura 3. Organigrama de la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino ..	66
Figura 4. Fachada Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.	70
Figura 5. Organigrama	71
Figura 6. Distribución porcentual según la edad	86
Figura 7. Distribución porcentual según el género.	87
Figura 8. Distribución porcentual tiempo dedicado a los videojuegos en un día	88
Figura 9. Tiempo dedicado a las actividades de estudio.....	89
Figura 10. Personas con las que conviven los estudiantes.....	91
Figura 11. Elementos electrónicos propios.	92
Figura 12. Percepción del desempeño escolar.	94
Figura 13. Elementos electrónicos utilizados	95
Figura 14. Tiempo de utilización de los videojuegos.	97
Figura 15. Tiempo en horas de utilización de los videojuegos.....	98
Figura 16. Tiempo de utilización de los videojuegos a la semana.....	100
Figura 17. Horario para la utilización de videojuegos	101
Figura 18. Personas que controlan el tiempo de utilización de videojuegos	102
Figura 19. Control de los tipos de videojuegos utilizados	104
Figura 20. Personas con las que juegan	105
Figura 21. Temática de los videojuegos utilizados.....	106
Figura 22. La atención de los videojuegos.....	107
Figura 23. Tipos de videojuegos utilizados	108
Figura 24. Edad.....	110
Figura 25. Género	112
Figura 26. Tiempo que dedica a los videojuegos en un día	113
Figura 27. Tiempo dedicado a actividades de estudio en un día	114
Figura 28. Personas con las que viven los estudiantes.....	115
Figura 29. Elementos electrónicos propios.....	117

Figura 30. Como fue su rendimiento académico el año pasado	117
Figura 31. Elementos electrónicos utilizados.	119
Figura 32. Cuanto tiempo utiliza los videojuegos	121
Figura 33. Cuantas horas al día utiliza videojuegos	122
Figura 34. Horario establecido para utilizar los videojuegos	124
Figura 35. Horario para utilizar los videojuegos	125
Figura 36. Persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos	126
Figura 37. Tus padres controlan los tipos de videojuegos que utiliza	127
Figura 38. Personas con las que juega	128
Figura 39. Temática de los videojuegos utilizados	129
Figura 40. Motivos de juego	130
Figura 41. Tipo de videojuegos utilizados	131
Figura 42. Edad	133
Figura 43. Género	134
Figura 44. Tiempo que dedica a los videojuegos en un día	135
Figura 45. Tiempo dedicado a actividades de estudio	136
Figura 46. ¿Actualmente vive con?	137
Figura 47. Elementos electrónicos propios	139
Figura 48. Como fue su rendimiento académico el año pasado	140
Figura 49. Elementos electrónicos utilizados	141
Figura 50. Cuanto tiempo utiliza los videojuegos	142
Figura 51. Cuantas horas al día utiliza videojuegos.	144
Figura 52. En la semana cuantas horas utiliza videojuegos	145
Figura 53. Horario para utilizar videojuegos	146
Figura 54. Persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos	147
Figura 55. Tus padres controlan los tipos de videojuegos que utiliza	148
Figura 56. Personas con las que utiliza los videojuegos	149
Figura 57. Temática de los videojuegos utilizados	150
Figura 58. Motivos de juego	151
Figura 59. Tipos de videojuegos utilizados	152
Figura 60. Rutinas establecidas con el cuestionario ocupacional.	154

Figura 61. Tiempo dedicado en actividades de estudio	155
Figura 62. Tiempo dedicado a los videojuegos	157
Figura 63. Tiempo dedicado a los ver televisión	158
Figura 64. Tiempo dedicado a otras actividades.....	159
Figura 65. Tiempo dedicado a los dormir.....	160
Figura 66. Tiempo dedicado a las actividades de la vida diaria	162
Figura 67. Desempeño escolar en el primer periodo académico según los informes de las instituciones educativas.	164
Figura 68. Desempeño escolar en el primer periodo académico según el Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.....	166
Figura 69. Rutinas Seminario menor Santo Tomas de Aquino	167
Figura 70. Estudio Seminario menor Santo Tomas de Aquino	167
Figura 71. Videojuegos Seminario menor Santo Tomas de Aquino	169
Figura 72. Otra Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	171
Figura 73. Dormir Seminario menor Santo Tomas de Aquino.....	171
Figura 74. Desempeño Bethlemitas Brighton.....	175
Figura 75. Rutinas Bethlemitas Brighton.....	176
Figura 76. Estudio Bethlemitas Brighton.....	176
Figura 77. Videojuegos Bethlemitas Brighton.....	178
Figura 78. Tv Bethlemitas Brighton	180
Figura 79. Otras actividades Bethlemitas Brighton	181
Figura 80. Dormir Bethlemitas Brighton	183
Figura 81. Actividades de la vida diaria Bethlemitas Brighton	184
Figura 82. Desempeño escolar	185
Figura 83. Desempeño escolar	187
Figura 84. Desempeño escolar Colegio Bethlemitas Brighton.....	188

Listado de apéndices

	Págs.
Apéndice A. Consentimiento informado	241
Apéndice B. Ficha sociodemográfica	244
Apéndice C. Lista de chequeo	246
Apéndice D. Instrumento	248
Apéndice E. Evidencias fotográficas	250

Dedicatoria

A Dios por guiarme en el camino correcto cada día y darme la sabiduría y el conocimiento para realizar este proyecto, por hacer posible mi sueño y el de mi familia de ser Terapeuta Ocupacional a pesar de las adversidades que se me presentaron, durante el transcurso de la carrera.

A mi madre Leonor Arrieta y mi padre José Fernando Parejo quienes me inspiraron por y apoyaron incondicional, por sus palabras que me motivaban a continuar, y dedicación para alcanzar esta meta tan anhelada, de la cual siento admiración por todos los esfuerzos dados, siempre me comprendieron y dieron todo de sí para alcanzar mi sueño.

A mi hijo Andrés Leonardo Caicedo y mi esposo Edison Andrés Caicedo que se convirtieron en ese motor de fuerza para seguir adelante, un motivo más para ver la vida de otra forma y convertirme en una mejor persona.

A su vez a mis hermanos, mis sobrinos, cuñados, tías primos y suegros que me acompañaron constantemente y me brindaron sus buenos consejos para culminar mis estudios con éxito, a mis demás seres queridos, les agradezco infinitamente el apoyo en este proceso.

Agradecimientos

Al programa de Terapia Ocupacional, en representación de la Doctora Magda Milena Contreras Jáuregui, quien fue mi asesor científica, de la misma forma hizo posible la excelencia en mi formación como profesional, quien día tras día guio mi proceso para alcanzar esta meta anhelada. Gracias a su dirección oportuna y asertiva jugo un papel importante en el proceso de investigación.

A las docentes que me formaron con sus enseñanzas en mi educación para ser una persona íntegra y con sentido de pertenencia por mi carrera e institución, especialmente las profesoras Diana Milena Celis, Rafael Arturo Orozco, Claudia Barrera, María Eulogia Ariza, Jenny Córdoba, Jorge Ivan Anaya, entre otros, que estuvieron al pendiente de mí brindándome las herramientas para convertirme en Terapeuta Ocupacional.

Nuevamente a mi madre, por todo lo que dio para mi realización personal, toda la vida le estaré inmensamente agradecida, por su amor y apoyo total.

Resumen

Este estudio se basó en determinar la relación del desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad del colegio Bethlemitas Brighton y Seminario Menor Santo Tomas de Aquino de Pamplona. Utilizando una muestra de 50 estudiantes del grado tercero de primaria de las diferentes instituciones, dado que este fenómeno es cambiante y es aún más pronunciado en la población escolar debido a que en este proceso de formación donde el principio fundamental es el pensamiento del estudiante, el cual se ve reflejado la modificación del entorno y contexto. En la actualidad las similitudes de los videojuegos utilizados definen grupos sociales que trascienden de las aulas de las instituciones educativas, salas de juegos de los vecindarios cambiando la dinámica social tradicional, y a su vez modifica las expresiones del lenguaje en relación con juego y crea una competencia que involucra tiempos de práctica para lograr metas a corto plazo, que involucra la realización de actividades repetitivas y de interés, la muestra ejecutada en esta investigación es de 50 estudiantes del grado tercero en las diferentes instituciones. Para así lograr implementar estrategias mediante la creación de un programa que promueva la estructuración de hábitos y rutinas.

Abstrac

This study was based on determining the relationship of school performance and video games in 8 to 10 year old students from the Bethlemitas Brighton and Seminario Menor Santo Tomas de Aquino in Pamplona. Using a sample of 50 third grade students from different institutions, since this phenomenon is changing and is even more pronounced in the school population because in this process of formation where the fundamental principle is student thinking, in which is reflected the changing the environment and context. At present, the similarities of the video games used define social groups that transcend the classrooms of the educational institutions and the playrooms of the neighborhoods, changing the traditional social dynamics, and at the same time modifying the expressions of the language in relation to the game and creates A competition that involves practice times to achieve short-term goals, involving repetitive and interesting activities, the sample executed in this research is 50 third grade students in different institutions. In order to implement strategies through the creation of a program that promotes the structuring of habits and routines.

Introducción

Este proyecto pretende analizar desde la perspectiva ocupacional la relación del desempeño escolar y los videojuegos, en estudiantes de primaria en el rango de edad de 8 a 10 años, que cursen sus estudios en las instituciones educativas pública Bethlemitas Brighton e institución educativa privada Seminario Menor Santo Tomas de Aquino ubicados en la ciudad de Pamplona Norte de Santander.

El comportamiento de la relación es desconocida debido a que no existe un referente teórico claro que describa los beneficios o alteraciones del desempeño escolar, mucho menos un análisis de la influencia del tiempo empleado y las características de los videojuegos utilizados como se plantea en la hipótesis del proyecto.

El termino desempeño ocupacional es ampliamente utilizado, Polonio López lo define como la “capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible desarrollar los roles ocupacionales de una manera que sea satisfactoria y apropiada en relación con la edad del individuo, la cultura y el entorno”; posteriormente les permite desarrollar destrezas cognitivas, sociales, emocionales y motoras con la finalidad de lograr características propias sobre el rol de estudiante desempeñado en la etapa escolar (López, Molina, & Arnaiz, 2003).

En este concepto se analiza el termino como una capacidad de ejecución, otras aproximaciones son un poco más radicales e implican una conceptualización de la persona, el ambiente y la ocupación para describir la ocupación humana como “el resultado de la interacción de la persona, el ambiente y la ocupación” (Blesedell Crepeau, Cohn, & Boyt Schell, 2011) representados de forma individual por un círculo, permitiendo una relación dinámica entre las personas y sus ocupaciones en el contexto donde se desempeña el ser humano, describiendo el desempeño ocupacional como una relación interactiva de cada persona.

El grado de interacción denominado desempeño ocupacional es la superposición de los tres círculos que simbolizan a la persona, el ambiente y la ocupación, representados, pero este concepto habla de una “experiencia dinámica y siempre cambiante en una persona” (Blesedell Crepeau,

Cohn, & Boyt Schell, 2011), debido a que los individuos modifican sus puntos de vista, la ocupación es cambiante en conjunto con los ambientes que los rodean, esta aproximación de concepto agrega la implicación que existe una capacidad de adaptación inherente en el constante cambio humano y complica concepción de la ocupación humana como un ente rutinario (Kielhofner, 2004).

Este fenómeno es cambiante es aún más pronunciado en la población escolar debido a que en este proceso de formación donde el principio fundamental es el pensamiento del estudiante, el cual se ve reflejado en la modificación del entorno y contexto.

En la actualidad las similitudes de los videojuegos utilizados definen grupos sociales que trascienden de las aulas de las instituciones educativas, salas de juegos de los vecindarios cambiando la dinámica social tradicional, y a su vez modifica las expresiones del lenguaje en relación con juego y crea una competencia que involucra tiempos de práctica para lograr metas a corto plazo, que involucra la realización de actividades repetitivas y de interés que cambian en términos fisiológicos a la persona.

En el presente proyecto de investigación ejecutado en las instituciones educativas seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton a estudiantes de 8 a 10 años de edad, denominado “desempeño escolar y videojuegos” se aplicó diferentes instrumentos teniendo en cuenta la caracterización de la población mediante una ficha sociodemográfica, posteriormente se valoró la población que utiliza videojuegos a través de una lista de chequeo y el modelo de la ocupación humana enfocado en los hábitos y rutinas con la aplicación del cuestionario ocupacional. Al obtener los resultados de la aplicación de los diferentes instrumentos aplicado se realizó la interpretación de los datos obtenidos donde se evidencia que el desempeño escolar es una variable extremadamente compleja que no depende exclusivamente del tiempo dedicado a los videojuegos esto se comprueba con la existencia de una relación débil y positiva en el análisis estadístico de los alumnos de las instituciones educativas analizadas.

Capítulo I

Título

Desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad.

Planteamiento del problema

Descripción del problema.

En los seres humanos la necesidad de juego es natural, pero los videojuegos fisiológicamente se puede asemejar al consumo sustancias psicoactivas debido a que causan alteraciones de endorfinas como la dopamina, la cual estimula el circuito de la recompensa, adicionalmente proporciona un refuerzo positivo intermitente al jugador, para un alumno de primaria es fácil acceder a los videojuegos debido a que en los medios electrónicos actuales que cuentan con interfaz de usuario como lo son los: celulares, celular inteligentes, tablets de diferentes sistemas operativos (Android, Windows, Mac OS, Mozilla OS, Chrome OS), iphone, ipads, consolas de juegos (Xbox, Play Station, Nintendo, Nvidia), dispositivos portátiles de juego, computadores diferentes sistemas operativos (Windows, Mac OS, Linux), televisores inteligentes y consolas alternativas como la Nexbox, y otros.

La diversidad de mecanismos es tan amplia que la existencia y utilización del mismo depende de la población que adquiera el dispositivo electrónico, para ilustrar la idea únicamente para un celular que cuente con sistema operativo Android existe un numero de superior a 25000 millones de aplicaciones descargables de forma gratuita suministradas por los diseñadores del sistema operativo.

Indicando que a menor edad aumenta el riesgo de practicar el juego excesivo según (King, Delfabbro & Griffiths, 2013) pero en una industria cuya tendencia es creciente el control y restricción es cada vez más difícil, un ejemplo es la cuarta potencia del mundo en conectividad, en Corea los videojuegos han llegado a ser un problema de salud, los jugadores han llegado a morir por el exceso de tiempo continuo en un videojuego (Entertainment Software Association, 2015) y (King. *et al.*, 2013).

En Sur América los estudios acerca de la industria de los videojuegos es escasa, por ello se es utilizado como marco de referencia en Estados Unidos, mediante el informe del 2014 de la ESA (Entertainment Software Association) que es la asociación de Estados Unidos dedicada exclusivamente a servir a las necesidades de negocios y asuntos públicos de las empresas que diseñan videojuegos para las consolas de videojuegos, dispositivos portátiles, ordenadores personales e Internet, que presenta a los videojuegos como un medio masivo, el cual determinar que el 59% de los estadounidenses juegan videojuegos, de ellos el 71% son menores de 18 años. Este fenómeno no cuenta con exclusividad de un género, casi la mitad (48 por ciento) de los jugadores son mujeres; Los padres son otro factor a tener en cuenta debido a que el 56% describe a los videojuegos como una parte positiva de la vida de sus hijos según la Entertainment Software Association, 2015 (King, 2015).

Los videojuegos son una industria en crecimiento, en el 2013 las ventas se estiman en 160 millones de juegos y una generación de más de 21 mil millones en ingresos en Estados Unidos según la Entertainment Software Association, 2015.

La dedicación alta de tiempos aproximadamente cuatro horas diarias a los videojuegos puede generar una adicción prematura, afecta drásticamente el desempeño escolar del niño al cambiar radicalmente sus rutina y las actividades de la vida diaria, apoderándose poco a poco del uso del tiempo libre, pasando hacer una prioridad la cual conlleva convertirse en un hábito contraproducente, el desempeño escolar es afectado en un principio por la reducción del tiempo de dedicación a su rol escolar de estudio y el tiempo de dedicación progresivamente, llegando aumentar las prioridades del infante.

El abordaje desde Terapia Ocupacional es fundamental debido a que se analiza el problema desde el origen de la conducta del juego, ayudando a la modificación de las rutinas y los hábitos nocivos, presentes en los usuarios y que se manifiestan en el desempeño escolar. Es importante establecer hábitos y rutinas, debido a que le permite al escolar distribuir el tiempo libre con base a sus actividades académicas, y sus roles con la finalidad de mantener una funcionalidad ocupacional.

El exceso de videojuego genera una alteración en el rol escolar, a sus hábitos y rutinas, ocasionando desequilibrio en las actividades ocupacionales propias de la edad. El desempeño está compuesto tanto por el proceso como por el resultado de la persona que interactúa con el contexto para participar en las tareas, así mismo refiere que la persona, el contexto determina la gama de desempeño, a su vez las habilidades y capacidades son experiencias adquiridas durante el proceso escolar que le permite al niño desempeñarse en su rol. Los videojuegos pueden generar disfunción en el desempeño escolar debido a la falta de organización de tiempo y actividades ocupacionales que ejecuta.

Los factores ambientales que afecta este desempeño son por la falta de interacción social, debido a la poca dedicación de los padres hacia sus hijos provocando en ellos aislamiento, así mismo, ocasionando vulnerabilidad como único medio para acudir a los videojuegos. El desempeño ocupacional del niño implica que durante esta etapa se presentan una serie de transformaciones en lo que respecta a la ocupación.

Durante los primeros años del ciclo vital, ésta dirigida principalmente hacia el desarrollo madurativo de cada una de las habilidades y capacidades las cuales le permitirá adquirir las destrezas para un mayor dominio en el ambiente educativo, a medida que el niño se va siendo independiente el mismo ambiente genera en él nuevas formas de ocupar el tiempo libre.

Los videojuegos son tan populares que han llegado a ser considerados como una profesión practicada por los conocidos GAMERS que participan en competencias con premios millonarios. La población que juega está aumentando con las nuevas tecnologías y el problema es tal que clínicas para el tratamiento de adicciones han empezado a recibir pacientes adictos a los videojuegos (Griffiths, 2008; Orsolya *et al.*, 2014).

Algunos signos de alarman que indica la posibilidad de estar en presencia de un caso de juego excesivo pueden ser:

Baja motivación hacia el estudio.

Alteración en las rutinas.

Diálogos sobre personajes ficticios de videojuegos.

Solicitud de compra de tecnología de videojuegos.

Poca comunicación con los padres.

Producto de una gran diversidad de causas en las que se pueden presentar:

Poca dedicación de tiempo a los estudios.

Mala utilización del ocio y tiempo libre.

Dedicación prolongada a los videojuegos.

Alucinaciones en adicción.

Reforzamiento positivo sobre los logros en el video juego al momento de aprobar una misión en el juego.

Poca dedicación por parte de los padres a los niños.

En lo cual ocasiona algunos Efectos como:

Bajo rendimiento escolar.

Cambio de hábitos.

Creación de círculo social entorno al videojuegos.

Grupos de roles.

Prioridad de los videojuegos en su vida. Y poca dedicación en el estudio.

Dedicación de tiempo a los videojuegos.

Formulación de la pregunta de investigación.

¿Cómo se relaciona el desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años del municipio de Pamplona Norte de Santander?

Justificación

El impacto del proyecto está condicionado en la existencia de la relación del desempeño escolar y los videojuegos que se pueda encontrar en la población, debido a que dicha relación desde el punto de vista de la ocupación es una tarea esencial de la humanidad es inexistente, el hecho que exista y se encuentre en el proyecto implica un avance significativo en el camino del establecimiento de los beneficios , posibles afecciones de la creciente industria de los videojuegos que alteran y cambian las condiciones del desempeño escolar desde temprana edad.

Según la (AOTA, 2010) “Los hábitos son comportamientos automáticos que es integrado en patrones más complejos y que les permiten a las personas funcionar día a día, las rutinas son patrones de comportamiento que son observables regulares, fijos repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria”.

Este proyecto pretende abordar la población de análisis en términos de los hábitos y rutinas propias de cada estudiante, debido a que de la teórica indica la existencia de una fuerte relación del desempeño escolar y los términos de estudio, adicionalmente se plantea la hipótesis que los hábitos y rutinas son el origen del fenómeno analizado, fundamentados en la existencia de un equilibrio del tiempo dedicado a los videojuegos y las actividades educativas. La importancia del proyecto radica en que la investigación permite establecer de forma adecuada para la población analizada el equilibrio planteado, reflejado en un mecanismo alcanzable para el obtener la funcionalidad del desempeño ocupacional, en conjunto con el planteamiento de un análisis no

realizado que indique múltiples caminos de profundización científica en el área de terapia ocupacional.

Así mismo se pretende abordar el cambio drástico de rutinas y actividades de la vida diaria, en lo cual el mundo de los videojuegos logra apoderarse poco a poco del tiempo libre pasando a ser una prioridad, llegando a convertirse en un hábito contraproducente, en el cual el desempeño escolar se puede ver afectado en un grado no determinado que es el producto de la investigación.

El termino desempeño ocupacional es ampliamente utilizado en Terapia ocupacional, respecto al concepto existe una gran diversidad de aproximaciones, una de ellas lo describe como “capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible desarrollar los roles ocupacionales de una manera que sea satisfactoria y apropiada en relación con la edad del individuo, la cultura y el entorno” (López, Molina, & Arnaiz, 2003).

La naturaleza cambiante del ser humano se ve reflejada directamente en términos de la ocupación modificando las tres variables que presenta el modelo de desempeño ocupacional, persona ambiente y ocupación, en cuanto a la relación dinámica entrelazada del modelo.

El desempeño escolar, es un término derivado del desempeño ocupacional puesto que es el análisis específico en la ocupación del escolar, con las variaciones en la persona, el ambiente, y el rol en el estudio.

En la literatura generalmente el desempeño es analizado desde el punto de vista de los resultados es decir del “rendimiento del estudiante” con un alto grado de connotación psicológica (Boujon & Qualreau, 1999), en lo cual se analizan las capacidades personales (persona), contexto (ambiente), en funciones de diversos factores, uno de estos factores son las actividades de Ocio y tiempo libre, los videojuegos son una realidad actual que pueden causar la alteración del equilibrio del desempeño ocupacional modificando de forma perjudicar las proporciones de la intersección de la persona, ambiente y ocupación, que son tres áreas inseparables en su análisis (Blesedell Crepeau, Cohn, & Boyt Schell, 2011).

Según (Etxeberria, 2008) el desempeño escolar está inmerso dentro del desempeño ocupacional debido a que es una parte de la ocupación humana, por lo tanto es una interrelación que le permite al ser humano seguir una secuencia para desarrollar una ocupación. El desempeño escolar está relacionado con el desempeño ocupacional, debido a la interrelación del estudiante con el contexto escolar, permitiendo ejecutar su rol en el ámbito educativo.

El proyecto utilizara la metodología de tipo descriptivo de diseño cuantitativa, para analizar a los estudiantes desde la perspectiva de la evaluación del desempeño escolar en educación primarias en rango de edad de 8 a 10 años que cursen sus estudios de primaria en la instituciones educativas Bethlemitas Brighton y Seminario menor de Santo Tomas de Aquino ubicados en la ciudad de Pamplona Norte de Santander, la muestra a intervenir es de 50 estudiantes, para lo cual se ha seleccionado la encuesta- entrevista como medio de recolección de datos en conjunto con la información documental del contexto, libros y artículos pertinentes en la investigación, en lo cual la población inicial será dividida bajo una evaluación preliminar con la finalidad de evaluar a profundidad a la población que recurra a los juegos de video los cuales representaran la muestra.

El Terapeuta Ocupacional en formación, utilizar gran parte de los conocimientos adquiridos en el proceso de formación para el beneficio de una población, a diferencia de la vida profesional en este proceso es controlado al incluir el acompañamiento de docentes del programa que supervisan y orientan, el resultado es un trabajo de profundización que denotan las características investigativas y valida en el proceso de formación acorde al perfil del futuro egresado que son:

Seleccionar y diseñar estrategias que garanticen la excelencia en la calidad de la prestación de servicios humanos investigativos, docentes, asistenciales, administrativos, diseñador y ejecutor de proyectos, de programas y habilidades.

Identificar, analizar y evaluar los modelos ocupacionales.

Diseñar y aplicar y profundizar conocimientos sobre las personas y sus ocupaciones.

Contribuir a la generación del conocimiento relacionado con el hombre y la ocupación, reflejando una visión integrada del hombre ocupacional y su contexto sociocultural.

Utilizar los recursos propios de la región del oriente colombiano para una adecuada presentación del servicio.

Se utilizara el instrumento propio de terapia ocupacional llamado Cuestionario Ocupacional dado que este permite Evaluar la organización de las rutinas según la volición del escolar.

El impacto de este proyecto de investigación en el escenario de práctica (instituciones educativas colegios) consiste en un diagnóstico del comportamiento de las variables de estudio (desempeño escolar y uso de los videojuegos) en los escolares analizados, debido que el proyecto contempla una intervención a partir de los resultados y por el contrario se centra en el establecimiento de la relación existente de las variables, pero se puede decir que en dependencia de los resultados obtenidos en el estudio y la relación existe en las instituciones educativas permitirá el diseño de proyectos complementarios que estén orientados en la solución de los posibles problemas encontrados y a su vez a un artículo que genere conocimientos o teoría desde la experiencia.

El proyecto beneficiara al programa de terapia ocupacional debido a que el avance científico original es realizado por una estudiante en los campos de formación orientadas por un comité científico del programa de terapia ocupacional de la universidad de Pamplona, e impactara al mundo científico que puede utilizar las características del proyecto para su análisis y complemento en todo el mundo, que puede terminar en el hallazgo de generalidades que determinen las condiciones de utilización de los videojuegos en los estudiantes bajo lineamientos claros desde una perspectiva ocupacional encaminados al funcionamiento del desempeño escolar.

A corto plazo va a beneficiar a la población directamente involucrada puesto que la investigación la caracteriza en términos de relación de video juegos y desempeño escolar, con la finalidad d de que se pueda establecer hábitos rutinas en los tiempos libres del escolar ¿Cuál es la

relación existente entre desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años del municipio de Pamplona Norte de Santander?

Objetivos

Objetivo General.

Determinar la relación del desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad del colegio Bethlemitas Brighton y Seminario Menor Santo Tomas de Aquino de Pamplona.

Objetivos Específicos.

Caracterizar la población en los rangos de edad de 8 a 10 años mediante la aplicación de una ficha sociodemográfica en las instituciones educativas Bethlemitas Brighton y Seminario Santo Tomas de Aquino.

Valorar la población que utiliza videojuegos a través de una lista de chequeo y el modelo de la ocupación humana enfocado en los hábitos y rutinas con la aplicación del cuestionario ocupacional.

Analizar e interpretar los datos obtenidos en la aplicación del cuestionario ocupacional y lista de chequeo para establecer la relación existente del desempeño escolar y los videojuegos.

Elaborar un plan de acción en concordancia de la relación encontrada en la utilización de videojuegos y el desempeño escolar.

Identificar la relación del desempeño escolar y uso de videojuegos.

Capítulo II

Marcos de referencia

En este capítulo se realiza una breve descripción de los aspectos relevantes en términos de los antecedentes, el marco teórico, el marco ético, el marco conceptual, el marco contextual, y el análisis del sistema de variables, con la finalidad de obtener con precisión el enfoque de terapia ocupacional y la contextualización en términos científicos del desempeño escolar y los videojuegos, enmarcados en las necesidades de la población objeto de estudio.

Antecedentes investigativos

Antecedentes internacionales.

López; Amairani; Ramos, 2015. En su investigación: *Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica*. México.

La investigación que concluye en: El uso de los videojuegos debería ser valorada por los padres de familia, incluso darles algún tiempo para la estipulación de juegos y tareas académicas.

Brindarles información a las familias sobre los problemas que podría ocasionar el uso y abuso de los videojuegos.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: Se utiliza como marco un referente teórico sobre el uso y abuso de los videojuegos, en niños con edades iguales a la investigación planteada.

Donde se analiza las consecuencias que pueden generar los videojuegos en desempeño escolar del niño.

Carrillo, Beltrán, Moreno, Cervelló & Montero, (2016). En su investigación: *El uso de videojuegos activos entre los adolescentes*. España.

La investigación que concluyen en: El estudio refleja claramente el alto grado de propagación de los videojuegos activos en los adolescentes con un 86,7 % de práctica en la

población estudiada, en lo cual se puede concluir que los videojuegos activos no son los de mayor popularidad al tener un grado de práctica del 7,2 %.

Gran parte de los adolescentes de este estudio prefieren videojuegos que realizar actividad física la cual son rechazadas por esta población.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: No solo es una problemática a nivel internacional sino también a nivel nacional, por la cual son aportes necesarios para nuestro proyecto de investigación, así mismo se puede comparar los datos estadísticos y resultados con la población adscrita. Este artículo indica que los videojuegos son un fenómeno mundial en el cual la población prefiere utilizar videojuegos que permitan llevar una vida sedentaria mediante las nuevas tecnologías.

Carbonell, 2014. En su investigación: *La adicción a los videojuegos en el DSM-5*. España.

La investigación que concluyen en: Estas comunicaciones mediante los videojuegos pueden llegar a ser patológicas debido a que las personas se instalan en una identidad falsa que le proporciona más satisfacción que la identidad real.

El jugador vuelve al mundo real para alimentarse y descansar pero su verdadera vida se desarrolla en el mundo virtual afectando su desempeño escolar.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado:

Mediante esta investigación podemos indagar sobre la adicción de los videojuegos en niños escolares, y como se genera una afectación en su desempeño escolar hasta el punto de generar una patología e incluso la muerte.

Antecedentes nacionales.

Celis & Escobar, 2011. En su investigación: *Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta*. Colombia.

La investigación que concluye en: En este estudio no se encontraron diferencias significativas que permitan establecer que el mayor o menor consumo de videojuegos pueda llegar a ser la causa de los problemas académicos de los niños en los colegios.

Este hallazgo es de especial interés para padres de familia, quienes han culpado, principalmente, a los videojuegos, por las causas del fracaso escolar.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: En esta investigación se determina que los padres deben de estar involucrado en las actividades realizadas académicas por el niño puesto que así pueden establecer rutinas académicas impidiendo el fracaso escolar.

Padilla, Collazos & Gutiérrez, 2012. En su investigación: *Videojuegos educativos: teorías y propuestas para el aprendizaje en grupo*. Colombia.

La investigación que concluye en: En los últimos años, se ha producido un cambio en las actitudes y aptitudes de los escolares y es necesario que los procesos de enseñanza / aprendizaje se adapten a estas nuevas características de los estudiantes.

Este artículo hace referencia sobre un mecanismo que despierte de forma efectiva la motivación del estudiante convertido en jugador, de tal forma que se pueda aprovechar los ratos de ocio del niño para que aprenda algunos conceptos de su currículo.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: Esta investigación da una nueva visión de cómo los videojuegos pueden brindar un aporte para el aprendizaje, siempre y cuando sean controlados por los padres de familias dándole un buen uso a esta herramienta educativa.

Fuentes & Pérez, 2015. En su investigación: *Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre*. Colombia.

La investigación que concluyen en: El exceso de videojuegos conlleva a disminuir el rendimiento académico y la generación de conductas tales como adicción, agresividad, aislamiento y cambios en hábitos y rutinas.

El excesivo tiempo de los videojuegos pueden afectar el estado físico y emocional de los niños afectando el rendimiento escolar.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: Realizando una breve revisión de este artículo, se puede determinar que los videojuegos afecta el rendimiento escolar, por lo tanto el niño manifiesta conductas inadecuadas (aislamiento, agresividad, impulsividad y cambios de hábitos y rutinas diarias).

Antecedentes regionales.

Escobar & Nariño, 2006. En su investigación: *Incidencia de los videojuegos en los comportamientos agresivos de las niñas y los niños entre los 7 y 10 años de edad del colegio confinarte, del municipio de los patios*. Cúcuta, Norte de Santander.

La investigación que concluye en: El videojuego entra hacer parte de los elementos tecnológicos del hogar, convirtiéndose en un regalo obligatorio que los padres regalan videojuegos a sus hijos.

Los momentos de acompañamiento y contacto de los padres con sus hijos durante la semana son limitados debido a las obligaciones laborales por lo tanto los hijos recurren a los videojuegos como método de entretenimiento.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: Esta investigación hace referencia a los elementos tecnológicos que los padres le permiten a sus hijos sin saber las consecuencias que pueden generar el uso excesivos de los videojuegos.

Lancheros, Álvarez, Baquero, Amaya & Salazar, 2014. En su investigación: *Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años*. Cúcuta, Norte de Santander.

La investigación que concluye en: El elemento negativo que permitía el incremento de la ansiedad bien puede ser utilizado como un factor positivo para la solución de dificultades en la niñez.

En lugar de convertirse en un factor de retraimiento, tal como ya se desmentía en los resultados de los niños, puede ser generador de cohesión social, o resultar en la creación o mejoría de las relaciones sociales del niño con su entorno cercano.

Puede, y solo puede ser ejecutada tal potencia, en la medida que los padres/cuidadores asuman un papel más relevante, y que excluye al represor, en la dinámica de los jugadores (sus hijos).

De manera que si los videojuegos se presentaban de forma negativa (debe tenerse en cuenta, como ya se mencionó, que dicha concepción era usualmente sostenida por los padres) (Gómez et. Al., 2008), quizás deba hablarse justo en este momento de un choque generacional.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: Esta investigación se enfoca en la problemática del uso inadecuado de videojuegos en niños y jóvenes que según los autores dice que este radica en el exceso de tiempo que se le destina; en donde el análisis se evalúa en la incidencia en la conducta social.

Rodríguez, Gallardo, Rivera & Smith, 2013. En su investigación: *Ciclo de vida: juego educativo móvil "EDUCAMOVIL"*. Cúcuta, Norte de Santander.

La investigación concluye en: Durante el desarrollo del proyecto se concluyó que el modelo presentado cumple con los objetivos planteados estableciendo los pasos coherentes, involucrados en la creación de un juego educativo.

El modelo desarrollado es un aporte para el desarrollo de software móvil y pedagógico. Cuenta con la documentación completa necesaria para su desarrollo como las actividades y tareas necesarias para el cumplimiento de cada fase consecuentes para la ejecución de un proyecto de juegos educativos móviles.

Teniendo en cuenta las ventajas, desventajas y desarrollo de las etapas de cada modelo estudiado se determina que el modelo más factible de adaptar a los dispositivos móviles es el modelo iterativo ya que sus etapas se van realizando una a una de acuerdo a lo recomendado.

Esta investigación pretende aportar a proyectos de investigación relacionados con estos temas llevados a cabo en los últimos años por el Grupo de Investigación y Desarrollo de Ingeniería del Software “GIDIS” de la Universidad Francisco de Paula Santander, en sus líneas de investigación: Ingeniería del Software y Software Educativo-Sistemas Multimediales.

Aporte del trabajo analizado al proyecto de investigación planteado: Esta investigación proporciona una visión regional del enfoque del diseño de video juegos con fines pedagógicos. En el cual permite identificar si es ventajas o desventajas, sobre los dispositivos.

Estos dispositivos; buscan establecer el diseño de implementación y pruebas para la creación de juegos dentro del ámbito educativo.

Antecedentes locales.

No se encontraron antecedentes locales.

Marco teórico

Desempeño Ocupacional.

El desempeño ocupacional se refiere hacer una forma ocupacional, cuando las personas hacen tareas , dado que la mayor parte de nuestro desempeño de las formas ocupacionales incluyen cosas que forman parte de nuestra rutinas diarias, la habituación tiene una influencia importante sobre el desempeño, los roles influyen en el tiempo y el rango de formas ocupacionales en las cuales participamos. Los hábitos también influyen en que cosas incluimos en nuestras rutinas y ellas influyen en el modo en que hacemos las formas ocupacionales que constituyen nuestras vidas cotidianas. El desempeño también es afectado profundamente por el medio ambiente. Las formas ocupacionales que realizamos en el curso de la vida cotidiana requieren el uso de objetos y espacios, muchas ocurren dentro de grupos sociales. Los factores ambientales también son fundamentales al hecho de que los deterioros afectan el desempeño (Kielhofner, 2004).

Es fundamental debido a que el desempeño ocupacional se refiere a la capacidad de la persona de elegir, organizar y desarrollar de forma satisfactoria ocupaciones significativas y

culturalmente adaptadas, en busca del cuidado personal para contribuir a la sociedad, este proceso dinámico les permite a las personas estar conectada en el medio con la finalidad de lograr una ocupación. Así mismo proporciona a las personas la capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible desarrollar roles ocupacionales apropiada para la edad del individuo, la cultura y el entorno que lo rodea. El modelo persona- ambiente- ocupación tiene una interrelación lo que significa que se en centra mutuamente entretejidos y son difíciles de separar. El resultado de esta relación interactiva se denomina desempeño ocupacional.

La ocupación es la actividad principal del ser humano a través de la cual la persona controla y equilibra su vida se encarga de valora, organizar y adquiere significado individualmente dependiendo de las aspiraciones, de las necesidades y entornos de dicha persona. Los individuos deben mantener un equilibrio entre la habilidad de cuidar de ellos mismos (actividades de auto mantenimiento), su contribución al entorno social y económico (actividades productivas) y la satisfacción y disfrute de la vida (actividades de ocio).

El desempeño ocupacional implica elección, organización y realización de ocupaciones, actividades o tareas en interacción con el entorno. Está compuesto de cualidades físicas, mentales, sociales y espirituales, las cuales experimenta la persona cuando se involucra en el juego, Esparcimiento trabajo y estudio. Durante este proceso la persona se motiva, inicia y completa distintas ocupaciones y a su vez se trata de una trayectoria individual en la cual intervienen las capacidades personales.

Hábitos y Rutinas.

Hábitos.

Son Comportamiento automático que es integrado en patrones más complejos y que le permite a las personas funcionar día a día” (Neistadt & Crepeau, 1998, pp. 869). Los hábitos pueden ser de utilidad, dominantes o perjudiciales, o bien servir de apoyo o limitar con el desempeño en las áreas de ocupación.

Rutinas.

Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Las rutinas requieren el empleo de un tiempo determinado (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011).

Rol escolar.

El conocer las diferentes etapas por las que atraviesa el niño en la edad escolar, así como los diversos factores que influyen en el desarrollo del mismo, ya sean ambientales, familiares, genéticos, sociales etc., nos ayuda a entender hasta cierto punto el porqué de determinados comportamientos en nuestros alumnos. La edad escolar con sus diferentes etapas, es el período que le antecede a la etapa de la adolescencia y nuestra práctica docente está directamente en relación con adolescentes.

Período comprendido entre los 6 y 11 o 12 años de edad aproximadamente, cuyo evento central es el ingreso a la escuela. A esta edad el niño cambia el ambiente cotidiano, dejando fuera a las personas que forman parte de su familia y de su mundo hasta entonces. Con su ingreso a la escuela el niño amplía más su contacto con la sociedad, y se inserta en el estudio, que a partir de ese momento se establece como actividad fundamental de la etapa. El niño se enfrenta a un ambiente nuevo, donde debe aprender de sus profesores y lograr la aceptación de un grupo. Es precisamente en la escuela donde aprenderá y adquirirá las herramientas que le ayudarán a desenvolverse en el mundo adulto.

Otro concepto de rol escolar es el que brinda en marcar a esta edad entre los seis y doce años de edad relativamente. Cuestiones de relevancia entrelazan esta etapa de la vida infantil, se trata del puente que permitirá transitar al niño, para arribar el período prepuberal; por consiguiente, se extiende desde los seis hasta los doce de vida, aunque hay diferencias notorias entre hembras y varones; para las primeras, la etapa concluye a los 10 años, mientras que para el varón alcanza hasta los 12 años.

El desempeño del niño en la escuela se puede ver afectado en función de si se han o no logrado las tareas del desarrollo de las etapas anteriores.

Características de la actividad escolar.

El ingreso del niño en la escuela significa un cambio trascendental en su vida. El escolar se enfrenta a un conjunto de nuevas exigencias; por una parte la actividad de estudio (a diferencia del juego) posee carácter obligatorio y planificado; por otra parte su desempeño lo coloca en una nueva posición social que genera determinadas características en su sistema de relación con adultos y coetáneos.

Para que el niño enfrente adecuadamente estas exigencias resulta importante la preparación que posea al arribar al medio escolar. Esta preparación está dada por un conjunto de premisas anatómo-fisiológicas y psicológicas que son resultado del desarrollo de la personalidad en la etapa preescolar (Domínguez, 2003, pp. 225).

Lo anterior no significa que al ingresar el niño en la escuela deba poseer las características típicas de un escolar, ya que éstas surgen y se consolidan durante todo el período escolar, atendiendo a la “nueva situación social del desarrollo” (Domínguez, 2003, pp. 226).

Como logros fundamentales del desarrollo de la personalidad en esta etapa, podemos mencionar el surgimiento del pensamiento conceptual, el carácter consciente y voluntario de los procesos psíquicos, así como el surgimiento de intereses vinculados al conocimiento científico de los objetos y fenómenos de la realidad. La mayor estabilidad de la esfera motivacional y el surgimiento de cualidades morales permiten al escolar un mayor control de su comportamiento. Así mismo, comienzan a participar en la regulación de la conducta formaciones psicológicas complejas tales como los ideales y la autovaloración.

En esta etapa la forma en que se estructura la enseñanza en la escuela va a influir de manera determinante en el desarrollo de la personalidad del escolar, resultando también fundamental el tipo de comunicación que el niño establece con el maestro, sus coetáneos y en su medio familiar. Este período de grandes potencialidades para el desarrollo psíquico debe ser aprovechado por todos los factores que intervienen en la educación del niño, preparando el tránsito a la adolescencia, con su nueva situación social del desarrollo.

Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto la autora reflexiona que las características estarán más desarrolladas a medida que la familia como agente mediador haya preparado al niño en el fortalecimiento de habilidades previas que este necesita para su adaptación al mundo escolar ya que su actividad fundamental en esta etapa ya sería el estudiante.

Evaluación en el entorno escolar.

Los terapeutas ocupacionales desarrollen un papel fundamental para permitir a los estudiantes que presentan alguna alteración triunfar en el entorno escolar y participar dentro del aula de clase, el equipo escolar suele establecer las necesidades y los objetivos educacionales del estudiante, mientras que el terapeuta ocupacional contribuye al análisis de las necesidades y del desempeño escolar del estudiante al examinar las influencias del entorno sobre las experiencias escolares del estudiante.

Terapia ocupacional en el sistema escolar.

El rol del estudiante ocupa gran parte del tiempo del niño en los años del desarrollo. La tarea del terapeuta ocupacional en el ambiente escolar es facilitar las competencias que ayudaran al niño a beneficiarse de la experiencia educativa total. El rol de terapeuta ocupacional varía según los énfasis del centro de cuidado diurno, pudiendo abarcar servicios directos, tales como la evaluación y el tratamiento o servicios indirectos en la educación.

Terapia ocupacional en ámbitos educativos.

Los profesionales de terapia ocupacional trabajan en distintos ámbitos educativos, que pueden incluir en escuelas públicas, semipúblicas, privadas, escuelas alternativas, escuelas vocacionales y ámbitos universitarios. En estos ámbitos, los profesionales trabajan con niños y adolescente, generalmente entre 0 y 21 años de edad, en una variedad de contextos, las escuelas públicas y los programas de intervención temprana representan el ámbito laboral más frecuente de los profesionales de terapia ocupacional más del 24% de todo los profesionales que son miembro del (American Occupational Therapy Association, 2008). El enfoque primario de este capítulo es el desempeño ocupacional en intervención temprana y escuelas públicas, dado que es el ámbito educativo más frecuente que emplea profesionales de terapia ocupacional, sin embargo se

considera que en el ámbito educativo puede beneficiarse de las habilidades y las experiencias de una terapeuta ocupacional.

Estos tipos de servicios de terapia ocupacional pueden ser innovadores y preventivos y pueden mejorar el desempeño ocupacional de los individuos de formas que históricamente no han sido exploradas ni consideradas. Por ejemplo los profesionales de terapia ocupacional podrían desarrollar un programa de promoción de la salud para la totalidad del sistema escolar que aumente la participación de los estudiantes en la actividad física o trabajar en colaboración con los consejeros escolares para desarrollar un programa de habilidades sociales que reconozca y se ocupe de la complejidad de necesidades en la escuela de hoy.

La práctica en las escuelas públicas está guiada por la legislación federal, un enfoque en la ocupación de la educación y el rol del estudiante. Los terapeutas ocupacionales comenzaron a trabajar en las escuelas después de 1935 cuando las subvenciones federales para los estados crearon los servicios para niños.

El papel del Terapeuta Ocupacional es colaborar con el equipo del programa de educación individual para determinar las necesidades del estudiante y después proveer servicios, como se señala en el programa para sostener el desempeño del estudiante relevante para el entorno educativo. Una presentación de servicios eficiente y eficaz en el ámbito escolar requiere un proceso sistemático de toma de decisiones y resolución de problemas en equipo.

Existe la tendencia por parte de los profesionales identificar una necesidad inmediatamente proponer e implementar soluciones sin determinar primero los resultados necesarios para que el estudiante participe en el ámbito educativo. Los equipos educativos tienen acceso a una variedad de herramientas que apoyan el proceso sistémico de toma de decisiones y resolución de problema.

A través del trabajo en equipo, los terapeutas están en mejores condiciones de identificar y ocuparse de las necesidades educativas prioritarias.

El concepto de trabajo en equipo o colaboración como equipo para tomar decisiones sobre el programa y los servicios que se presentan ha sido un principio guía de los servicios de terapia ocupacional en las escuelas públicas desde el comienzo de la ley federal (Hanft & Shepherd, 2008) en 1997, la IDEA se volvió más explícita en relación con el énfasis en el equipo y la colaboración entre los profesionales y las familias para tomar decisiones efectivas sobre las necesidades del estudiante.

La IDEA de 1997 especificaba claramente que siempre que se tomen decisiones sobre un estudiante los padres o cuidadores deben estar involucrados. Dos tipos de equipo están comprometidos en el programa de un estudiante: el equipo de evaluación y el equipo del programa de educación individual (plan de servicio familiar individual para niños entre 0 y 3 años y el plan de transición individual para adolescente a partir de los 16 años). Ambos equipos deben incluir profesionales calificados que conozcan las necesidades del estudiante.

Si se va a tomar una decisión sobre la participación de terapia ocupacional en el programa de un estudiante, un terapeuta ocupacional debe participar en el proceso de formación del equipo en las escuelas públicas, la composición específica de cada equipo es impulsada por las necesidades del estudiante y pueden incluir maestros de educación y especial, terapeuta.

En las escuelas públicas, la responsabilidad de administrar la evaluación recae en un equipo calificado que pueda estar compuesto por un terapeuta ocupacional, un psicólogo escolar maestro de educación general y fonoaudiólogos. El propósito del proceso de evaluación no es solo determinar las necesidades del estudiante para que tenga acceso y participe en el contexto educativo lo máximo que sea posible, si no también identificar las necesidades para que el alumno se desempeñe en el ámbito escolar. Además la IDEA 2004 requiere que la evaluación ayuda a determinar servicios que apoyaran la capacidad del estudiante para demostrar resultados centrados en el plan de estudio de educación general. Por lo tanto el proceso de evaluación tiene en cuenta los factores contextuales (ámbito escolar, escolar) y las necesidades del estudiante. En la mayoría de otros ámbitos, el equipo será más pequeño, pero rara vez un terapeuta ocupacional tomara decisiones solo. Cualquiera sea el ámbito, el énfasis de la evaluación está en el área de desempeño ocupacional de la educación.

No obstante puede ser necesario tener que ocuparse de otras áreas de la ocupación, como la interacción social, si la participación en estas áreas está afectando el desempeño ocupacional. Derivaciones, en general el proceso de derivación en el ámbito escolar es diferente de aquel en un ámbito clínico como sucede con cualquier procedimiento dentro de la educación, los pasos específicos pueden variar de un estado a otro, en la mayoría de las situaciones de las escuelas públicas, cuando existe la preocupación por el desempeño del estudiante, un equipo de profesionales discuten e implementan diferentes estrategias en el aula de educación general.

Cuando estas estrategias fracasan el estudiante es derivado a una evaluación de educación con el fin de determinar si es legible para esos servicios. La terapia ocupacional podría estar involucrada en este paso del proceso o no, si el terapeuta ocupacional no está involucrado en el proceso de evaluación inicial, el equipo puede solicitar una evaluación de terapia ocupacional en cualquier momento después de determinar si el estudiante es elegible para la educación.

El Terapeuta Ocupacional en el ámbito escolar enfoca su evaluación en lo que el estudiante necesita para poder participar en ocupaciones escolares significativas y con propósito. La evaluación de terapia ocupacional se ocupa de las áreas de fortalezas del estudiante y de los problemas en áreas de ocupación, que incluye actividades de la vida diaria, educación, trabajo juego, ocio y participación social. En cada una de estas áreas, el terapeuta ocupacional se ocupa de las habilidades de desempeño y de las funciones físicas, cognitivas del estudiante (Boyt Schell, Scaffa, Gillen, & Cohn, 2015)

Desempeño escolar.

Dentro de las tareas del desarrollo del niño en edad escolar están las de adecuar su conducta y su ritmo de aprendizaje a las exigencias del sistema escolar, logrando así interactuar socialmente en forma adecuada con adultos de fuera del sistema familiar y con su grupo de pares. El cumplimiento de estas tareas es básico para el desarrollo de una buena autoestima y actúa como elemento protector de la salud mental del niño, para que un niño pueda rendir por debajo de lo esperado, es una importante fuente de ansiedad por cuanto toda su figura de prestigio social está comprometida en el buen cumplimiento de este papel de estudiante. Las consecuencias de los problemas en el desempeño escolar y de la deserción pueden manifestarse de muchas maneras,

salones vacíos, adopción de vicios, vidas frustradas, desintegración en la familia, falta de motivación para seguir preparándose académicamente, entre otras (Paz, 2007).

El desempeño escolar, es un término derivado del desempeño ocupacional puesto que es el análisis específico en la ocupación de estudiante, con las variaciones en la persona, el ambiente, y el rol en el estudio, bajo esta concepción la definición del desempeño escolar es un derivado de la aproximación del desempeño ocupacional (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011), en la literatura generalmente el desempeño es analizado desde el punto de vista de los resultados es decir del rendimiento del estudiante con un alto grado de connotación psicológica. El desempeño escolar es afectado teniendo en cuenta el principio de la problemática, debido a que el exceso de videojuegos es un problema que puede afectar el desempeño, por lo tanto se puede presentar disfuncionalidad en las actividades de la vida diaria y un retraso en el desarrollo del nivel cognitivo, entre otros posibles problemas.

El exceso de videojuego genera una afección en el desempeño escolar del usuario alterando hábitos, rutinas y un desequilibrio en la vida diaria. En esta investigación el desempeño escolar es la variable dependiente debido a que es afectado por variables como el maltrato intrafamiliar, Alimentación, capacidades cognitivas reducidas, entre otros. La complejidad de la investigación encontrar una relación directa de los videojuegos con el desempeño escolar. El desempeño ocupacional del niño implica comprender que durante la etapa escolar se presenta una serie de transformaciones con respecto a la ocupación. Durante los primeros años de la vida se encuentra dirigida hacia el desarrollo de las capacidades y habilidades la cual permite las destrezas para desarrollar este rol.

El medio escolar se encuentra constituido por diversos elementos que incluyen no solamente objetos, sino también un cúmulo de personas e interacciones que demandan del niño el establecimiento de variados roles, como por ejemplo el rol de estudiante. Asumir este rol, significa que ahora el niño empieza a hacerse partícipe de su cultura de una forma más directa. En el espacio escolar hay más reglas y normas que cumplir, y el niño se ve enfrentado al desarrollo de unas competencias básicas que le permitirán apropiarse del conocimiento, éstas hacen referencia primordialmente a la lectura y la escritura. Entonces, al ser la lectura y la escritura pilares en la

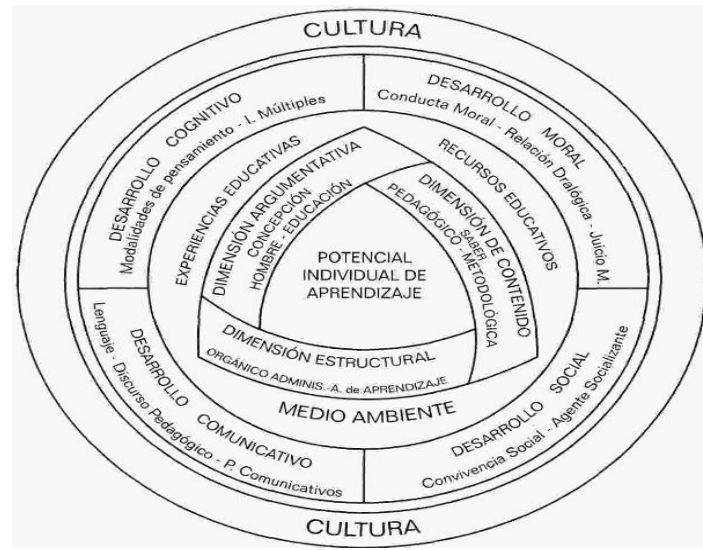
formación del individuo, es competencia del Terapeuta ocupacional procurar la adquisición y potencializarían de las destrezas necesarias para ello y que de esta forma el desempeño ocupacional del niño como escolar no se vea afectado (Martinez, 2017).

Según Laura Álvarez de Bello el segundo núcleo temático de la argumentación es la concepción de educación sobre la cual descansa el modelo. Es vista como un fenómeno social, generador de cultura, constructor de conocimientos y facilitador del desarrollo de potencialidades del hombre. La educación implica un diálogo sostenido entre educando y educador, cada uno con una historia, con un lenguaje, con un esquema de simbolización y con unas formas de actividad e interacción específicas; pero a la vez con elementos significativos comunes. Es sobre esa base común y también sobre las diferencias señaladas que se edifica el proceso educativo en el que cada una de las partes constituyente busca impactar a la población escolar mediante el modelo de desempeño escolar.

Laura Álvarez de Bello hace referencia que el modelo de desempeño escolar le permite al niño mediante experiencias educativas desarrollar habilidades con el propósito de mejorar el desempeño escolar durante su ciclo educativo. Y a su vez permite identificar dentro de las demandas escolares sus hábitos, rutinas, roles, reglas y labores académicas.

El desempeño escolar, es un término derivado del desempeño ocupacional debido a que es un análisis específico en la ocupación de estudiante, con las variaciones en la persona, ambiente y el rol en el estudio, bajo esta concepción la definición del desempeño escolar es un derivado de la aproximación del desempeño ocupacional, en la literatura generalmente el desempeño es analizado desde el punto de vista de los resultados es decir del “rendimiento del estudiante” con un alto grado de connotación psicológica (Boujon & Qualreau, 1999), en lo cual se analizan las capacidades personales (persona), contexto (ambiente), en funciones de diversos factores, uno de estos factores son las actividades de Ocio y tiempo libre, los videojuegos son una realidad actual que pueden causar la alteración del equilibrio del desempeño ocupacional modificando de forma perjudicar las proporciones de la intersección de la persona, ambiente y ocupación, que son tres áreas inseparables en su análisis (Blesedell , Cohn, & Schell, 2011).

Figura 1. Modelo de desempeño escolar de desempeño escolar



Fuente: Álvarez, *et al.*, 1994.

Según Laura Álvarez De Bello, el modelo de desempeño escolar se presenta en la figura 1 y se divide en el desarrollo cognitivo, el desarrollo moral, el desarrollo social y el desarrollo comunicativo, la cual son experiencia educativas que le permite al usuario desarrollar habilidades para el desempeño escolar. En el modelo el educador cumple con el rol de mediador en el proceso de formación que busca hacer el educando un líder agente de transformación y competitivo en la sociedad. No obstante, para esto es necesario actuar y conocer el medio en el cual se compete, por ello, es proceso de formación de sujeto tiene como propósito la transformación de la sociedad a través de la solución de problemas por parte de un individuo que la conoce, que se conoce así mismo, que conoce el problema, su abordaje conceptual y factual, y que aprende cual es la mejor manera de traducir los conceptos en hechos.

Es en este sentido que el terapeuta ocupacional busca balance entre las capacidades personales, las demanda del aprendizaje y el contexto socio cultural en el que se encuentra inmerso el educando. En el último siglo la tendencia que ha seguido la educación ha sido otorgarle cada vez mayor protagonismo al estudiante en su proceso de formación. Por ello el hecho de pretender que conozca el medio, se conozca así mismo, conozca los conocimientos y la manera más adecuada para llegar a ellos implica un proceso de aprendizaje autónomo, en el cual el educando aprenda aprender como requisito para la formación por competencias.

La dimensión estructural.

Reconceptualiza los principios educativos relativos a la organización y administración de recursos humanos y materiales, a la distribución y adecuación de espacios y tiempos que los programas educativos requieren, y a los ambientes de aprendizaje intra y extraescolares. Dentro de la estructura orgánica administrativa, se plantea la conformación de unidades operativas que reúnan, alrededor de un apoyo común de convivencia institucional.

La dimensión de contenido.

De la orientación conceptual del modelo se propone contribuir a la organización y planeación del saber en cuanto: 1) acercamiento al conocimiento en los programas institucionales y planes de estudio; y2) la búsqueda de opciones y estrategias metodológica que orienten la construcción de ese saber “bienestar” tanto para el alumno como el maestro y el grupo familiar.

La dimensión del desarrollo social.

Se plantea en el modelo BIES como un proceso interrumpido de negociaciones culturales, mediante el cual la persona toma identidad cultural y reacciona al mismo tiempo ante la cultura. En este proceso, el ser biológico individual se transforma en ser social. Este desarrollo integrador, mediado por la interacción y denominado socialización, se realiza en todas las instancia de la vida cotidiana, en las cuales el individuo aprende interactuar en y con el mundo.

La dimensión de desarrollo cognoscitivo.

Tiene como tarea exponer las relaciones que el aparato cognoscitivo humano sostiene con las otras dimensiones de la naturaleza humana, la situación educativa con el contexto cultural. Se clasifican que, más que la complejidad o complementariedad de la estructura cognoscitiva, lo que interesa en el modelo BIES son sus puntos de contactos con las teorías y las acciones pedagógicas concretas. Para entender la cognición surge la teoría del procesamiento de la información según esta, las personas poseen un mecanismo parecido al del ordenador cuando capta información, luego aplica unos procesos mentales que se ejecutan en tres funciones, el registro sensorial, la velocidad del pensamiento y la atención selectiva.

La dimensión de desarrollo moral.

La tercera de los desarrollos de la naturaleza humana contemplados en el modelo de (Díaz, 1994) está fundamentada en los planteamientos psicológicos de (Kolhberg, 1992 & Piaget, 1974). Con este soporte conceptual el modelo interpreta las acciones pedagógicas y deja en posición privilegiada la construcción de valores y el mantenimiento de niveles óptimos de autoestima. El juicio y la conducta moral formados mediante la relación dialógica son los temas específicos de esta dimensión del progreso humano. Un ambiente que favorezca el desarrollo moral está caracterizado por la actitud dialógica, cuyos tributos son, tolerancia en el respeto a la diferencia, la palabra nueva y responsables, la participación en acciones y solución de conflictos.

La dimensión de desarrollo comunicativo.

Este pretende indagar, analizar y cualificar la comunicación entre educandos y educadores. Se trata de un modelo educativo transformador y liberador en el que el concepto de comunicación implica dialogar, intercambiar, compartir y establecer reciprocidad. El desarrollo del aspecto comunicativo en la comunidad educativa reconoce tres momentos. La conceptualización, el análisis y la elaboración de propuestas concretas, para el primero se plantearon las teorías de especialistas como (Berck, 1999). En el análisis se procura determinar las características discursivas de maestros y alumnos, se señala la posible existencia de relaciones de poder en la comunicación, el estado de la capacidad y las habilidades reflexivas de los involucrados en la escena. Comunicativa. El desarrollo de la propuesta plantea como fin el incremento de la capacidad discursiva de los miembros de la comunidad educativa.

Video juegos desde terapia ocupacional.

El análisis de los videojuegos desde terapia ocupacional se concentra en la influencia de la familia sobre la conducta individual, sostiene que todos los miembros de una familia están fusionados en una red de papeles, posiciones, valores y normas interdependientes, lo que hace que un individuo afecte de manera directa al sistema familiar entero y de manera correspondiente, las personas se comportan típicamente de manera que reflejan las influencias familiares. A sí mismo el enfoque que sustenta Cognitivo-Conductual por la cual busca poder indagar sobre las conductas que manifiestas alterando hábitos y habilidades a través del producto de la relación establecida entre los menores y los videojuegos.

El modelo de la ocupación humana proporcionar y/o facilitar un cambio en la vida del paciente, de modo que facilite la adaptación a sus circunstancias personales y contextuales, La T.O puede actuar sobre el entorno y no sobre el propio sistema interno o individuo. Uno de los métodos de aprendizaje es la repetición hábitos. La organización dinámica, lo que hace hincapié en la capacidad de adaptación.

Uso de video juegos.

Los videojuego es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; estos dispositivos electrónicos pueden ser una computadora, una máquina, una videoconsola o un teléfono móvil, por la cual pueden ser conocido como plataforma, Los videojuegos fomentan la experiencia y el aprendizaje constructivista que sostiene el conocimiento es construido por los alumnos que la discusión anima al debate y a la colaboración entre los estudiantes. Junto a la inmersión y otros atributos, permiten incluso en el caso educativo, proporcionar diversos contenidos de aprendizaje (Gómez, Espinosa, & Solano, 2013), en la presente investigación se busca analiza el impacto de los videojuego en el desempeño escolar es decir es la variable independiente de la investigación.

Caillois, (1991) describe la palabra juego como “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía. Define una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera dela vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la describe la palabra juego como una Actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía define una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera dela vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce”.

Piaget, (1951) al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia debido a que los juegos basados en normas requieren de la socialización.

El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes. Considerando las múltiples dimensiones que forman parte del proceso de significación que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos como producto y material docente en el aula podemos decir que los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales mejoran el rendimiento escolar, desarrollan habilidades cognitivas y motivan el aprendizaje. Además mejoran la concentración el pensamiento y la planificación estratégica. Los videojuegos pueden considerarse como un medio para lograr grandes ventajas, como posibilitar nuevos medios de interacción con el entorno.

Los juegos son entornos que implican libertad de actuación, la necesidad de fijar metas y propósitos y encaminarse a conseguirlos, contribuyendo a que el usuario se responsabilice del desarrollo personal. En el juego el individuo vive una historia propia en cuyo desarrollo y resolución participa activamente convirtiéndose en un entorno donde puede poner en práctica la pluralidad de mecanismos y recursos que le permitirán interactuar libre y espontáneamente dentro de un sistema social. En este sentido son remarcables los estudios que analizan los videojuegos como un laboratorio de identidades. Podemos tener tantas identidades como videojuegos en los que jugamos, el juego ofrece por tanto la posibilidad de experimentar con nuevas identidades.

Una variable ajena es una variable que interviene en la relación buscada que es el desempeño escolar con respecto a la utilización de los videojuegos, por lo cual hasta no tener una valoración inicial de la población no se puede plantear con certeza una variable ajena a la investigación que afecte el desempeño escolar. A manera de estimación estas variables pueden ser desde problemas intrafamiliares, problemas sociales en el colegio, problemas psico-físicos que limiten o dificulten el aprendizaje, entre muchos otros probables y particulares de la población no analizada. En donde el desempeño escolar es afectado por un número de variables amplio lo que agrega complejidad a la investigación, pero según la fundamentación teórica se aprecia es común la existencia de conductas de juego excesivo pero no se ha buscado una relación directa.

La polémica sobre los videojuegos los videojuegos son una de las tres principales causas de violencia familiar, junto con la televisión y los problemas económicos pueden interpretarse como

una muestra de hasta qué punto los prejuicios morales y el desconocimiento han estado implicados en las apreciaciones sobre los videojuegos desde que éstos aparecieron hace pocas décadas. Afirmaciones de este tipo no pueden ser tomadas a la ligera, puesto que la autoridad académica de quienes las realizan les confiere credibilidad, facilita su difusión y crea estados de opinión que se consolidan con una gran fuerza.

En este tiempo, y con frecuencia a partir de simples impresiones anecdóticas o de razonamientos más o menos discutibles, se los ha llegado a acusar prácticamente de todo, desde promover la delincuencia a inducir a la agresión, ser causa de absentismo escolar y de alienación, o, simplemente, ser malignos por naturaleza. Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de aspectos presumiblemente psicopatológicos abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones, pero la conclusión general extraída de la conferencia organizada por la Universidad de Harvard en 1983 parecía enfatizar los aspectos positivos, más que los negativos.

Estas conclusiones, unidas a la crisis de la industria de los videojuegos de ese mismo año, motivaron un descenso en el interés científico por este ámbito. Con el resurgir de esta forma de entretenimiento a mediados de los años 90, el interés de los investigadores volvió a traducirse en un creciente número de publicaciones que, sin embargo, seguían abordando los mismos temas sin plantear importantes avances, quizá porque buena parte de esta segunda generación de estudios se construía sobre la anterior, tomando como hechos demostrados lo que con frecuencia no eran sino opiniones e interpretaciones libres. Finalmente, en la última década el interés de los investigadores parece estar cambiando de orientación.

A medida que estudios mejor planteados han ido acumulando evidencias sólidas, y sobre todo a medida que la sociedad no sólo se ha ido habituando a los videojuegos, sino que éstos han dejado de ser vistos como algo propio de niños y adolescentes (“problemáticos” por definición), y también a medida que ha ido creciendo la complejidad técnica de los juegos y de sus soportes, el interés de los académicos y profesionales se ha centrado más en aspectos motivacionales y sobre

todo en el potencial de los videojuegos para el desarrollo o la recuperación de habilidades físicas y cognitivas.

Muchas personas se dedican a jugar desde una temprana edad y lo hacen por gusto y para relajarse después de una jornada laboral, pero no los exenta de ser visto como ociosos por los demás. Se sabe que para los jóvenes estudiantes el acceso a los videojuegos es fácil sobre todo en Periodos de clases debido a que la mayoría de ellos cuentan con cantidades de dinero, las cuales, son suficientes para alquilar 1 hora de juego en una consola.

Los videojuegos traen muchas y todo tipo de repercusiones en los aficionados a este pasatiempo que muchos lo catalogan como “ocioso”, un ejemplo concreto es: que los videojuegos estimulan el aprendizaje del inglés debido a que parte de los videojuegos están comprendidos en este idioma de tal forma se hace necesario traducir información proporcionada durante el juego presente en objetivos parámetros y claves necesario para concluir el juego, siempre y cuando el tiempo del juego sea estipulado para ejecutar otras actividades. Los videojuegos se pueden clasificar según el criterio y forma de pensar de cada persona pues que puede fácilmente generar debates inconclusos y abarcar muchas ciencias y otras áreas del conocimiento humano y además es un tema que debe ser discutido y analizado profundidad total y con un fuerte carácter científico técnico e investigativo que muy probablemente conduzca a un resultado imparcial de beneficios y desventajas de esta afición.

Garza, (2008) uno de los hechos negativo relacionado con los videojuegos es el bajo desempeño escolar por la falta de rutina establecida, o por la falta de dedicación de los padres.

Tipos de videojuegos.

No todos los videojuegos son iguales y existen distintas formas de clasificarlos:

Se pueden clasificar según la plataforma de juego (consola doméstica, consola portátil, computadora, celular...), el tipo y la temática.

Actualmente, muchos videojuegos combinan en sus propuestas características de varios tipos, pues utilizan indistintamente temas de carácter fantástico, histórico, realista, etcétera.

La dificultad de los videojuegos es totalmente variable y no depende ni de la plataforma ni del tipo de juego, es decir, un videojuego de acción puede ser adecuado para niños o niñas de 6 años, y quizá otro más complejo lo sea para los mayores de 12 años.

Las clasificaciones se hacen teniendo en cuenta criterios comerciales, y éstos se agrupan en función de sus objetivos, estructura y forma de funcionamiento. Dentro de ellos se pueden encontrar subcategorías, 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.







PEGI es el sistema paneuropeo que establece una clasificación por edades para videojuegos y juegos en la computadora y ha sido diseñado para asegurarse de que los menores no sean expuestos a juegos que no son adecuados a su particular rango de edad, y así proporcionar a educadores, compradores y consumidores más confianza y seguridad.

Es un código de conducta voluntario que se aplica en 27 países europeos y ya son más de 6.600 los videojuegos etiquetados de acuerdo con este sistema desde su implantación en el año 2003. Abarca la mayoría del mercado de juegos interactivos: además de los juegos comprados a través de canales de compra convencionales, se aplica también a los productos vendidos a través de Internet, jugados o descargados en un entorno de juego on-line, o que estén incluidos en los discos de revistas.

Es una entidad autorregulada establecida en 1994 por Entertainment Software Association (ESA), que reemplazó a la Interactive Digital Software Association (IDSA).

Realiza en forma independiente clasificaciones, y entrega lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos. Clasifica los videojuegos según su contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo.

Figura 2. Clasificación de los videojuegos ESRB (Entertainment Software Rating Board)

	<p>Temprana edad (Early Childhood) Son aptos para jugadores de 3 años en adelante. No contienen material que los padres puedan considerar inapropiado.</p>
	<p>Para todos (Everyone) Son adecuados para jugadores de 6 años en adelante. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima, algo de travesuras cómicas y/o lenguaje medio.</p>
	<p>Adolescentes (Teen) Tienen contenido apropiado para jugadores de 13 años en adelante. Pueden presentar contenido violento, lenguaje medio o fuerte y temas sugestivos.</p>
	<p>Maduros (Mature) Son adecuados para personas de 17 años en adelante. Títulos de esta categoría podrían contener escenas sexuales explícitas, violencia intensa y/o lenguaje fuerte.</p>
	<p>Para adultos (Adults Only) Tienen contenido apropiado solamente para adultos, debido a que podrían contener descripciones gráficas de sexo y/o violencia. Los productos para adultos no están dirigidos para personas menores de 18 años.</p>
	<p>Calificación pendiente (Rating Pending) Están siendo verificados por ESRB y se espera la calificación final.</p>

Fuente: Organización Panamericana de la Salud (OPS; .GTZ., 2008)

Tabla 1. Tipos de videojuegos y características (OPS; .GTZ., 2008)

Tipos de videojuegos	Características
<p>Arcade o “beat’em up” (juegos tipo plataforma, luchas...)</p> <p>Ejemplos:</p> <p>Pacman, Mario, Sonic, Doom, Quake, Street Fighter, Arcanoid, Soul Calibur, Mortal Kombat, Dead or live o Tekken.</p> <p>Beat’em Up: Golden Axe, Final Fight, Streets of Rage, o Super Smash Bros. Crash Bandicoot, Super Mario Bros, Sonic the Hedgehog o Klonoa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipo plataforma: el protagonista debe avanzar a través de un mapeado con múltiples alturas en el que debe saltar las plataformas para llegar al objetivo. - Juegos basados en el combate. Se dividen en juegos de uno contra uno o “versus” y juegos de avanzar y pegar. - Pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. - Riesgos que se deben considerar: nerviosismo, estrés y hasta angustia que
<p>De disparo (Shooter)</p> <p>Ejemplos:</p> <p>Acción en primera persona (FPS): Doom, Quake o Counter Strike.</p> <p>Acción táctica: Ghost Recon, Tom Clancy’s Rainbow Six: Vegas o Freedom Fighters Matamarcianos: Galaxian, 1942, R-Type o Thunderforce. Sobre raíles: House of the Dead 2, Virtual Cop o Time Crisis.</p>	<p>El protagonista debe abrirse camino sobre la base de disparos. Según su temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros.</p>

Hit n' Run (golpea y corre) o Sand
Boxes (cajas de arena)

Ejemplos: Grand Theft Auto, El
Padrino (videojuego) o True Crime.

De estrategia

Ejemplos:

Estratego, Warcraft, Age of
Empires, Civiltation, Lemmings,
Black & White, Centurion. RTS:
Age of Empires, starcraft,
Command & Conquer,
TBS: Civilization, Heroes of Might
& Magic, Warlords.

- El jugador puede hacer lo que quiera e interactuar con casi todo lo que esté a su disposición. Presentan una mezcla de disparos, peleas y carreras. Son muy conocidos por su tema de “antihéroes”, ya
 - Exigén administrar algún recurso escaso (tiempo, dinero, vidas, armas...), prever los comportamientos de los rivales y trazar estrategias de actuación para lograr unos objetivos.
 - Quizá los mayores peligros de estos juegos sean de carácter moral, por los contravalores que muchas veces asumen y promueven. Resulta conveniente organizar actividades participativas que permitan analizar y comentar estos aspectos con los jugadores.
 - Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática, los hay de gestión (ya sea económica o social) y bélicos, mientras que por su mecánica pueden ser en tiempo real, también llamados RTS (Real Time Strategy) o por turnos (TBS, o Turn Based Strategy).
-

De aventura y rol

Ejemplos:

King Quest, Indiana Jones, Monkey Island, Final Fantasy, Tomb Raider, Pokémon, Ultima Online. The Legend of Zelda, Metal Gear, Soul Reaver.

Aventuras gráficas: Maniac Mansion, Broken Sword o Monkey Island.

Videoaventuras: La abadía del crimen,

- El protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos.

- Pueden proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas que luego pueden estudiarse de manera más sistemática en clase.

- Una de las preocupaciones de los

Rol o rpgs

Ejemplos:

Clásicos: Baldur's Gate, Icewind Dale o

Neverwinter Nights.

Musicales

Ejemplos:

Karaoke: Singstar Party Instrumentos

musicales: Guitar Hero Baile: Dance

Dance Revolution, Pump it Up. B-Boy

Otros: Bust a Groove, Elite Beat

Se inspiran en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y mejora sus habilidades mientras interactúa con el entorno y otros personajes. Son diversos los subgéneros que engloba esta

- Permiten ejercitar diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes.

- En algunos casos también se pueden

Party Games Ejemplos: Mario Party

Crash Bash

Se deben ir avanzando por turnos registrados en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos; los jugadores compiten entre sí por llegar lo antes posible a la meta o conseguir la máxima cantidad posible de puntos.

Géneros mixtos y nuevos géneros

Ejemos:

Half Life (Shoot'em up, aventura de acción), Tombraider (aventura de acción, plataformas, puzzle), Koudelka (video-RPG), Flashback: The Quest for Identity (videoplataformas, aventura de acción), Bishi-Bashi (habilidad), Dragon's Lair (aventura animada), Pacman (rompecabezas), etcétera.

A menudo, la creación continua de videojuegos ha dado como resultado obras que podrían bien englobarse en más de un género e incluso no pertenecer a ninguno de los hasta ahora establecidos.

Fuente: Organización Panamericana de la salud (OPS; .GTZ., 2008)

Para ello se plantea realizar una caracterización de la población mediante un instrumento de recolección de datos, con la finalidad de determinar si esta cuenta con factores que indiquen la posibilidad de desarrollar conductas de juego excesivo (superior a cuatro hora de dedicación) o adicciones a los videojuegos que afecten el desempeño escolar, con el propósito para establecer el tipo de relación del desempeño escolar y los videojuegos en la población seleccionada con base al análisis e interpretación de los datos obtenidos.

La relación de los videojuegos y su impacto para la sociedad actual es el tema central de recientes investigaciones; en Pamplona no se ha realizado una caracterización de la relación de los videojuegos con respecto al desempeño escolar en niños de primaria desde la perspectiva de Terapia Ocupacional. Hacerlo implica un avance significativo en el camino del establecimiento de los beneficios y posibles afecciones por el exceso de los videojuegos que alteran y cambian las condiciones del desempeño estudiantil desde temprana edad. Por lo tanto se pretende abordar esta población, para establecer los hábitos y rutinas de estudio durante el desempeño escolar debido a que este permite generar un equilibrio de los videojuegos y las actividades educativas. Así mismo se pretende abordar el cambio drástico de rutinas y actividades de la vida diaria, en lo cual el mundo de los videojuegos logra apoderarse poco a poco del tiempo libre pasando a ser una

prioridad llegando a convertirse en un hábito contraproducente, en el cual el desempeño escolar se puede ver afectado en un grado no determinado que es el producto de la presente investigación.

Modelos y enfoques desde terapia ocupacional.

El Modelo de bienestar escolar tiene un modelo de carácter humanista y propone el análisis de las acciones educativas desde dos dimensiones Conceptual y operativa como los componentes del modelo están inmerso en la cultura, contexto mayor dentro del cual todo sus procesos adquieren el eje central del modelo es el potencial individual del aprendizaje sobre el cual giran las acciones educativas que configuran un entorno contingente y unos procesos coherentes que permitan visualizar la integridad del bienestar de la comunidad educativa.

Este modelo es utilizado en mi proyecto de investigación debido a que le permite al terapeuta ocupacional comprender la visión humanística del terapeuta a través del diseño interdisciplinario de un modelo genérico que fundamenta el proceso educativo a partir del potencial individual de cada escolar así mismo se busca identificar la educación como una prioridad, para implementar estrategias en la población escolar con la finalidad de lograr una funcionalidad en el ámbito educativo.

Modelo de Ocupación Humana, MOHO.

La ocupación humana se refiere al hacer del trabajo, juego o de las actividades de la vida cotidiana dentro de un contexto temporal, físico o sociocultural que caracterizan gran parte de la vida humana. Considerando a los seres humanos como sistemas abiertos y dinámicos, que analizan los estímulos procedentes del entorno (físicos, sociales o culturales, este modelo es importante en el contexto escolar debido a que le permite al terapeuta ocupacional priorizar las necesidades mediante los diferentes componentes del modelo de la ocupación humana, que son volición, habituación y capacidad de desempeño.

Es importante para el proyecto de investigación debido a que resaltar el significado de priorizar sobre la alteración que puede generar el uso excesivo de los videojuegos en la población escolar. Generando un desequilibrio en cada uno de los componentes. La variable independiente

utilizada en esta investigación posiblemente puede alterar los patrones de comportamiento, hábitos, rutina y roles en el ámbito educativo.

La mayoría de las acciones pertenece a un esquema de vida como elementos que permiten una mayor adaptación, con la finalidad de identificar las expectativas del desempeño escolar dado que esto permita establecer hábitos y rutinas mediante las actividades académicas.

Integración sensorial. Jean Ayres define la disfunción de integración sensorial como un mal funcionamiento de la organización de la información dentro del S.N.C., el cual no consigue organizar los impulsos sensoriales para poder darle al individuo una información adecuada y precisa sobre él mismo y su ambiente.

Es importante retomar este marco de referencia desde terapia ocupacional debido a que el exceso de videojuego puede generar dificultades en su rutina, hábitos, la cual interfiere en su aprendizaje alterando los sistemas sensoriales propioceptivo, táctil, visual, auditivo vestibular reflejados en el desempeño escolar, generando una afectación a nivel cognitivo, emocional y social. El uso excesivo de los videojuegos genera una sobre estimulación manifestando una adicción repercutiendo en el rendimiento escolar, habilidad emocional y social, causando dificultad en el aprendizaje.

Sistémico.

El modelo familiar sistémico se concentra en la influencia de la familia sobre la conducta individual, sostiene que todos los miembros de una familia están fusionados en una red de papeles, posiciones, valores y normas interdependientes, lo que hace que un individuo se afecte de manera directa, la familia es un pilar muy importante dentro del ámbito educativo, debido a que depende de los padres la utilización del tiempo libre de cada uno de sus hijos. Es importante dentro del proyecto de investigación incluir este enfoque debido a que permite orientar a los padres de familia para establecer hábitos y rutinas durante el proceso escolar y que tiempo se debe utilizar en las dos variables, acompañado de un análisis de los patrones de crianza y responsabilidad de tiempo de ellos.

Cognitivo-conductual.

Existen fuentes internas y externas de reforzamiento, ambos estimulan y mantienen los comportamientos y pensamientos. El valor del refuerzo depende de la interpretación individual y esta a su vez depende de sus habilidades cognitivas. El nivel de ejecución lograda durante las tareas lleva a un sentido de eficacia y competencia, esta significa que el cliente ha internalizado comportamientos que se mantendrán aunque se retire el estímulo externo. Este enfoque es importante dentro del proyecto de investigación debido a que las personas aprenden a controlar conductas adaptativas, con la finalidad de organizar el tiempo libre durante el proceso escolar estableciendo hábitos y rutinas. El uso de videojuegos modifica la conducta del niño afectando los dispositivos básicos del aprendizaje impidiendo en el escolar una modificación en el comportamiento o la desmotivación en el desempeño escolar.

De la misma manera la conducta humana no es consecuencia de los acontecimientos que vivimos, si no de la interpretación de lo que hacemos, resolución este marco de referencia permite desarrollar habilidades cognitivas como solución de problemas, conocimiento, dispositivos básico del aprendizaje y razonamiento.

Modelo de desempeño ocupacional.

Este modelo describe las competencias ocupacionales y el contenido del proceso de terapia ocupacional. Consiste en tres áreas de ejecución (actividades de autocuidado, trabajos, actividades productivas, actividades de ocio y juego). Los componentes del desempeño son patrones de conductas aprendidos durante el desarrollo que constituye el fundamento de la ejecución ocupacional satisfactoria del individuo. Conteniendo tres tipos de destrezas sensorio perceptivo, cognitivo y emocional, este modelo se produce en el contexto cultural y social del individuo con respecto a su edad y el nivel del desarrollo del escolar.

Este modelo es importante desde Terapia Ocupacional debido a que las áreas de desempeño ocupacional son amplias categorías de la actividad humana, en la cual permite ejecutar actividades de juego en su tiempo libre permitiéndole al escolar realizar actividades propositivas.

Marco Ético

La Terapia Ocupacional es una profesión liberal de formación universitaria que aplica sus conocimientos en el campo de la seguridad social , educación cuyo objetivo es el estudio de la naturaleza del desempeño ocupacional de las personas o comunidades, la promoción de estilos de vida saludables , prevención, tratamiento y rehabilitación de personas con discapacidades y limitaciones, utilizando procedimientos de acción que comprometen el autocuidado, el juego, el esparcimiento o la escolaridad como área esencial. La ley 949 por la cual se dictan normas para el ejercicio de la profesión de terapia ocupacional en Colombia, se establece el Código de Ética Profesional y el Régimen Disciplinario le permite al Terapeuta Ocupacional.

Según la ley 949 del 2005 y su última actualización el 25 de agosto del 2016 en el título II, artículo se dice Artículo 3°. El Terapeuta Ocupacional, dentro del marco de su perfil profesional está en capacidad de utilizar la metodología científica en la solución de problemas relacionados con los siguientes campos:

El cual el proyecto se encuentra enmarcado en “3. En el sector de la educación tiene competencia a para organizar y prestar servicios a la comunidad educativa y a la población con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, mediante la atención y el desarrollo de programas de promoción, prevención, nivelación y remediación de los desempeños ocupacionales relacionados con el juego, el deporte, el autocuidado y la actividad académica. Involucra procesos de orientación e inclusión escolar, asesorías y consultorías”.

La profesión y el trabajo realizado estará enmarcado en lo descrito en la ley 949 del 2005 y su última actualización el 25 de agosto del 2016 en donde en el título III, del colegio nacional de terapia ocupacional, el consejo nacional de terapia ocupacional y el régimen disciplinario, en el capítulo I, dice “Artículo 46. El Código de Ética es un Código público, positivo y explícito que tipifica con precisión las conductas que son consideradas como causa de una sanción, la gradualidad de la sanción, el procedimiento a seguir para su aplicación, con garantías del debido proceso y la autoridad competente para aplicarla con fundamento al respeto de los principios de presunción de la inocencia, favorabilidad y exclusión de la analogía”.

Consentimiento Informado.

Según el ministerio de la protección social el consentimiento informado es considerado un acto clínico más en general se describe como un proceso que en primer lugar obliga al médico tratante, responsable de la atención, a informar de los riesgos, beneficios y demás circunstancias relevantes relacionadas con la situación de salud del paciente , con la intervención propuesta, para que, de acuerdo a su criterio y convicciones personales, decida libremente si se somete o no a la intervención o procedimiento sugerido.

El consentimiento informado en el área clínica tiene que entenderse como la aceptación por parte de un enfermo competente de un procedimiento diagnóstico o terapéutico después de tener la información adecuada para implicarse libremente en la decisión clínica. Los requisitos básicos son: libertad, competencia e información suficiente. Por lo tanto, tiene que entenderse como fruto de la relación clínica, siempre basada en dos pilares insustituibles e inconfundibles: la confianza y el proceso de información más o menos complejo. Tendría que favorecer la comprensión del procedimiento propuesto, decir en qué consiste, las alternativas posibles, la oportunidad y los resultados esperados (con beneficios, secuelas y riesgos), con el fin de llegar a una decisión, ya sea de elección, de aceptación o de rechazo.

El consentimiento informado en el área de la investigación clínica obliga a los investigadores a proporcionar toda la información respecto del experimento o trabajo que van a realizar, indicando al presunto participante los efectos secundarios que pueden sufrir; además el partícipe tiene el derecho de retirarse de la misma, cuando lo considere pertinente el formato propuesto para la utilización es presentado en el apéndice A.

Marco Legal

En el proceso de investigación es importante resaltar las leyes o reglamento en el cual son fundamentadas para intervenir la población escolar, debida a que toda actividad que se desarrolle con escolar requiere de normas que regulen los derechos y deberes del mismo.

Constitución política de Colombia.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia.

Ley 1295 de 2009 (Abril 6). Ley de educación.

Artículo 7°. Apoyo otras instituciones. El Ministerio de Educación Nacional, con el acompañamiento del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, promoverá el diseño y la discusión de Lineamientos curriculares, que puedan ser incorporados por las normales superiores con el fin de promover la formación de profesionales capacitados para atender a los niños y las niñas de la primera infancia, de los niveles 1, 2 Y 3 del SISBEN, en labores de atención en nutrición, logro de competencias específicas por medio de metodologías flexibles y especiales y formación en valores. El Ministerio de Educación Nacional y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF, de manera directa o en forma contratada, de acuerdo con sus competencias, tendrán a su cargo la atención integral en nutrición, educación inicial según modelos pedagógicos flexibles diseñados para cada edad, y apoyo psicológico cuando fuera necesario, para los niños.

Ley 1098 de 2006 (Noviembre 8). Ley infancia adolescencia.

La ley 1098 de 2006 tiene como finalidad garantizar a los niños y niñas adolescente su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia, y de la comunidad en un ambiente de felicidad, amor y comprensión (artículo 1) el objetivo de la ley es establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de niños, niñas y adolescentes y garantizar el ejercicio de su derecho. La protección integral se materializa en el conjunto de políticas, planes, programas y acciones que se ejecuten en los ámbitos nacional, departamental, distrital, municipal y resguardos o territorios indígenas con la correspondiente asignación de recursos financieros, físicos y humanos. El derecho de los niños a ser escuchados y a que su opinión sea tenida en cuenta ha sido catalogado como un principio orientador de la Convención sobre los Derechos del Niño, que merece vital atención por parte de la comunidad jurídica, en el sentido de conocer su regulación y alcances. Por tal motivo, el presente estudio, producto del análisis normativo, doctrinario y de la jurisprudencia.

Código de policía nacional Ley 1453 de 2011.

La Policía Nacional ha realizado un escrito con un código de conducta en el que se recogen unas pocas reglas de sentido común sobre cómo usar el juego si poner en peligro nuestra seguridad ni la del resto de personas con la finalidad de controlar el ingreso de niños, niñas y adolescentes en establecimientos abiertos al público donde funcionan video juegos, juegos de azar y salas de internet con el fin de protegerlos.

Ley 1554 9 de julio 2012. Ley de videojuegos.

Atender estrictamente a la clasificación de los videojuegos establecida en el artículo 9° de la presente ley. Comité de Promoción, Clasificación y Seguimiento para el uso de Videojuegos a nivel departamental, distrital y municipal con funciones de clasificación de videojuegos, promover campañas pedagógicas a padres y jugadores sobre las implicaciones que para la salud puede ocasionar el uso de videojuegos, y establecer, en el término de un año, una estrategia integral para promover, divulgar y fomentar, de manera permanente, el uso adecuado de los videojuegos.

El marco legal es importante para el proyecto de investigación debido a que requiere de normas que regulen el comportamiento los deberes y derechos del niño en su desempeño escolar y en la realización de los videojuegos. Dado que este permite determinar un ordenamiento jurídico que regula el marco legal en la utilización de las leyes en contexto real.

Marco conceptual

Adicción a los videojuegos: Es cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y por lo tanto supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo.

Aprendizaje: Es un cambio en el comportamiento el cual es relativamente permanente en el tiempo.

Desempeño escolar: es un factor íntimamente relacionado con el aprendizaje escolar de los estudiantes.

Desempeño ocupacional: Es la interacción de la persona, ocupación y ambiente con la finalidad de realizar actividades.

Dificultad familiar: Falta de comunicación separación o poca dedicación de los padres hacia los hijos.

Hábitos: Son las formas de comportamiento adquirido por medio del aprendizaje o de la experiencia, permitiendo la realización de las actividades cotidiana.

Motivación escolar: Es un proceso mediante el cual existe una variable debido a que involucra al niño de tipo cognitivo y afectivo.

Videojuegos: Son juegos electrónicos por la cual son utilizados por los niños para generar algún tipo de entretenimiento.

Dentro de las tareas del desarrollo del niño en edad escolar están las de adecuar su conducta y su ritmo de aprendizaje a las exigencias del sistema escolar, logrando así interactuar socialmente en forma adecuada con adultos de fuera del sistema familiar y con su grupo de pares. El cumplimiento de estas tareas es básico para el desarrollo de una buena autoestima y actúa como elemento protector de la salud mental del niño.

Para un niño rendir por debajo de lo esperado, es una importante fuente de ansiedad por cuanto toda su figura de prestigio social está comprometida en el buen cumplimiento de este papel de estudiante.

Las consecuencias de los problemas en el desempeño escolar y de la deserción pueden manifestarse de muchas maneras, salones vacíos, adopción de vicios, vidas frustradas, desintegración en la familia, falta de motivación para seguir preparándose académicamente, entre otras.

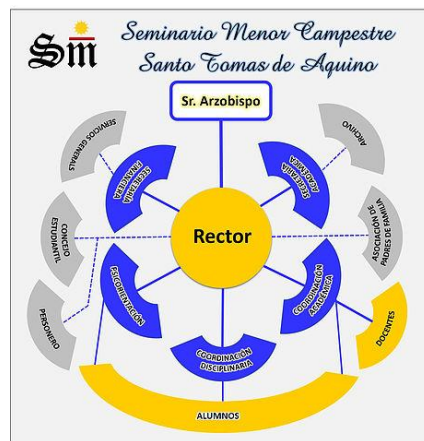
El desempeño escolar, es un término derivado del desempeño ocupacional puesto que es el análisis específico en la ocupación de estudiante, con las variaciones en la persona, el ambiente, y el rol en el estudio, bajo esta concepción la definición del desempeño escolar es un derivado de la aproximación del desempeño ocupacional, en la literatura generalmente el desempeño es analizado desde el punto de vista de los resultados es decir del rendimiento del estudiante con un alto grado de connotación psicológica.

El desempeño escolar es afectado teniendo en cuenta el principio de la problemática, debido a que el exceso de videojuegos es un problema que puede afectar el desempeño, por lo tanto se puede presentar disfuncionalidad en las actividades de la vida diaria y un retraso en el desarrollo del nivel cognitivo, entre otros posibles problemas. El exceso de videojuego genera una afección en el desempeño escolar del usuario alterando hábitos, rutinas y un desequilibrio en la vida diaria. En esta investigación el desempeño escolar es la variable dependiente debido a que es afectado por variables como el maltrato intrafamiliar, el bullying, Alimentación, capacidades cognitivas reducidas, entre otros. La complejidad de la investigación encontrar una relación directa de los videojuegos con el desempeño escolar.

Marco contextual

Institución educativa seminario menor Santo tomas de Aquino.

Figura 3. Organigrama de la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino



Fuente: Seminario Menor Santo Thomas de Aquino, 2016.

Misión.

Somos una Institución Educativa, inspirada en el Evangelio y en la doctrina de la Iglesia, orientada por la Arquidiócesis de Nueva Pamplona y comprometida con la formación integral de líderes cristianos para la transformación de la sociedad y con la promoción vocacional al sacerdocio y a la vida religiosa, dentro del Plan Global Arquidiocesano de Nueva Evangelización.

Queremos, como Comunidad Educativa Católica, servir al país y a la Iglesia formando con excelencia integral hombres y mujeres competentes, conscientes, responsables y comprometidas con la causa de la paz, capaces de responder con actitudes y hechos al momento histórico que vivimos.

Contamos con la ayuda de Dios, con la experiencia educativa que supera el sesquicentenario, con el marco legal colombiano y con la calidad humana de quienes conforman la Comunidad Educativa Tomasina: Equipo de formadores, padres de familia, estudiantes, Exalumnos, personal Administrativo y de servicios.

Visión.

En el año 2018, el Seminario Menor Santo Tomás de Aquino, anhela ser la Comunidad líder en gestión educativa del nororiente colombiano, excelente en la calidad de sus criterios pedagógicos, fundamentado en los principios, fines, objetivos y estrategias que ha adoptado para orientar su proceso educativo, siempre a la luz del Evangelio y del Magisterio de la Iglesia para construir una sociedad más justa y solidaria.

Objetivo y propósito del colegio.

Reconocer metas y acciones que el colegio se ha planteado de cara a la excelencia desde el Índice Sintético de Calidad Educativa –ISCE- y el Mejoramiento Mínimo Anual –MMA- Consolidar estrategias pedagógicas propias y las ofrecidas por el Ministerio de Educación Nacional como apoyo al colegio en el reconocimiento de fortalezas y dificultades.

Identificar el Ambiente de aula como un elemento del componente de Ambiente escolar que puede ser parte fundamental del contexto de prácticas pedagógicas y aprendizajes de los estudiantes.

Historia.

Monseñor Rafael Lasso de la Vega, siendo Obispo de Mérida, a cuya jurisdicción eclesiástica pertenecía Pamplona, fundó en nuestra ciudad en 1816 una cátedra de gramática destinada a ser el embrión de una casa de estudios con Carácter de Seminario Conciliar.

La Diócesis de Nueva Pamplona es erigida el 25 de septiembre de 1835 por la Bula pontificia “Caelestem Agricolam”, siendo su primer Obispo Mons. José Jorge Torres Stans. La fundación del Seminario Conciliar sucede en 1843, bajo el título del patrono de la Diócesis: San Pedro Apóstol. Abre sus puertas en el edificio del Convento de san Francisco de Asís y asume como primer Rector el Presbítero José Elías Puyana. Bajo el gobierno pastoral de Monseñor Ignacio Antonio Parra, cuarto Obispo de Pamplona, el Seminario recibe el nombre de “Santo Tomás de Aquino”, aproximadamente en 1881.

Durante los años de 1890 a 1944 el Seminario fue orientado por la comunidad de padres franceses Eudistas. Sobresale entre los Eudistas el padre Enrique Rocheraux, sabio científico, quien organizó con el Obispo de la época la exposición con motivo del centenario de la independencia que daría origen al museo Diocesano.

Desde 1945 El Seminario (Mayor y Menor) es dirigido por los Padres Diocesanos hasta la actualidad, con una fugaz segunda presencia de los padres Eudistas hacia finales de los años sesenta. El actual edificio el Seminario Mayor - que remplazó al convento de San Francisco - se empezó a construir en 1942, siendo Obispo Monseñor Rafael Afanador y Cadena.

En el año 1950 se trasladó el plantel a la nueva edificación. La larga rectoría del Padre Néstor Luna Gómez, que se inició en el mismo 1950 hasta 1967, significó grandes progresos para la Institución y representa una época dorada del siglo XX.

Hasta 1963 el Padre Rector del Seminario Mayor era el mismo del Seminario Menor. A partir de esta fecha Monseñor Aníbal Muñoz Duque, Arzobispo de Nueva Pamplona, separó el Seminario Menor del Seminario Mayor colocándole a cada uno distinto Rector. Para ese mismo año, fue nombrado como primer Rector del Seminario Menor el Padre Gabriel Pinzón Urrea. El actual edificio del Seminario Menor, con planos de la autoría de Monseñor Muñoz Duque, fue inaugurado por el entonces Arzobispo de Nueva Pamplona Monseñor Alfredo Rubio Díaz, el 10 de agosto de 1971. Desde los años sesenta, año de la primera proclamación de Bachilleres, hasta la fecha, los jóvenes que han obtenido en los claustros tomasinos su título de bachiller, superan el millar.

En el año 2002, siendo Arzobispo de la Arquidiócesis Mons. Gustavo Martínez Frías, La sección Pre-escolar y primaria del Seminario Menor es inaugurada en el año 2002 con el grado primero, pero es en 2003 donde se puede contar con todos los cursos desde pre-jardín hasta 5º grado.

Un hito definitivo que marcará la historia de nuestro Seminario Menor sucede en el año 2012 bajo la sabia orientación y acertada dirección de monseñor Luis Madrid Merlano, nuestro actual Arzobispo: se aprueba el carácter mixto del Seminario Menor, ampliándose su cobertura educativa, para brindar a más niños y jóvenes una formación integral basada en los auténticos valores humanos, científicos y cristianos.

Esta nueva etapa en el proyecto educativo y Evangelizador se pone en marcha en el año 2013, siendo Rector el Padre Fredy Lizcano Rubio. Imposible no contemplar, valorar y agradecer a Dios en estos 171 años de nuestro Seminario Menor: 171 años de servicio al Señor y la humanidad desde el Evangelio y la enseñanza de la Iglesia evocando su historia.

Servicios.

Una comunidad líder en gestión educativa, excelente en la calidad de sus procesos pedagógicos, fundamentada en principio, fines y estrategias validadas para la formación de grandes personas líderes y emprendedoras. Una institución educativa, inspirada en el evangelio y

en la doctrina de la iglesia. Comprometida con la formación de líderes cristianos para la transformación de la sociedad.

Contamos con una gran planta física, que permite un mejor desempeño de las distintas actividades, así como grandes zonas verdes, que permite la concientización del cuidado así el medio ambiente.

Una comunidad que piensa en el futuro, y tiene por metas ser lo mejor de lo mejor dando así a la comunidad personas de bien en los distintos campos intelectuales y con una formación en valores única, así mismo emprendedores que puedan aportar y construir una sociedad más justa y solidaria.

Figura 4. Fachada Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.



Fuente: Seminario Menor Santo Thomas de Aquino, 2016.

Institución educativa Bethlemita Brighton.

Figura 5. Organigrama



Fuente: Institución educativa Bethlemita Brighton.

Misión.

Formar integralmente a la niñez y a la juventud a la luz de la filosofía Bethlemita, mediante una educación de calidad inclusiva, fundamentada en principios éticos, científicos, investigativos y participativos.

Visión.

La Institución Educativa Bethlemita Brighton en el año 2019 será reconocida a nivel local y regional como una entidad con proyección hacia el liderazgo en la innovación educativa,

pedagógica y técnica, de carácter inclusiva, consolidada en su proceso de formación integral de personas altamente cualificadas.

Objetivo y propósito.

Promover el desarrollo de una sólida cultura de creación y construcción social y religiosa de conocimiento de amor y felicidad, de afecto de sueños y manifestaciones en el interior de la comunidad educativa mediante la profunda transformación de las relaciones entre sus integrantes. Este propósito significa crear estudiantes democráticos religiosos y sociales.

Historia.

El Sagrado Corazón de Jesús le inspiró al doctor Numa el pensamiento de dotar a su tierra con una casa de Bethlemitas y tomó como punto de partida celebrarse en esos día el jubileo sacerdotal del señor Obispo de Pamplona Doctor Ignacio Antonio Parra y quiso como obsequio en sus bodas ofrecerle la fundación de una Asilo para niñas pobres y abandonadas dirigidas por dichas religiosas.

El 13 de abril de 1896 llegaron a Pamplona las primeras Bethlemitas y el 17 del mismo mes se instalaron y tomaron bajo su cuidado la Institución con el nombre de “Asilo de la sagrada familia, Brighton”.

El Padre Numa por iniciativa de la madre general Ignacia González se constituyó en padre y protector de las Bethlemitas de Pamplona hasta su muerte 1 de mayo de 1911.

La Quinta donde hasta el presente funciona el Asilo, fue obsequiada por él a la Comunidad, que se trasladó a ella en 1906, cuando vino la R. M. Superiora General, María Luisa Salinas, recibiendo ella misma la escritura de la donación hecha por el benemérito.

Benefactor.

El Asiló empezó con 20 huérfanos, a las que se adiestraba en los oficios domésticos sin olvidar la instrucción religiosa e intelectual. A las primeras bethlemitas que trabajaron en esta obra, les tocó un período de mucha pobreza y privaciones, pero a pesar de las dificultades llevaron

adelante la obra, hasta llegada de la Madre Magdalena Restrepo, que lo transformó y le dio vida; con su exquisito don de gentes consiguió un buen número de benefactores que le prestaron valiosa ayuda.

El 17 de abril se verificó la inauguración solemne del Asilo bajo la presidencia del Ilustrísimo Señor Obispo diocesano y con asistencia del prelado de Mérida y de la mayor parte del clero de la ciudad. Tomaron la palabra en ese acto el Ilustrísimo Señor Parra, el Doctor Numa Calderón, el venerable señor Cura del Carmen y el venerable Cura de Chinácota.

Empezó el asilo, que se llamó de la Sagrada Familia por la devoción especial del Padre Numa a la familia santa de Nazareth, con veinte huérfanas. La primera superiora fue la Madre de Concepción Pubiano, “religiosa virtuosísima y muy ilustrada quien tuvo siempre un cariño especial para las niñas del departamento.

Años más tarde se cambió un poco la modalidad de la obra consiguiendo del gobierno la fundación de la Escuela Sagrada Familia en las mismas Instalaciones del Hogar con la básica Primaria, posteriormente fue creciendo hasta lograr la Básica Secundaria, como Centro Educativo; en el momento contamos con aprobación de la Secretaría de Educación como “Institución Educativa Bethlemitas Brighton” con orientación del SENA, en la Media Técnica (10° y 11°). Cuenta con un número de 916 estudiantes, de Transición a Once grado y un excelente cuerpo de docentes, muy bien calificados y apto para el desempeño de su misión Bethlemita.

También la Institución, es bien reconocida en la ciudad de Pamplona y tiene un buen posicionamiento. Las madres de familia, llevan sus hijas al hogar, para librarlas de sus padrastros, evitando cualquier daño físico y moral; otras porque viven en zonas de conflicto y están amenazados y así otros casos por el estilo. Fuera de la formación permanente e integral que reciben, tienen la oportunidad de recibir una charla espiritual con el Padre Capellán, orientación y ayuda psicológica con las tres psicólogas en formación de la Universidad; aprendizaje de algún arte con el grupo de Laicos de la Institución y una señora que bondadosamente se ofrece para hacerlo.

Servicios.

La institución Bethlemitas Brighton es una institución integrada e inclusiva que ofrece el servicio de educación en los niveles de preescolar, básica y media modalidad académica, con el propósito de formar seres íntegros, competentes y emprendedores. Ciudadanos para una sociedad globalizada en permanente cambio, respetuosos de los derechos humanos, las libertades individuales y los valores propios de la dignidad humana, basado en los principios de honor, ciencia y virtud, mediante procesos pedagógicos centrados en la construcción compartida del conocimiento y la doctrina religiosa.

Sistema de variables

Tabla 2. Sistema de variables

Variable	Dimensión	Categoría	Índice	Subíndice	Medición
Variable independiente	Preferencias de los Videojuegos	Numerica	Lista de chequeo	1. Tiempo de utilización de los videojuegos. 2. Tiempo de videojuegos por día. 3. En la semana cuantas horas juega. 4. Existe algún horario establecido para utilizar los videojuegos. 5. Quién lo controla. 6. Tus padres eligen los tipos de videojuegos que utiliza. 7. Generalmente con quien juega 8. Qué temática de videojuegos. Prefieres.	Cuantitativa Cuantitativa Cuantitativa Cualitativa Cualitativa Cualitativa Cualitativa

-
9. Qué te llama la atención de los Videojuegos. Cualitativa
10. Qué tipos de videojuegos utilizas Cualitativa

Variable independiente	Uso de los Videojuegos	Número	Cuestionario ocupacional en el horario fuera de clases	1. Lista de actividades realizadas de lunes a viernes. 2. Categorización de la actividad por: • Clasificación personal. • Desempeño. • Importancia. • Gusto.	Cualitativa
Variable dependiente	Desempeño escolar	Número	Cuestionario ocupacional en el horario escolar Calificaciones obtenidas	2. Categorización de la actividad por: • Clasificación personal. • Desempeño. • Importancia. • Gusto. Calificación obtenida por área del conocimiento en la institución educativa.	Cuantitativa
				1. Sexo	Cualitativa

Variable	Características de la población	Número	Ficha Sociodemográfica	2.Edad	Cuantitativa
ajena				3. Tiempo dedicado a los videojuegos en el día.	Cuantitativa
				4. Núcleo familiar	Cualitativa
				5. Elementos actos para el funcionamiento de videojuegos de patrimonio familiar.	Cualitativa
				6. Rendimiento académico	Cualitativa
				7. Utilización de equipos	Cualitativa
				actos para el funcionamiento de videojuegos.	

Fuente: Guardias, G., 2017

Hipótesis de la investigación

Hipótesis afirmativa: Si existe relación entre desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años del municipio de Pamplona Norte de Santander y esta es favorable para el desempeño escolar.

Hipótesis nula: No existe relación entre desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años del municipio de Pamplona Norte de Santander.

Capítulo III

Metodología

Tipo de investigación

Según “Roberto Hernández Sampieri” Los estudios descriptivos, exploratorio y diagnóstico es un proceso dialéctico que utiliza un conjunto de técnicas y procedimientos con la finalidad de diagnosticar y resolver problemas fundamentales, este tipo de diseño permite determinar las variables y enfocar las intervenciones hacia los aspecto más relevantes en la investigación planteada, así mismo se realiza cuando el objetivo es examinar un tema o problema de Investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes. Es decir, cuando la revisión de la literatura reveló que tan sólo hay guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si deseamos indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas. Tal sería el caso de investigadores que pretendieran analizar fenómenos desconocidos o novedosos: una enfermedad de reciente aparición, una catástrofe ocurrida en un lugar donde nunca había sucedido algún desastre, inquietudes planteadas a partir del desciframiento del código genético humano y la clonación de Seres vivos, el diseño de investigación a utilizar es descriptivo dado que este permite identificar y determinar mediante la recolección de datos la relación de los videojuegos y del desempeño escolar, con la finalidad de argumentar si el exceso de los videojuegos genera una afectación en el ámbito educativo del niño, en las instituciones donde se va a realizar el proyecto de investigación.

Esta investigación consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos, esto es detallar cómo son y se manifiestan. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (Danhke, 1989), Es decir miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide o recolecta información sobre cada una de ellas, para así (valga la redundancia) describir lo que se investiga.

Diseño de investigación

Según "Roberto Hernández Sampieri" el Enfoque cuantitativo .Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, también permite examinar los datos de manera numérica, sobre todo en el campo de la estadística. El método cuantitativo también conocido como investigación cuantitativa, empírico-analítico, racionalista o positivista es aquel que se basa en los números para investigar, analizar y comprobar información y datos; este intenta especificar y delimitar la asociación o correlación, además de la fuerza de las variables, la generalización y objetivación de cada uno de los resultados obtenidos para deducir una población; y para esto se necesita una recaudación o acopio metódico u ordenado, y analizar toda la información numérica que se tiene.

Este método es uno de los más utilizados por la ciencia, la informática, la matemática y como herramienta principal las estadísticas. Es decir que los métodos cuantitativos utilizan valores cuantificables como porcentajes, magnitudes, tasas, costos entre muchos otros; entonces se puede declarar que las investigaciones cuantitativas, realizan preguntas netamente específicas y las respuestas de cada uno de los participantes plasmadas en las encuestas, obtienen muestras numéricas.

Lo que se busca con esta investigación cuantitativa es una correlación estadísticas de las variables desempeño escolar y videojuegos, desde el punto de vista de la ocupación como tarea esencial de la humanidad implica un avance significativo en el camino del establecimiento de los beneficios y posibles afecciones de la creciente industria de los videojuegos que alteran y cambian las condiciones del desempeño estudiantil desde temprana edad. Por lo tanto se pretende abordar esta población, para establecer los hábitos y rutinas de estudio durante el desempeño escolar puesto que este permite generar un equilibrio de los videojuegos y las actividades educativas. Así mismo se pretende abordar el cambio drástico de rutinas y actividades de la vida diaria, en lo cual el mundo de los videojuegos logra apoderarse poco a poco del tiempo libre pasando a ser una prioridad llegando a convertirse en un hábito contraproducente, en el cual el desempeño escolar se puede ver afectado en un grado no determinado que es el producto de la investigación.

Población y muestra

Según (Sampieri, 1997) muchos investigadores no describen la suficiente las características de una población o asume que la muestra representa automáticamente a la población, es frecuente que muchos estudios se basan en únicamente en muestra de estudiante, es preferible establecer las características de la población para así delimitar cuales serían los parámetros de la muestra, la población puede definirse como el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se lleva a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio.

Población.

Este proyecto de investigación se realizara en las instituciones educativas Bethlemitas Brighton y Seminario Menor Santo Tomas de Aquino municipio de pamplona Norte de Santander con los estudiantes que se encuentran cursando el grado tercero de educación primaria así mismo se pretende generalizar específicamente la correlación de dos variables desempeño escolar y videojuego. El total de la población de cada institución educativa es: colegio Bethlemitas Brighton cuenta con 1100 estudiantes. En la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino cuenta con 311 estudiantes. Donde la coordinación de la institución educativa entrega la caracterización de la población e indica que los estudiantes del rango de edad de 8 a 10 años se encuentran el grado tercero, la población del grado tercero es presentada en la siguiente tabla.

Tabla 3. Características de la población institución educativa seminario menor santo Tomas de Aquino

Grado	Edad	Genero	Comportamiento	Total
Tercero	8 años	22 Femenino	8 Dinámico	25 Niños del grado tercero
	9 años	3 Masculino	17 Activo	
	10 años	0	Participativo	
			Colaborador Asertivo	

Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 4. Características de la población institución educativa Bethlemitas Brighton.

Grado	Edad	Genero	Comportamiento	Total
Tercero	8 años	22	Femenino 11	33 Niños del grado tercero
	9 años	2		
	10 años	1	Masculino 14	
	Consentimientos informados	no otorgados 8		

Fuente: Guardias, G., 2017

Muestra.

Según (Zampieri, 1997). Es en ciencia un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

El tipo de muestra de la investigación aplicada es una muestra no probabilística debido a que la población es seleccionada por su cualidades como jugadores para que practiquen en los videojuegos. Con los estudiantes perteneciente del colegio Bethlemitas Brighton con la totalidad de 25 estudiantes y Seminario menor Santo Tomas de Aquino con una totalidad de 25 estudiantes para un total de 50 estudiantes. Al aplicar los criterios de inclusión la población es igual a la muestra, se determinó que la población que otorgo el consentimiento informado es igual a la muestra dado que todos cumplen los criterios de inclusión.

Criterios de inclusión y exclusión

Debido a que el tipo de población es no probabilística considerada por las características de la investigación, que pretende establecer una relación depende exclusivamente de la existencia en los usuarios, cuyos padres otorguen el consentimiento informado para la participación del proyecto de investigación, la variable independiente que es la práctica de videojuegos en conjunto con el rango de edad planteado que es de 8 a 10 años de edad, por lo cual se puede decir que los criterios de son:

Estudiante de las instituciones educativas seleccionadas (Colegio Bethlemitas y seminario menor de Santo Tomas de Aquino) cuya edad este en el rango de 8 a 10 años y que utilice videojuegos.

Lo que se puede traducir en los siguientes criterios de exclusión que son dos y son excluyentes de forma independiente a diferencia del criterio de inclusión que depende del cumplimiento de dos condiciones en conjunto:

Estudiante de las instituciones educativas seleccionadas (Colegio Bethlemitas Brighton y seminario menor de Santo Tomas de Aquino) cuya edad este no se encuentre en el rango de 8 a 10 años.

Estudiante de las instituciones educativas seleccionadas (Colegio Bethlemitas Brighton y seminario menor de Santo Tomas de Aquino) que no utilice videojuegos.

Técnicas

Técnicas primarias.

Según (Tamayo & Tamayo, 1984) en el primer término debe tenerse en cuenta que la función de un programa como éste es proporcionar los principales conceptos, métodos y técnicas de un proceso de investigación, los cuales son tratados de forma sencilla y resumida. Se presentan en forma sucinta las diferentes discusiones que sobre cada aspecto se han dado en la comunidad científica. Si se desea un conocimiento más profundo, debe necesariamente recurrirse a aquellos textos que analicen cada tópico en toda su complejidad, del investigador. En las técnicas primaria se tuvo en cuenta la revisión de los artículos se realizó brevemente la descripción de los aspectos relevante sobre desempeño escolar y videojuegos en niños de 8 a 10 años de edad. Así mismo se realizó una revisión teórica retomando libros desde terapia ocupacional como Willard % Spackman, Laura Álvarez de Bello.

Técnicas secundarias.

Esta técnica se realizara mediante las bases suministradas por las instituciones educativas, donde se va a realizar el proyecto de investigación.

Técnicas terciarias.

Se realizara mediante la aplicación del instrumento propio de terapia ocupacional (cuestionario ocupacional).

Instrumentos

Según (Peñaloza, 1980) el instrumento de investigación es un proceso de recolección de datos con la finalidad de obtener información que se necesita para resolver problema en un proyecto de investigación, el instrumento resume en cierta medida toda la labor previa de una investigación de estos instrumentos se expresan y reflejan las directrices dominantes del marco, particularmente aquellas señaladas en el sistema teórico, (variables, indicadores e hipótesis).

El instrumento a utilizar en el proyecto de investigación es el cuestionario Ocupacional (OQ) este evalúa la organización de la rutina de una persona en relación a su volición. Pide a la persona entregar una descripción detallada del uso típico de su tiempo y utiliza una escala de puntajes tipo Likert para los aspectos de sentido de eficacia personal, importancia y grado de placer durante la participación en estas actividades. El OQ le pide a la persona completar el instrumento en dos partes. Primero completar el listado de actividades que desempeña cada media hora en un día típico de la semana y el clasificar cada actividad ya sea como Trabajo, Actividad de la Vida Diaria, Recreación o Descanso. Luego, se le pide contestar las cuatro preguntas para cada actividad. Estas preguntas incluyen el cuan bien la persona piensa que realiza cada actividad, cual es importante para él/ella, y cuanto disfruta al hacerla.

Instrucciones: En este cuestionario se te pide que anotes tus actividades que usualmente realizas a diario y que contestes algunas preguntas relacionadas con estas actividades.

Primera Parte: Trata de recordar cómo has pasado estos días en las últimas semanas y decide que es lo que usualmente haces durante un día de semana (lunes a viernes). En las próximas

páginas encontrarás una hoja de trabajo donde vas a anotar todas las actividades que llevas a cabo cada media hora desde que te levantas hasta que te acuestas. Para cada media hora anota la actividad que usualmente llevas a cabo durante esa media hora. Una actividad puede ser cualquier cosa que hagas desde hablar con un amigo, hasta cocinar o bañarte. Si llevas a cabo una actividad por más de media hora, anótala de nuevo durante el tiempo que continúas con ella.

El cuestionario ocupacional evalúa la organización de la rutina de las personas en relación a su volición, pide a una persona entregar una descripción detallada del uso típico de su tiempo y utiliza una escala de puntajes tipo Likert para los aspectos de sentido de eficacia personal, importancia y grado de placer durante la participación en estas actividades.

Segunda Parte: Después que anotas tus actividades, contesta las cuatro preguntas para cada una de las actividades. Para cada actividad circula la letra que corresponde a la contestación más apropiada. La primera pregunta te pide que clasifiques la actividad como trabajo, tareas del diario vivir, recreación o descanso. Toma en consideración las siguientes explicaciones para clasificar la actividad.

Confiabilidad y validez

Según (Perez, 2017) Todo instrumento de recolección de datos debe resumir dos requisitos esenciales: validez y confiabilidad. Con la validez se determina la revisión de la presentación del contenido, el contraste de los indicadores con los ítems (preguntas) que miden las variables correspondientes. Se estima la validez como el hecho de que una prueba sea de tal manera concebida, elaborada y aplicada y que mida lo que se propone medir. (Ver apéndice D)

La validez es el grado en que una prueba o ítem de la prueba mide lo que pretende medir; es la característica más importante de una prueba. Al referirse a la validez relativa a un criterio definen a éste como la medida en que los resultados de la prueba se asocian con alguna otra medida de la misma aptitud; Consideran los autores que en muchas ocasiones la validez relativa a un criterio se estima en forma estadística utilizando el coeficiente de correlación de Pearson (también denominado tabulación cruzada, a este tipo de validez se le denomina validez concurrente.

El OQ tuvo una prueba piloto en un estudio de (Riopel, 1982) que examinó el modo en que los patrones de actividad diaria afectaban la volición y la satisfacción de vida. Esta evidencia preliminar sugirió que el OQ tenía una fiabilidad suficiente evaluación

Reevaluación y validez concurrente. La validez es apoyada además por los hallazgos de estudios en los cuales el instrumento identificó diferencias entre personas con discapacidades y sin ellas (Barris, Dickie & Barón 1988; Ebb & Col, 1989; Kielhofner & Brinsen, 1989; Smyntek, Barris & Kielhofner 1985) Se considera un instrumento muy útil de investigación ya que se encontraron en la revisión bibliográfica hallazgos que así los demuestran:

Tabla 5. Antecedentes.

Citación	Hallazgos
Smyntek, Barris y Kielhofner (1985)	El OQ fue utilizado para evaluar la autoeficacia y los hábitos de adolescentes no psicóticos con discapacidad psiquiátrica y adolescentes que viven en la comunidad.
Ebb, Coster y Duncombe (1989)	El OQ fue utilizado con adolescentes hombres Con o sin discapacidades para hablar acerca de sus rutinas típicas. El OQ no identificó diferencias en los días típicos entre los grupos.
Kielhofner y Brinson (1989)	El OQ puede ser utilizado para identificar los objetivos del cliente como parte de un programa de intervención basado en el MOHO que ayuda a personas jóvenes dadas de alta de hospitalizaciones psiquiátricas a realizar la transición del retorno a la comunidad.

Fuente: Riopel, 1982

Capítulo IV

Análisis de resultados

Este proyecto analiza desde Terapia Ocupacional la relación del desempeño escolar y los videojuegos, en estudiantes de primaria en el rango de edad de 8 a 10 años, que cursen sus estudios en las instituciones educativas Bethlemitas Brighton e institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino. Mediante análisis e interpretación de resultados a través del programa SPSS versión 23 dado que Es uno de los programas estadísticos más conocidos teniendo en cuenta su capacidad para trabajar con grandes bases de datos y una sencilla interfaz para la mayoría de los análisis de las dos variables a utilizar en el proyecto de investigación.

Tabla 6. Distribución porcentual de la muestra

Institución		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	<i>Seminario Menor Santo Tomas de Aquino</i>	25	50,0	50,0	50,0
	<i>Bethlemitas Brighton</i>	25	50,0	50,0	100,0
	<i>Total</i>	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

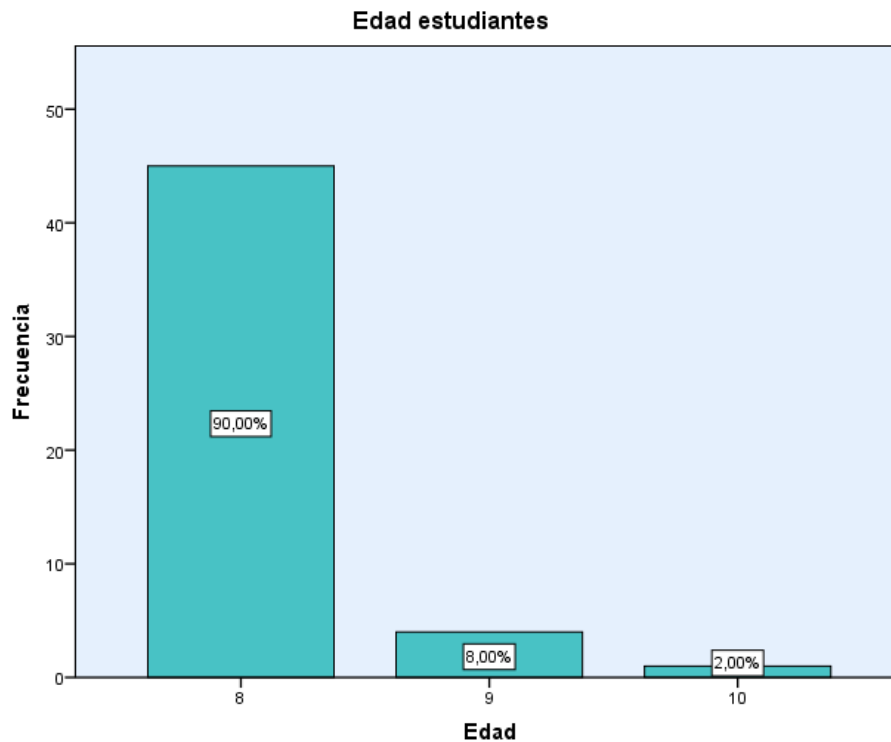
La tabla 5 representa distribución de las edades en la muestra de estudio que es complementada con la figura 6 que expresa la información de la tabla de forma gráfica al presentar por frecuencia en barras el número de estudiantes con la respectiva edad.

Tabla 7. Distribución porcentual según la edad

Edad (Años)		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8	45	90,0	90,0	90,0
	9	4	8,0	8,0	98,0
	10	1	2,0	2,0	100,0
	<i>Total</i>	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 6. Distribución porcentual según la edad



Fuente: Guardias, G., 2017

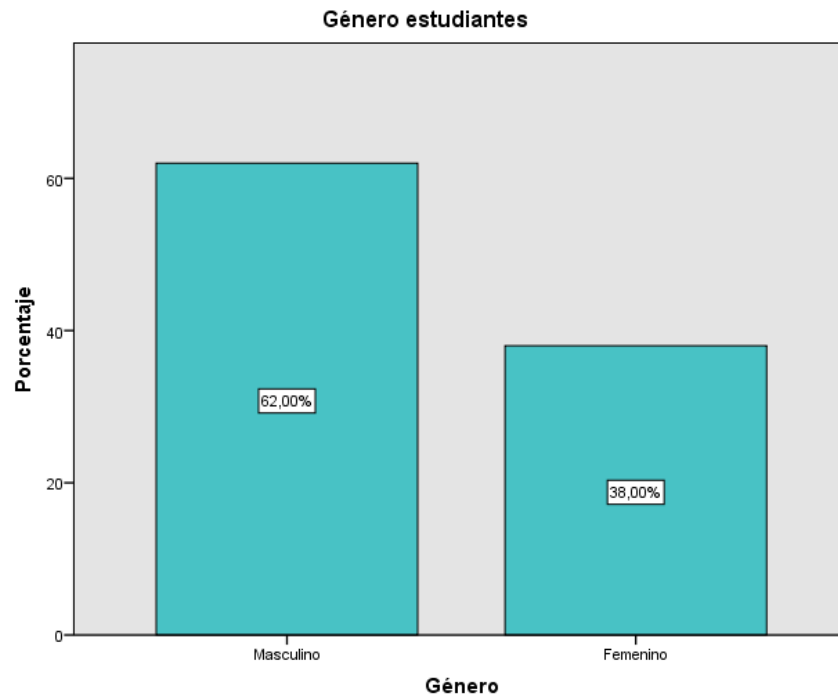
El análisis de los datos obtenidos de la edad manifiesta que el 90% de la población cuenta con una edad de 8 años es decir que la mayoría de los alumnos están en esta edad en comparación con los alumnos de 9 y 10 años de edad. Según (Neistadt, 2000). En las etapas del desarrollo humano la edad son los cambios evolutivos, acumulativos e irreversibles de los seres humanos, para Gesell un niño de edad de 8 años en sus habilidades de procesamiento incluyen comportamientos que reflejan funciones mentales básicas entre las habilidades sociales y emocionales, por la cual e permite planificar, iniciar, organizar, manejar, controlar y modificar las acciones para completar las actividades de la vida diaria. Con relación a lo anterior se puede evidenciar que la edad promedio para que un niño realice tercero de primaria es de 8 años. Dado que está en la capacidad para desarrollar destrezas cognitivas para la ejecución de las tareas académicas.

Tabla 8. Distribución porcentual según el género.

	Género	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	31	62,0	62,0	62,0
	Femenino	19	38,0	38,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017.

Figura 7. Distribución porcentual según el género.



Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenidos del género indica que el 62% de la muestra son del género masculino, según (Organización mundial de la salud, 2017). El género se refiere a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los hombres y las mujeres. Las diferentes funciones y comportamientos que pueden generar desigualdades de género, es decir, diferencias entre los hombres y las mujeres que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos. Para Ana Lorena Sánchez El sexo biológico

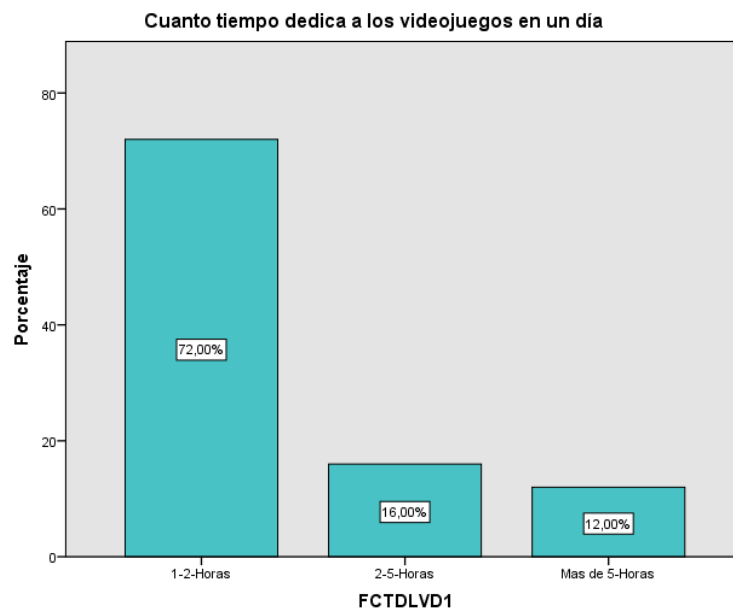
con el que se nace es masculino o femenino en la especie humana; estas diferencias orgánicas reales, algunas evidentes son la base de la diferencia entre la conducta de las mujeres y los hombres. Las diferencias entre los generos marcan pauta para las conductas socialmente esperadas en cada individuo, por ser biológicamente distintos no podemos actuar igual pero sí de forma incluyente. Con relación a lo anteriormente mencionado se puede evidenciar que el género masculino prevalece en la población educativa debido a que se encuentra en posición de controlar y manejar los recursos económicos y tecnológicos.

Tabla 9. Distribución porcentual tiempo dedicado a los videojuegos en un día.

	Tiempo dedicado a videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-2-Horas	36	72,0	72,0	72,0
	2-5-Horas	8	16,0	16,0	88,0
	Más de 5-Horas	6	12,0	12,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 8. Distribución porcentual tiempo dedicado a los videojuegos en un día



Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta la población objeto de estudio indica que el 72% de la muestra dedican a los videojuegos de 1 a 2 horas al día lo que indica que nos encontramos ante una muestra en la cual un alto porcentaje utilizan los videojuegos por un periodo de tiempo prudente, pero también deja ver que existe un 28% de estudiantes con una utilización que excede este límite. Según la asociación de software americana los videojuegos son software de entretenimiento que le permite al ser humano entretenerse al momento de ejecutarlos.

Para (Perez J. , 2010) se define como Videojuego (también conocidos como Juego de Video) a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de uno o más Jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en otros dispositivos electrónicos.

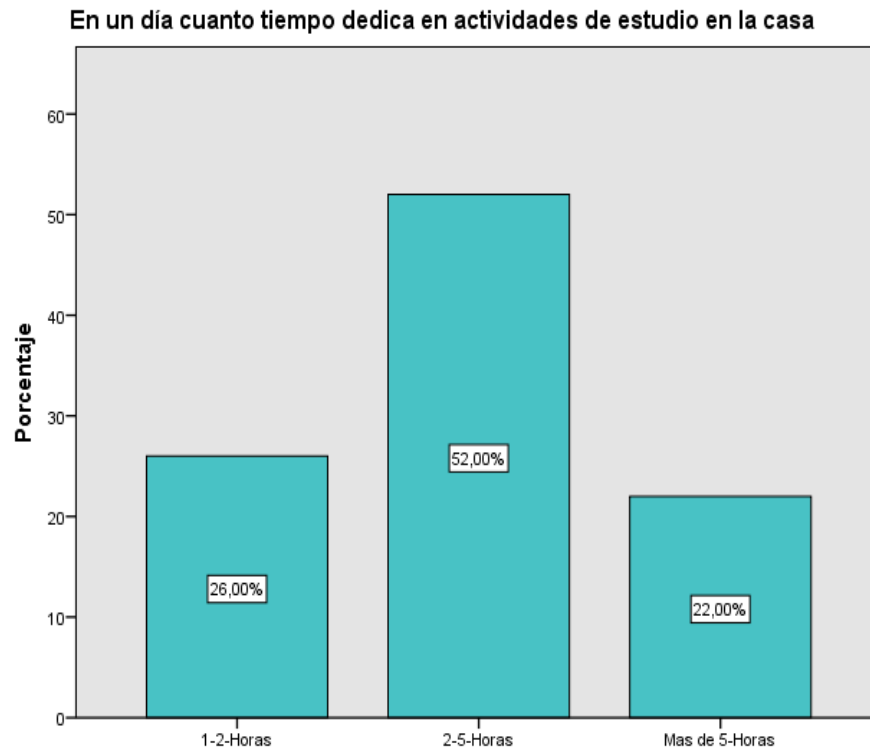
Teniendo en cuenta los datos obtenidos, es importante ofrecerle al niño otras alternativas de ocio y de tiempo libre, de manera que los videojuegos no sean la única forma de entretenimiento, con la finalidad de establecer hábitos y rutinas que permitan la funcionalidad del desempeño escolar de manera óptima. Según Blesedell Crepeau los hábitos y rutinas son comportamientos automáticos que es integrado en patrones más complejos que le permite a las personas funcionar día a día, así mismo pueden ser significante o facilitadora mediante un tiempo determinado. Cuando los hábitos y rutinas están ausentes en un ambiente es posible que la población escolar no desarrolle las habilidades apropiadas para la edad, y puedan experimentar dificultad para adaptarse en el entorno educativo.

Tabla 10. Distribución porcentual tiempo dedicado a actividades de estudio en un día

	Tiempo dedicado a estudio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-2-Horas	13	26,0	26,0	26,0
	2-5-Horas	26	52,0	52,0	78,0
	Más de 5-Horas	11	22,0	22,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 9. Tiempo dedicado a las actividades de estudio.



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenido, manifiestan que el 52% de la muestra dedican de 2 a 5 horas a actividades de estudio fuera del colegio, lo que se puede decir está bien, donde una minoría de la población el 22% dedican más de 5 horas. Según el marco de trabajo de la práctica de terapia ocupacional 2010 las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Para (Polonio López 2004) Afirma que el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño. Según Blesedell Crepeau los hábitos son comportamientos automáticos que son integrados en patrones más complejos que le permite a las personas funcionar día a día en sus actividades de la vida diaria.

Para (Foley, 2008) el desarrollo de la personalidad está regido en gran parte por los atributos de la familia, sobre todo la manera en que los padres realizan acompañamiento con respecto a las actividades escolares permitiendo el desarrollo del aprendizaje del niño en la etapa

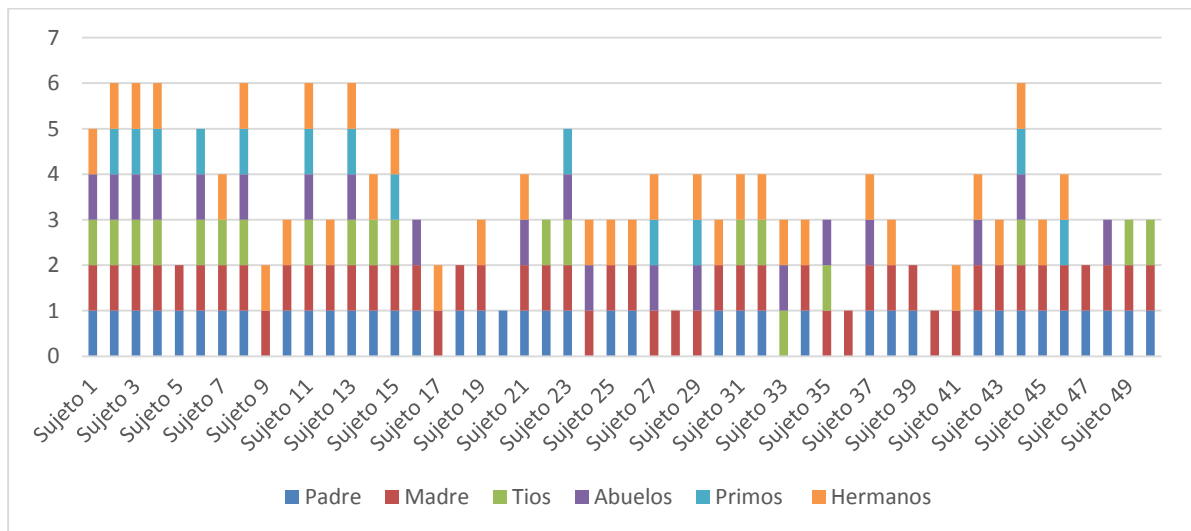
educativa. Es importante establecer rutinas, dado que le permite al escolar distribuir el tiempo libre con base a sus actividades académicas y su rol escolar, con la finalidad de mantener un equilibrio en sus actividades académicas. Por lo tanto establecer rutinas durante la etapa escolar aporta un mecanismo importante debido que permite una regularidad fundamental para la vida cotidiana del niño.

Tabla 11. Distribución porcentual de personas con las que conviven los estudiantes

Persona con la que convive	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Padre	39	22,4%	78,0%
Madre	48	27,6%	96,0%
Tíos	19	10,9%	38,0%
Abuelos	21	12,1%	42,0%
Primos	13	7,5%	26,0%
Hermanos	34	19,5%	68,0%
Total	174	100,0%	348,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 10. Personas con las que conviven los estudiantes.



Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenido, indica que el 96 % de los alumnos conviven con la madre, la convivencia con los padres es algo menor con un 78%, y se reduce con respecto a los hermanos con un 48% .Según la (Organización mundial de la salud, 2017) el núcleo familiar es elemento esencial de la sociedad, pero con el paso de tiempo la sociedad avanza y su desarrollo también, en ocasiones se presentan desintegración en las familias. Para (Kielhofner, 2004) los roles son serie de patrones esperados de conducta atribuidos a quien ocupa una posición dada en una unidad social, es decir, el papel desempeñado por las personas en los diferentes ámbitos.

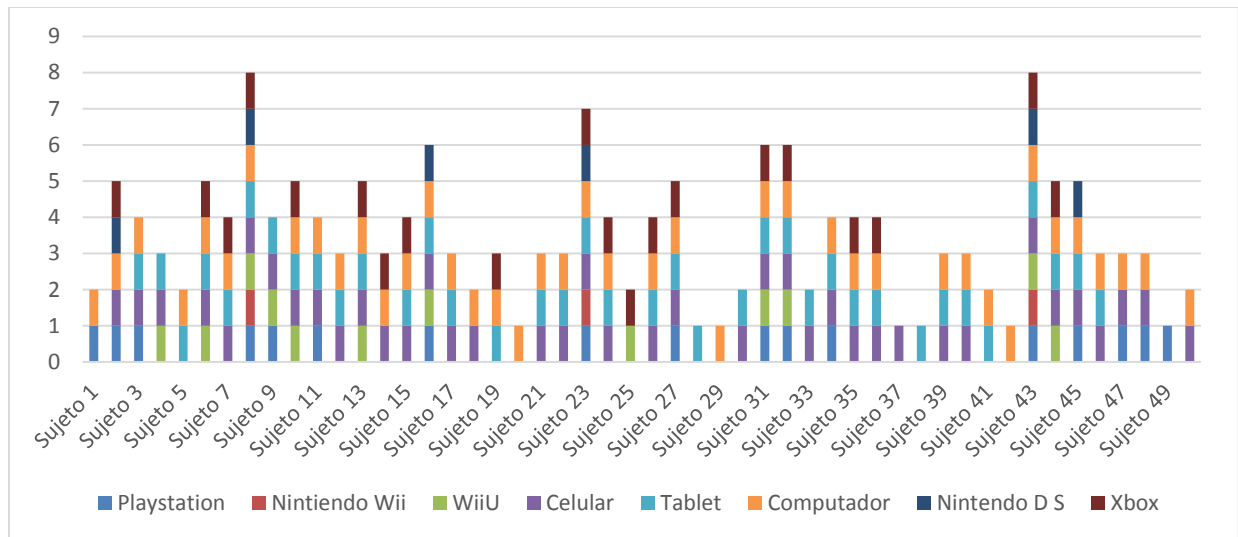
Teniendo en cuenta los datos anteriormente analizados la mayoría de la población escolar conviven con la madre dado que es la primera escuela de la vida, donde le transmiten a sus hijos mediante un ambiente de amor, valores que forman a una persona, integral, coherente y capaz de estar en sociedad. El sistema familiar debe enfocarse no sólo en el individuo si no en su núcleo familiar, debido a que esto permite el desarrollo del desempeño escolar y la autonomía del niño para ejecutar sus actividades escolares .Sus logros académicos en la población escolar y su relación familiar reflejan que uno de los aspectos más importante es la dedicación de tiempo, con la finalidad de mejorar las posibles problemáticas en el escolar y así prevenir un desequilibrio en las rutinas.

Tabla 12. Distribución porcentual de elementos electrónicos propios.

	Elementos	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
FP4 ^a	electrónicos propios			
	Playstation	17	9,7%	34,0%
	Nintiendo Wii	3	1,7%	6,0%
	WiiU	12	6,9%	24,0%
	Celular	39	22,3%	78,0%
	Tablet	37	21,1%	74,0%
	Computador	41	23,4%	82,0%
	NintendoDS	6	3,4%	12,0%
	XBOX	20	11,4%	40,0%
Total		175	100,0%	350,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 11. Elementos electrónicos propios.



Fuente: Guardias, G., 2017

Mediante los datos obtenidos el 82% de los estudiantes cuentan con computadores y el 78% tienen celular en sus hogares según la los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para (Raúl, 2008) el computador es una máquina electrónica que permite desarrollar fácilmente múltiples tareas. Con relación a lo anterior se puede decir que los estudiantes cuentan con elementos de propiedad familiar adecuados para utilizar videojuegos e inclusive presenta casos en los cuales tiene todos los elementos nombrados y de forma general casi la totalidad de la muestra tienen más de un elemento electrónico con estas características.

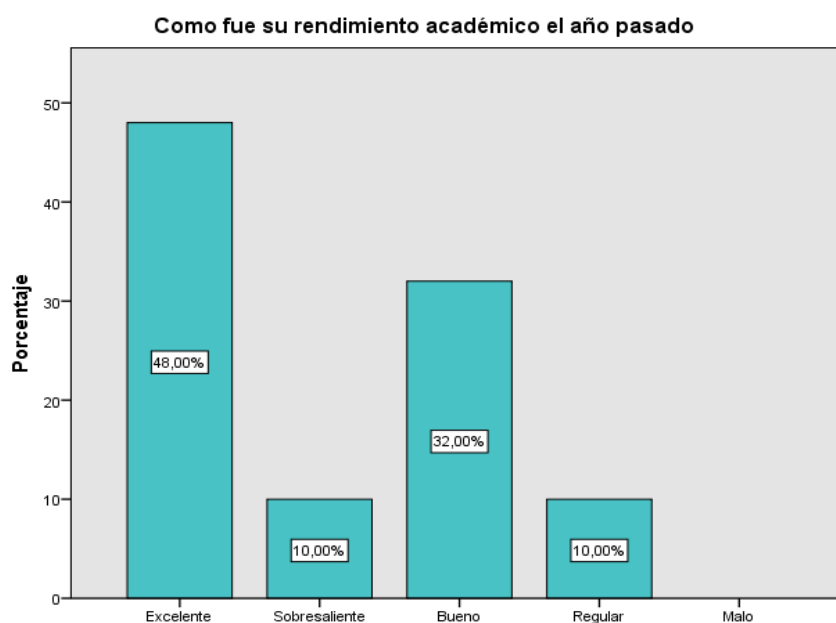
Teniendo en cuenta la relación anterior se puede evidenciar que la mayoría de la población cuenta con computador. El uso de la tecnología, sirve como estrategia educativa, dado que consiste en involucrar al niño adquirir habilidades para su aprendizaje, permitiendo una interacción entre el niño y el contexto escolar, pero también es importante controlar el tiempo de utilización del computador debido a que el uso excesivo puede afectar los sistemas sensoriales tales como táctil, visual y auditivo.

Tabla 13. Distribución porcentual de la percepción del desempeño escolar.

Rendimiento académico el año pasado		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Excelente	24	48,0	48,0	48,0
	Sobresaliente	5	10,0	10,0	58,0
	Bueno	16	32,0	32,0	90,0
	Regular	5	10,0	10,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 12. Percepción del desempeño escolar.



Fuente: Guardias, G., 2017

Mediante el análisis indica que el porcentaje de la muestra considera su desempeño escolar el año anterior como excelente con un 48%, sobresaliente y un 10% bueno. (Según polonio López) el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño. Para (Alvarez de Bello, 2010) el modelo de desempeño escolar le permite al niño mediante estrategias adquirir habilidades, este modelo tiene un carácter humanista y propone el análisis de las acciones educativas. Teniendo en cuenta la relación anterior se pudo

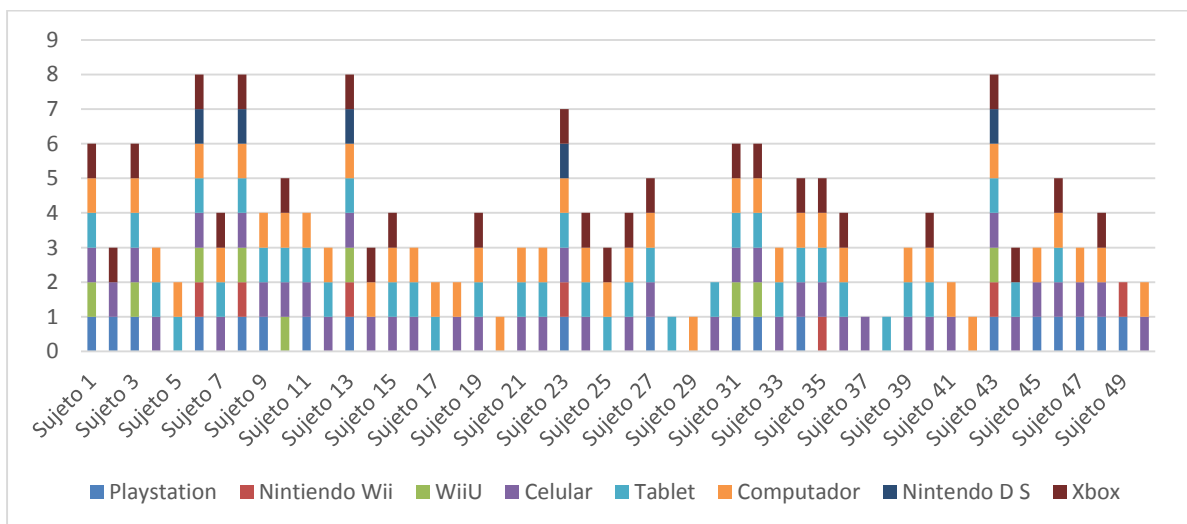
evidenciar que el desempeño escolar favorece al niño desarrollar destrezas cognitivas, perceptuales, emocionales y sociales logrando una sucesión de interacciones entre procesos de asimilación y acomodación, a los efectos de lograr un equilibrio cada vez más estable y duradero en el ámbito educativo.

Tabla 14. Distribución porcentual de elementos electrónicos utilizados

	Elementos electrónicos utilizados	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
FP6 ^a	Playstation	20	10,7%	40,0%
	Nintiendo Wii	7	3,7%	14,0%
	WiiU	9	4,8%	18,0%
	Celular	40	21,4%	80,0%
	Tablet	37	19,8%	74,0%
	Computador	43	23,0%	86,0%
	NintendoDS	5	2,7%	10,0%
	XBOX	26	13,9%	52,0%
Total		187	100,0%	374,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 13. Elementos electrónicos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos de la población objeto de estudio indica que el elemento electrónico más utilizado es el computador con un 86%, seguido por el celular con un 80%. Según la (Organización de Software Americana 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011). Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales y los hábitos pueden ser de utilidad, dominantes o perjudiciales, o bien servir de apoyo o limitar con el desempeño en las áreas de ocupación. Teniendo en cuenta lo anteriormente relacionado estos elementos para muchos niños son dispositivos móviles que le permite al estudiante utilizarlos de forma intuitiva con la finalidad de mantenerse actualizados con las herramientas y tendencias para que así se conviertan en herramientas útiles para su aprendizaje de la población escolar.

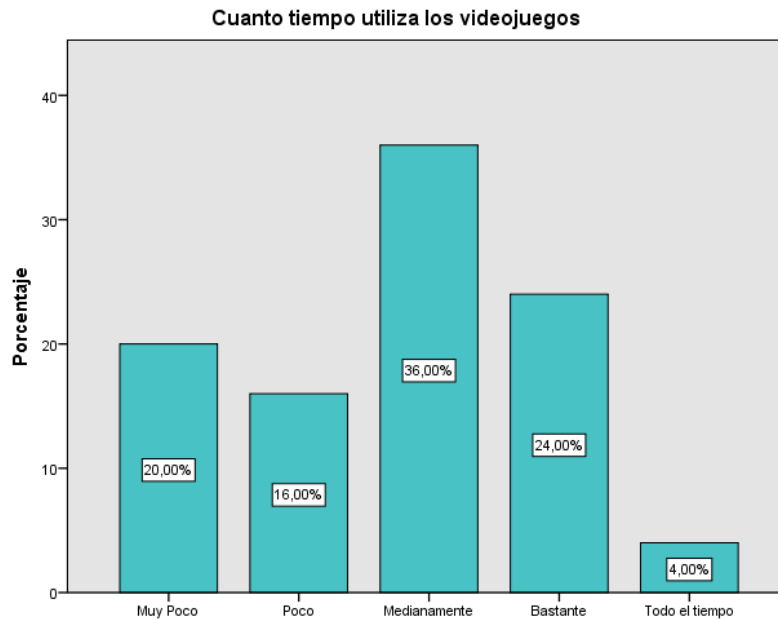
Datos lista de chequeo

Tabla 15. Distribución porcentual, tiempo de utilización de los videojuegos

	Tiempo de utilización de videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy Poco	10	20,0	20,0	20,0
	Poco	8	16,0	16,0	36,0
	Medianamente	18	36,0	36,0	72,0
	Bastante	12	24,0	24,0	96,0
	Todo el tiempo	2	4,0	4,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 14. Tiempo de utilización de los videojuegos.



Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de la muestra de indica que el 36% de los alumnos consideran una utilización en grado mediano de los videojuegos y un 4% consideran que utilizan los videojuegos todo el tiempo. Según la organización panamericana de la salud el uso del tiempo libre es considerado para la población un espacio de relajación y ocio; en el cual los adolescentes disponen las actividades que más les gusta realizar. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011). Las rutinas son patrones de comportamiento en la cual son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales.

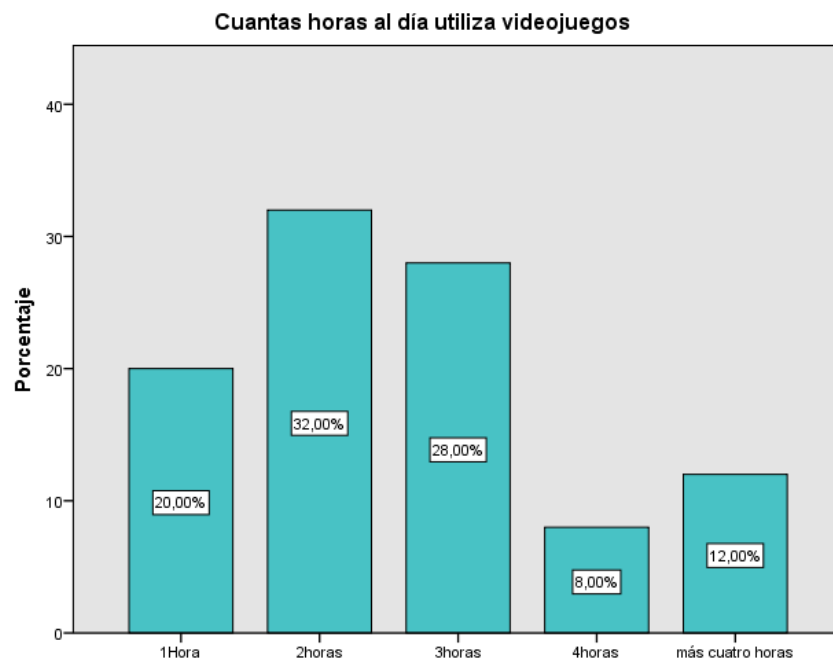
Con relación a lo anterior se puede evidenciar que las rutinas crean esquemas que permiten a la población escolar encontrar un equilibrio entre las actividades y aquellas que les enseñan a convivir dentro de la sociedad, dado que estas forman parte de un principio de organización mental y permiten que cada escolar entienda y aprenda que existe un momento y un espacio para cumplir determinada actividades académicas en su tiempo libre. Por lo tanto es importante establecer rutinas, hábitos de estudios y uso de los videojuegos. Estructurar hábitos y rutinas es importante para el escolar dado que permite lograr un desempeño escolar adecuadamente.

Tabla 16. Distribución porcentual tiempo en horas de utilización de los videojuegos

	Horas al día en las que utiliza videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1Hora	10	20,0	20,0	20,0
	2horas	16	32,0	32,0	52,0
	3horas	14	28,0	28,0	80,0
	4horas	4	8,0	8,0	88,0
	Más de cuatro horas	6	12,0	12,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 15. Tiempo en horas de utilización de los videojuegos.



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos manifiesta que el 32% utilizan los videojuegos en un día durante dos horas, pero deja ver que un 48% de la población utiliza los videojuegos por más de este tiempo. Para la Organización de Software Americana 2015 los dispositivos electrónicos son

software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria. Para el marco de trabajo de la práctica de terapia ocupacional 2011. El ocio y tiempo libre es una actividad no obligatoria que esta intrínsecamente motivada y en la cual se participa durante un tiempo libre es decir un tiempo no comprometido con ocupaciones.

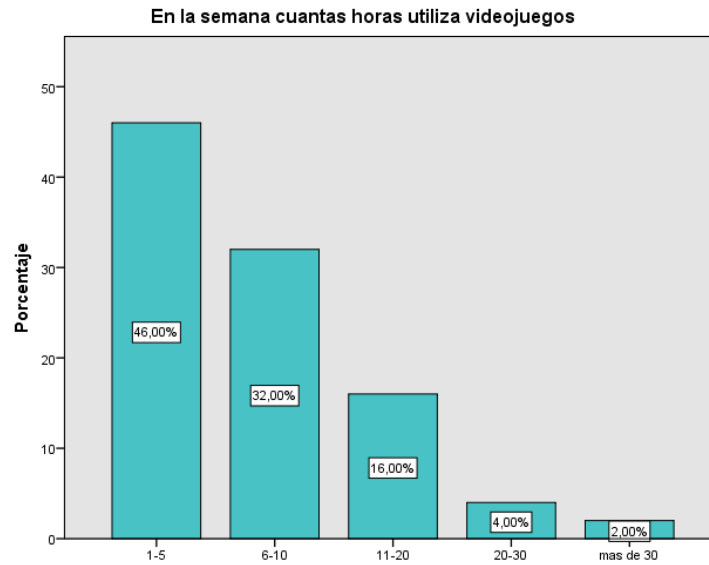
Con relación a lo anteriormente mencionado se puede evidenciar que la mayoría de la población utiliza los videojuegos durante dos horas, es importante establecer rutinas dado que esta le permite al escolar ejecutar sus actividades académicas en un tiempo determinado y la utilización de los videojuegos. No obstante es necesario, instaurar rutinas y hábitos adecuados durante la etapa escolar debido a que este permite desempeñar sus roles en relación a la configuración del contexto educativo mediante la secuenciación y la repetición de actividades.

Tabla 17. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos a la semana

	Horas semanales de uso de videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-5	23	46,0	46,0	46,0
	6-10	16	32,0	32,0	78,0
	11-20	8	16,0	16,0	94,0
	20-30	2	4,0	4,0	98,0
	Más de 30	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 16. Tiempo de utilización de los videojuegos a la semana.



Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta los datos obtenidos de la gráfica indica que el 46% de la población utilizan de 1 a 5 horas los videojuegos en la semana y un 32% lo hace de 6 a 10 horas, donde se evidencia cierto grado de control en la utilización de los videojuegos. Para (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para el marco de trabajo de la práctica de terapia ocupacional 2011. El tiempo libre sería aquel tiempo disponible que no es para estudiar y que incluye recreación, por el cual permite el desarrollo personal o satisfacer necesidades esenciales. Teniendo en cuenta el análisis se pudo evidenciar que el uso del tiempo libre forma parte esencial de la vida de los adolescentes, en relación a la etapa de desarrollo en que se encuentran y al entorno en que viven. Es importante planificar y participar en actividades de tiempo libre apropiadas, dado que esto reconoce el mantenimiento de equilibrio para el desempeño escolar. El tiempo libre se ha usado en diferentes tipos de actividades, desde el ámbito educativo hasta el uso de los videojuegos.

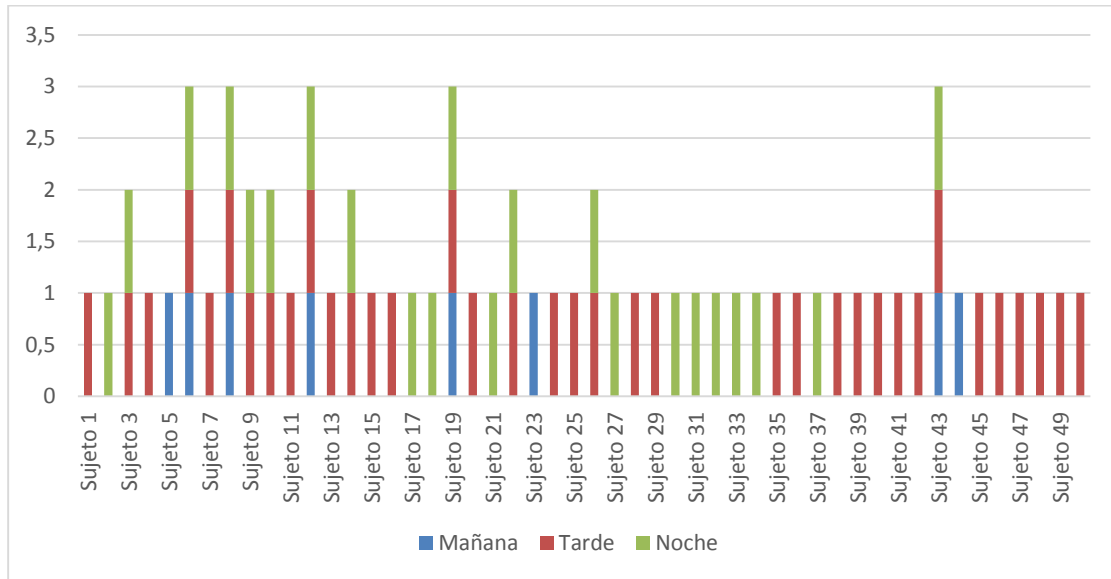
La falta de control de los videojuegos implica una gran preocupación puesto que genera una grave problemática familiar y social en los niños, dado que son muy sensible por la falta de atención y afecto de los padres y fácilmente pueden caer en adicciones hasta extraer dinero de sus padres sin autorización.

Tabla 18. Distribución porcentual horario para utilizar videojuegos

	Horario de uso de videojuegos	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP4 ^a	Mañana	8	12,1%	16,0%
	Tarde	36	54,5%	72,0%
	Noche	22	33,3%	44,0%
Total		66	100,0%	132,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 17. Horario para la utilización de videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenidos evidencia que el horario preferido para utilizar los videojuegos es en la tarde con un 72% de la población, y en menor proporción con el 44%. Para la Organización Panamericana de la Salud (TIC) el tiempo excesivo de los videojuegos generan una fuerte dependencia hacia los mismos y se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los seres humanos. Para Polonio López 2008 el juego es el medio en el cual tiene contacto con el mundo que lo rodea y descubre el desarrollo de su naturaleza ocupacional, la motivación y el placer de la acción, la organización de las etapas lúdicas y tipos de

juegos según (Neistadt, 2000) en el ocio y esparcimiento pertenecía a grupos formales, trabajo en equipo y cooperativo.

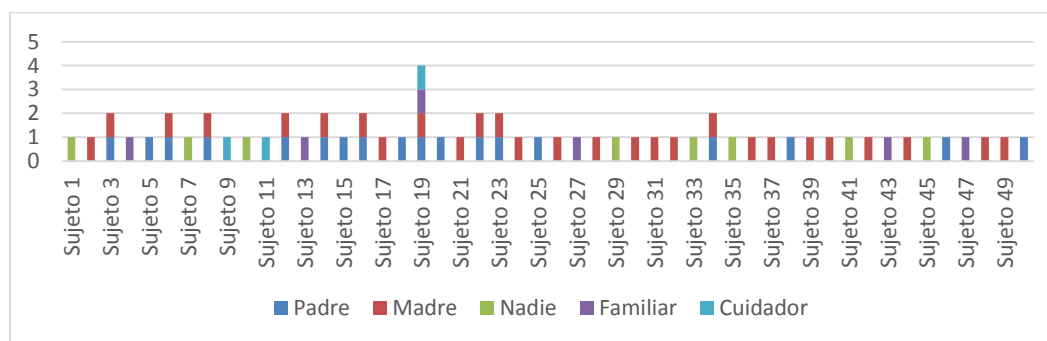
Teniendo en cuenta los datos obtenidos se puede concluir que la mayoría de la población objeto de estudios, utiliza los videojuegos en horas de la tarde, debido a que su rol escolar previene de manera frecuente. Es importante que el niño en la etapa escolar ejecute juegos lúdicos dado que estos permiten la exploración sensorial, motora y cognitiva que va hacer favorable para el aprendizaje y el desempeño escolar. Uno de los posibles problemas son los estudiantes que realizan estudios en instituciones de una sola jornada académicas, puesto que sus familiares trabajan en horas de la tarde y es ahí donde el niño acude al uso excesivo de los videojuegos como única manera de entretenerse , generando un desequilibrio en hábitos y rutinas.

Tabla 19. Distribución porcentual persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos.

Persona que controla el tiempo de los videojuegos		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP5 ^a	Padre	18	29,0	36,0
	Madre	27	43,5	54,0
	Nadie	8	12,9	16,0
	Familiar	6	9,7	12,0
	Cuidador	3	4,8	6,0
Total		62	100,0	124,0

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 18. Personas que controlan el tiempo de utilización de videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta la relación anterior se debe concluir que es de vital importancia que los padres establezcan horarios para controlar la utilización de los videojuegos, los miembros de la familia es sumamente importante y se puede decir que tener una buena comunicación entre todos es un éxito garantizado para el estudiante, por lo tanto el rol de la madre cumple un papel muy importante como autoridad dado que esto permite que los patrones de crianza sean adecuado para su proceso educativo ,es por ello que la familia puede incentivar valores y respeto hacia las reglas y decisiones tomada.

Es importante que el escolar realice juego lúdico puesto que promueve la interacción con los demás favoreciendo el intercambio de experiencias y alternativa para el contexto escolar del niño.

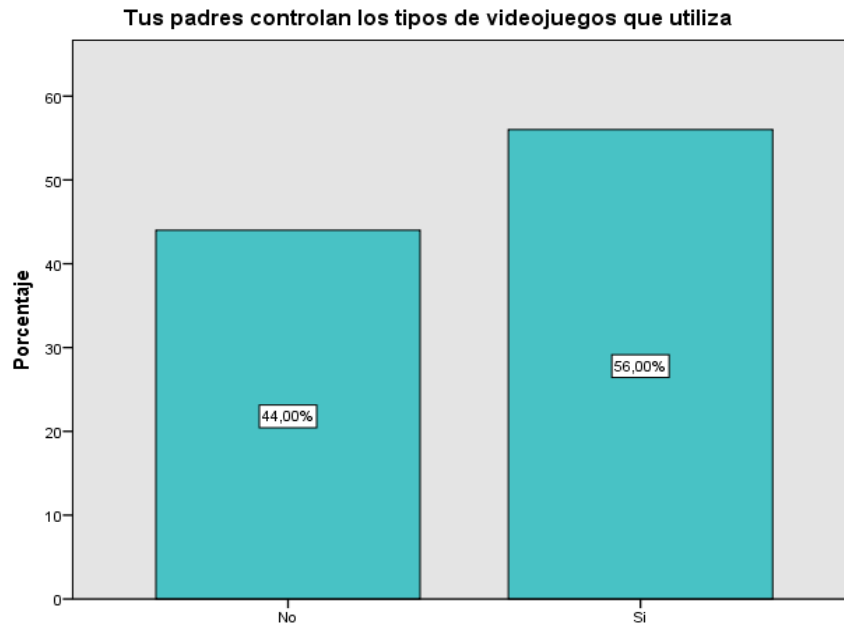
Tabla 20. Distribución porcentual control del tipo de videojuegos.

	Existencia de control de tipos videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	22	44,0	44,0	44,0
	Si	28	56,0	56,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos indica que 56% de los estudiantes reciben control con respecto a los tipos de videojuegos que utilizan pero un alto porcentaje el 44% no recibe este tipo de control. Según la (Organizacion mundial de la salud, 2017) quiere decir que los videojuegos pueden ser perjudicial, sino se controla este entretenimiento. Para (Polonio Lopez 2008) el niño es libre de decidir si quiere jugar o no si la participación viene impuesta por precisiones externas implicaría la perdida de la connotación del juego.

Figura 19. Control de los tipos de videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

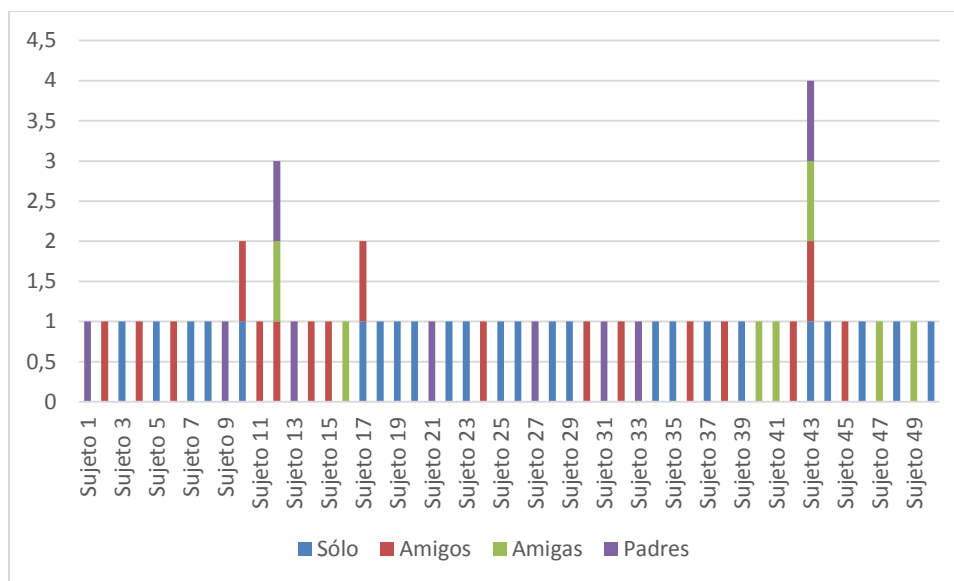
Teniendo en cuenta el análisis se puede concluir que la mayoría de los estudiantes reciben control por su núcleo familiar, debido a que si no se controlan puede traer consecuencia en las actividades académicas alterando su rendimiento escolar. El abuso de los videojuegos puede ser consecuencia de la ausencia de un adecuado entorno familiar, debido a esto el escolar busca como único medio interactivo los videojuegos. Para prevenir este tipo de problemática los padres pueden empezar a participar en los videojuegos utilizándolos como medio para fomentar la integración entre padres e hijos.

Tabla 21. Distribución porcentual personas con las que juega

Persona con la que juega		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LF7 ^a	Solo	24	42,1%	48,0%
	Amigos	17	29,8%	34,0%
	Amigas	7	12,3%	14,0%
	Padres	9	15,8%	18,0%
Total		57	100,0%	114,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 20. Personas con las que juegan



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar el estudio se evidencia que el 48% de la población juega solo y el 34% lo realiza generalmente con amigos en menor medida lo realizan con los padres y amigas. Según la (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para la ejecución de videojuegos en compañía permite integración social ayuda a la posibilidad de cooperar con los demás pares. Según (Lopez, Molina, & Arnaiz, 2003) el juego es una actividad de descubrimiento en sí misma, las cualidades de los objetos, sus posibilidades se revelan mediante las experiencias de utilizarlos. Para (Organizacion mundial de la salud, 2017) el niño debe ejecutar juegos en equipo y cooperativo dado que este permite interactuar con pares de la misma edad.

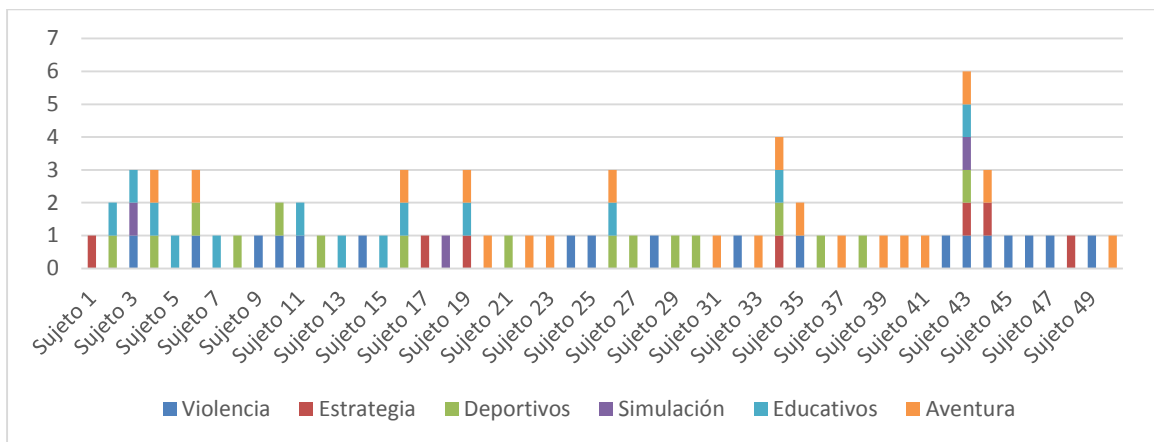
Teniendo en cuenta el análisis se pudo evidenciar que la mayoría de la población juega solos dado que Jugar solos proporciona a los niños una autonomía que les permite conocerse a sí mismos, comunicarse y desarrollar destrezas de ejecución, tener un mundo interior más amplio y evitar que sean pasivos y adquieran agilidad al momento de ejecutar sus actividades escolares. Así mismo es de gran importancia que el escolar ejecute juegos lúdicos en equipo dado que este permite lograr integración con los demás compañeros de estudio.

Tabla 22. Distribución porcentual de la temática de los videojuegos utilizados.

	Género de videojuegos utilizados	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LF8 ^a	De violencia	18	23,7%	36,0%
	De estrategias	7	9,2%	14,0%
	Deportivos	16	21,1%	32,0%
	Simulación	3	3,9%	6,0%
	Educativos	13	17,1%	26,0%
	Aventura	19	25,0%	38,0%
Total		76	100,0%	152,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 21. Temática de los videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

El presente análisis indica que el tipo de videojuego predominante es de aventura con un 38% pero bastante cercano se encuentra el género de violencia con un 36%. Para la (Entertainment Software Association, 2015) los videojuego de aventuras es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias. Para Piaget (1951). El juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia debido a que estos requieren de la socialización.

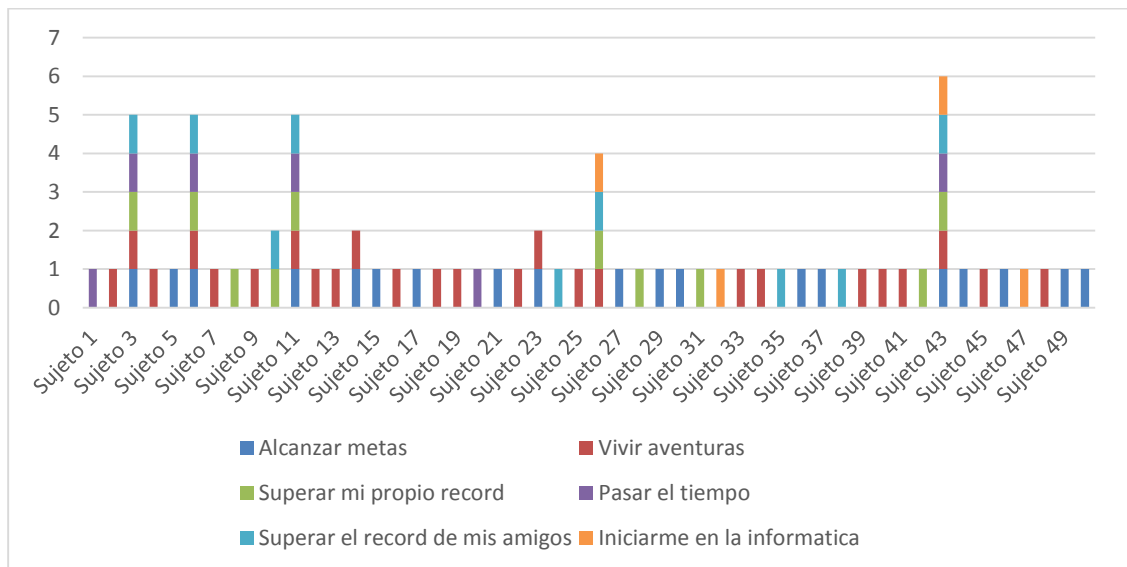
Teniendo en cuenta el análisis se pudo concluir que la mayoría de la población objeto realizan juegos de aventuras debido a esto se ha considerado como un elemento de entretenimiento, para el escolar y la ocupación del tiempo libre. Aunque, debe de decirse que se considera imprescindible para desarrollar destrezas en el niño que le van hacer útil para su desempeño escolar.

Tabla 23. Distribución porcentual que te llama la atención de los videojuegos

	Que te llama la atención de los videojuegos	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP9 ^a	Alcanzar metas	19	26,0%	38,0%
	Vivir aventuras	25	34,2%	50,0%
	Superar mi propio record	10	13,7%	20,0%
	Pasar el tiempo	6	8,2%	12,0%
	Superar el record de mis amigos	9	12,3%	18,0%
	Iniciarme en la informática	4	5,5%	8,0%
Total		73	100,0%	146,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 22. La atención de los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos refiere que el principal propósito de los videojuegos es el de vivir aventuras con un 50% de la muestra. Para la (Entertainment Software Association, 2015) el videojuego de aventuras es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias. Los juegos de aventuras son aquellos que permiten proporcionar información y constituir una fuente de motivación hacia determinadas temáticas.

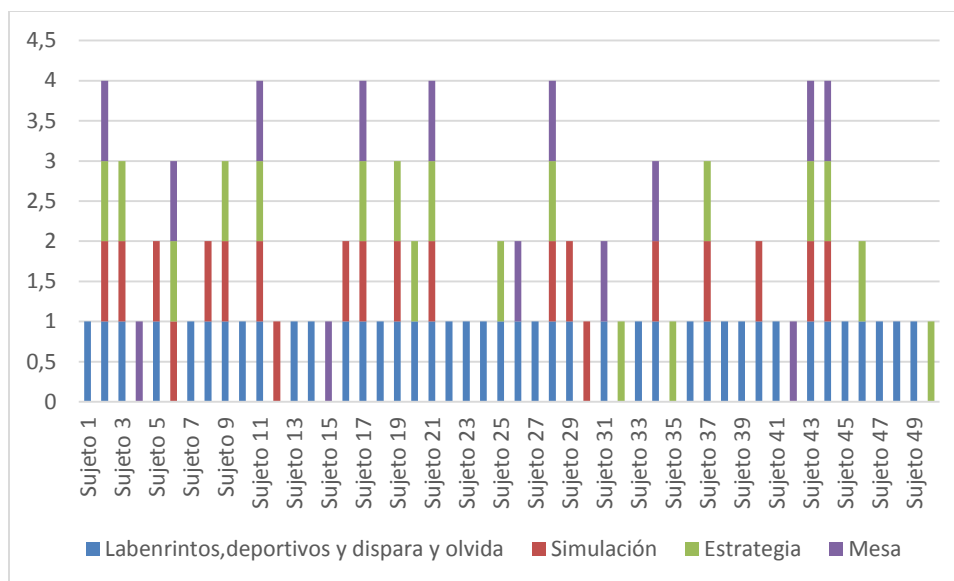
Con relación al análisis se puede concluir que los videojuegos de aventura motivan al escolar y lo preparan para proponerse metas, Estos tipos de videojuegos son indispensable para el desarrollo, cognitivo, emocional y social, así mismo le permite al niño seguir instrucciones y a respetar normas, con la finalidad de promover el desempeño escolar. El uso de videojuegos en las aulas es coherente con una teoría de la educación basada en competencias que enfatiza el desarrollo constructivo de habilidades, conocimientos y actitudes considerando las múltiples dimensiones que forman parte del proceso significativo que se establece tanto por el hecho de jugar como de los juegos, Estos videojuegos se realizan en diferentes edades pero es importante tener en cuenta la etiqueta para estos tipos de videojuegos dado que cada etiqueta indica la edad del niño para ejecutarlos.

Tabla 24. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados

	Tipos de videojuegos utilizados	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LF10 ^a	Juegos de laberinto, deportivos dispara y olvida.	41	44,1%	82,0%
	Juego de simulación	20	21,5%	40,0%
	Juego de estrategias	18	19,4%	36,0%
	Juegos de mesa	14	15,1%	28,0%
Total		93	100,0%	186,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 23. Tipos de videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos manifiesta que el 21 los juegos más utilizados son del tipo de laberintos deportivos dispara y olvida con un 82% de la población. Para la Organización Panamericana de la Salud (TIC). Los videojuegos de laberinto deportivos y dispara son videojuegos que combina elementos del género laberinto, deportivos y dispara con elementos del género acción. Para (Neistadt, 2000) demuestran que el rendimiento escolar puede verse afectado debido al uso de los videojuegos. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) , el desempeño escolar, es un término derivado del desempeño ocupacional puesto que es el análisis específico en la ocupación de estudiante, con las variaciones en la persona, el ambiente, y el rol en el estudio, bajo esta concepción la definición del desempeño escolar es un derivado de la aproximación del desempeño ocupacional .

Ahora bien, existen diferentes artículos que establecen que niveles moderados de juego no se asocian con un bajo rendimiento escolar. Teniendo en cuenta la relación del análisis se pudo evidenciar que la mayoría de la población indica que los juegos más utilizados son de tipo de laberintos estos videojuegos pueden ser útil para el escolar siempre y cuando se establezcan las rutinas, dado que esta permite la funcionalidad en el desempeño escolar. Este tipo de videojuegos se puede realizar en diferentes edades dependiendo de la etiqueta de los videojuegos dado que esta

permite verificar para la edad correspondiente en este caso se puede utilizar la etiqueta de la letra E que es aplicable de 6 años en adelante.

Análisis e interpretación de resultados institución educativa colegio seminario menor santo Tomas de Aquino

Mediante análisis e interpretación de resultados a través del programa SPSS versión 23 dado que es uno de los programas estadísticos más conocidos teniendo en cuenta su capacidad para trabajar con grandes bases de datos y una sencilla interfaz para la mayoría de los análisis de las dos variables a utilizar en el proyecto de investigación.

La tabla 25 representa distribución de las edades en la muestra de estudio que es complementada con la figura 1 que expresa la información de la tabla de forma gráfica al presentar por frecuencia en barras el número de estudiantes con la respectiva edad.

Tabla 25. Distribución porcentual según la edad

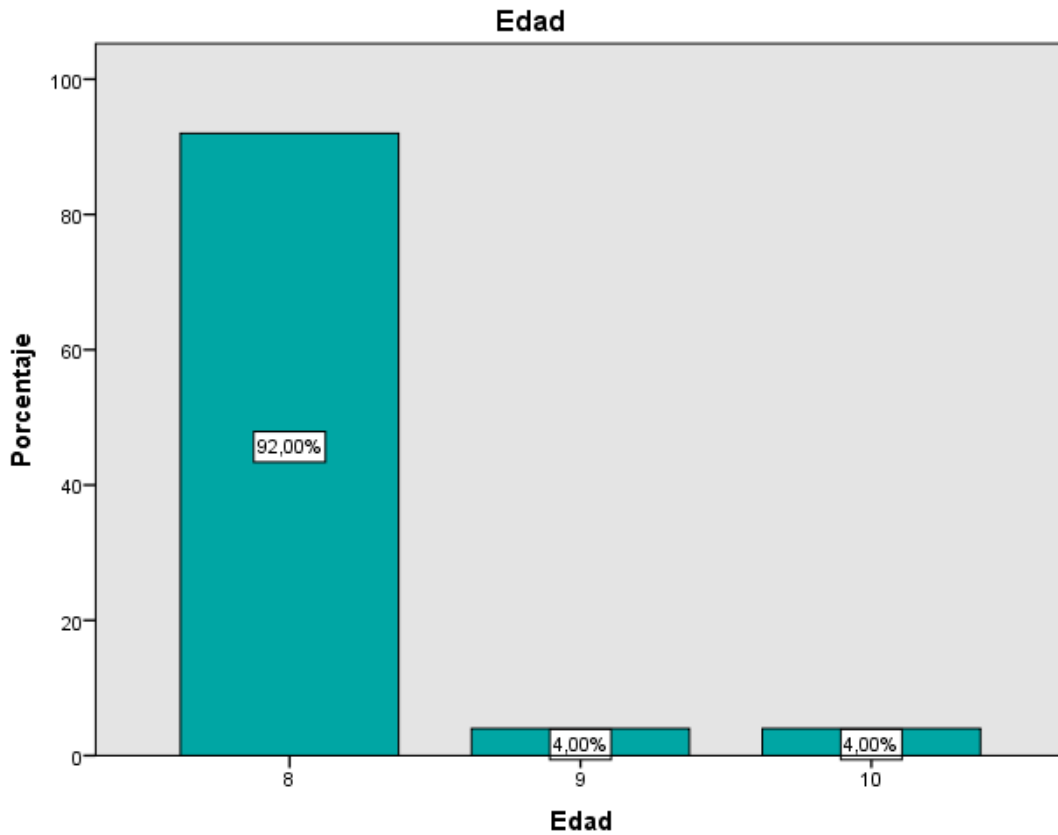
	Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8	23	92,0	92,0	92,0
	9	1	4,0	4,0	96,0
	10	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenidos de la edad manifiesta que el 92% de la población cuenta con una edad de 8 años es decir que la mayoría de los alumnos están en esta edad en comparación con los alumnos de 9 y 10 años de edad. Según (Neistadt, 2000) en las etapas del desarrollo humano la edad son los cambios evolutivos, acumulativos e irreversibles de los seres humanos, para (Organización mundial de la salud, 2017) un niño de edad de 8 años en sus habilidades de procesamiento incluyen comportamientos que reflejan funciones mentales básicas entre las habilidades sociales y emocionales, por la cual e permite planificar, iniciar, organizar, manejar, controlar y modificar las acciones para completar las actividades de la vida diaria. Con relación a

lo anterior se puede evidenciar que la edad promedio para que un niño realice tercero de primaria es de 8 años. Dado que está en la capacidad para desarrollar destrezas cognitivas para la ejecución de las tareas académicas.

Figura 24. Edad



Fuente: Guardias, G., 2017

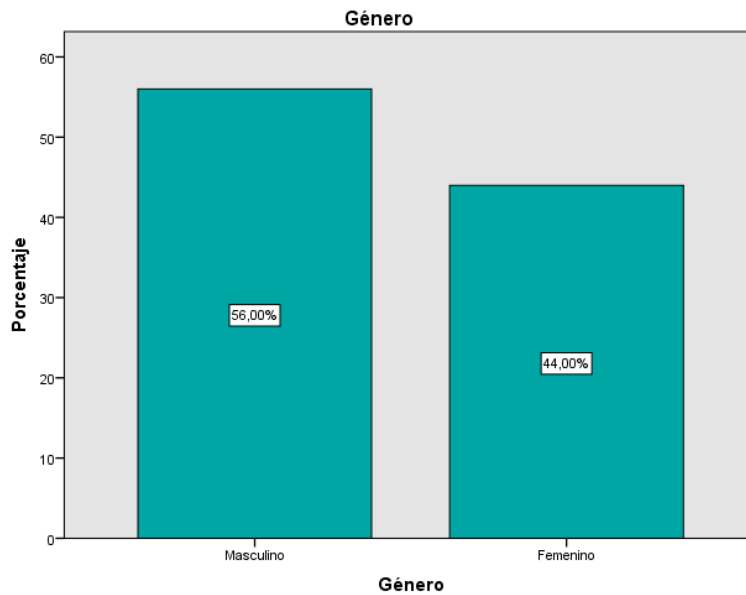
Tabla 26. Distribución porcentual según el género.

Género	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Masculino	14	56,0	56,0	56,0
Femenino	11	44,0	44,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenidos del género indica que el 56% de la muestra son del género masculino, según (Organización mundial de la salud, 2017) el género se refiere a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los hombres y las mujeres. Las diferentes funciones y comportamientos que pueden generar desigualdades de género, es decir, diferencias entre los hombres y las mujeres que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos.

Figura 25. Género



Fuente: Guardias, G., 2017

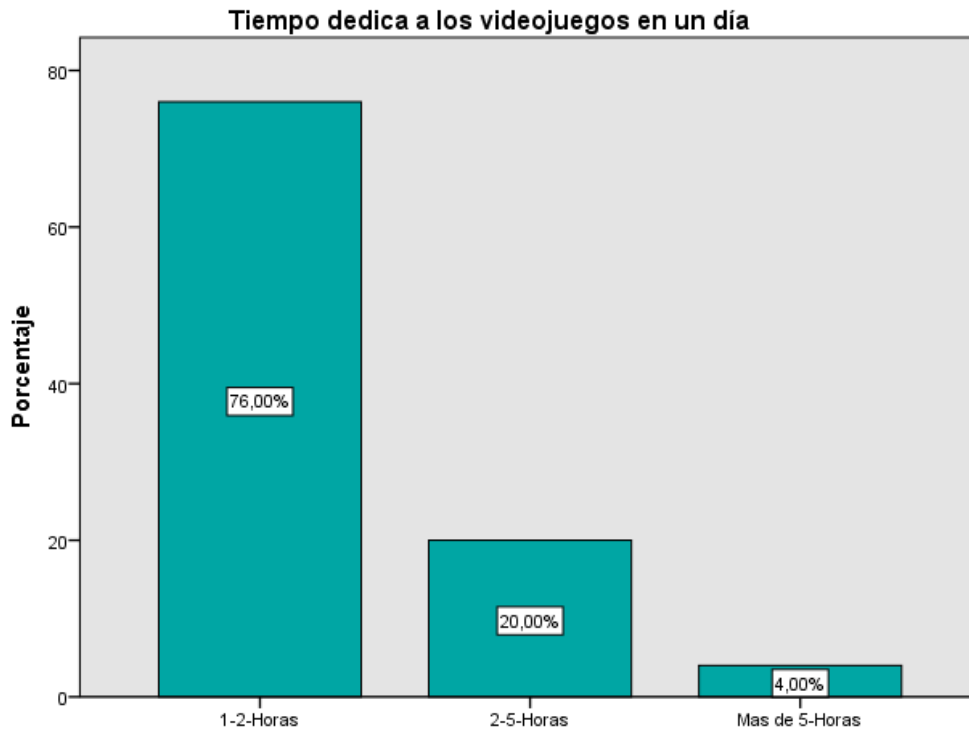
Según los datos obtenidos indican que el 55% es género masculino, mientras que el 44% de la población es género femenino. Para Ana Lorena Sánchez sexo biológico con el que se nace es masculino o femenino en la especie humana; estas diferencias orgánicas reales son la base de la diferencia entre la conducta de las mujeres y los hombres. Las diferencias entre los género marcan pauta para las conductas socialmente esperadas en cada individuo, por ser biológicamente distintos no se puede actuar igual pero sí de forma incluyente. Con relación a lo anteriormente mencionado se puede evidenciar que el género masculino es prevalece en la población educativa debido a que se encuentra en posición de controlar y manejar los recursos económicos y tecnológicos.

Tabla 27. Distribución porcentual tiempo dedica a los videojuegos en un día

	Tiempo dedica a los videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-2-Horas	19	76,0	76,0	76,0
	2-5-Horas	5	20,0	20,0	96,0
	Más de 5 horas	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 26. Tiempo que dedica a los videojuegos en un día



Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta la población objeto de estudio indica que el 76% de la muestra dedican a los videojuegos de 1 a 2 horas al día lo que indica que nos encontramos ante una muestra en la cual un alto porcentaje utilizan los videojuegos por un periodo de tiempo prudente, pero también deja ver que existe un 4% de estudiantes con una utilización que excede este límite. Según

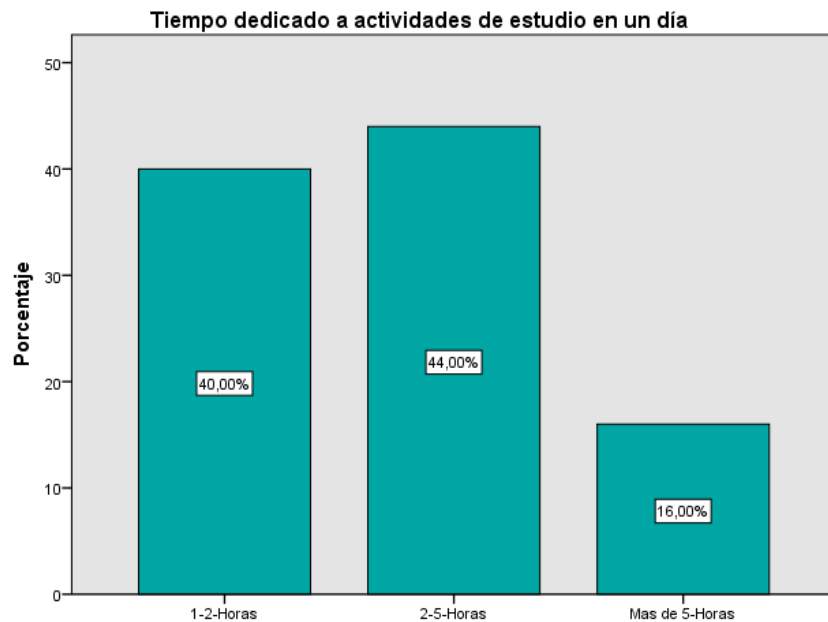
(Entertainment Software Association, 2015) son software de entretenimiento que le permite al ser humano entretenerse al momento de ejecutarlos. Teniendo en cuenta los datos obtenidos, ofrecerle al niño otras alternativas de ocio y de tiempo libre, de manera que los videojuegos no sean la única forma de entretenimiento, con la finalidad de establecer hábitos y rutinas que permitan la funcionalidad del desempeño escolar de manera óptima.

Tabla 28. Distribución porcentual tiempo dedicado a actividades de estudio en un día

	tiempo dedicado a actividades de estudio	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-2-Horas	10	40,0	40,0	40,0
	2-5-Horas	11	44,0	44,0	84,0
	Más de 5-Horas	4	16,0	16,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 27. Tiempo dedicado a actividades de estudio en un día



Fuente: Guardias, G., 2017

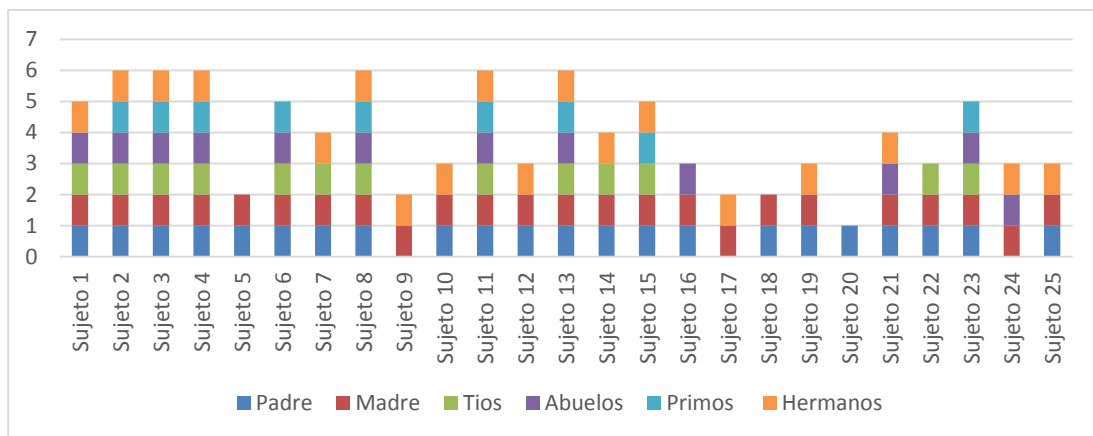
Al analizar los datos obtenido, manifiestan que el 44% de la muestra dedican de 2 a 5 horas a actividades de estudio fuera del colegio, lo que se puede decir está bien, donde una minoría de la población el 16% dedican más de 5 horas. Según la (Kielhofner, 2004) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Es importante establecer rutinas, debido a que le permite al escolar distribuir el tiempo libre con base a sus actividades académicas, y sus rol escolar con la finalidad de mantener un equilibrio en sus actividades académicas.

Tabla 29. Distribución porcentual de personas con las que conviven los estudiantes

Persona con la que convive	N	Respu estas Porcentaje	Porcentaje de casos
Padre	22	22,4%	88,0%
Madre	24	24,5%	96,0%
Tíos	12	12,2%	48,0%
Abuelos	13	13,3%	52,0%
Primos	9	9,2%	36,0%
Hermanos	18	18,4%	72,0%
Total	98	100,0%	392,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 28. Personas con las que viven los estudiantes



Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenido, refiere que el 96 % de los alumnos conviven con la madre, la convivencia con los padres es algo menor con un 88%, y se reduce con respecto a los hermanos con un 72%. Según la (Organización mundial de la salud, 2017) el núcleo familiar es elemento esencial de la sociedad, pero con el paso de tiempo la sociedad avanza y su desarrollo también en ocasiones se presentan desintegración en las familias. Teniendo en cuenta los datos anteriormente analizados la mayoría de la población escolar conviven con la madre dado que es la primera escuela de la vida, donde le transmiten a sus hijos mediante un ambiente de amor, valores que forman a una persona, integral, coherente y capaz de estar en sociedad.

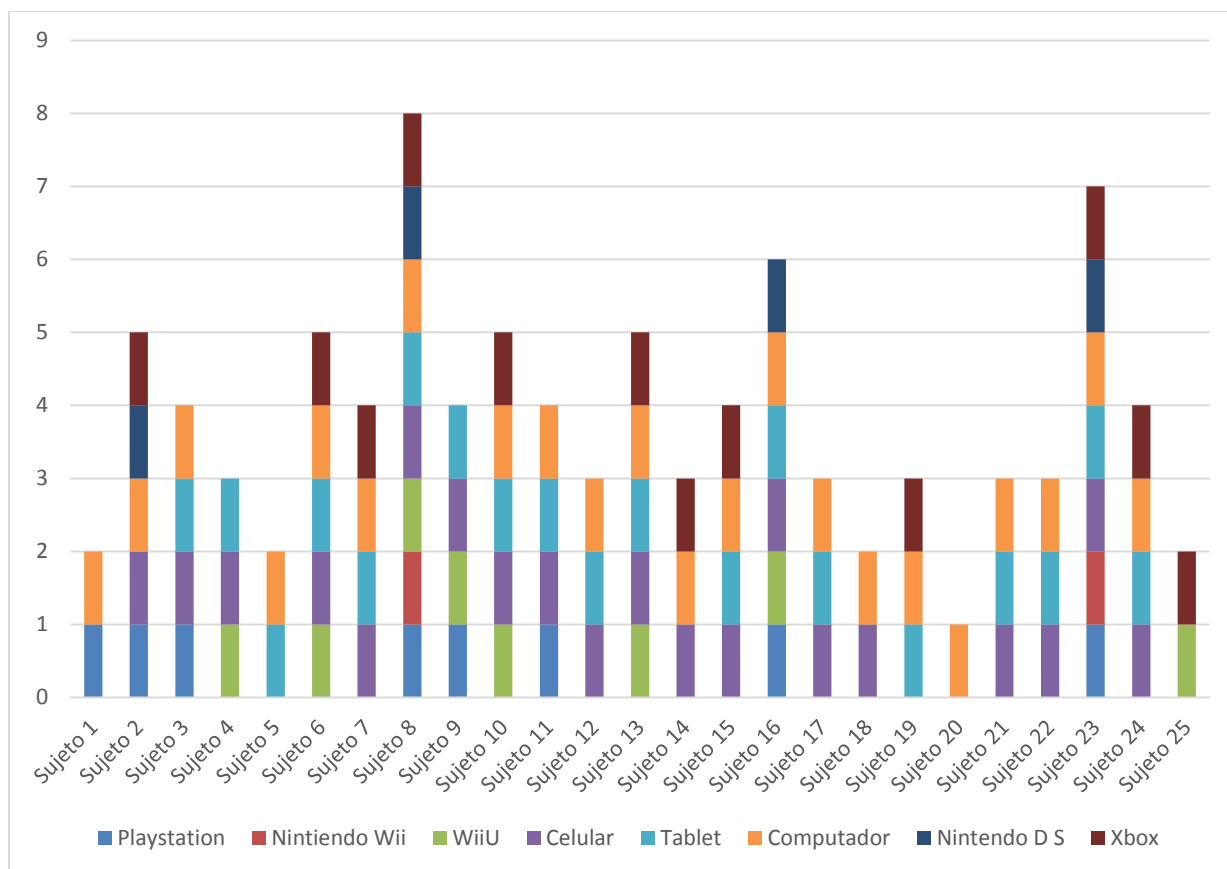
Tabla 30. Distribución porcentual elementos electrónicos propios.

	Elementos electrónicos propios	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
FP4 ^a	Playstation	8	8,4%	32,0%
	Nintiendo Wii	2	2,1%	8,0%
	WiiU	8	8,4%	32,0%
	Celular	20	21,1%	80,0%
	Tablet	19	20,0%	76,0%
	Computador	22	23,2%	88,0%
	NintendoDS	4	4,2%	16,0%
	XBOX	12	12,6%	48,0%
Total		95	100,0%	100,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Mediante los datos obtenidos el 82% de los estudiantes cuentan con computadores y el 80% tienen celular en sus hogares según la (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Con relación a lo anterior se puede decir que los estudiantes cuentan con elementos de propiedad familiar adecuados para utilizar videojuegos e inclusive presenta casos en los cuales tiene todos los elementos nombrados y de forma general casi la totalidad de la muestra tienen más de un elemento electrónico con estas características.

Figura 29. Elementos electrónicos propios



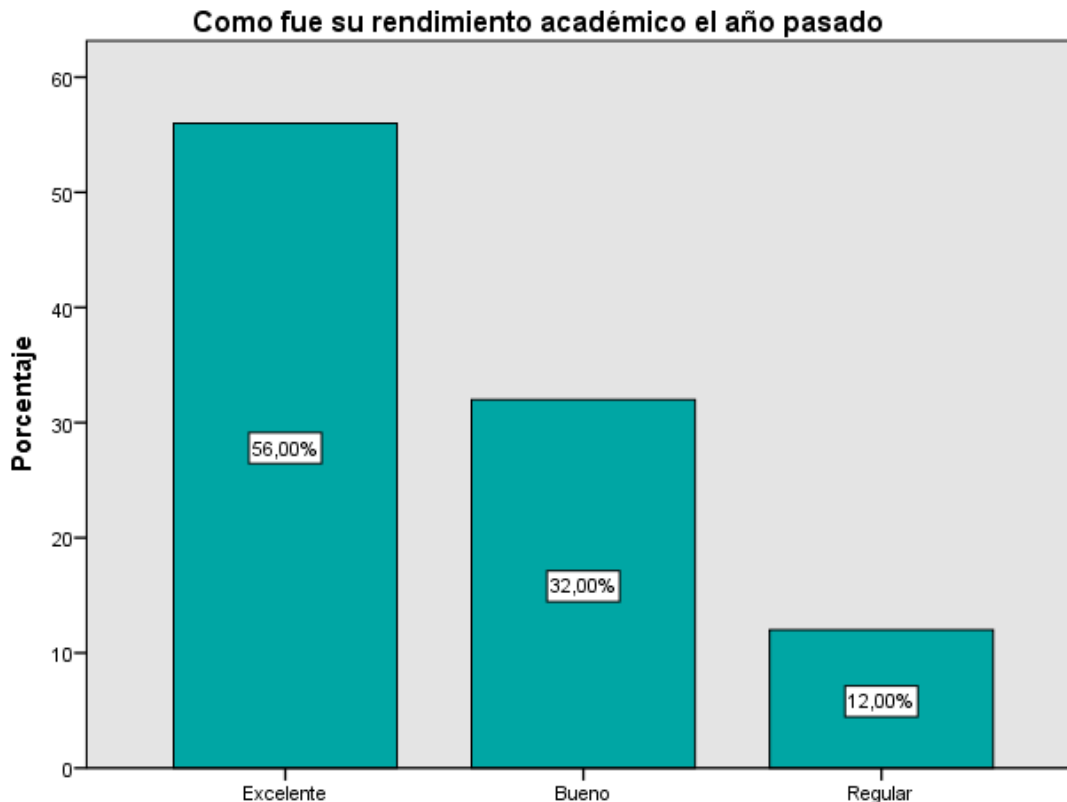
Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 31. Distribución porcentual de la percepción del desempeño escolar

	Desempeño	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Excelente	14	56,0	56,0	56,0
	Bueno	8	32,0	32,0	88,0
	Regular	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 30. Como fue su rendimiento académico el año pasado



Fuente: Guardias, G., 2017

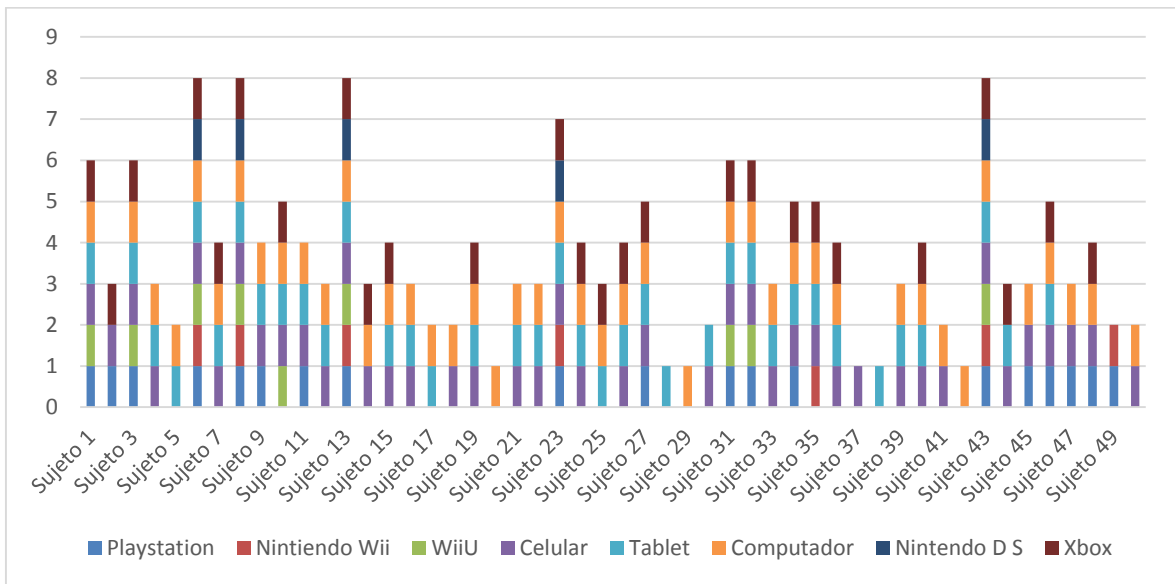
Mediante el análisis indica que el porcentaje de la muestra considera su desempeño escolar el año anterior como excelente con un 56%, sobresaliente y un 32% bueno. Según (Lopez, Molina, & Arnaiz, 2003) el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño. El desempeño escolar le permite al niño desarrollar destrezas cognitivas, perceptuales, emocionales y sociales por la cual le permite al escolar lograr una sucesión de interacciones entre procesos de asimilación y acomodación, a los efectos de lograr un equilibrio cada vez más estable y duradero en el ámbito educativo.

Tabla 32. Distribución porcentual elementos electrónicos utilizados

Elementos electrónicos utilizados		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
FP6 ^a	Playstation	8	8,4%	32,0%
	Nintiendo Wii	2	2,1%	8,0%
	WiiU	8	8,4%	32,0%
	Celular	20	21,1%	80,0%
	Tablet	19	20,0%	76,0%
	Computador	22	23,2%	88,0%
	NintendoDS	4	4,2%	16,0%
	XBOX	12	12,6%	48,0%
Total		103	100,0%	412,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 31. Elementos electrónicos utilizados.



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos de la población objeto de estudio indica que el elemento electrónico más utilizado es el computador con un 88%, seguido por el celular con un 80%. Según la

(Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre.

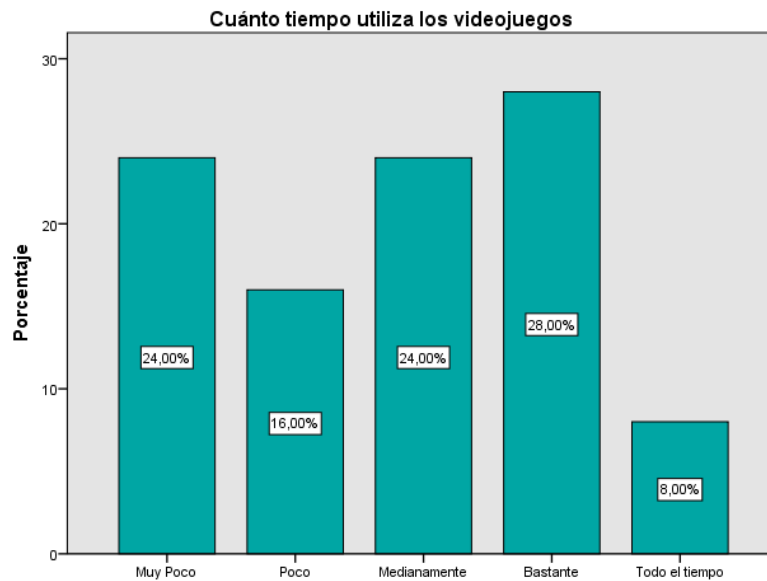
Teniendo en cuenta lo anteriormente relacionado estos elementos para muchos niños son dispositivos móviles que le permite al estudiante utilizarlos de forma intuitiva con la finalidad de mantenerse actualizados con las herramientas y tendencias para que así se conviertan en herramientas útiles para su aprendizaje de la población escolar.

Tabla 33. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos

Tiempo de utilización de videojuegos		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy Poco	6	24,0	24,0	24,0
	Poco	4	16,0	16,0	40,0
	Medianamente	6	24,0	24,0	64,0
	Bastante	7	28,0	28,0	92,0
	Todo el tiempo	2	8,0	8,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 32. Cuanto tiempo utiliza los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017.

Al analizar la población objeto de estudio refiere que el 28% de la población consideran es bastante el tiempo dedicado a utilizar y tan solo un 8% consideran que los utilizan todo el tiempo. Según la AOTA el uso del tiempo libre es considerada para la población un espacio de relajación y ocio; en el cual los adolescentes disponen las actividades que más les gusta realizar. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011). Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria.

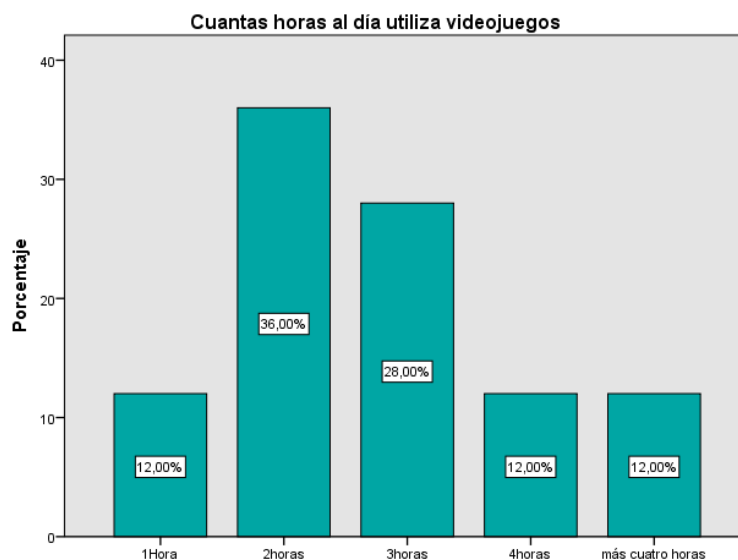
Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Con relación a lo anterior se puede evidenciar que las rutinas son importante debido a que crean esquemas que permiten a la población escolar encontrar un equilibrio entre las actividades que desarrolla como individuos y aquellas que les enseñan a convivir dentro de la sociedad. Dado que las rutinas forman parte de un principio de organización mental que permiten que cada niño entienda y aprenda que existe un momento y un espacio para cumplir determinada actividades académicas y de su tiempo libre. Por lo tanto es importante establecer rutinas de estudios y utilización de los videojuegos.

Tabla 34. Distribución porcentual tiempo en horas de utilización de los videojuegos

	Horas al día en las que utiliza videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1Hora	3	12,0	12,0	12,0
	2horas	9	36,0	36,0	48,0
	3horas	7	28,0	28,0	76,0
	4horas	3	12,0	12,0	88,0
	Más de cuatro horas	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 33. Cuantas horas al día utiliza videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos manifiesta que el 36% utilizan los videojuegos en un día durante dos horas, pero deja ver que un 52% de la población utiliza los videojuegos por más de este tiempo. Para la Organización de Software Americana 2015 los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para

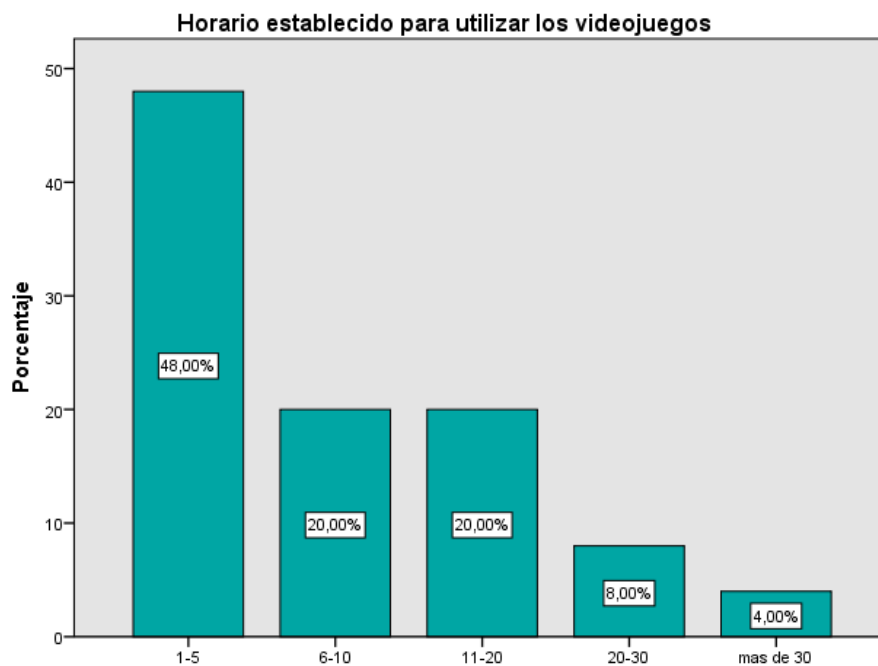
(Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria. Con relación a lo anteriormente mencionado se puede evidenciar que la mayoría de la población utiliza los videojuegos durante dos horas, es importante establecer rutinas dado que esta le permite al escolar ejecutar sus actividades académicas en un tiempo determinado y la utilización de los videojuegos.

Tabla 35. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos a la semana

	Horas semanales de uso de videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-5	12	48,0	48,0	48,0
	6-10	5	20,0	20,0	68,0
	11-20	5	20,0	20,0	88,0
	20-30	2	8,0	8,0	96,0
	Más de 30	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 34. Horario establecido para utilizar los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta los datos obtenidos de la gráfica indica que el 48% de la población utilizan de 1 a 5 horas los videojuegos en la semana y un 20% lo hace de 6 a 10 horas, donde se evidencia cierto grado de control en la utilización de los videojuegos. Para la Organización de Software Americana 2015 los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para la (American Occupational Therapy Association, 2008). El tiempo libre sería aquel tiempo disponible que no es para estudiar y que incluye recreación, por el cual permite el desarrollo personal o satisfacer necesidades esenciales.

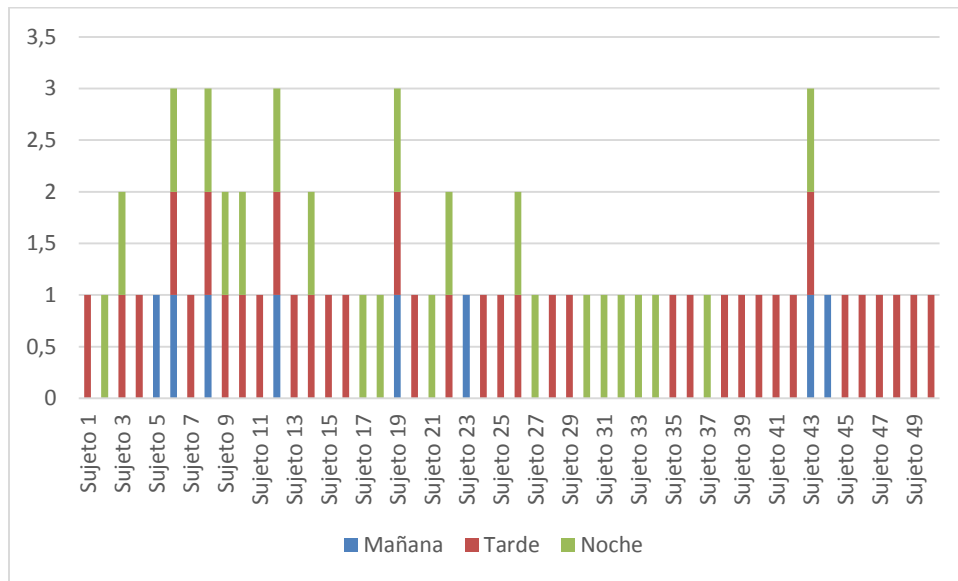
Teniendo en cuenta el análisis se pudo evidenciar que el uso del tiempo libre forma parte esencial de la vida de los adolescentes, en relación a la etapa de desarrollo en que se encuentran y al entorno en que viven.

Tabla 36. Distribución porcentual horario para utilizar videojuegos

	Horario de uso de videojuegos	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP4 ^a	Mañana	6	15,8%	24,0%
	Tarde	19	50,0%	76,0%
	Noche	13	34,2%	52,0%
Total		38	100,0%	152,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 35. Horario para utilizar los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

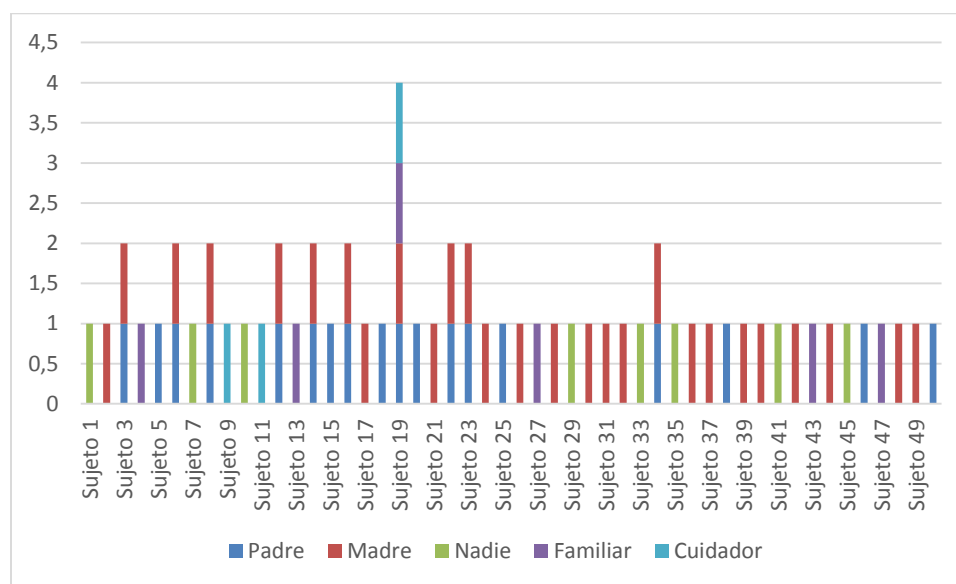
El análisis de los datos obtenidos evidencia que el horario preferido para utilizar los videojuegos es en la tarde con un 50% de la población, y en menor proporción con el 24% en la mañana. Para la (OPS; .GTZ., 2008) el tiempo excesivo de los videojuegos generan una fuerte dependencia hacia los mismos y se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los seres humanos. Teniendo en cuenta los datos obtenidos se puede concluir que la mayoría de la población objeto de estudios, utiliza los videojuegos en horas de la tarde, debido a que su rol escolar previene de manera frecuente la utilización de los videojuegos en horas de la mañana.

Tabla 37. Distribución porcentual persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos.

	Persona que controla el tiempo de los videojuegos	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP5 ^a	Padre	14	38,9%	56,0%
	Madre	13	36,1%	52,0%
	Nadie	3	8,3%	12,0%
	Familiar	3	8,3%	12,0%
	Cuidador	3	8,3%	12,0%
Total		36	100,0%	144,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 36. Persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Mediante el análisis se pudo concluir que el tiempo de la utilización de los videojuegos es controlado en un 31.6% por la madre y un 38.9% por el padre Según (Davies alison, 2015) los videojuegos forman una parte importante en la vida de las generaciones.

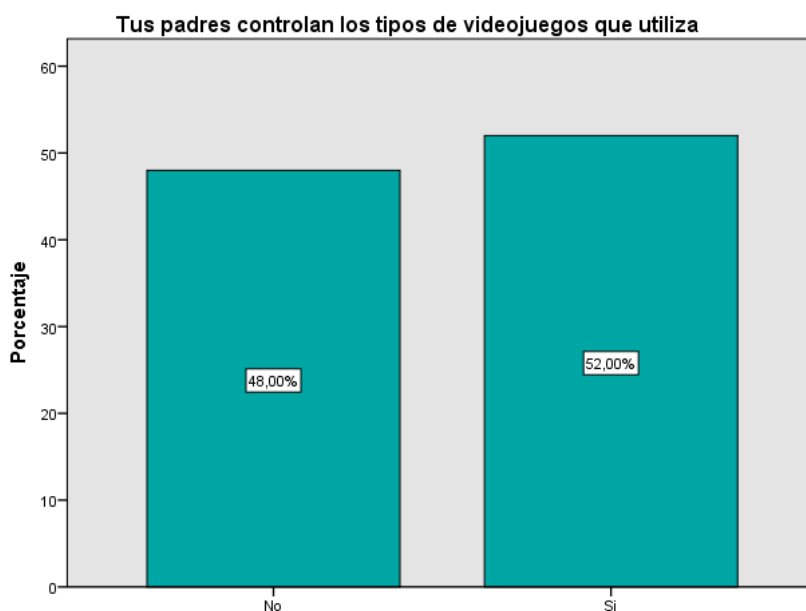
Diversos estudios revelan que los niños son capaces de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo, facilitando el aprendizaje. Teniendo en cuenta la relación anterior se debe concluir que es de vital importancia que los padres establezcan horarios para controlar la utilización de los videojuegos, los miembros de la familia es sumamente importante y se puede decir que tener una buena comunicación entre todos es un éxito garantizado en una gran cantidad de circunstancias, por lo tanto se puede incentivar valores y respeto hacia las reglas y decisiones tomada por el núcleo familiar.

Tabla 38. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados

Existencia de control de tipos videojuegos		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	12	48,0	48,0	48,0
	Si	13	52,0	52,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 37. Tus padres controlan los tipos de videojuegos que utiliza



Fuente: Guardias, G., 2017

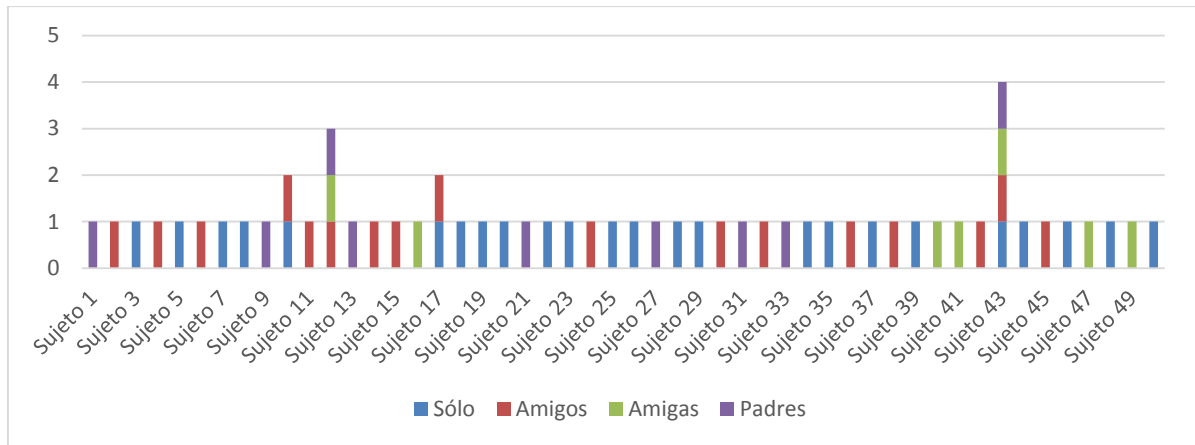
Al analizar los datos indica que 52% de los estudiantes reciben control con respecto a los tipos de videojuegos que utilizan pero un alto porcentaje el 48% no recibe este tipo de control. Según la (OPS; .GTZ., 2008) quiere decir que los videojuegos pueden ser perjudicial, sino se controla este entretenimiento. Teniendo en cuenta el análisis se puede concluir que la mayoría de los estudiantes reciben control por su núcleo familiar, debido a que si no se controlan puede traer consecuencia en las actividades académicas alterando su rendimiento escolar.

Tabla 39. Distribución porcentual personas con las que juega

	Persona con la que juega	Respuestas		
		N	Porcentaje	Porcentaje de casos
LF7 ^a	Solo	12	41,4%	48,0%
	Amigos	10	34,5%	40,0%
	Amigas	2	6,9%	8,0%
	Padres	5	17,2%	20,0%
Total		29	100,0%	116,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 38. Personas con las que juega



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar el estudio se evidencia que el 41.4% de la población juega solo y el 34.5 % lo realiza generalmente con amigos en menor medida lo realizan con los padres y amigas. Según (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de

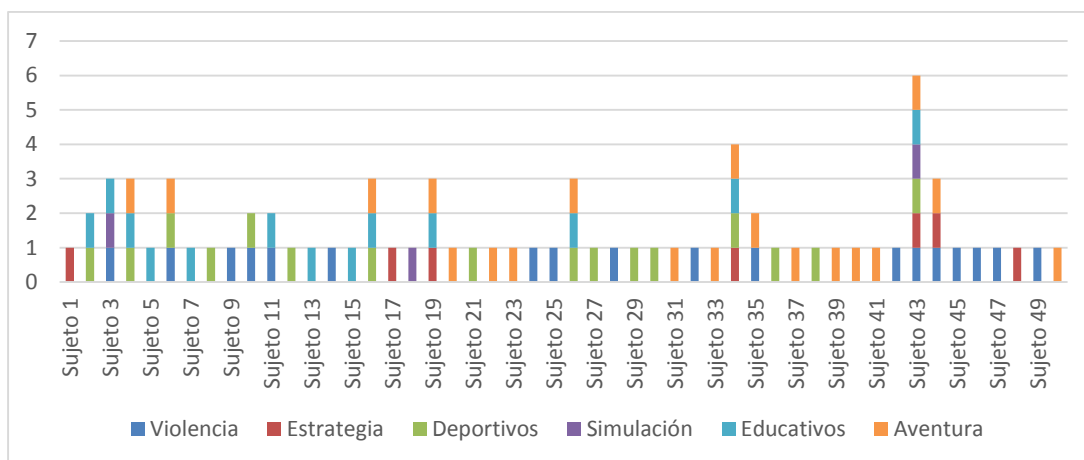
entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para la (OPS; .GTZ., 2008) ejecución de videojuegos en compañía permite integración social ayuda a la posibilidad de cooperar con los demás pares. Teniendo en cuenta el análisis se pudo evidenciar que la mayoría de la población juega solos dado que Jugar solos proporciona a los niños una autonomía que les permite conocerse a sí mismos, comunicarse, desarrollar su pensamiento, tener un mundo interior más amplio y evitar que sean pasivos y adquieran agilidad al momento de ejecutar sus actividades escolares.

Tabla 40. Distribución porcentual de la temática de los videojuegos utilizados.

Género de videojuegos utilizados		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LF8 ^a	De violencia	8	21,1%	32,0%
	De estrategias	3	7,9%	12,0%
	Deportivos	8	21,1%	32,0%
	Simulación	2	5,3%	8,0%
	Educativos	10	26,3%	40,0%
	Aventura	7	18,4%	28,0%
Total		38	100,0%	152,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 39. Temática de los videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

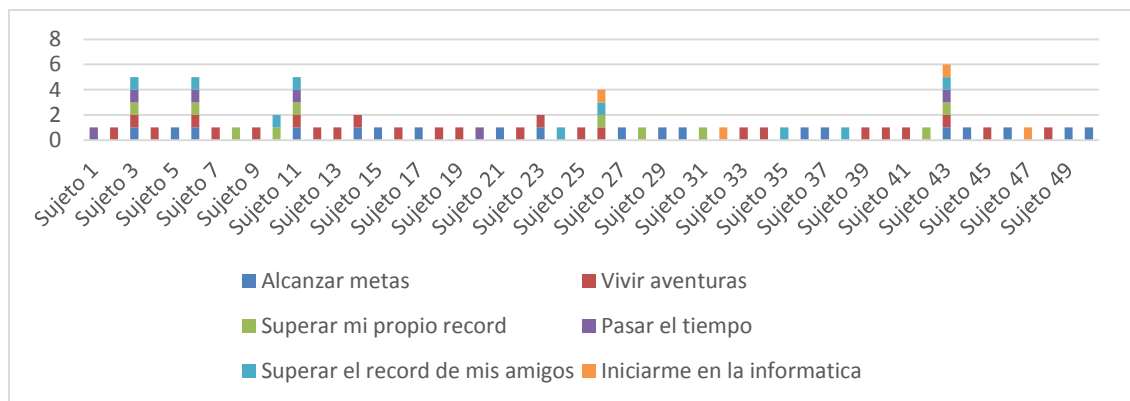
El presente análisis indica que el tipo de videojuego predominante es de aventura con un 38% pero bastante cercano se encuentra el género de violencia con un 36%. Para (OPS; .GTZ., 2008) los videojuego de aventuras es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias. Teniendo en cuenta el análisis se pudo concluir que la mayoría de la población objeto realizan juegos de aventuras debido a esto se ha considerado como un elemento de entretenimiento, para el divertimento del escolar y la ocupación del tiempo libre. Aunque, debe de decirse que se considera imprescindible para desarrollar destrezas en el niño que le van hacer útil para su desempeño escolar.

Tabla 41. Distribución porcentual que te llama la atención de los videojuegos

Que te llama la atención de los videojuegos		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP9 ^a	Alcanzar metas	19	26,0%	38,0%
	Vivir aventuras	25	34,2%	50,0%
	Superar mi propio record	10	13,7%	20,0%
	Pasar el tiempo	6	8,2%	12,0%
	Superar el record de mis amigos	9	12,3%	18,0%
	Iniciarme en la informática	4	5,5%	8,0%
Total		40	100,0%	160,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 40. Motivos de juego



Fuente: Guardias, G., 2017

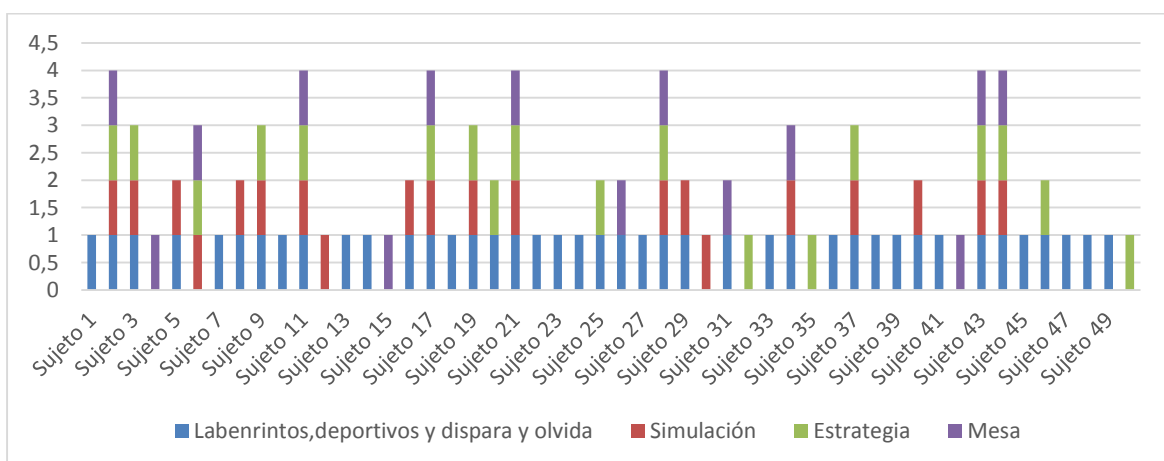
Al analizar los datos obtenidos refiere que el principal propósito de los videojuegos es el de vivir aventuras con un 36% de la muestra. Para (OPS; .GTZ., 2008) el videojuego de aventuras es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias. Con relación al análisis se puede concluir que los videojuegos de aventura motivan al escolar y lo preparan para proponerse metas, Estos tipos de videojuegos son indispensable para el desarrollo, cognitivo, emocional y social, así mismo le permite al niño seguir instrucciones y a respetar normas favoreciendo el desempeño escolar.

Tabla 42. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados

		Respuestas		
	Tipos de videojuegos utilizados	N	Porcentaje	Porcentaje de casos
LF10 ^a	Juegos de laberinto, deportivos dispara y olvida.	21	42,0%	84,0%
	Juego de simulación	12	24,0%	48,0%
	Juego de estrategias	10	20,0%	40,0%
	Juegos de mesa	7	14,0%	28,0%
Total		50	100,0%	200,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 41. Tipos de videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos manifiesta que el 21 los juegos más utilizados son del tipo de laberintos deportivos dispara y olvida con un 84% de la población. Para (OPS; .GTZ., 2008) es un videojuego que combina elementos del género laberinto, deportivos y dispara con elementos del género acción. Para (Neistadt, 2000) demuestran que el rendimiento escolar puede verse afectado debido al uso de los videojuegos. Ahora bien, existen diferentes artículos que establecen que niveles moderados de juego no se asocian con un bajo rendimiento escolar. Teniendo en cuenta la relación del análisis se pudo evidenciar que la mayoría de la población indica que los juegos más utilizados son de tipo de laberintos estos videojuegos pueden ser útil para el escolar siempre y cuando se establezcan las rutinas, dado que esta permite la funcionalidad en el desempeño escolar.

Análisis e interpretación de resultados institución educativa colegio Bethlemitas Brighton

Mediante análisis e interpretación de resultados a través del programa SPSS versión 23 dado que es uno de los programas estadísticos más conocidos teniendo en cuenta su capacidad para trabajar con grandes bases de datos y una sencilla interfaz para la mayoría de los análisis de las dos variables a utilizar en el proyecto de investigación.

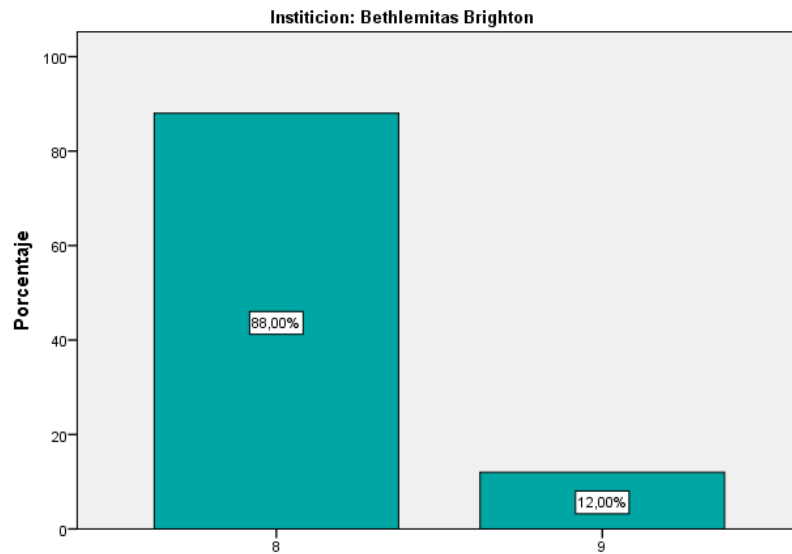
La tabla 41 representa distribución de las edades en la muestra de estudio que es complementada con la figura que expresa la información de la tabla de forma gráfica al presentar por frecuencia en barras el número de estudiantes con la respectiva edad.

Tabla 43. Distribución porcentual según la edad

	Edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	8	22	88,0	88,0	88,0
	9	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 42. Edad



Fuente: Guardias, G., 2017

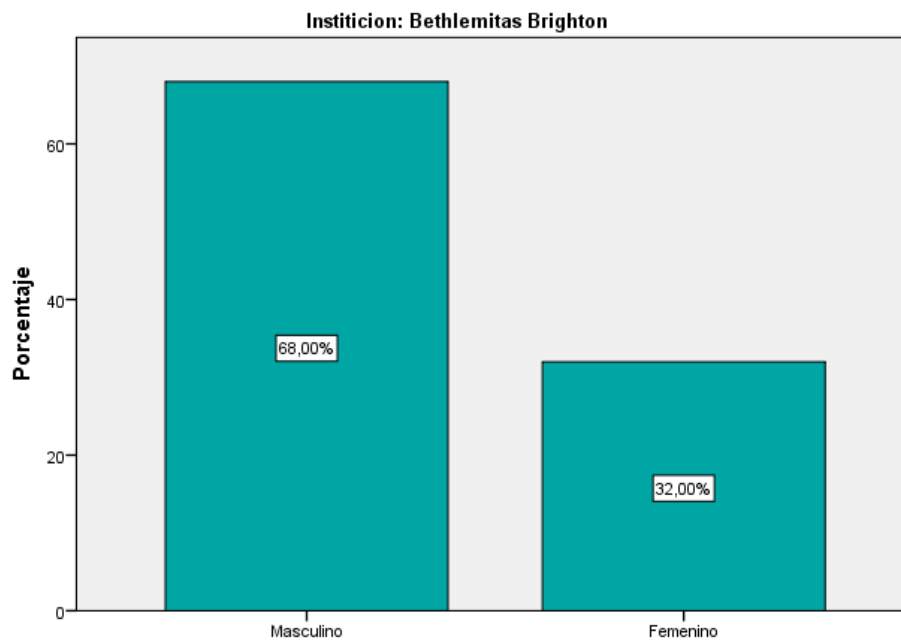
El análisis de los datos obtenidos de la edad manifiesta que el 92% de la población cuenta con una edad de 8 años es decir que la mayoría de los alumnos están en esta edad en comparación con los alumnos de 9 y 10 años de edad. Según (Neistadt, 2000) en las etapas del desarrollo humano la edad son los cambios evolutivos, acumulativos e irreversibles de los seres humanos, para (American Occupational Therapy Asociation, 2008) un niño de edad de 8 años en sus habilidades de procesamiento incluyen comportamientos que reflejan funciones mentales básicas entre las habilidades sociales y emocionales, por la cual e permite planificar, iniciar, organizar, manejar, controlar y modificar las acciones para completar las actividades de la vida diaria. Con relación a lo anterior se puede evidenciar que la edad promedio para que un niño realice tercero de primaria es de 8 años. Dado que está en la capacidad para desarrollar destrezas cognitivas para la ejecución de las tareas académicas.

Tabla 44. Distribución porcentual según el género.

	Género	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	17	68,0	68,0	68,0
	Femenino	8	32,0	32,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 43. Género



Fuente: Guardias, G., 2017

El análisis de los datos obtenidos del género indica que el 68% de la muestra son del género masculino, según la Organización Mundial de la Salud El género se refiere a los conceptos sociales de las funciones, comportamientos, actividades y atributos que cada sociedad considera apropiados para los hombres y las mujeres. Las diferentes funciones y comportamientos que pueden generar desigualdades de género, es decir, diferencias entre los hombres y las mujeres que favorecen sistemáticamente a uno de los dos grupos.

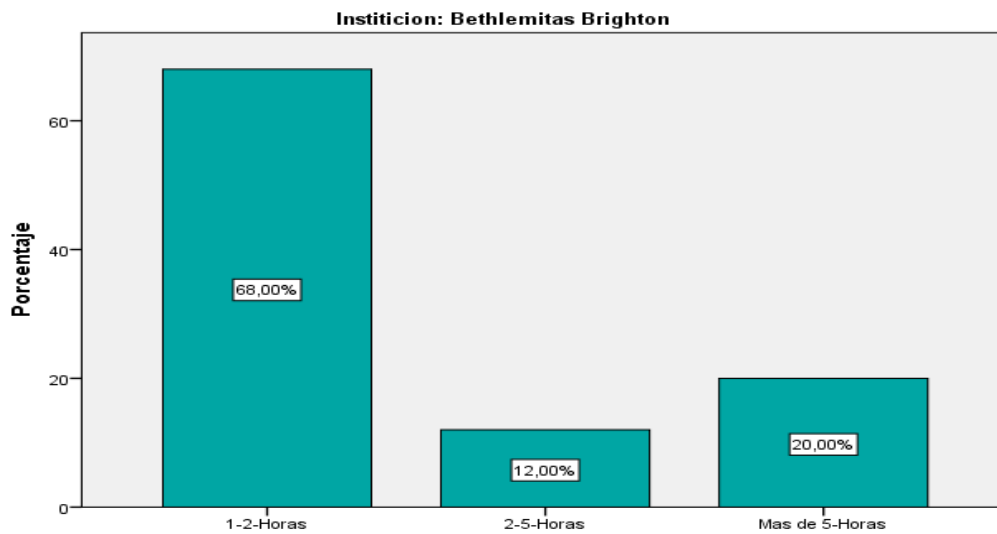
Para (Organizacion mundial de la salud, 2017) el sexo biológico con el que se nace es masculino o femenino en la especie humana; estas diferencias orgánicas reales, algunas evidentes son la base de la diferencia entre la conducta de las mujeres y los hombres. Las diferencias entre los genero marcan pauta para las conductas socialmente esperadas en cada individuo, por ser biológicamente distintos no podemos actuar igual pero sí de forma incluyente. Con relación a lo anteriormente mencionado se puede evidenciar que el género masculino es prevalece en la población educativa debido a que se encuentra en posición de controlar y manejar los recursos económicos y tecnológicos.

Tabla 45. Distribución porcentual tiempo dedica a los videojuegos en un día

	Tiempo dedica a los videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-2-Horas	17	68,0	68,0	68,0
	2-5-Horas	3	12,0	12,0	80,0
	Más de 5-Horas	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 44. Tiempo que dedica a los videojuegos en un día



Fuente: Guardias, G., 2017

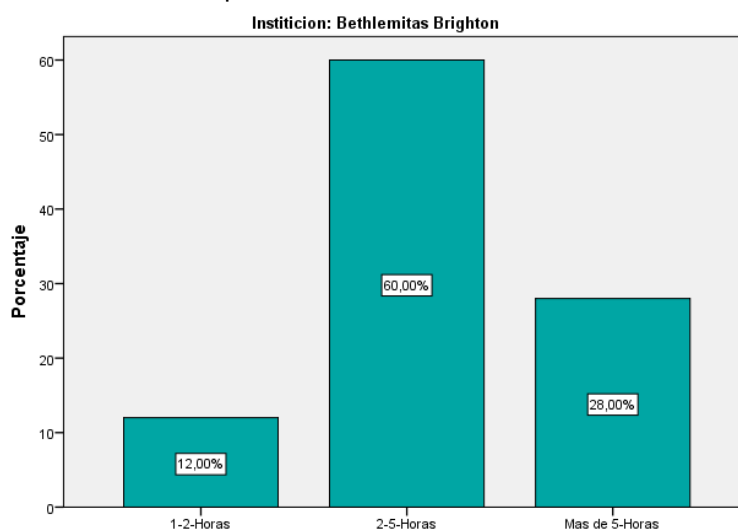
Teniendo en cuenta la población objeto de estudio indica que el 68% de la muestra dedican a los videojuegos de 1 a 2 horas al día lo que indica que nos encontramos ante una muestra en la cual un alto porcentaje utilizan los videojuegos por un periodo de tiempo prudente, pero también deja ver que existe un 4% de estudiantes con una utilización que excede este límite. Según (Entertainment Software Association, 2015) los videojuegos son software de entretenimiento que le permite al ser humano entretenerse al momento de ejecutarlos. Teniendo en cuenta los datos obtenidos, ofrecerle al niño otras alternativas de ocio y de tiempo libre, de manera que los videojuegos no sean la única forma de entretenimiento, con la finalidad de establecer hábitos y rutinas que permitan la funcionalidad del desempeño escolar de manera óptima.

Tabla 46. Distribución porcentual tiempo dedicado a actividades de estudio en un día

tiempo dedicado a		Porcentaje		Porcentaje
actividades de estudio	Frecuencia	Porcentaje	válido	acumulado
Válido 1-2-Horas	3	12,0	12,0	12,0
2-5-Horas	15	60,0	60,0	72,0
Más de 5-Horas	7	28,0	28,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 45. Tiempo dedicado a actividades de estudio



Fuente: Guardias, G., 2017

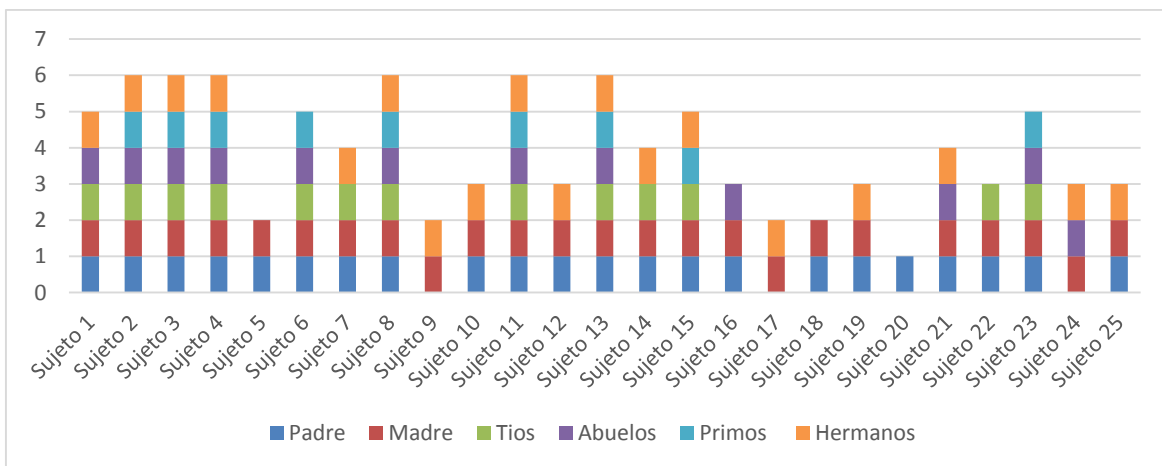
Al analizar los datos obtenido, manifiestan que el 60% de la muestra dedican de 2 a 5 horas a actividades de estudio fuera del colegio, lo que se puede decir está bien, donde una minoría de la población el 28% dedican más de 5 horas. Según (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Es importante establecer rutinas, debido a que le permite al escolar distribuir el tiempo libre con base a sus actividades académicas, y sus rol escolar con la finalidad de mantener un equilibrio en sus actividades académicas.

Tabla 47. Distribución porcentual de personas con las que conviven los estudiantes

Persona con la que convive	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
Padre	17	22,4%	68,0%
Madre	24	31,6%	96,0%
Tíos	7	9,2%	28,0%
Abuelos	8	10,5%	32,0%
Primos	4	5,3%	16,0%
Hermanos	16	21,1%	64,0%
Total	76	100,0%	304,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 46. ¿Actualmente vive con?



Fuente: Guardias, G., 2017

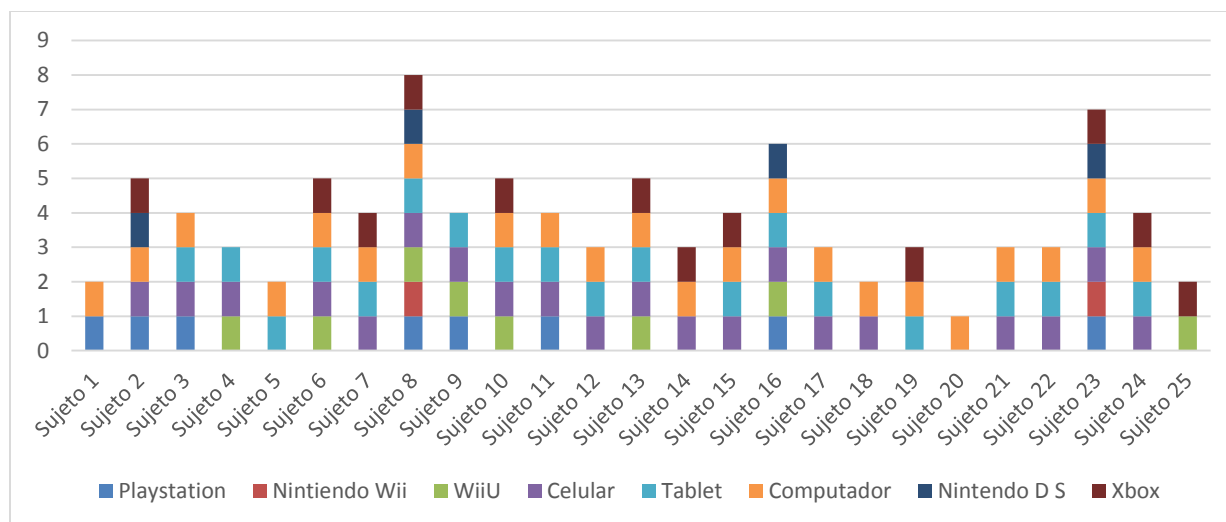
El análisis de los datos obtenido, refiere que el 96 % de los alumnos conviven con la madre, la convivencia con los padres es algo menor con un 68%, y se reduce con respecto a los hermanos con un 64%. Según la (Organización mundial de la salud, 2017) el núcleo familiar es elemento esencial de la sociedad, pero con el paso de tiempo la sociedad avanza y su desarrollo también en ocasiones se presentan desintegración en las familias. Teniendo en cuenta los datos anteriormente analizados la mayoría de la población escolar conviven con la madre dado que es la primera escuela de la vida, donde le transmiten a sus hijos mediante un ambiente de amor, valores que forman a una persona, integral, coherente y capaz de estar en sociedad.

Tabla 48. Distribución porcentual elementos electrónicos propios.

Elementos electrónicos propios		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
FP4 ^a	Playstation	9	11,3%	36,0%
	Nintiendo Wii	1	1,3%	4,0%
	WiiU	4	5,0%	16,0%
	Celular	19	23,8%	76,0%
	Tablet	18	22,5%	72,0%
	Computador	19	23,8%	76,0%
	NintendoDS	2	2,5%	8,0%
	XBOX	8	10,0%	32,0%
Total		80	100,0%	100,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 47. Elementos electrónicos propios



Fuente: Guardias, G., 2017

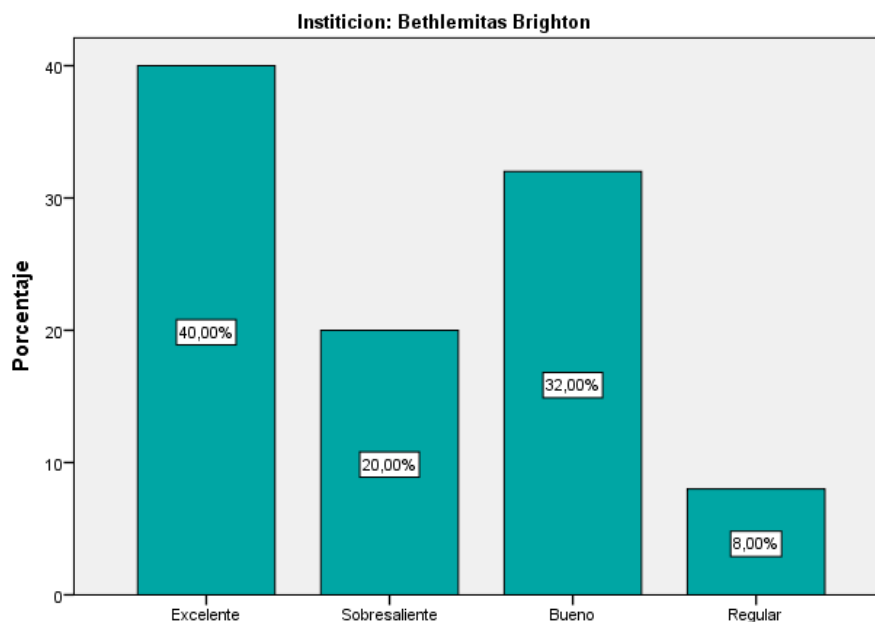
Mediante los datos obtenidos el 76% de los estudiantes cuentan con computadores y el 76% tienen celular en sus hogares según la (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Con relación a lo anterior se puede decir que los estudiantes cuentan con elementos de propiedad familiar adecuados para utilizar videojuegos e inclusive presenta casos en los cuales tiene todos los elementos nombrados y de forma general casi la totalidad de la muestra tienen más de un elemento electrónico con estas características.

Tabla 49. Distribución porcentual de la percepción del desempeño escolar

	Desempeño	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Excelente	10	40,0	40,0	40,0
	Sobresaliente	5	20,0	20,0	60,0
	Bueno	8	32,0	32,0	92,0
	Regular	2	8,0	8,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 48. Como fue su rendimiento académico el año pasado



Fuente: Guardias, G., 2017

Mediante el análisis indica que el porcentaje de la muestra considera su desempeño escolar el año anterior como excelente con un 40%, sobresaliente y un 52% es bueno. Según (Lopez, Molina, & Arnaiz, 2003) el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño. El desempeño escolar le permite al niño desarrollar destrezas cognitivas, perceptuales, emocionales y sociales por la cual le permite al escolar lograr una sucesión de interacciones entre procesos de asimilación y acomodación, a los efectos de lograr un equilibrio cada vez más estable y duradero en el ámbito educativo.

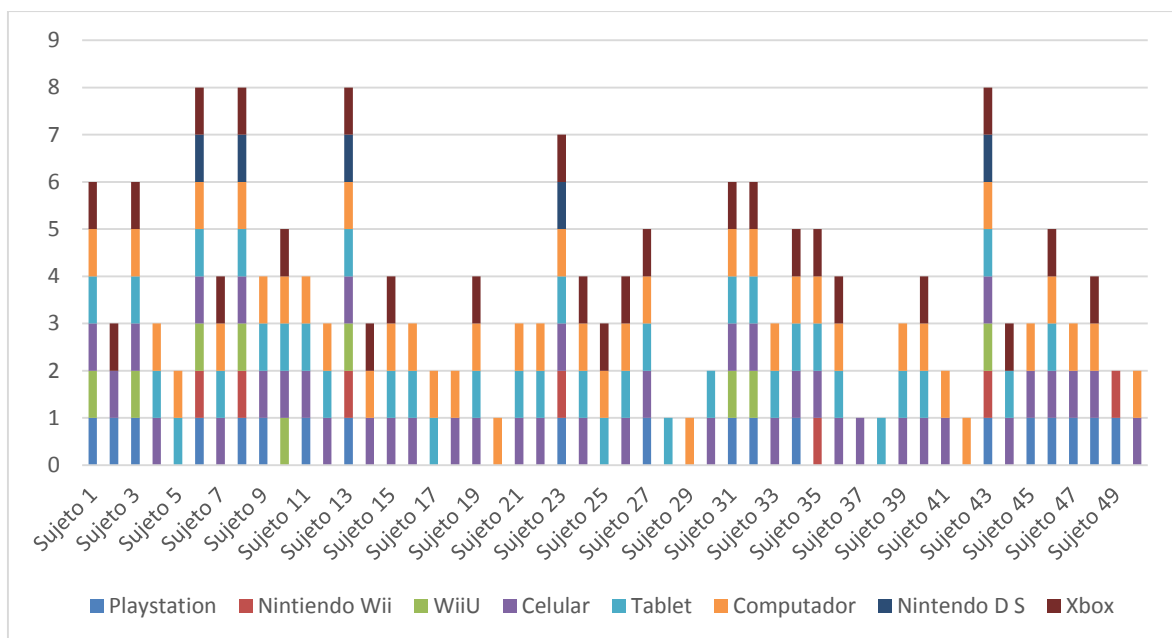
Tabla 50. Distribución porcentual elementos electrónicos utilizados

Elementos electrónicos utilizados		Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
FP6 ^a	Playstation	10	11,9%	40,0%
	Nintiendo Wii	3	3,6%	12,0%
	WiiU	3	3,6%	12,0%
	Celular	20	23,8%	80,0%
	Tablet	16	19,0%	64,0%

Computador	19	22,6%	76,0%
NintendoDS	1	1,2%	4,0%
XBOX	12	14,3%	48,0%
Total	84	100,0%	336,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 49. Elementos electrónicos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

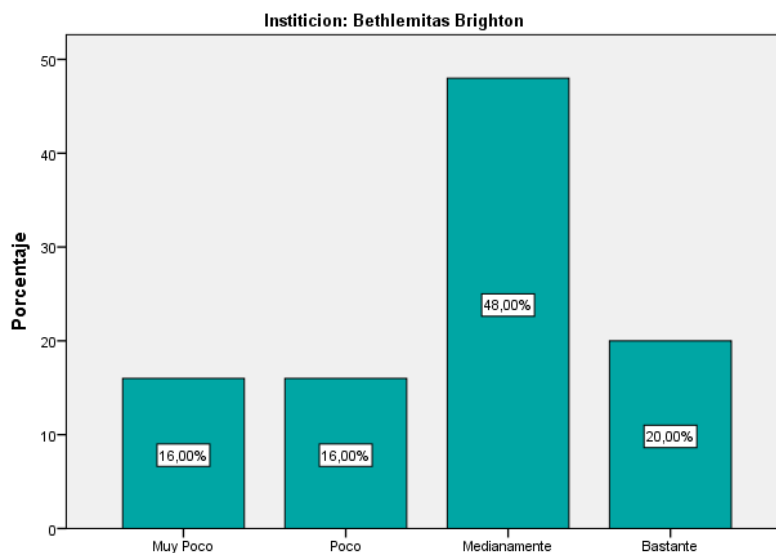
Al analizar los datos de la población objeto de estudio indica que el elemento electrónico más utilizado es el computador con un 80%, seguido por el celular con un 76%. Según (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Teniendo en cuenta lo anteriormente relacionado estos elementos para muchos niños son dispositivos móviles que le permite al estudiante utilizarlos de forma intuitiva con la finalidad de mantenerse actualizados con las herramientas y tendencias para que así se conviertan en herramientas útiles para su aprendizaje de la población escolar.

Tabla 51. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos

Tiempo de utilización de videojuegos		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy Poco	4	16,0	16,0	16,0
	Poco	4	16,0	16,0	32,0
	Medianamente	12	48,0	48,0	80,0
	Bastante	5	20,0	20,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 50. Cuanto tiempo utiliza los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar la población objeto de estudio refiere que el 20% de la población consideran es bastante el tiempo dedicado a utilizar y tan solo un 48% consideran que los utilizan medianamente. Según la organización panamericana de la salud el uso del tiempo libre es considerado para la población un espacio de relajación y ocio; en el cual los adolescentes disponen las actividades que más les gusta realizar. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011). Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria.

Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Con relación a lo anterior se puede evidenciar que las rutinas son importante debido a que crean esquemas que permiten a la población escolar encontrar un equilibrio entre las actividades que desarrolla como individuos y aquellas que les enseñan a convivir dentro de la sociedad. Dado que las rutinas forman parte de un principio de organización mental que permiten que cada niño entienda y aprenda que existe un momento y un espacio para cumplir determinada actividades académicas y de su tiempo libre. Por lo tanto es importante establecer rutinas de estudios y utilización de los videojuegos.

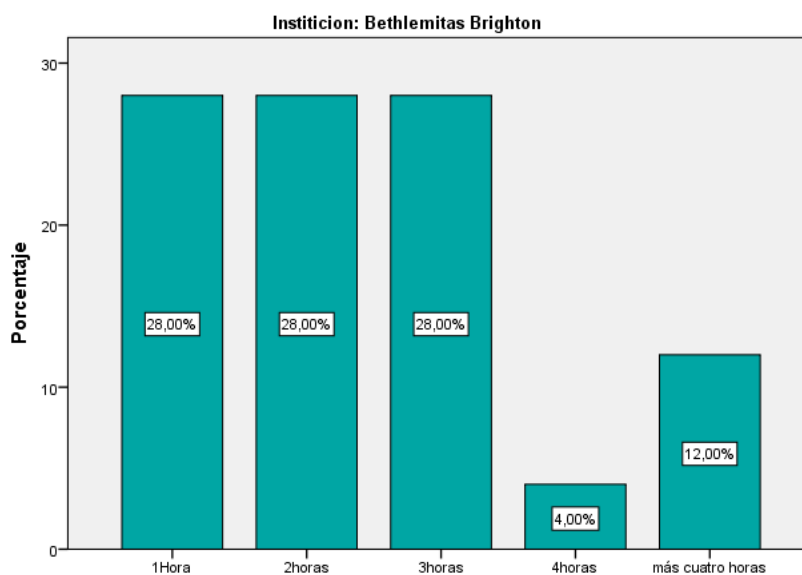
Tabla 52. Distribución porcentual tiempo en horas de utilización de los videojuegos

Horas al día en las que utiliza videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 1Hora	7	28,0	28,0	28,0
2horas	7	28,0	28,0	56,0
3horas	7	28,0	28,0	84,0
4horas	1	4,0	4,0	88,0
Más de cuatro horas	3	12,0	12,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos manifiesta que el 28% utilizan los videojuegos en un día durante dos horas, pero deja ver que un 44% de la población utiliza los videojuegos por más de este tiempo. Para la Organización de Software Americana 2015 los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria .Con relación a lo anteriormente mencionado se puede evidenciar que la mayoría de la población utiliza los videojuegos durante dos horas, es importante establecer rutinas dado que esta le permite al escolar ejecutar sus actividades académicas en un tiempo determinado y la utilización de los videojuegos.

Figura 51. Cuantas horas al día utiliza videojuegos.



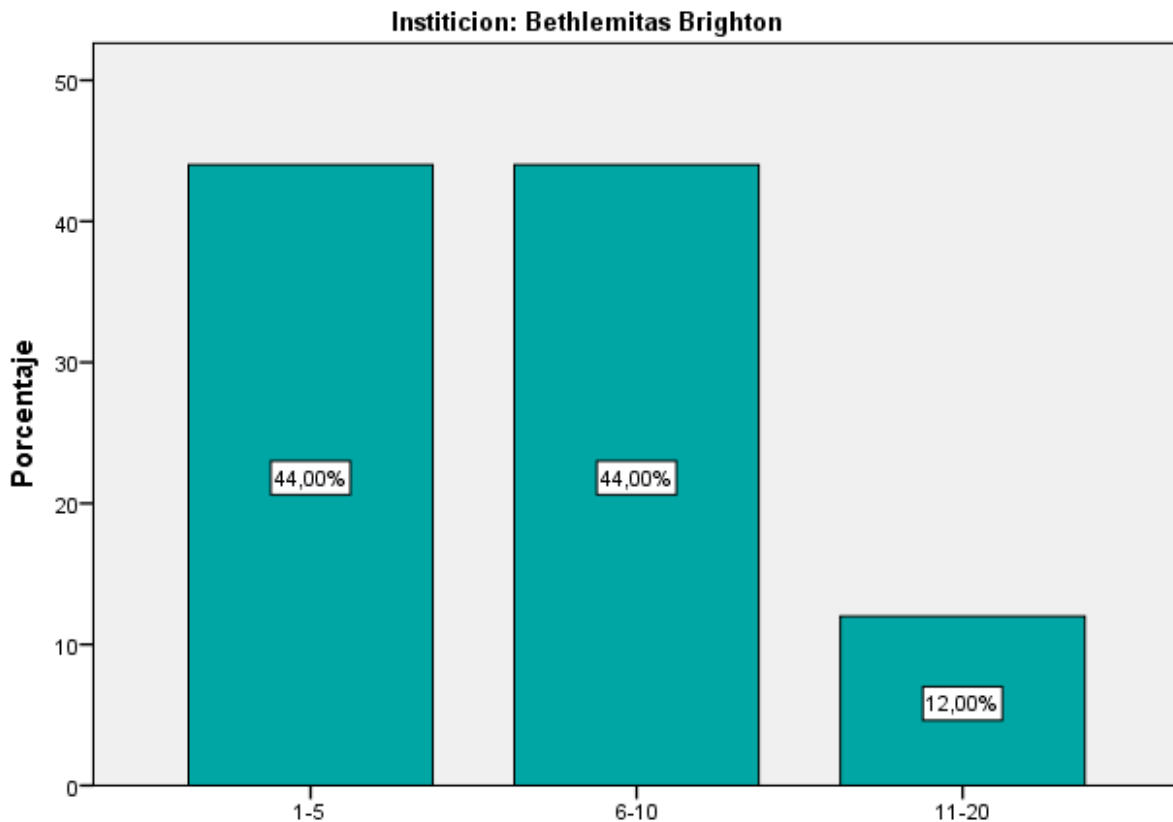
Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 53. Distribución porcentual tiempo de utilización de los videojuegos a la semana

	Horas semanales de uso de videojuegos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1-5	11	44,0	44,0	44,0
	6-10	11	44,0	44,0	88,0
	11-20	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 52. En la semana cuantas horas utiliza videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

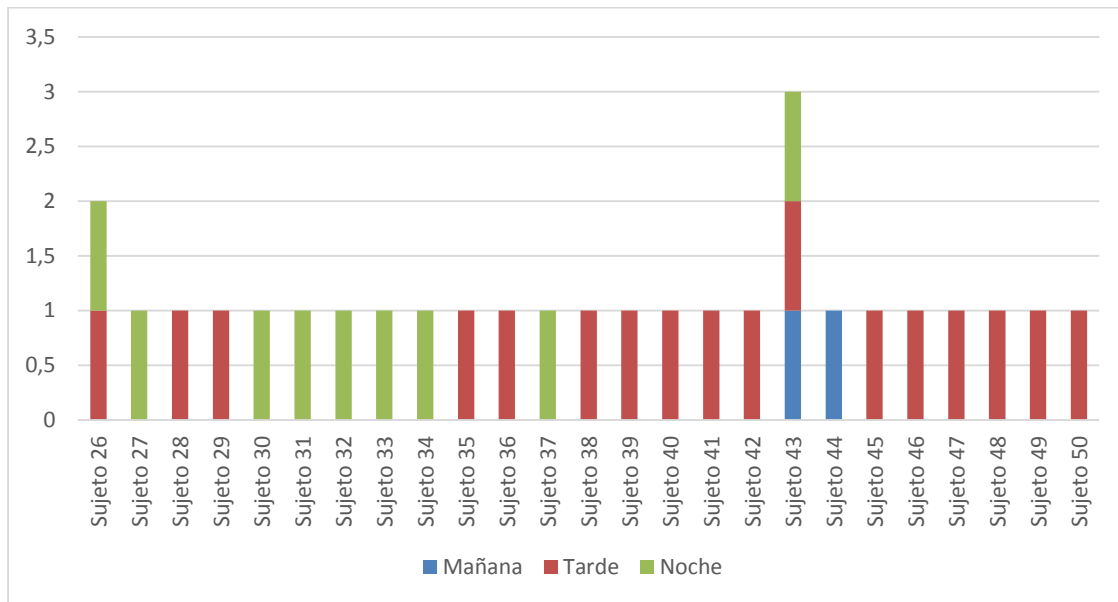
Teniendo en cuenta los datos obtenidos de la gráfica indica que el 44% de la población utilizan de 1 a 5 horas los videojuegos en la semana y un 44% lo hace de 6 a 10 horas, donde se evidencia cierto grado de control en la utilización de los videojuegos. Para (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para (American Occupational Therapy Association, 2008). El tiempo libre sería aquel tiempo disponible que no es para estudiar y que incluye recreación, por el cual permite el desarrollo personal o satisfacer necesidades esenciales. Teniendo en cuenta el análisis se pudo evidenciar que El uso del tiempo libre forma parte esencial de la vida de los adolescentes, en relación a la etapa de desarrollo en que se encuentran y al entorno en que viven.

Tabla 54. Distribución porcentual horario para utilizar videojuegos

	Horario de uso de videojuegos	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LP4 ^a	Mañana	2	7,1%	8,0%
	Tarde	17	60,7%	68,0%
	Noche	9	32,1%	36,0%
Total		28	100,0%	112,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 53. Horario para utilizar videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

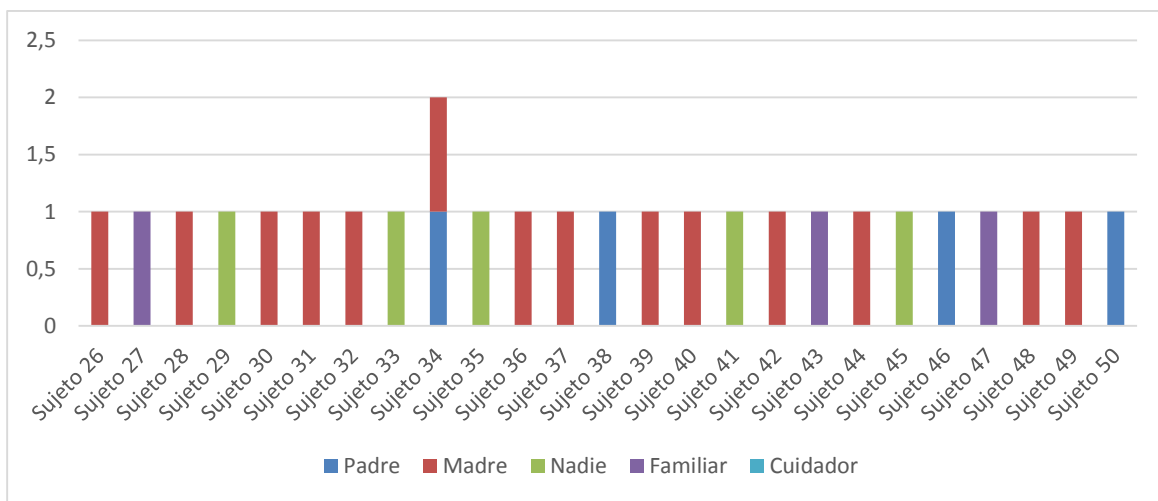
El análisis de los datos obtenidos evidencia que el horario preferido para utilizar los videojuegos es en la tarde con un 60.7 % de la población, y en menor proporción con el 32.1% en la mañana. Para la (OPS; .GTZ., 2008) el tiempo excesivo de los videojuegos generan una fuerte dependencia hacia los mismos y se caracteriza por ser una actividad que ocupa demasiado tiempo en la vida de los seres humanos. Teniendo en cuenta los datos obtenidos se puede concluir que la mayoría de la población objeto de estudios, utiliza los videojuegos en horas de la tarde, debido a que su rol escolar previene de manera frecuente la utilización de los videojuegos en horas de la mañana.

Tabla 55. Distribución porcentual persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos.

Persona que controla el tiempo de los videojuegos	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
LP5 ^a			
Padre	4	15,4%	16,0%
Madre	14	53,8%	56,0%
Nadie	5	19,2%	20,0%
Familiar	3	11,5%	12,0%
Total	26	100,0%	104,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 54. Persona que controla el tiempo de utilización de los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Mediante el análisis se pudo concluir que el tiempo de la utilización de los videojuegos es controlado en un 56% por la madre y un 16% por el padre Según la (Entertainment Software Association, 2015) los videojuegos forman una parte importante en la vida de las generaciones. Diversos estudios revelan que los niños son capaces de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento activo, facilitando el aprendizaje. Teniendo en cuenta la relación anterior se debe concluir que es de vital importancia que los padres establezcan horarios para controlar la utilización de los videojuegos, los miembros de la familia es sumamente importante y se puede decir que tener una buena comunicación entre todos es un éxito garantizado en una gran

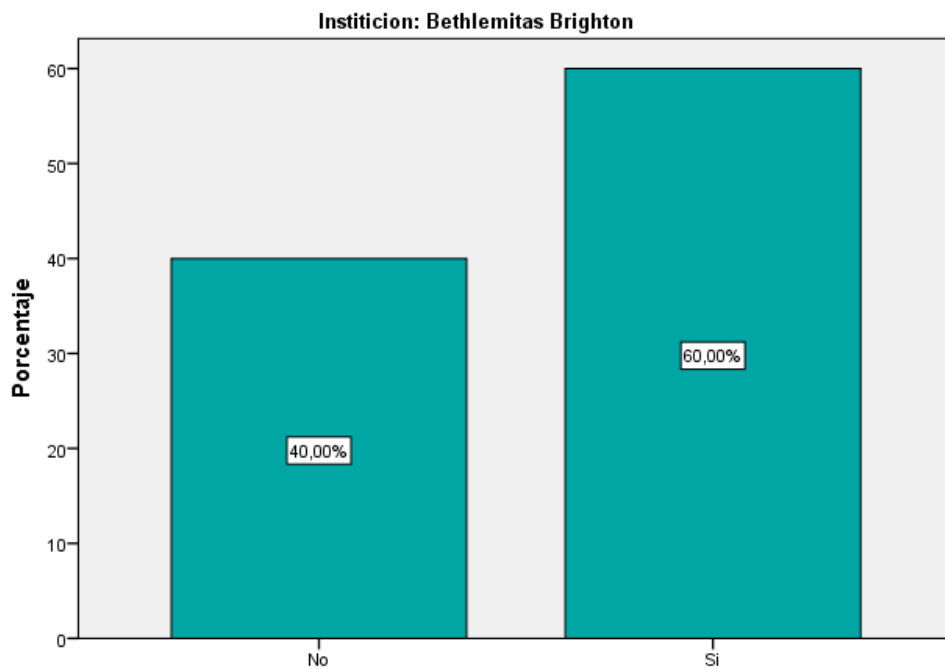
cantidad de circunstancias, por lo tanto se puede incentivar valores y respeto hacia las reglas y decisiones tomada por el núcleo familiar.

Tabla 56. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados

Existencia de control de tipos videojuegos		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No	10	40,0	40,0	40,0
	Si	15	60,0	60,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 55. Tus padres controlan los tipos de videojuegos que utiliza



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos indica que 60% de los estudiantes reciben control con respecto a los tipos de videojuegos que utilizan pero un alto porcentaje el 40% no recibe este tipo de control. Según (OPS; .GTZ., 2008) quiere decir que los videojuegos pueden ser perjudicial, sino se controla este entretenimiento. Teniendo en cuenta el análisis se puede concluir que la mayoría de los

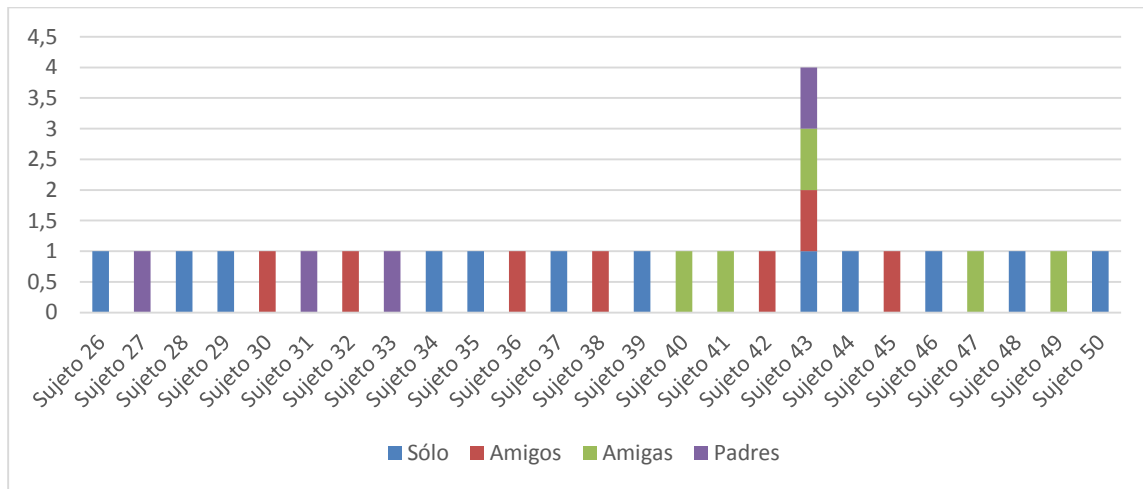
estudiantes reciben control por su núcleo familiar, debido a que si no se controlan puede traer consecuencia en las actividades académicas alterando su rendimiento escolar.

Tabla 57. Distribución porcentual personas con las que juega

	Persona con la que juega	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LF7 ^a	Solo	12	42,9%	48,0%
	Amigos	7	25,0%	28,0%
	Amigas	5	17,9%	20,0%
	Padres	4	14,3%	16,0%
Total		29	100,0%	112,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 56. Personas con las que utiliza los videojuegos



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar el estudio se evidencia que el 48% de la población juega solo y el 28% lo realiza generalmente con amigos en menor medida lo realizan con los padres y amigas. Según (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. Para la (OPS; .GTZ., 2008) la ejecución de videojuegos en compañía permite integración social ayuda a la posibilidad de cooperar con los demás pares. Teniendo en cuenta el análisis se pudo evidenciar que la mayoría

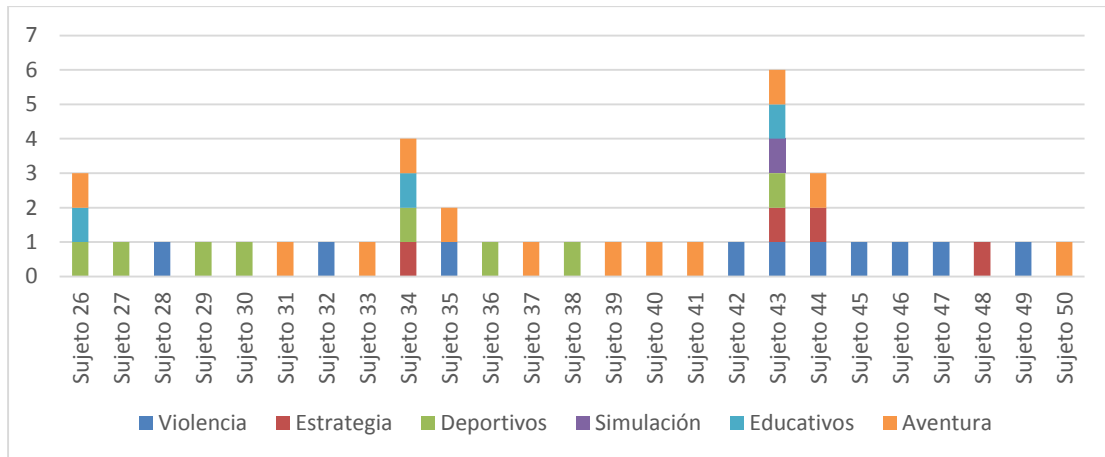
de la población juega solos dado que Jugar solos proporciona a los niños una autonomía que les permite conocerse a sí mismos, comunicarse, desarrollar su pensamiento, tener un mundo interior más amplio y evitar que sean pasivos y adquieran agilidad al momento de ejecutar sus actividades escolares.

Tabla 58. Distribución porcentual de la temática de los videojuegos utilizados.

Género de videojuegos utilizados	Respuestas		Porcentaje de casos
	N	Porcentaje	
LF8 ^a De violencia	10	26,3%	40,0%
De estrategias	4	10,5%	16,0%
Deportivos	8	21,1%	32,0%
Simulación	1	2,6%	4,0%
Educativos	3	7,9%	12,0%
Aventura	12	31,6%	48,0%
Total	38	100,0%	152,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 57. Temática de los videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

El presente análisis indica que el tipo de videojuego predominante es de aventura con un 48% pero bastante cercano se encuentra el género de violencia con un 40%. Para la (OPS; .GTZ.,

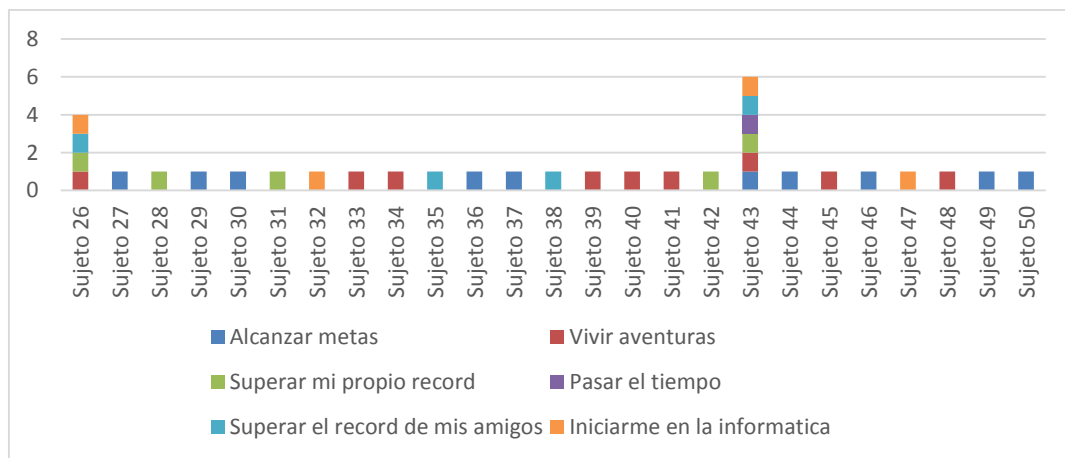
2008) el videojuego de aventuras es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias. Teniendo en cuenta el análisis se pudo concluir que la mayoría de la población objeto realizan juegos de aventuras debido a esto se ha considerado como un elemento de entretenimiento, para el divertimento del escolar y la ocupación del tiempo libre. Aunque, debe de decirse que se considera imprescindible para desarrollar destrezas en el niño que le van hacer útil para su desempeño escolar.

Tabla 59. Distribución porcentual que te llama la atención de los videojuegos

	Que te llama la atención de los	Respuestas		Porcentaje de
	videojuegos	N	Porcentaje	casos
LP9 ^a	Alcanzar metas	19	26,0%	38,0%
	Vivir aventuras	25	34,2%	50,0%
	Superar mi propio record	10	13,7%	20,0%
	Pasar el tiempo	6	8,2%	12,0%
	Superar el record de mis amigos	9	12,3%	18,0%
	Iniciarme en la informática	4	5,5%	8,0%
Total		73	100,0%	146,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 58. Motivos de juego



Fuente: Guardias, G., 2017

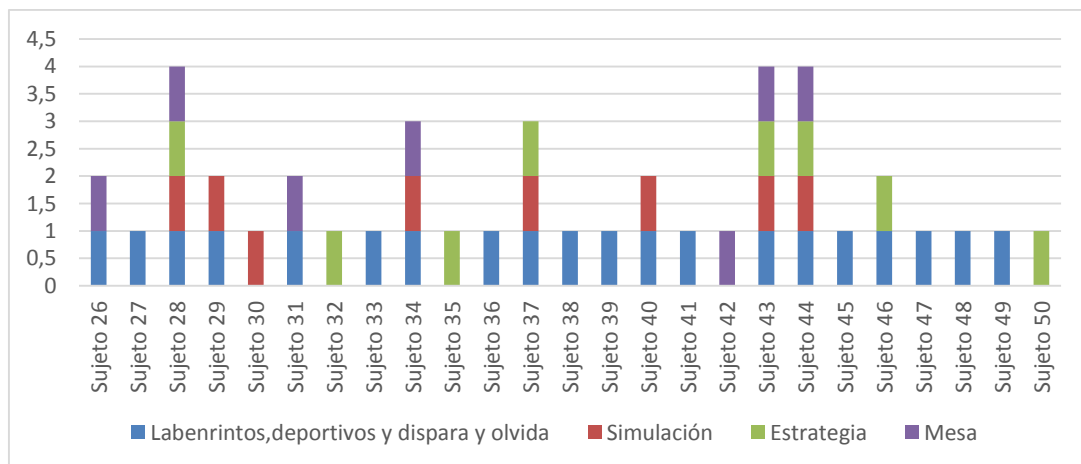
Al analizar los datos obtenidos refiere que el principal propósito de los videojuegos es el de vivir aventuras con un % de la muestra. Para la (OPS; .GTZ., 2008) el videojuego de aventuras es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias. Con relación al análisis se puede concluir que los videojuegos de aventura motivan al escolar y lo preparan para proponerse metas, Estos tipos de videojuegos son indispensable para el desarrollo, cognitivo, emocional y social, así mismo le permite al niño seguir instrucciones y a respetar normas favoreciendo el desempeño escolar.

Tabla 60. Distribución porcentual tipos de videojuegos utilizados

	Tipos de videojuegos utilizados	Respuestas		Porcentaje de casos
		N	Porcentaje	
LF10 ^a	Juegos de laberinto, deportivos dispara y olvida.	20	46,5%	80,0%
	Juego de simulación	8	18,6%	32,0%
	Juego de estrategias	8	18,6%	32,0%
	Juegos de mesa	7	16,3%	28,0%
Total		43	100,0%	172,0%

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 59. Tipos de videojuegos utilizados



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos manifiesta que los juegos más utilizados son del tipo de laberintos deportivos dispara y olvida con un 80% de la población. Para la Organización Panamericana de la Salud (TIC) es un videojuego que combina elementos del género laberinto, deportivos y dispara con elementos del género acción. Para (Neistadt, 2000) demuestran que el rendimiento escolar puede verse afectado debido al uso de los videojuegos. Ahora bien, existen diferentes artículos que establecen que niveles moderados de juego no se asocian con un bajo rendimiento escolar. Teniendo en cuenta la relación del análisis se pudo evidenciar que la mayoría de la población indica que los juegos más utilizados son de tipo de laberintos estos videojuegos pueden ser útil para el escolar siempre y cuando se establezcan las rutinas, dado que esta permite la funcionalidad en el desempeño escolar.

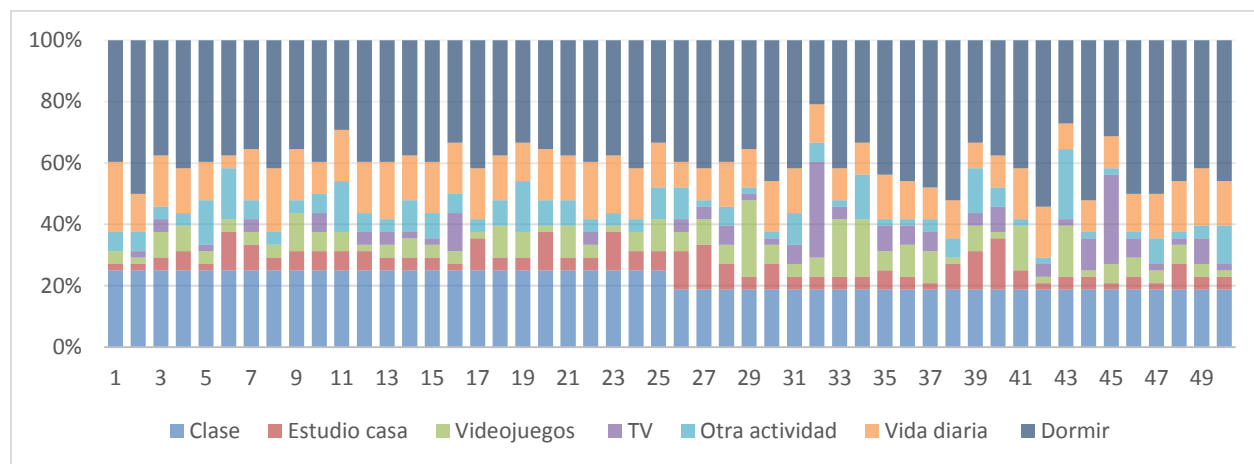
Cuestionario Ocupacional

La figura 60 presenta las rutinas de la muestra de 50 alumnos dadas en porcentajes según el tiempo dedicado a cada actividad donde el 100% corresponden a las 24 horas del día, el termino clase hace regencia a las horas propias de estudio las instituciones educativas, el estudio en casa enmarca las actividades complementarias a las clases recibidas, las variables videojuegos, Tv indican el tiempo dedicado a estas actividades que son comunes los alumnos y el termino otra actividad se centra en las actividades que no son comunes como alimentar a la mascota, caminar, actividades deportivas entre otras, la variable vida diaria expresa el tiempo dedicado a dichas actividades y dormir el tiempo dedicado a dormir.

La mayoría de la población establece la organización de hábitos y rutinas con una gran diferencia de hábitos de estudios con 50%. En la institución educativa Bethlemitas Brighton en el cual la jornada académica es de media jornada, de 7:00 am a 12:00 pm, mientras que en la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino es de doble jornada en el transcurso del día. De 7:00am a 12:00 pm y 2:00 pm a 5:00 pm. Según Kielhofner los hábitos preservan las formas de hacer las cosas que hemos internalizado a través de la ejecución repetida, se genera hábitos al hacer constantemente la misma cosa en el mismo contexto, así mismo los hábitos se definen como tendencias adquiridas para responder y desempeñarse en ciertas formas constante en ambientes o situaciones familiares. Según los hallazgos encontrado la mayoría de la población establecen la organización de hábitos y rutinas durante su desempeño escolar, por ello organizar,

rutinas y hábitos durante la etapa de Educativa le permite desempeñar importantes funciones en relación a la configuración del contexto educativo mediante la destrezas de ejecución que pueden ser importante para el proceso de enseñanza de aprendizaje del niño.

Figura 60. Rutinas establecidas con el cuestionario ocupacional.



Fuente: Guardias, G., 2017

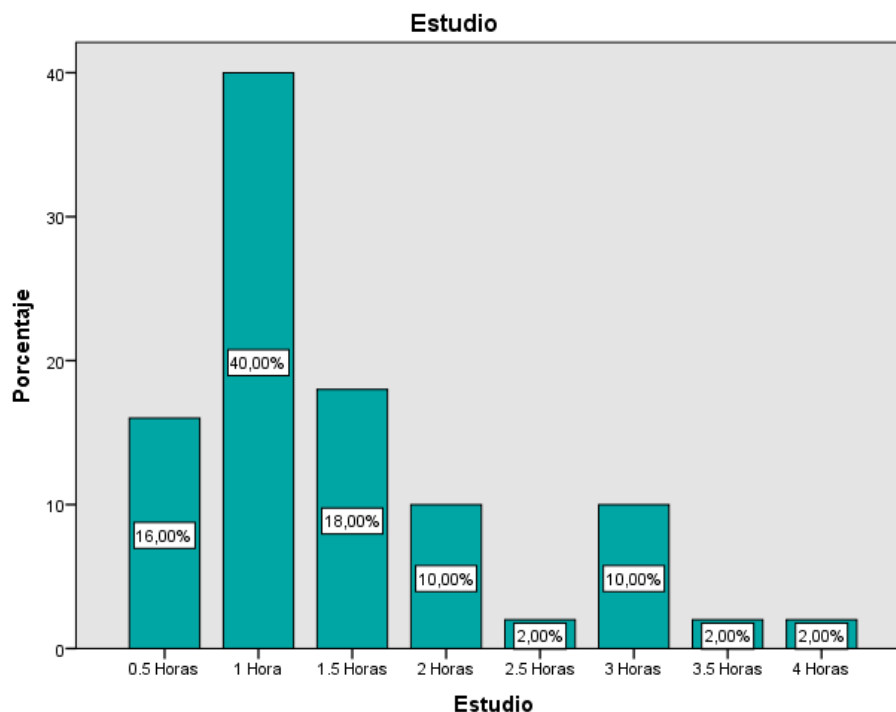
Análisis del tiempo dedicado en actividades de estudio

Tabla 61. Distribución porcentual del tiempo dedicado en actividades de estudio

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	8	16,0	16,0	16,0
	1 Hora	20	40,0	40,0	56,0
	1.5 Horas	9	18,0	18,0	74,0
	2 Horas	5	10,0	10,0	84,0
	2.5 Horas	1	2,0	2,0	86,0
	3 Horas	5	10,0	10,0	96,0
	3.5 Horas	1	2,0	2,0	98,0
	4 Horas	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 61. Tiempo dedicado en actividades de estudio



Fuente: Guardias, G., 2017

Según los resultados obtenidos 40% de la población realizan sus estudios en una hora, así mismo el 18% estudian de una a cinco horas en el transcurso del día. Según (Organización mundial de la salud, 2017) se define como el desarrollo de aptitudes y habilidades mediante la incorporación de conocimientos nuevos, este proceso se efectúa generalmente a través de la lectura, de la misma manera el sistema de educación produce la socialización de la persona. Para (Lopez, Molina, & Arnaiz, 2003) el desempeño escolar es la capacidad de ejecutar tareas en satisfacción a sus roles ocupacionales dependiendo la edad del niño. Según Son Comportamiento automático que es integrado en patrones más complejos y que le permite a las personas funcionar día a día” (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011).

Los hábitos pueden ser de utilidad, dominantes o perjudiciales, o bien servir de apoyo o limitar el desempeño en las áreas de ocupación. Teniendo en cuenta la relación encontrada se pudo evidenciar que la mayoría de la población dedica una hora de estudio en el transcurso del día, por lo tanto la cantidad de hora en el cual un niño debe estudiar depende de la capacidad que tenga el niño y las actividades extra asignadas por el colegio pero si es necesario la

importancia de los hábitos de estudios debido a que es esencial para lograr una funcionalidad en el ámbito educativo.

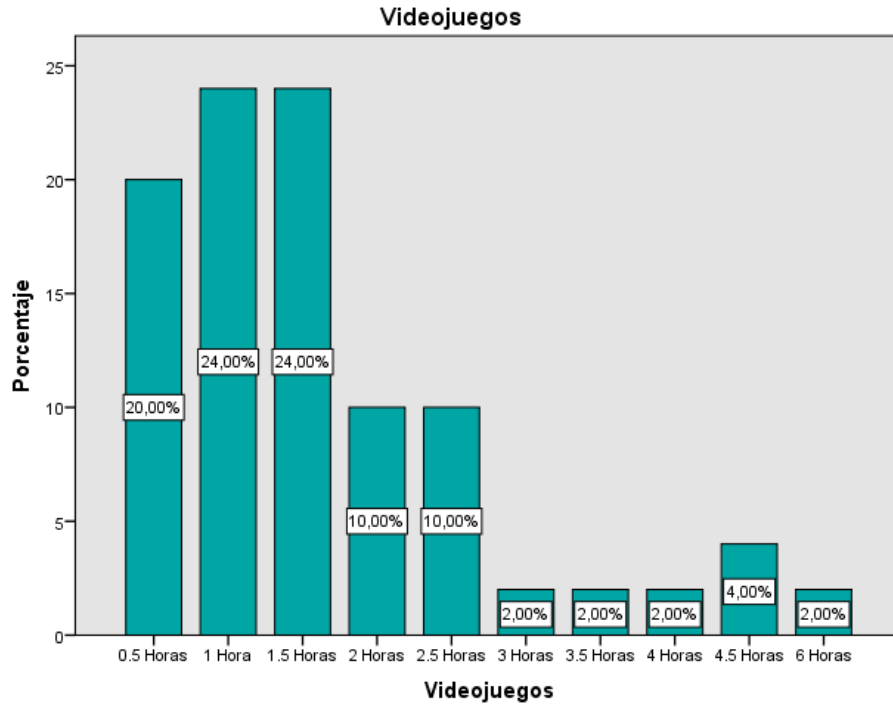
Tabla 62. Distribución porcentual del tiempo dedicado a los videojuegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	10	20,0	20,0	20,0
	1 Hora	12	24,0	24,0	44,0
	1.5 Horas	12	24,0	24,0	68,0
	2 Horas	5	10,0	10,0	78,0
	2.5 Horas	5	10,0	10,0	88,0
	3 Horas	1	2,0	2,0	90,0
	3.5 Horas	1	2,0	2,0	92,0
	4 Horas	1	2,0	2,0	94,0
	4.5 Horas	2	4,0	4,0	98,0
	6 Horas	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

La mayoría de la población valorada manifestó que el 24% juegan videojuegos en una hora durante el transcurso del día. Según (Entertainment Software Association, 2015) los dispositivos electrónicos son software de entretenimiento que le permite al ser humano ejecutarlo en su tiempo libre. . Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011). Las rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, y repetitivos que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Teniendo en cuenta lo anterior se puede concluir que el escolar está en la capacidad de ejecutar videojuegos pero es importante tener una organización de hábitos y rutinas en el contexto educativo, dado que si el niño no tiene una rutina establecida le puede causar un desequilibrio por la ausencia de los hábitos y rutinas, la cual se va a ver reflejada en el desempeño escolar.

Figura 62. Tiempo dedicado a los videojuegos



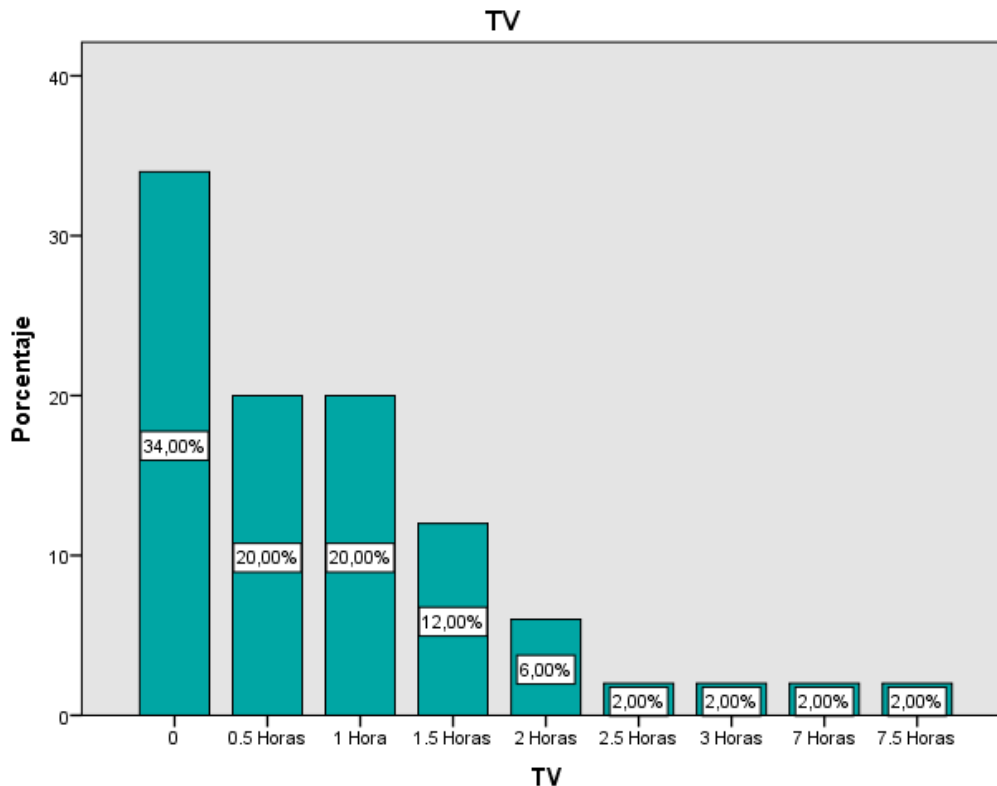
Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 63. Distribución porcentual del tiempo dedicado a los ver televisión.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 0	17	34,0	34,0	34,0
0.5 Horas	10	20,0	20,0	54,0
1 Hora	10	20,0	20,0	74,0
1.5 Horas	6	12,0	12,0	86,0
2 Horas	3	6,0	6,0	92,0
2.5 Horas	1	2,0	2,0	94,0
3 Horas	1	2,0	2,0	96,0
7 Horas	1	2,0	2,0	98,0
7.5 Horas	1	2,0	2,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 63. Tiempo dedicado a los ver televisión



Fuente: Guardias, G., 2017

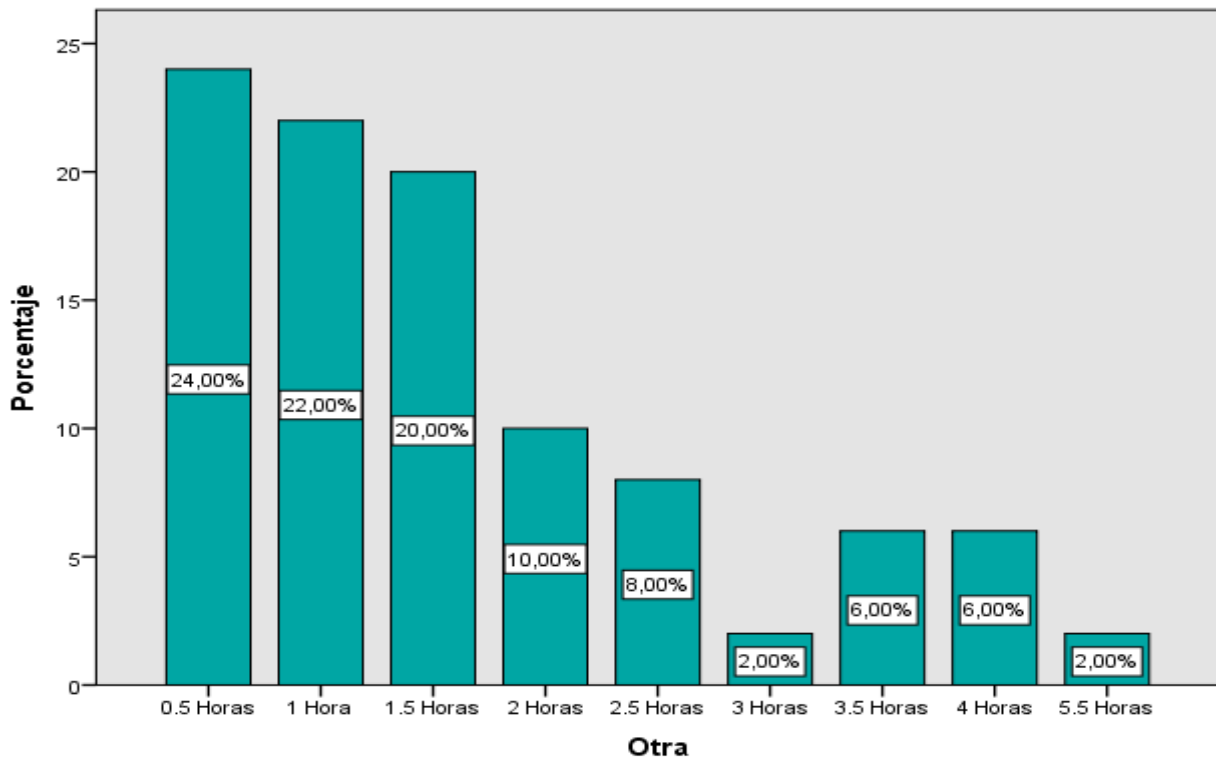
Para el 34% de la población valorada no es de gran importancia ver televisión. Para (OPS; .GTZ., 2008) La televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes y sonido que simulan movimiento, a distancia que emplea un mecanismo de difusión. La transmisión puede ser efectuada por medio de ondas de radio, o por redes de cable. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Con relación al análisis para la mayoría de la población no es de gran importancia ocupar el tiempo libre en ver televisión dado que la población escolar permite avocarse sin preocupaciones a sus estudios y aprovechar al máximo potencial de aprendizaje, por lo tanto es necesario tener en cuenta la importancia de las rutinas en el contexto educativo, debido a que si no se establecen afecta directamente el desempeño escolar del niño.

Tabla 64. Distribución porcentual del tiempo dedicado a otras actividades.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	12	24,0	24,0	24,0
	1 Hora	11	22,0	22,0	46,0
	1.5 Horas	10	20,0	20,0	66,0
	2 Horas	5	10,0	10,0	76,0
	2.5 Horas	4	8,0	8,0	84,0
	3 Horas	1	2,0	2,0	86,0
	3.5 Horas	3	6,0	6,0	92,0
	4 Horas	3	6,0	6,0	98,0
	5.5 Horas	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 64. Tiempo dedicado a otras actividades



Fuente: Guardias, G., 2017

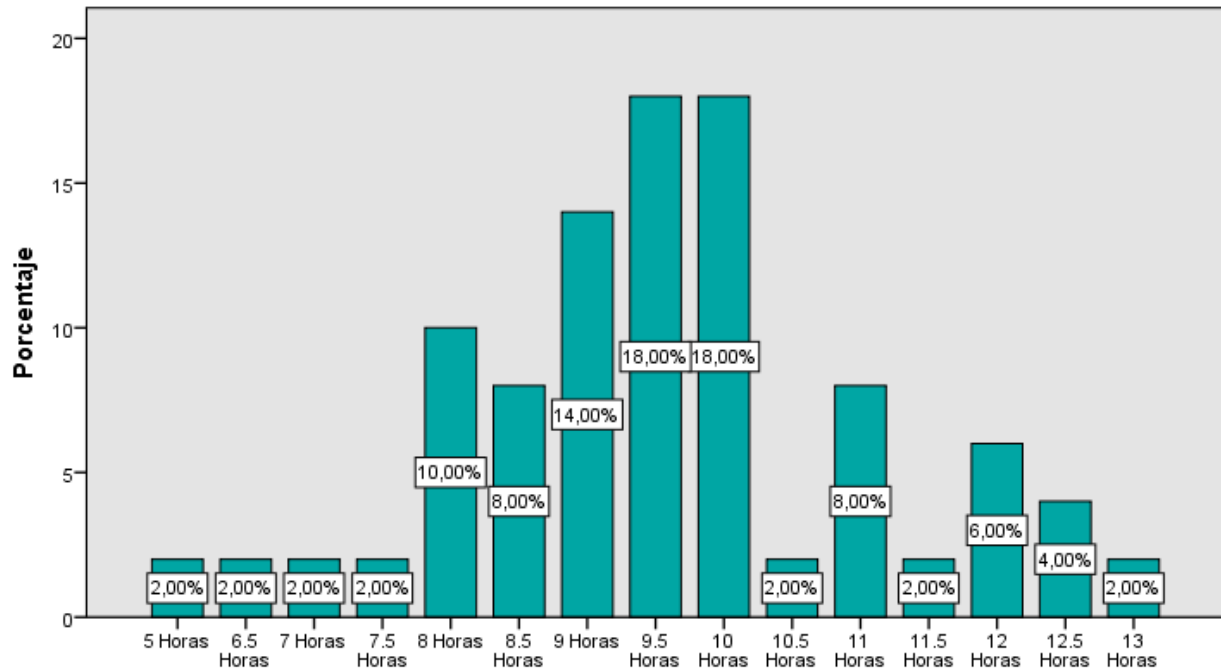
Para el 24% de la población valorada manifestó que realizan otras actividades durante media hora en el transcurso del día. Según la (Unicef, 2017) al niño vivir experiencias que van hacer favorables en la educación, teniendo mayores posibilidades de éxito en su vida escolar, como también un mejor desarrollo en aspectos socioemocionales y físicos. Para (American Occupational Therapy Association, 2008) realizar varias actividades individuales le permite al cliente la multidimensionalidad de cada ocupación y categorizar varias actividades dependiendo del interés del niño. Teniendo en cuenta la relación anterior se pudo concluir que realizar varias actividades es favorable para el contexto educativo del niño dado que esto le permite realizar u organizar hábitos y rutinas en pro al desempeño escolar.

Tabla 65. Distribución porcentual del tiempo dedicado a los dormir.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 5 Horas	1	2,0	2,0	2,0
6.5 Horas	1	2,0	2,0	4,0
7 Horas	1	2,0	2,0	6,0
7.5 Horas	1	2,0	2,0	8,0
8 Horas	5	10,0	10,0	18,0
8.5 Horas	4	8,0	8,0	26,0
9 Horas	7	14,0	14,0	40,0
9.5 Horas	9	18,0	18,0	58,0
10 Horas	9	18,0	18,0	76,0
10.5 Horas	1	2,0	2,0	78,0
11 Horas	4	8,0	8,0	86,0
11.5 Horas	1	2,0	2,0	88,0
12 Horas	3	6,0	6,0	94,0
12.5 Horas	2	4,0	4,0	98,0
13 Horas	1	2,0	2,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 65. Tiempo dedicado a los dormir.



Fuente: Guardias, G., 2017

El 18% de La población valorada manifestó que duerme durante 9 horas diarias. Para Pedro Calderón de la Barca el sueño es una parte integral de la vida cotidiana, una necesidad biológica que permite restablecer las funciones físicas y psicológicas esenciales para un pleno rendimiento académico en niños teniendo en cuenta la edad y los videojuegos que realiza en las horas de la noche.

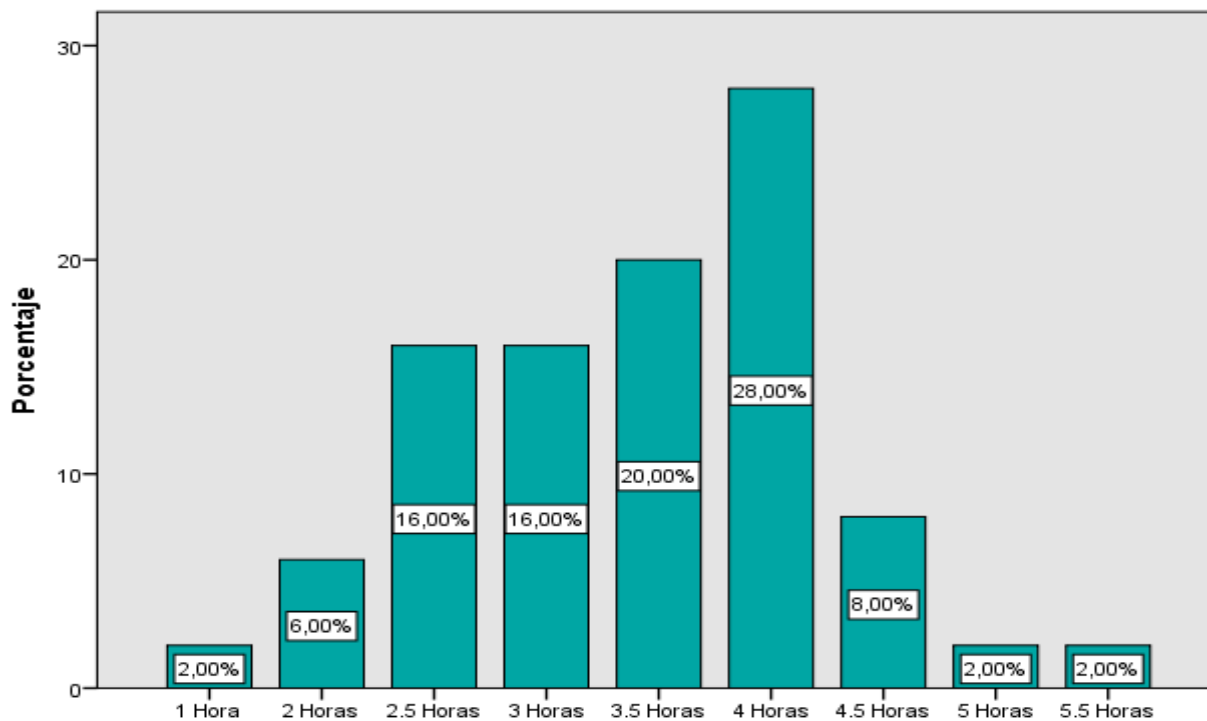
Según la (American Occupational Therapy Association, 2008) descansar son Acciones silenciosas y sin esfuerzo que interrumpen la actividad física y mental, resultando en un estado relajado, así mismo Incluye las actividades relacionadas con obtener el sueño y un descanso restaurador que apoye la participación activa en otras áreas de ocupación. Teniendo en cuenta el análisis concluido dormir es una función vital, necesaria para para el ser humano debido a que si no lo hace genera una afectación en los procesos mentales superiores y esto se ve reflejado en el desempeño escolar. Dado que La falta de sueño afecta negativamente las destrezas de ejecución y rendimiento escolar de cada niño.

Tabla 66. Distribución porcentual del tiempo dedicado a las actividades de la vida diaria.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1 Hora	1	2,0	2,0	2,0
	2 Horas	3	6,0	6,0	8,0
	2.5 Horas	8	16,0	16,0	24,0
	3 Horas	8	16,0	16,0	40,0
	3.5 Horas	10	20,0	20,0	60,0
	4 Horas	14	28,0	28,0	88,0
	4.5 Horas	4	8,0	8,0	96,0
	5 Horas	1	2,0	2,0	98,0
	5.5 Horas	1	2,0	2,0	100,0
	Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 66. Tiempo dedicado a las actividades de la vida diaria



Fuente: Guardias, G., 2017

Con relación a las Actividades de la Vida Diaria el 28% de la población las ejecutan durante cuatro horas al día. Según (American Occupational Therapy Association, 2008) las actividades de la vida diaria son aquellas que están orientadas al cuidado del propio cuerpo. Para (Kielhofner, 2004) las actividades de la vida diaria son las capacidades que los individuos adquieren y desarrollan con el fin de llevar a cabo con éxito las tareas diarias. Teniendo en cuenta la relación anterior se puede evidenciar que para la población escolar son muy importante estas actividades debido a que esta le permite al escolar en el contexto educativo lograr habilidades de comunicación e interacción social siendo de gran utilidad para su desempeño escolar. De la misma manera los niños deben ser estimulados para realizar las AVD de la forma más independiente posible debido a que esta le permite ejecutar actividades académicas de manera grupal con los demás escolares.

Desempeño escolar

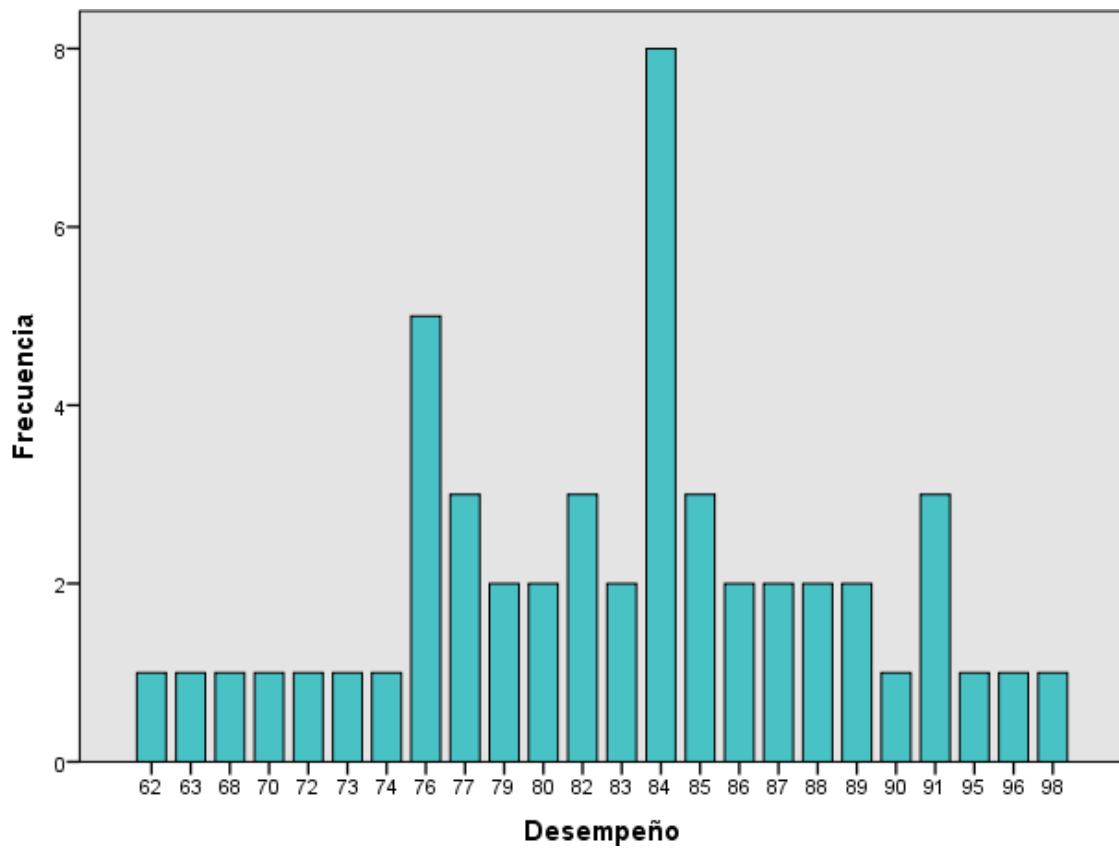
Tabla 67. Distribución porcentual del desempeño escolar en el primer periodo académico según los informes de las instituciones educativas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	62	1	2,0	2,0
	63	1	2,0	4,0
	68	1	2,0	6,0
	70	1	2,0	8,0
	72	1	2,0	10,0
	73	1	2,0	12,0
	74	1	2,0	14,0
	76	5	10,0	24,0
	77	3	6,0	30,0
	79	2	4,0	34,0
	80	2	4,0	38,0
	82	3	6,0	44,0
	83	2	4,0	48,0
	84	8	16,0	64,0

85	3	6,0	6,0	70,0
86	2	4,0	4,0	74,0
87	2	4,0	4,0	78,0
88	2	4,0	4,0	82,0
89	2	4,0	4,0	86,0
90	1	2,0	2,0	88,0
91	3	6,0	6,0	94,0
95	1	2,0	2,0	96,0
96	1	2,0	2,0	98,0
98	1	2,0	2,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 67. Desempeño escolar en el primer periodo académico según los informes de las instituciones educativas.



Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos se puede concluir que el porcentaje de las asignaturas de los estudiantes es de 84% de la población valorada. Para (Lopez, Molina, & Arnaiz, 2003) el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño. Según (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. La mayoría de la población mantiene un rendimiento escolar bueno en donde no hay limitaciones en el rendimiento debido a que tienen buen desempeño en cuanto a las habilidades de procesamiento y elaboración de la información, las habilidades de comunicación e interacción al poder enviar, recibir e interpretar la información que son favorable para el desempeño escolar del niño.

Análisis institución educativa colegio Seminario Menor Santo Tomas de Aquino

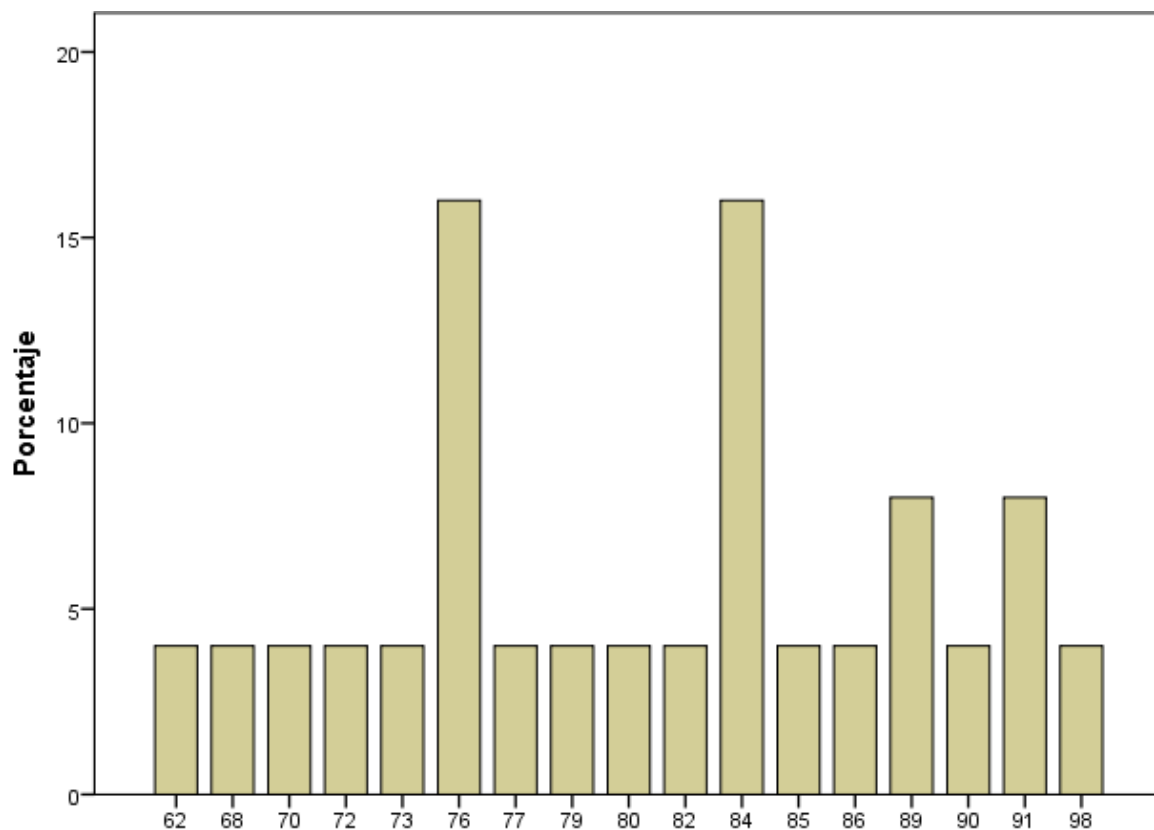
Tabla 68. Distribución porcentual del desempeño escolar en el primer periodo académico según el Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	62	1	4,0	4,0
	68	1	4,0	8,0
	70	1	4,0	12,0
	72	1	4,0	16,0
	73	1	4,0	20,0
	76	4	16,0	36,0
	77	1	4,0	40,0
	79	1	4,0	44,0
	80	1	4,0	48,0
	82	1	4,0	52,0
	84	4	16,0	68,0
	85	1	4,0	72,0
	86	1	4,0	76,0
	89	2	8,0	84,0
	90	1	4,0	88,0

91	2	8,0	8,0	96,0
98	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 68. Desempeño escolar en el primer periodo académico según el Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.

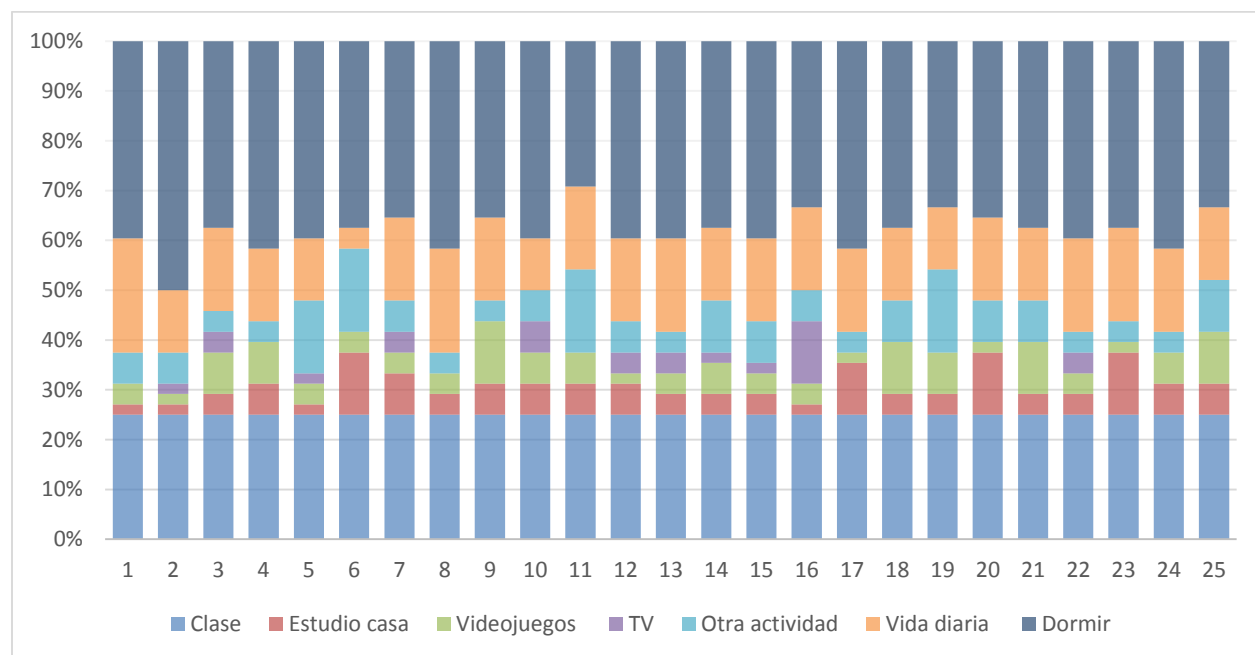


Fuente: Guardias, G., 2017

Según los hallazgos encontrados en la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino el 16% de los estudiantes evidencia un porcentaje de las asignaturas con un 84 % de calificación. Para (Kielhofner, 2004) el rol escolar son patrones de acción que hacen que el ser humano se idéntica y se comporta de formas que hemos aprendido a asociar con un estatus público o una identidad privada. Según (Lopez, Molina, & Arnaiz, 2003) el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño teniendo en cuenta el análisis de los datos obtenidos se puede concluir que Muchas

veces, la convivencia en el contexto educativo hace que el niño se prepare para convivir en comunidad, familiar estableciendo la motivación para ejecutar actividades educativas.

Figura 69. Rutinas Seminario menor Santo Tomas de Aquino



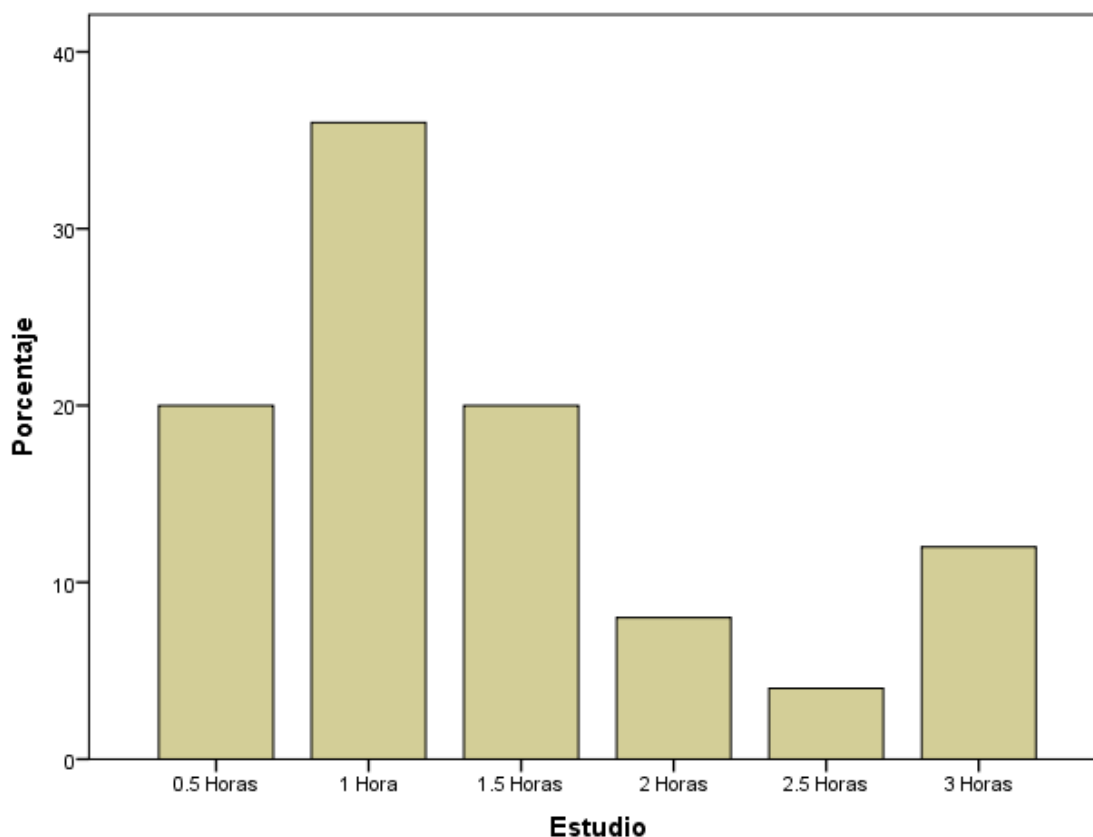
Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 69. Estudio Seminario menor Santo Tomas de Aquino

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	5	20,0	20,0	20,0
	1 Hora	9	36,0	36,0	56,0
	1.5 Horas	5	20,0	20,0	76,0
	2 Horas	2	8,0	8,0	84,0
	2.5 Horas	1	4,0	4,0	88,0
	3 Horas	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 70. Estudio Seminario menor Santo Tomas de Aquino



Fuente: Guardias, G., 2017

Al realizar los procesos de valoración se pudo concluir que el 36% de la población realizan sus estudios en el transcurso de una hora. Para el marco de trabajo de la práctica de terapia ocupacional el ocio y tiempo libre es una actividad no obligatoria que esta intrínsecamente motivada y en al cual se participa durante un tiempo discrecional o libre, es decir un tiempo no comprometido con ocupaciones obligatorias. Según la (Organizacion mundial de la salud, 2017) el estudio es el desarrollo de aptitudes y habilidades mediante la incorporación de conocimientos nuevos, mediante el cual se produce la socialización del niño teniendo como correlato que se dedique una elevada cantidad de horas al análisis de diversos temas. Es por ello que se han desarrollado una serie de estrategias con el fin de que la tarea de estudiar sea más simple y que se logren alcanzar mejores resultados en los niños a través de sus actividades académicas. Teniendo en cuenta los datos concluyente se pudo evidenciar que la mayoría de la población realizan sus estudios en el transcurso de una hora al día, no considerando los hábitos de estudios le permite a

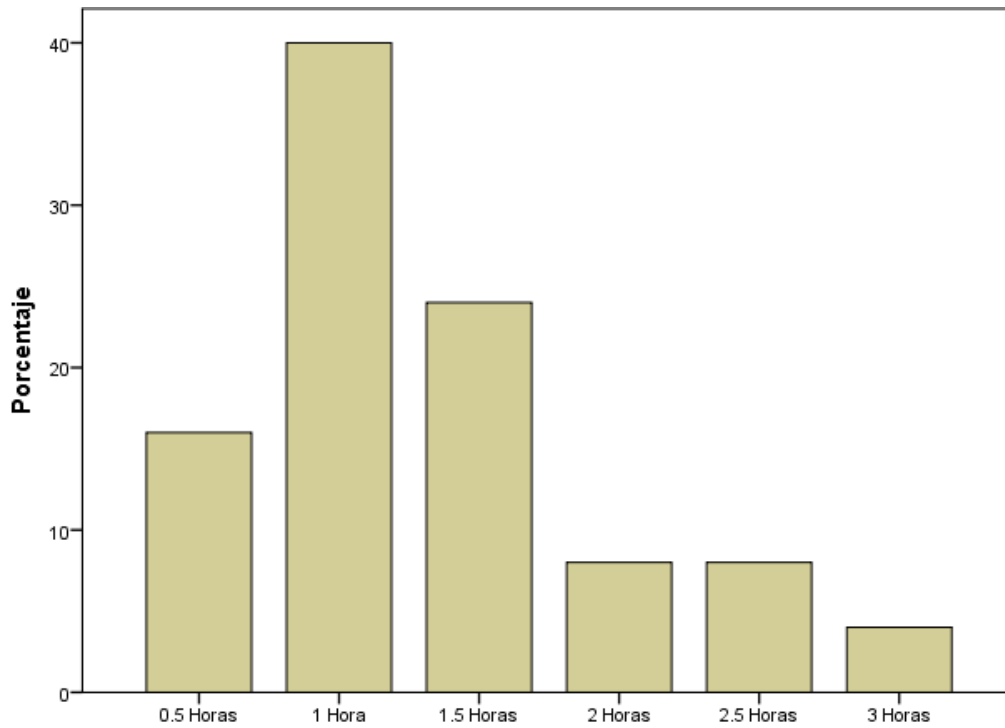
los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas que sirven de soporte para su proceso de enseñanza de aprendizaje del niño y esto va impedir la inserción o la perdida de asignatura de los estudiantes

Tabla 70. Videojuegos Seminario menor Santo Tomas de Aquino

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido				
0.5 Horas	4	16,0	16,0	16,0
1 Hora	10	40,0	40,0	56,0
1.5 Horas	6	24,0	24,0	80,0
2 Horas	2	8,0	8,0	88,0
2.5 Horas	2	8,0	8,0	96,0
3 Horas	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 71. Videojuegos Seminario menor Santo Tomas de Aquino



Fuente: Guardias, G., 2017

En este análisis se evidencia que el 40% de la población realizan la actividad de videojuegos en el transcurso de una hora al día. Según (Entertainment Software Association, 2015) afirma que los videojuegos son software de entretenimiento que le permite al niño ejecutarlos en su tiempo libre. Los videojuegos son aplicaciones interactivas que van orientadas al entretenimiento humano, que, a través de estos el niño desarrolla destrezas de ejecución tales como cognitivas perceptuales sensoriales, emocionales y sociales para los estudiantes es indispensables establecer hábitos y rutinas dado que permite llevar un equilibrio en actividades académicas y videojuegos con la finalidad de lograr un desempeño escolar óptimo.

Tabla 71. Otra Seminario menor Santo Tomas de Aquino

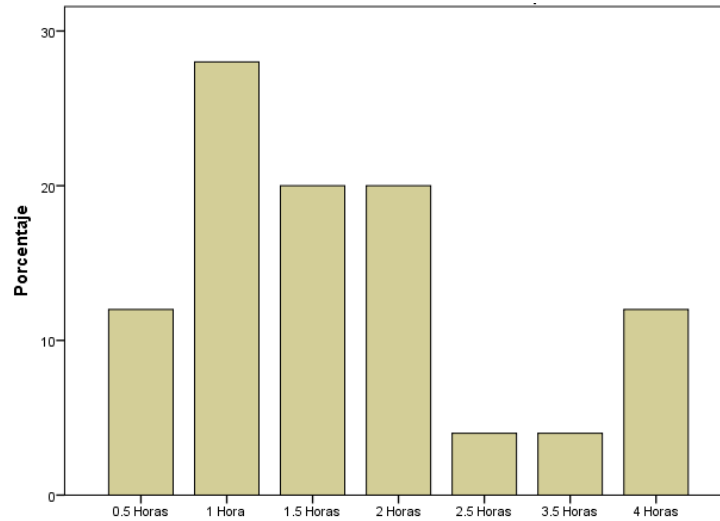
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	3	12,0	12,0	12,0
	1 Hora	7	28,0	28,0	40,0
	1.5 Horas	5	20,0	20,0	60,0
	2 Horas	5	20,0	20,0	80,0
	2.5 Horas	1	4,0	4,0	84,0
	3.5 Horas	1	4,0	4,0	88,0
	4 Horas	3	12,0	12,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos se pudo evidenciar que el 28% de la población ejecutan otros tipos de actividades durante la etapa educativa. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Las rutinas requieren el empleo de un tiempo determinado. Según el marco de trabajo de la práctica de terapia ocupacional el ocio y tiempo libre es una actividad no obligatoria que esta intrínsecamente motivada y en al cual se participa durante un tiempo discrecional o libre, es decir un tiempo no comprometido con ocupaciones obligatorias. En cuanto los análisis de la relación anterior se puede evidenciar que el tiempo libre es importante en el ámbito educativo siempre y

cuando se establezcan rutinas para realizar actividades académicas y videojuegos debido a que esto le permite prevenir disfuncionalidad en su desempeño académico

Figura 72. Otra Seminario menor Santo Tomas de Aquino



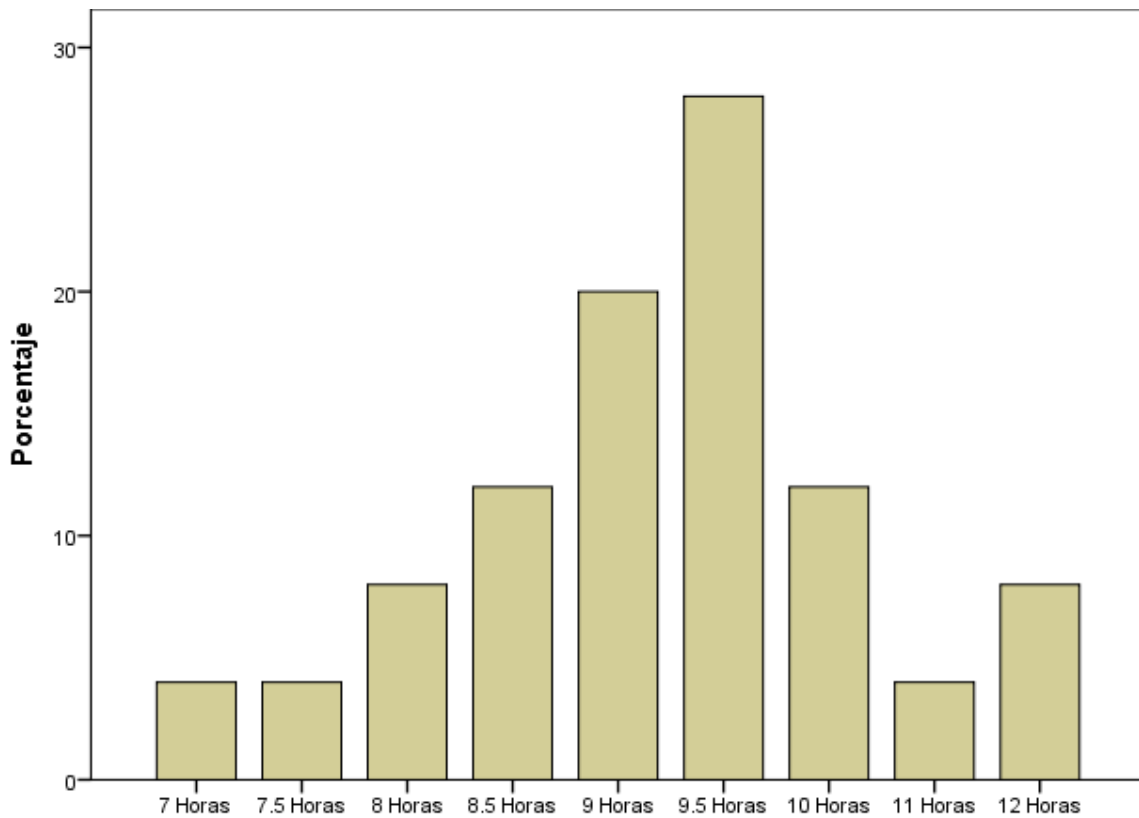
Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 72. Dormir, Seminario menor Santo Tomas de Aquino

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 7 Horas	1	4,0	4,0	4,0
7.5 Horas	1	4,0	4,0	8,0
8 Horas	2	8,0	8,0	16,0
8.5 Horas	3	12,0	12,0	28,0
9 Horas	5	20,0	20,0	48,0
9.5 Horas	7	28,0	28,0	76,0
10 Horas	3	12,0	12,0	88,0
11 Horas	1	4,0	4,0	92,0
12 Horas	2	8,0	8,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 73. Dormir Seminario menor Santo Tomas de Aquino



Fuente: Guardias, G., 2017

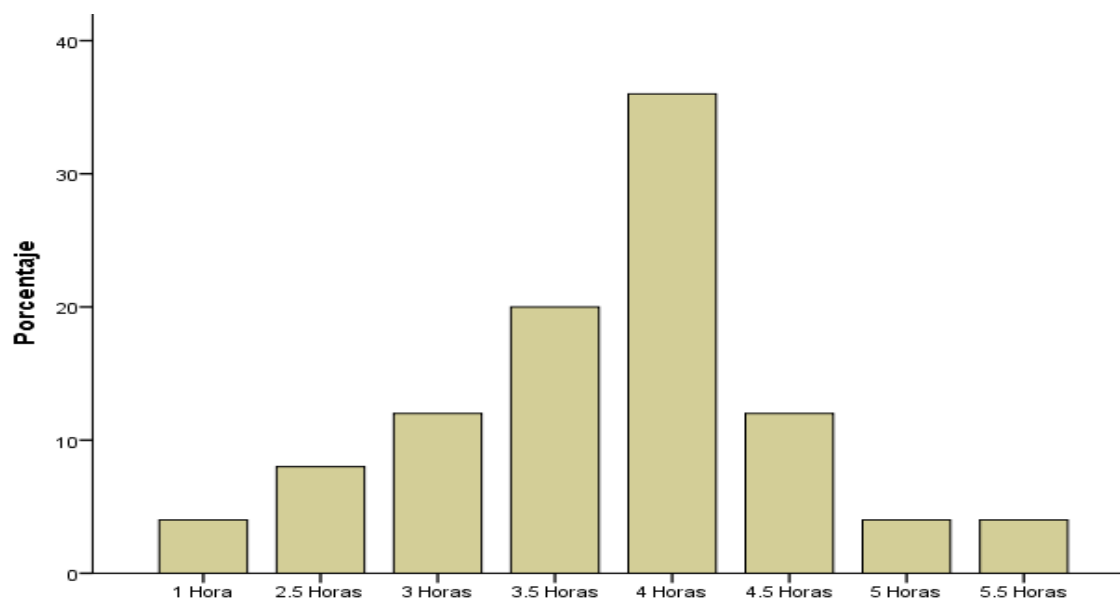
Según los resultados hallados el 28% de la población refirió que duerme durante nueve horas. Según el marco de trabajo de la práctica de terapia ocupacional toda las personas como resultado de participar en las ocupaciones y se dedican a dormir por varias horas por día a lo largo del ciclo de la vida, dentro de la ocupación de descanso y sueño se encuentran en actividades tales como prepararse y preparar el ambiente para dormir interaccionar con otras personas. Teniendo en cuenta la relación del presente análisis se pudo evidenciar que la mayoría de la población duerme lo suficiente para la preparación de asumir el rol escolar dentro del contexto escolar, el descansar permite una de las funciones fisiológicas más importantes para el correcto funcionamiento de las destrezas cognitivas, perceptuales, emocionales y sociales del estudiante. El sueño es un estado de alteración de la consciencia que sirve como bienestar del niño en la cual se repite periódicamente durante un tiempo mantenido y restaura la energía y el bienestar del niño para su desempeño escolar.

Tabla 73. Actividades de la vida diaria Seminario menor Santo Tomas de Aquino

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1 Hora	1	4,0	4,0	4,0
	2.5 Horas	2	8,0	8,0	12,0
	3 Horas	3	12,0	12,0	24,0
	3.5 Horas	5	20,0	20,0	44,0
	4 Horas	9	36,0	36,0	80,0
	4.5 Horas	3	12,0	12,0	92,0
	5 Horas	1	4,0	4,0	96,0
	5.5 Horas	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 74. Actividades de la vida diaria Seminario menor Santo Tomas de Aquino



Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta el análisis de los datos obtenidos el 36% de la población realiza varias actividades de la vida diaria durante cuatro horas en el transcurso de la semana. según (Kielhofner, 2004) las actividades de la vida diaria, son las tareas vitales típicas necesarias para el cuidado de

sí mismo y el auto mantenimiento como son el aseo, baño, la alimentación, teniendo en cuenta la relación de los resultados se pudo concluir que estas actividades permiten en la etapa escolar desarrollar las capacidades que los niños adquieren y desarrollan con el fin de llevar a cabo con éxito en el contexto educativo una interacción con los mismo pares. Así mismo le permite el individuo desarrollar habilidades vitales que pueden ser favorable para su desempeño escolar.

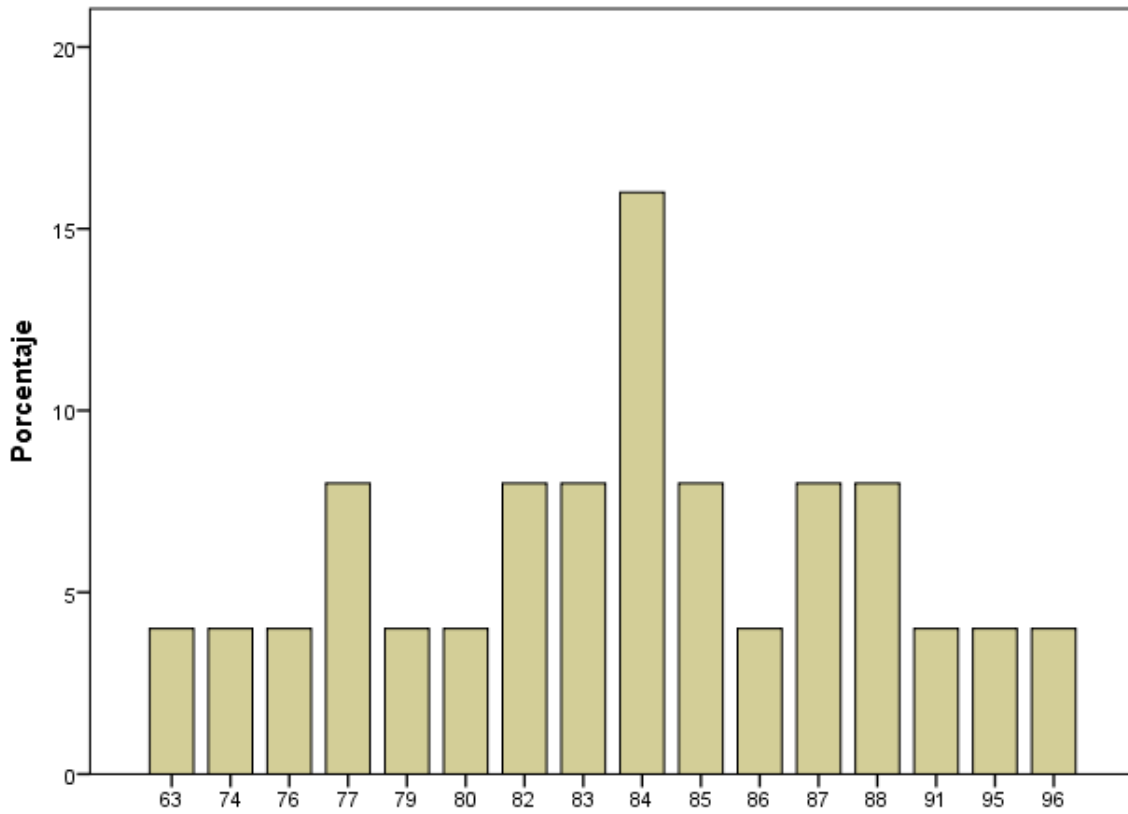
Análisis institución educativa colegio Bethlemitas Brighton

Tabla 75. Desempeño Bethlemitas Brighton

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	63	1	4,0	4,0	4,0
	74	1	4,0	4,0	8,0
	76	1	4,0	4,0	12,0
	77	2	8,0	8,0	20,0
	79	1	4,0	4,0	24,0
	80	1	4,0	4,0	28,0
	82	2	8,0	8,0	36,0
	83	2	8,0	8,0	44,0
	84	4	16,0	16,0	60,0
	85	2	8,0	8,0	68,0
	86	1	4,0	4,0	72,0
	87	2	8,0	8,0	80,0
	88	2	8,0	8,0	88,0
	91	1	4,0	4,0	92,0
	95	1	4,0	4,0	96,0
	96	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

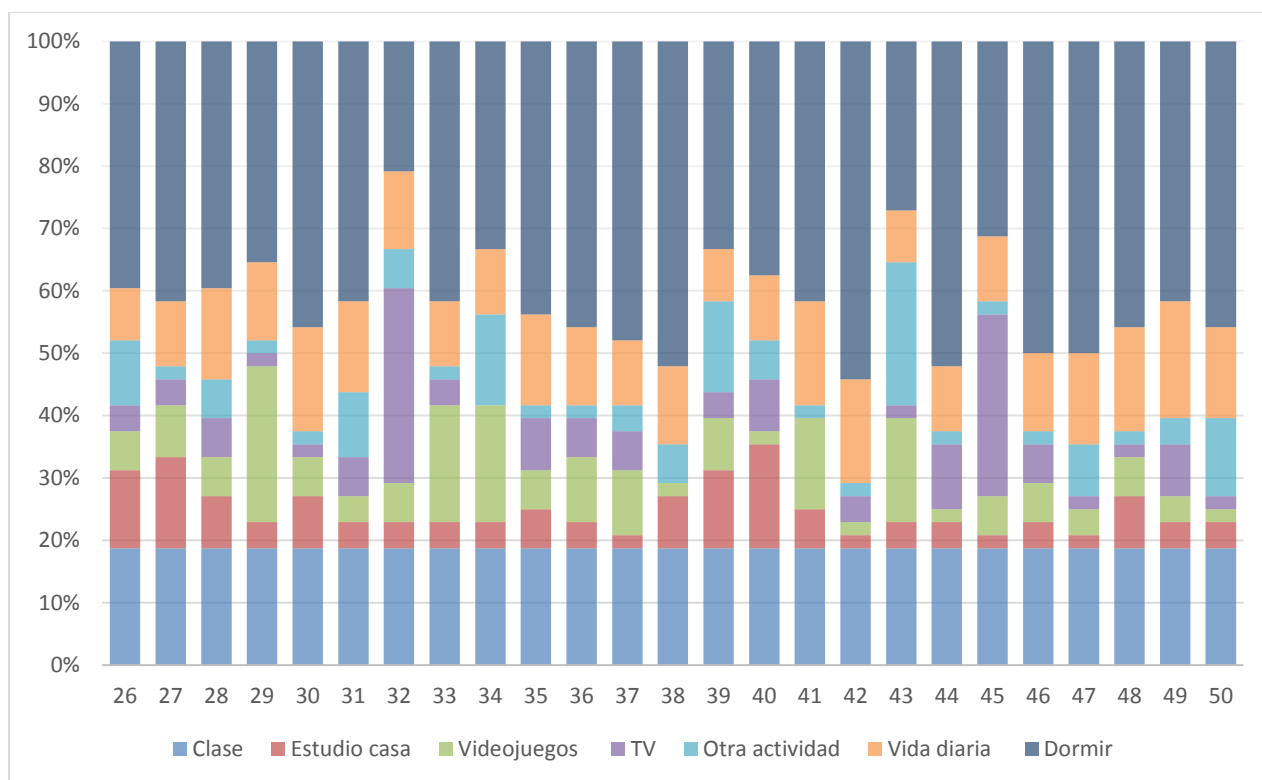
Figura 74. Desempeño Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

Según los hallazgos encontrados en la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino el 8% de los estudiantes evidencia un porcentaje de las asignaturas con un 84 % de calificación. Para (Kielhofner, 2004) el rol escolar son patrones de acción que hacen que el ser humano se idéntica y se comporta de formas que hemos aprendido a asociar con un estatus público o una identidad privada. Según Polonio López el desempeño escolar es la capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible sus roles ocupacionales con respecto a la edad del niño. Teniendo en cuenta el análisis de los datos obtenidos se puede concluir que Muchas veces, la convivencia en el contexto educativo hace que el niño se prepare para convivir en comunidad, familiar estableciendo la motivación para ejecutar actividades educativas, la cual permite en el estudiante mejorar el desempeño escolar.

Figura 75. Rutinas Bethlemitas Brighton



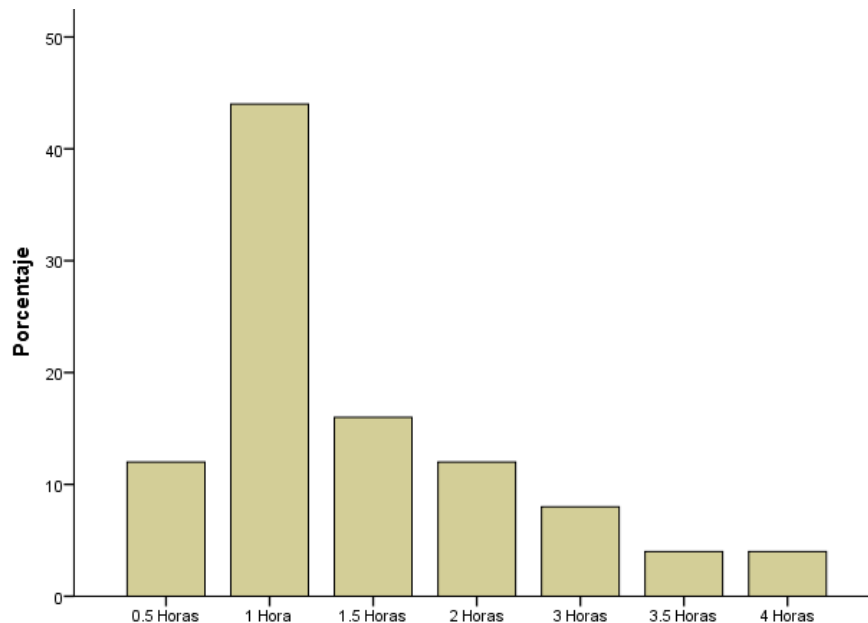
Fuente: Guardias, G., 2017

Tabla 76. Estudio Bethlemitas Brighton

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	3	12,0	12,0	12,0
	1 Hora	11	44,0	44,0	56,0
	1.5 Horas	4	16,0	16,0	72,0
	2 Horas	3	12,0	12,0	84,0
	3 Horas	2	8,0	8,0	92,0
	3.5 Horas	1	4,0	4,0	96,0
	4 Horas	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 76. Estudio Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

Al realizar los procesos de valoración se pudo concluir que el 44% de la población realizan sus estudios en el transcurso de una hora. Para (American Occupational Therapy Association, 2008) el ocio y tiempo libre es una actividad no obligatoria que esta intrínsecamente motivada y en al cual se participa durante un tiempo discrecional o libre, es decir un tiempo no comprometido con ocupaciones obligatorias. Según la organización mundial de la salud el estudio es el desarrollo de aptitudes y habilidades mediante la incorporación de conocimientos nuevos, mediante el cual se produce la socialización del niño teniendo como correlato que se dedique una elevada cantidad de horas al análisis de diversos temas.

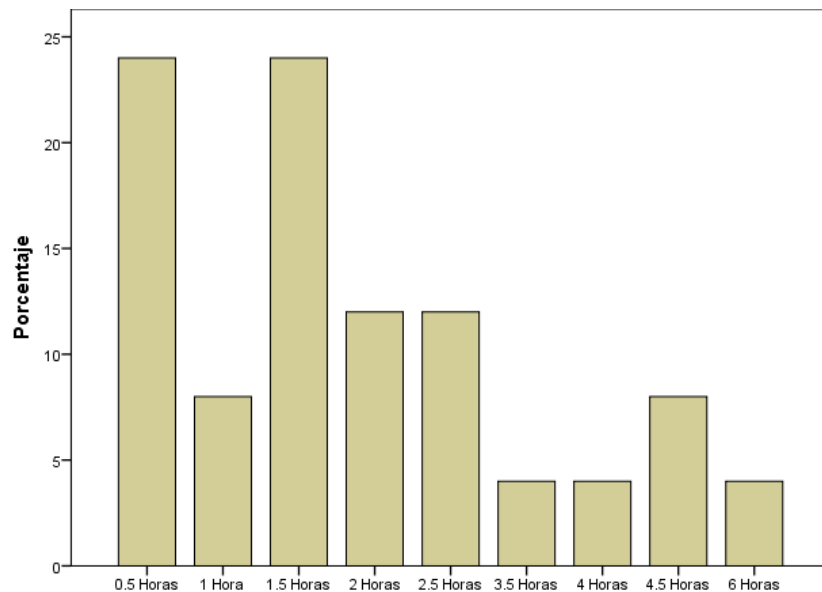
Es por ello que se han desarrollado una serie de estrategias con el fin de que la tarea de estudiar sea más simple y que se logren alcanzar mejores resultados en los niños a través de sus actividades académicas. Teniendo en cuenta los datos concluyente se pudo evidenciar que la mayoría de la población realizan sus estudios en el transcurso de una hora al día, no considerando los hábitos de estudios le permite a los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas que sirven de soporte para su proceso de enseñanza de aprendizaje del niño y esto va impedir la inserción o la pérdida de asignatura de los estudiantes.

Tabla 77. Videojuegos Bethlemitas Brighton

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	6	24,0	24,0	24,0
	1 Hora	2	8,0	8,0	32,0
	1.5 Horas	6	24,0	24,0	56,0
	2 Horas	3	12,0	12,0	68,0
	2.5 Horas	3	12,0	12,0	80,0
	3.5 Horas	1	4,0	4,0	84,0
	4 Horas	1	4,0	4,0	88,0
	4.5 Horas	2	8,0	8,0	96,0
	6 Horas	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 77. Videojuegos Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

En este análisis se evidencia que el 24% de la población realizan la actividad de videojuegos en el transcurso de una hora y media al día. Según la (Entertainment Software

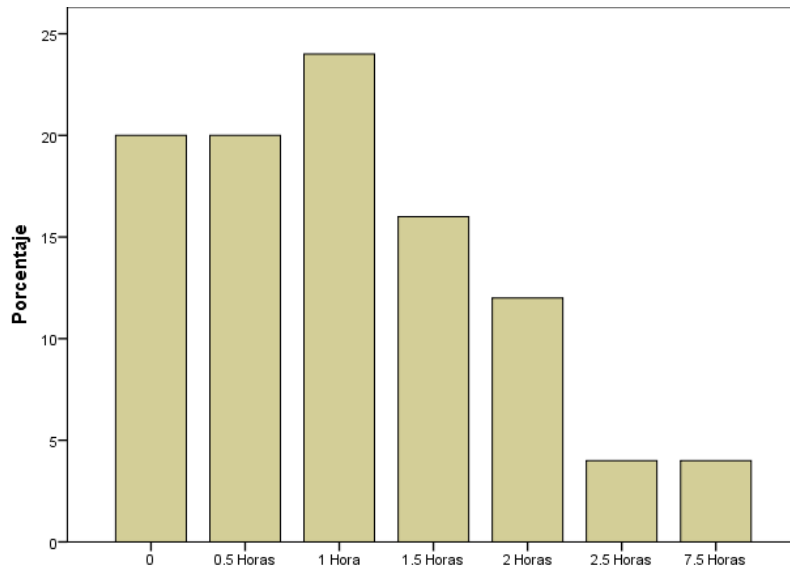
Association, 2015) afirma que los videojuegos son software de entretenimiento que le permite al niño ejecutarlos en su tiempo libre. Los videojuegos son aplicaciones interactivas que van orientadas al entretenimiento humano, que, a través de estos el niño desarrolla destrezas de ejecución tales como cognitivas perceptuales sensoriales, emocionales y sociales para los estudiantes es indispensables establecer hábitos y rutinas dado que permite llevar un equilibrio en actividades académicas y videojuegos con la finalidad de lograr un desempeño escolar óptimo

Tabla 78. Tv Bethlemitas Brighton

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0	5	20,0	20,0	20,0
	0.5 Horas	5	20,0	20,0	40,0
	1 Hora	6	24,0	24,0	64,0
	1.5 Horas	4	16,0	16,0	80,0
	2 Horas	3	12,0	12,0	92,0
	2.5 Horas	1	4,0	4,0	96,0
	7.5 Horas	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 78. Tv Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

Para el 24% de la población valorada es de gran importancia ver televisión. Para. (OPS; .GTZ., 2008) la televisión es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes y sonido que simulan movimiento, a distancia que emplea un mecanismo de difusión. La transmisión puede ser efectuada por medio de ondas de radio, o por redes de cable. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Con relación al análisis para la mayoría de la población no es de gran importancia ocupar el tiempo libre en ver televisión dado que la población escolar permite avocarse sin preocupaciones a sus estudios y aprovechar al máximo potencial de aprendizaje. Por lo tanto es necesario tener en cuenta la importancia de las rutinas en el contexto educativo, debido a que si no se establecen afecta directamente el desempeño escolar del niño.

Tabla 79. Otras actividades Bethlemitas Brighton

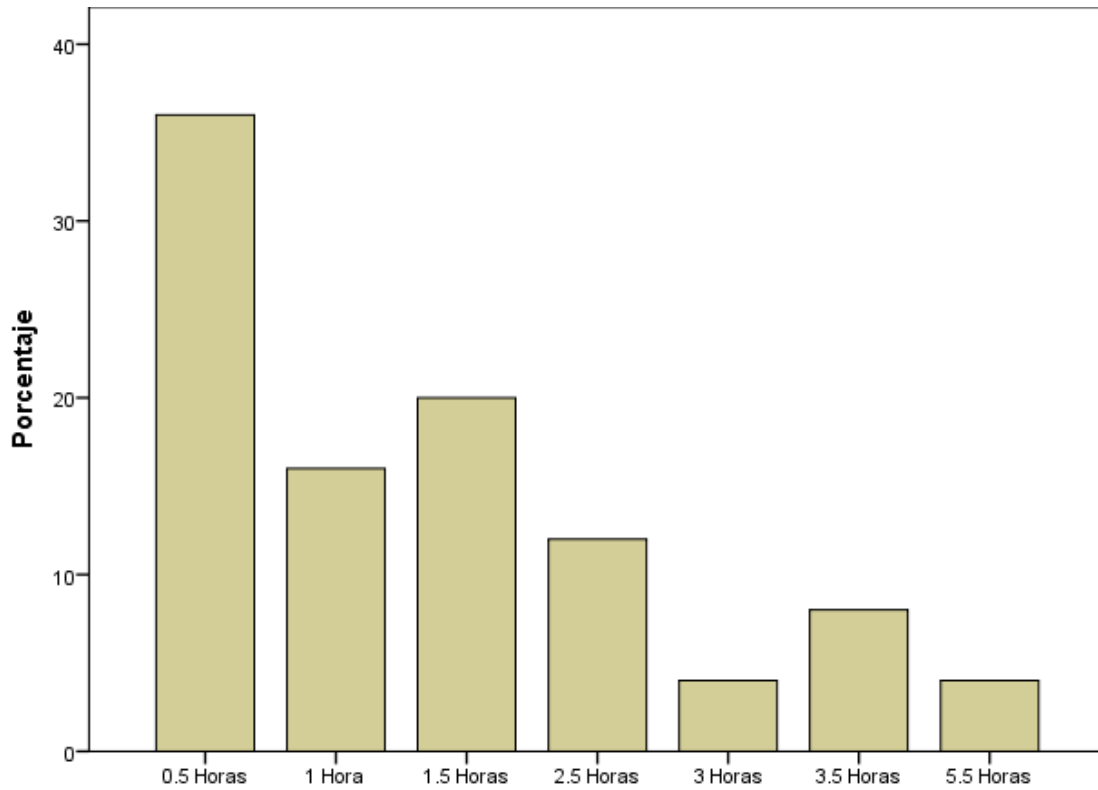
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	0.5 Horas	9	36,0	36,0
	1 Hora	4	16,0	52,0

1.5 Horas	5	20,0	20,0	72,0
2.5 Horas	3	12,0	12,0	84,0
3 Horas	1	4,0	4,0	88,0
3.5 Horas	2	8,0	8,0	96,0
5.5 Horas	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Al analizar los datos obtenidos se pudo evidenciar que el 36% de la población ejecutan otros tipos de actividades durante la etapa educativa, en el transcurso de media hora. Para (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011) las rutinas son Patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Las rutinas requieren el empleo de un tiempo determinado. Según (American Occupational Therapy Association, 2008) el ocio y tiempo libre es una actividad no obligatoria que esta intrínsecamente motivada y en al cual se participa durante un tiempo discrecional o libre, es decir un tiempo no comprometido con ocupaciones obligatorias. En cuanto los análisis de la relación anterior se puede evidenciar que el tiempo libre es importante en el ámbito educativo siempre y cuando se establezcan rutinas para realizar actividades académicas y videojuegos debido a que esto le permite prevenir disfuncionalidad en su desempeño académico.

Figura 79. Otras actividades Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

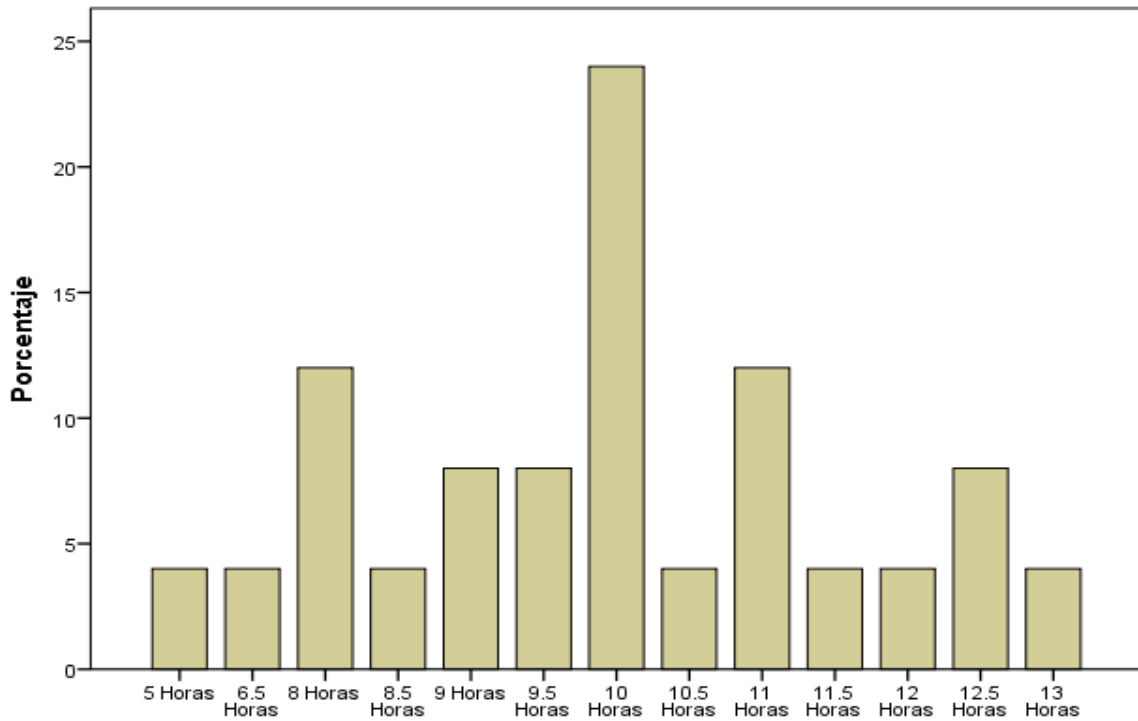
Tabla 80. Dormir Bethlemitas Brighton

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 5 Horas	1	4,0	4,0	4,0
6.5 Horas	1	4,0	4,0	8,0
8 Horas	3	12,0	12,0	20,0
8.5 Horas	1	4,0	4,0	24,0
9 Horas	2	8,0	8,0	32,0
9.5 Horas	2	8,0	8,0	40,0
10 Horas	6	24,0	24,0	64,0
10.5 Horas	1	4,0	4,0	68,0
11 Horas	3	12,0	12,0	80,0
11.5 Horas	1	4,0	4,0	84,0

12 Horas	1	4,0	4,0	88,0
12.5 Horas	2	8,0	8,0	96,0
13 Horas	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 80. Dormir Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

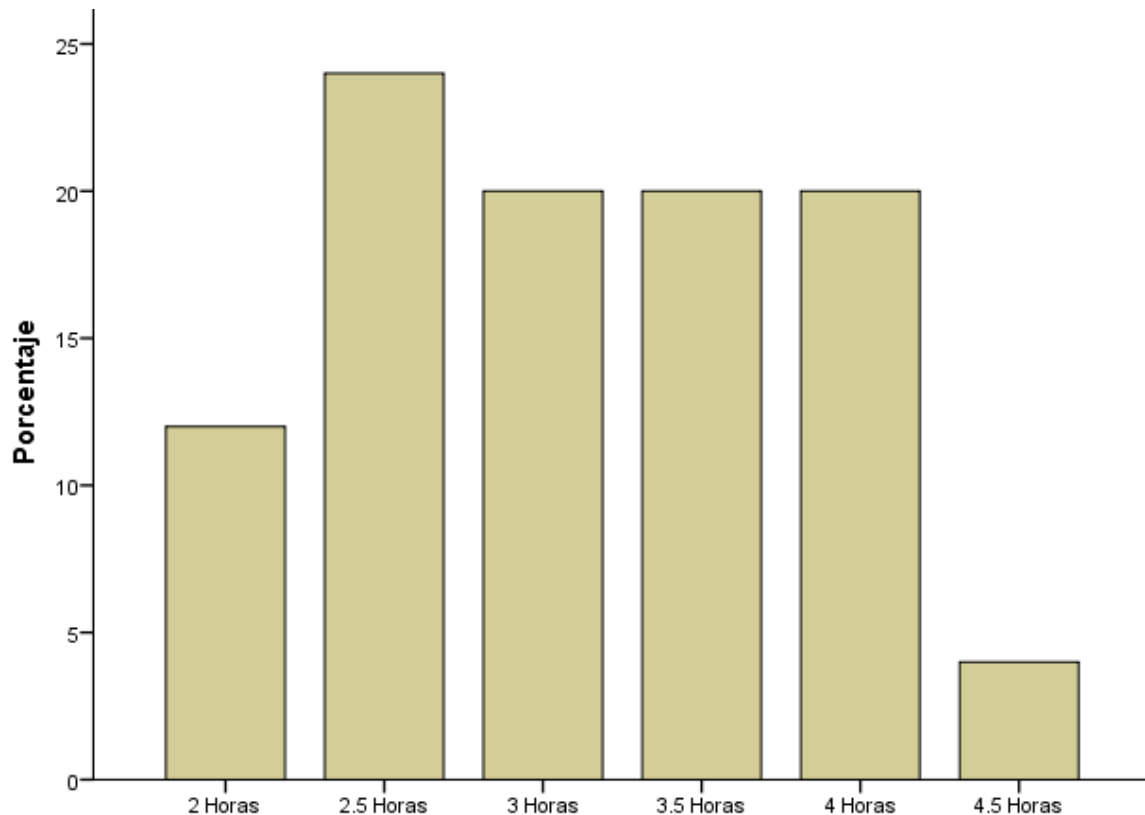
Tabla 81. Actividades de la vida diaria Bethlemitas Brighton

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	2 Horas	3	12,0	12,0	12,0
	2.5 Horas	6	24,0	24,0	36,0
	3 Horas	5	20,0	20,0	56,0
	3.5 Horas	5	20,0	20,0	76,0
	4 Horas	5	20,0	20,0	96,0

4.5 Horas	1	4,0	4,0	100,0
Total	25	100,0	100,0	

Fuente: Guardias, G., 2017

Figura 81. Actividades de la vida diaria Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

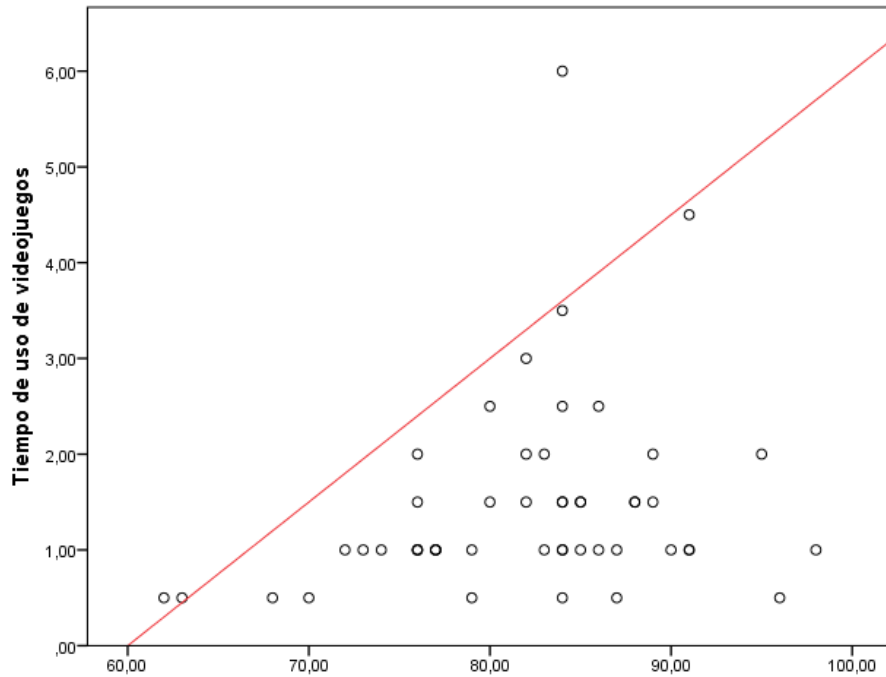
Teniendo en cuenta el análisis de los datos obtenidos el 24% de la población realizan varias actividades de la vida diaria durante cuatro horas en el transcurso de la semana. Según (Kielhofner, 2004) las actividades de la vida diaria, son las tareas vitales típicas necesarias para el cuidado de sí mismo y el auto mantenimiento como son el aseo, baño, la alimentación, teniendo en cuenta la relación de los resultados se pudo concluir que estas actividades permiten en la etapa escolar desarrollar las capacidades que los niños adquieren y desarrollan con el fin de llevar a cabo con éxito en el contexto educativo una interacción con los mismo pares. Así mismo le permite el individuo desarrollar habilidades vitales que pueden ser favorable para su desempeño escolar.

Análisis de correlación desempeño escolar y uso de los videojuegos

Gráfica de dispersión de datos.

La grafica muestra un alto grado de dispersión de datos debido a que los datos no se encuentran sobre la línea roja de la figura presentada lo que es un indicio de la no existencia exclusiva de la relación del uso de los videojuegos y el desempeño escolar.

Figura 82. Desempeño escolar



Fuente: Guardias, G., 2017

Criterios para el análisis de la correlación

Características de las variables.

El tiempo dedicado a la utilización de los videojuegos es una variable cuantitativa de tipo escala debido a que proporciona de forma numérica el tiempo de dedicación a los videojuegos y la segunda variable desempeño escolar expresa en notas en la escala numérica de 0 a 100 por lo cual el análisis de correlación se puede realizar con el método de correlación de Pearson que es el aplicado a la naturaleza de las variables de análisis de la investigación.

Análisis de correlación para toda la muestra.

La tabla 80 presenta los resultados del análisis de correlación de Pearson entregados por el SPSS, donde se aprecia un coeficiente de Pearson de 0.259 que indica la existencia de la relación positiva y débil debido a que es menor a 0.5 o puede decir que la relación no es significativa debido a que el coeficiente de Pearson no tiende a 1 complementado con un P valor de 0.07 expresa un grado de probabilidad de la existencia de la relación lineal planteada pero al ser menor de 0.05 rechaza la existencia de la relación por lo cual se puede concluir que no existe asociación lineal de las variables analizadas.

Tabla 82. Análisis de correlación de Pearson

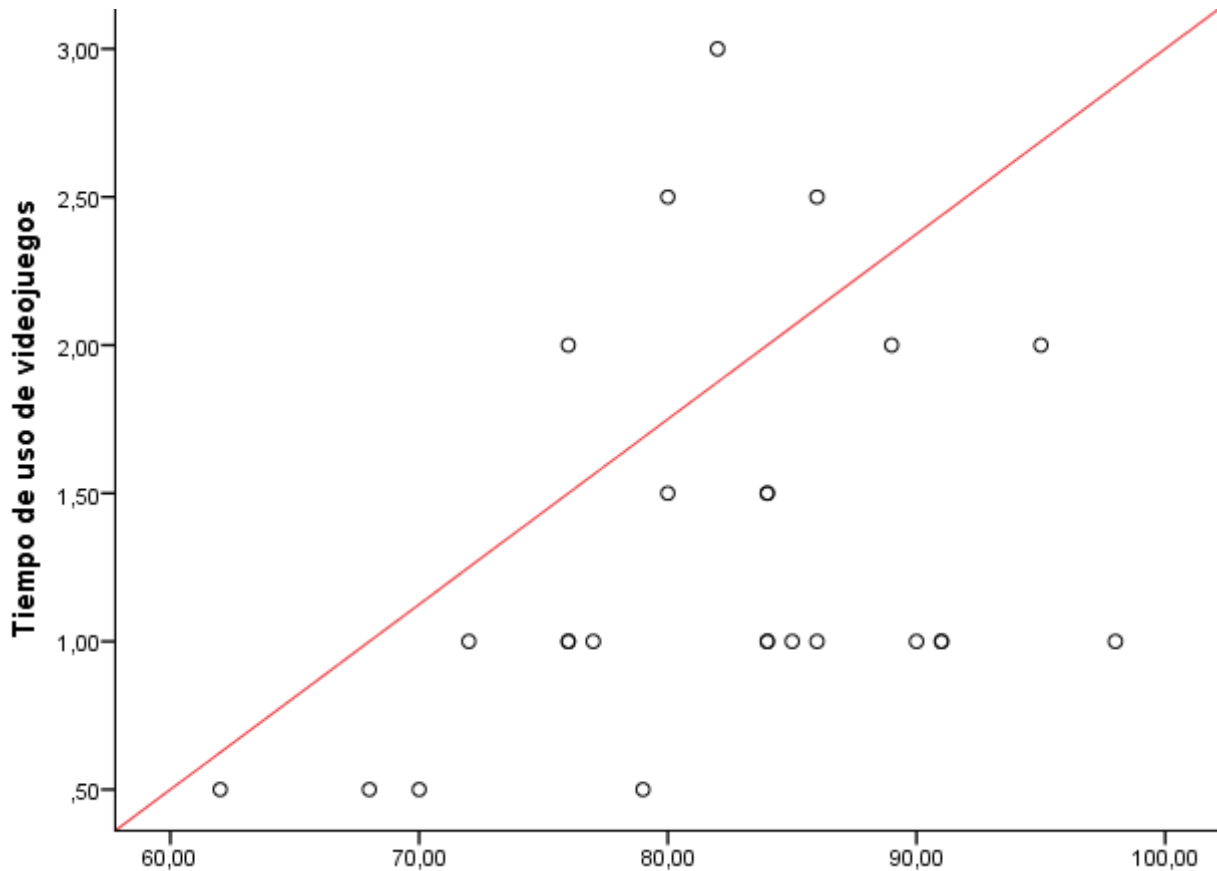
		Videojuegos	Desempeño
Vi	Correlación de Pearson	1	,259
	Sig. (bilateral)		,070
	N	50	50
De	Correlación de Pearson	,259	1
	Sig. (bilateral)	,070	
	N	50	50

Fuente: Guardias, G., 2017

Análisis de correlación en la institución educativa seminario menor santo Tomas de Aquino

La figura muestra un alto grado de dispersión de datos debido a que los datos no se encuentran sobre la línea roja de la figura presentada lo que es un indicio de la no existencia exclusiva de la relación del uso de los videojuegos y el desempeño escolar en la institución educativa seminario menor Santo Tomas de Aquino.

Figura 83. Desempeño escolar



Fuente: Guardias, G., 2017

La tabla 83 presenta los resultados del análisis de correlación de Pearson entregados por el SPSS, donde se aprecia un coeficiente de Pearson de 0.317 que indica la existencia de la relación positiva y débil debido a que es menor a 0.5 y el P valor de 0.122 mayor a 0.05 rechaza la existencia de la relación por lo cual se puede concluir que no existe asociación lineal de las variables analizadas en la institución educativa colegio Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.

Tabla 83. Análisis de correlación de Pearson Seminario Menor Santo Tomas de Aquino

		Videojuegos	Desempeño
Vi	Correlación de Pearson	1	,317
	Sig. (bilateral)		,122
	N	25	25

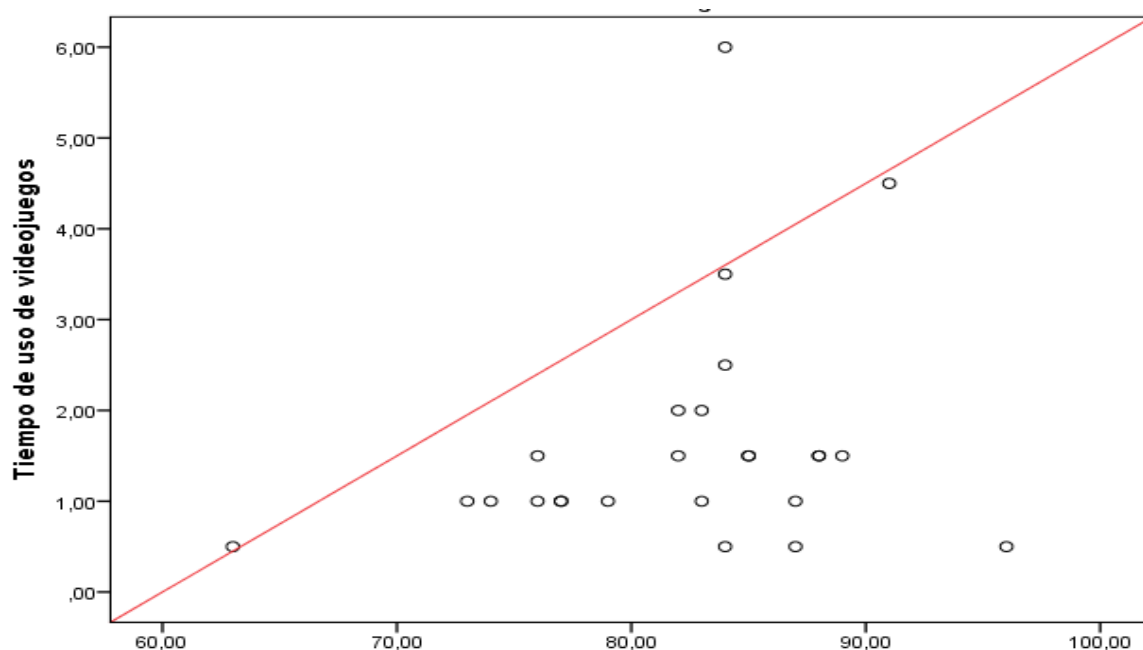
De	Correlación de Pearson	,317	1
	Sig. (bilateral)	,122	
	N	25	25

Fuente: Guardias, G., 2017

Análisis de correlación en la institución educativa Bethlemitas Brighton

La figura muestra un alto grado de dispersión de datos debido a que los datos no se encuentran sobre la línea roja de la figura presentada lo que es un indicio de la no existencia exclusiva de la relación del uso de los videojuegos y el desempeño escolar en la institución educativa Colegio Bethlemitas Brighton.

Figura 84. Análisis de correlación de la institución Bethlemitas Brighton



Fuente: Guardias, G., 2017

La tabla 84 presenta los resultados del análisis de correlación de Pearson entregados por el SPSS, donde se aprecia un coeficiente de Pearson de 0.257 que indica la existencia de la relación positiva y débil debido a que es mayor a 0.5 con un 0.215 se rechaza la existencia de la relación por lo que se concluye que no existe una asociación lineal de las variables analizadas en la institución educativa colegio Bethlemitas Brighton.

Tabla 84. Análisis de correlación de Pearson colegio Bethlemitas Brighton

		Videojuegos	Desempeño
vi	Correlación de Pearson	1	,257
	Sig. (bilateral)		,215
	N	25	25
de	Correlación de Pearson	,257	1
	Sig. (bilateral)	,215	
	N	25	25

a. Institución = Bethlemitas Brighton

Fuente: Guardias, G., 2017

Conclusiones

El desempeño escolar es una variable extremadamente compleja que no depende exclusivamente del tiempo dedicado a los videojuegos esto se comprueba con la existencia de una relación débil y positiva en el análisis estadístico de los alumnos de las instituciones educativas analizadas, debido a que como explica el modelo del desempeño escolar, este depende de un conjunto de variables extenso donde los videojuegos son una pequeña parte.

El valor inferior de los P valores se obtuvo con el análisis de las dos instituciones en conjunto otorgan valor más cercanos a una relación lineal. Pero de las gráficas de dispersión en los tres casos evidencia la no existencia de una relación lineal.

Discusión de resultados

Llegando al razonamiento, en este punto se presentan los resultados de la investigación para determinar la relación del desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad en las instituciones educativas Bethlemitas Brighton y Seminario Menor Santo Tomas de Aquino.

En particular se resaltan como datos importantes el análisis de los datos estudiados, determinando que es muy significativo el desempeño escolar en las instituciones Seminario Menor Santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton, para la cual se expresa en primera instancia que

el 92% de la población valorada en el colegio Seminario Menor Santo Tomas de Aquino, cuenta con una edad de 8 años en los grados tercero de primaria, mientras que en Bethlemitas Brighton el 88% de la población cuenta con una edad de 8 años.

El dato más representativo fue el género masculino con un total de 56%, en el seminario Menor y un 68% en Bethlemitas Brighton , la cual indica que el género prevalece más en una institución, en este sentido conviene referenciar que el género masculino prevalece en el análisis general de las instituciones educativas, así mismo se pudo concluir que el 44% de la población en el seminario menor realizan sus actividades académicas realizada por fuera del colegio con un horario establecido de 2 a 5 horas, mientras que en Bethlemitas Brighton el 60% realizan sus actividades académicas por fuera del colegio más de 5 horas debido a que cuenta con una sola jornada establecida y reglamentada por la institución, teniendo en cuenta el análisis de los elementos electrónicos o dispositivos se pudo evidenciar que el 19% de la población en la institución seminario menor utilizan el computador para ejecutar tareas y uso de videojuegos, mientras que en Bethlemitas Brighton el 23% de la población lo utilizan debido a que es de mayor importancia para esta institución por el tiempo libre en las horas del día.

En cuanto los resultados obtenidos mediante la lista de chequeo aplicada en el Seminario Menor Santo Tomas de Aquino indican que el 28% de la población considera que es bastante el tiempo dedicado a los videojuegos, mientras que en Bethlemitas Brighton el 48% dedican a los videojuegos medianamente, no obstante se pudo evidenciar que hay una diferencia en las dos instituciones en cuanto la utilización de los videojuegos en el transcurso del día con un 36% durante 2 horas en el seminario menor mientras que en Bethlemitas Brighton el 48% lo utiliza medianamente, dado que los usuarios del seminario menor cuentan con la mayoría de los dispositivos para ejecutar esta actividad de entretenimiento, el horario para la utilización de los videojuegos en las instituciones se ejecuta en horas de la tarde con un 60% en el seminario menor y un 50% en Bethlemitas Brighton, debido a que en las horas de la mañana se encuentran realizando actividades académicas en su entorno educativo , la mayoría de la población objeto de estudio los padres controlan los videojuegos con una diferencia de 52% en el colegio Seminario Menor y un 60% en Bethlemitas Brighton.

Teniendo en cuenta la aplicación del cuestionario ocupacional en la cual se utilizó para evaluar la organización de hábitos y rutinas en la investigación planteada se pudo concluir que hay una gran diferencia de hábitos de estudios con 36% en la institución educativa Seminario Menor y un 44% en Bethlemitas Brighton en el cual la jornada académica es de media jornada, que va de 7:00 am a 12:00 pm, mientras que en la institución educativa Seminario Menor Santo Tomas de Aquino es de doble jornada en el transcurso del día y va de 7:00am a 12:00 pm y 2:00 pm a 5:00 pm, así mismo se pudo concluir que los estudiantes realizan otras actividades en su tiempo libre con un porcentaje de 28% en Seminario Menor y un 36% en Bethlemitas Brighton a cual tiene más tiempo libre para realizar otro tipo de actividad, en cuanto las actividades de la vida diaria se pudo evidenciar que en 36% de la población en la institución educativa Seminario Menor ejecuta las actividades de la vida diaria durante cuatro horas al día mientras que el 24% de los estudiantes de la institución educativa Bethlemitas Brighton las ejecuta durante cuatro horas.

La relación del desempeño escolar es una variable extremadamente compleja que no depende exclusivamente del tiempo dedicado a los videojuegos esto se comprueba con la existencia de una relación débil y positiva en el análisis estadístico de los alumnos de las instituciones educativas analizadas, debido a que como explica el modelo del desempeño escolar, este depende de un conjunto de variables extenso donde los videojuegos son una pequeña parte.

El valor inferior de los P valores se obtuvo con el análisis de las dos instituciones en conjunto otorgan valor más cercanos a una relación lineal. Pero de las gráficas de dispersión en los tres casos evidencia la no existencia de una relación lineal.

Tabla 85. Resultados del plan de acción

Fases	Número de actividades	Asistencias
Fase 1	5	124
Fase 2	5	125

Fuente: Guardias, G., 2017

Teniendo en cuenta la tabla anterior se pudo evidenciar que en las actividades ejecutada en el plan de acción se logró la participación y motivación de los estudiantes en los colegios Bethlemitas Brighton y seminario menor Santo Tomas de Aquino , logrando promover el desempeño escolar mediante la estructuración de hábitos y rutinas al momento de organizar el tiempo libre de los estudiantes en las diferentes instituciones. Es por esto que al lograr la relación del desempeño escolar y videojuegos les permitirá a los estudiantes tener un sentido de control sobre su actividad, la eficacia en las destrezas, motivación, satisfacción y crecimiento personal para el equilibrio en el desempeño escolar.

Capítulo V Plan de acción

Venciendo la mitología de los Videojuegos



Introducción

Las temáticas que se abordaron en las intervenciones terapéuticas durante el plan de trabajo de la investigación titulada desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad se toma como naturaleza del programa el desempeño escolar teniendo en cuenta que para (López, 2004) es la capacidad para ejecutar aquellas tareas ocupacionales con respecto a la edad del niño. Algunos factores ambientales que rodean al estudiante permiten generar alteración en su desempeño escolar, conllevando un desequilibrio en el desempeño ocupacional.

Es contextual dado que el medio ambiente puede permitir o restringir el desempeño escolar, en el cual se pueden presentar diversos factores, como la falta de organización de hábitos y rutinas dado que puede generar una disfuncionalidad en actividades académicas del niño.

Para (Blesdell, 2011) los hábitos y rutinas son patrones de comportamiento que son observables, regulares, fijos, repetitivos y que proveen de estructuras a la vida diaria. Estas pueden ser significantes, facilitadora o perjudiciales permitiéndole al ser humano funcionar día a día.

De manera que las actividades terapéuticas estaban dirigidas por la investigadora y aplicadas a toda la población objeto de estudio, que en este caso está conformada por 50 estudiantes de las instituciones educativas seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton . Se utilizaron estrategias didácticas, de auto aprendizaje en el cual el escolar realizará estas actividades en el contexto escolar: Estas actividades están encaminada a la ocupación de tiempo libre con la finalidad de establecer la organización de hábitos y rutinas en la población escolar de las diferentes instituciones educativas.

La participación de los estudiante de las diferentes instituciones educativas está influida por su capacidad de desempeño que es la capacidad que tiene cada estudiante para realizar las actividades, también depende de las destrezas cognitivas, perceptuales emocionales y sociales. La habituación es definida por Kielhofner, (2004, pp. 25) como “una disposición internalizada para mostrar patrones consistentes de comportamiento guiados por nuestros hábitos y roles ajustados a las características de los ambientes temporales, físicos y sociales” igualmente es la responsable de nuestra rutina diaria de comportamiento de la forma habitual de hacer las cosas, y de los patrones de compromiso con los otros.

Justificación

Es conveniente la realización de un plan de acción con los estudiantes por lo que se evidencia, La relación del desempeño escolar en una variable extremadamente compleja que no depende exclusivamente del tiempo dedicado a los videojuegos esto se comprueba con la existencia de una relación débil y positiva en el análisis estadístico de los alumnos de las instituciones educativas analizadas, la población fue caracterizada por una ficha sociodemográfica y valorada por los instrumentos como Cuestionario Ocupacional OQ Y la lista de chequeo es así como se concluye que los estudiantes concientizan la necesidad de control de los videojuegos dado que la mitad de los estudiantes no tienen control con respecto a los videojuegos.

Según la organización panamericana de la salud (TIC) existen tipos y clasificación de los videojuegos con la finalidad de no exponer a los niños en contenido alto para la edad, por lo tanto es recomendable tener en cuenta la edad y la etiqueta del videojuego al momento de realizar su compra por los padres y la realización de los mismos. Además se debe rescatar que mediante los

videojuegos, los niños logran una cierta estimulación visual, auditiva, espacial, lo cual permite un mejor desarrollo de la integración sensorial para el aprendizaje siempre y cuando sean controlados. De esta manera los videojuegos cuentan con una relación positiva para el desempeño escolar siempre y cuando sean controlados por su núcleo familiar.

Es por esto que al lograr la relación del desempeño escolar y videojuegos le permitirá a los estudiantes tener un sentido de control sobre su actividad, la eficacia en las destrezas, motivación, satisfacción y crecimiento personal, que permitirá mejorar el desempeño escolar, cabe mencionar que el rol de la terapeuta ocupacional está enfocado en realizar actividades y aplicar estrategias basadas en mejorar la estructuración de hábitos y rutinas.

Debe recalcar que el plan de acción es la forma como se planea, programan y controlan las actividades terapéuticas que pretenden dar solución a las mayores problemáticas presente en los estudiantes de las diferentes instituciones, para así lograr dar cumplimiento a los objetivos planteados en la investigación, a su vez este plan al ser desarrollado provee a la población estrategias necesarias para mantener un equilibrio en el desempeño escolar, igualmente del compromiso que asuma el estudiante para complementarlo en casa y le posibiliten alcanzar un rendimiento académico óptimo.

Marco Teórico

Desempeño Ocupacional.

El desempeño ocupacional se refiere hacer una forma ocupacional, cuando las personas hacen tareas, dado que la mayor parte de nuestro desempeño de las formas ocupacionales incluyen cosas que forman parte de nuestra rutinas diarias, la habituación tiene una influencia importante sobre el desempeño, los roles influyen en el tiempo y el rango de formas ocupacionales en las cuales participamos. Los hábitos también influyen en que cosas incluimos en nuestras rutinas y ellas influyen en el modo en que hacemos las formas ocupacionales que constituyen nuestras vidas cotidianas. El desempeño también es afectado profundamente por el medio ambiente. Las formas ocupacionales que realizamos en el curso de la vida cotidiana requieren el uso de objetos y

espacios, muchas ocurren dentro de grupos sociales. Los factores ambientales también son fundamentales al hecho de que los deterioros afectan el desempeño (Kielhofner, 2004).

Es fundamental debido a que el desempeño ocupacional se refiere a la capacidad de la persona de elegir, organizar y desarrollar de forma satisfactoria ocupaciones significativas y culturalmente adaptadas, en busca del cuidado personal para contribuir a la sociedad, este proceso dinámico les permite a las personas estar conectada en el medio con la finalidad de lograr una ocupación. Así mismo proporciona a las personas la capacidad para ejecutar aquellas tareas que hacen posible desarrollar roles ocupacionales apropiada para la edad del individuo, la cultura y el entorno que lo rodea. El modelo persona- ambiente- ocupación tiene una interrelación lo que significa que se en centra mutuamente entretnejidos y son difíciles de separar. El resultado de esta relación interactiva se denomina desempeño ocupacional.

La ocupación es la actividad principal del ser humano a través de la cual la persona controla y equilibra su vida se encarga de valora, organizar y adquiere significado individualmente dependiendo de las aspiraciones, de las necesidades y entornos de dicha persona. Los individuos deben mantener un equilibrio entre la habilidad de cuidar de ellos mismos (actividades de auto mantenimiento), su contribución al entorno social y económico (actividades productivas) y la satisfacción y disfrute de la vida (actividades de ocio).

Desempeño escolar.

Dentro de las tareas del desarrollo del niño en edad escolar están las de adecuar su conducta y su ritmo de aprendizaje a las exigencias del sistema escolar, logrando así interactuar socialmente en forma adecuada con adultos de fuera del sistema familiar y con su grupo de pares. El cumplimiento de estas tareas es básico para el desarrollo de una buena autoestima y actúa como elemento protector de la salud mental del niño, para que un niño pueda rendir por debajo de lo esperado, es una importante fuente de ansiedad por cuanto toda su figura de prestigio social está comprometida en el buen cumplimiento de este papel de estudiante. Las consecuencias de los problemas en el desempeño escolar y de la deserción pueden manifestarse de muchas maneras, salones vacíos, adopción de vicios, vidas frustradas, desintegración en la familia, falta de motivación para seguir preparándose académicamente, entre otras (Paz, 2007).

El desempeño escolar, es un término derivado del desempeño ocupacional puesto que es el análisis específico en la ocupación de estudiante, con las variaciones en la persona, el ambiente, y el rol en el estudio, bajo esta concepción la definición del desempeño escolar es un derivado de la aproximación del desempeño ocupacional (Blesedell, Cohn, & Boyt Schell, 2011), en la literatura generalmente el desempeño es analizado desde el punto de vista de los resultados es decir del rendimiento del estudiante con un alto grado de connotación psicológica.

Hábitos y Rutinas.

Hábitos.

Son Comportamiento automático que es integrado en patrones más complejos y que le permite a las personas funcionar día a día” (Neistadt y Crepeau, 1998, p. 869). Los hábitos pueden ser de utilidad, dominantes o perjudiciales, o bien servir de apoyo o limitar con el desempeño en las áreas de ocupación.

Rutinas.

Patrones de comportamiento que son observables, regulares o fijos, repetitivos y que proveen de estructura a la vida diaria. Éstas pueden ser gratificantes, facilitadoras o perjudiciales. Las rutinas requieren el empleo de un tiempo determinado (Blesedell, Cohn, & Schell, 2011).

Medios de Intervención.

Relación terapéutica.

Durante la ejecución del plan de acción estará dada por la terapeuta ocupacional en formación y los estudiantes de las diferentes instituciones seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton, para (Suzanne, 157) “la relación terapéutica en Terapia Ocupacional ha sido caracterizada como una manifestación de arte y como un proceso que llega al corazón y las manos de otra persona. ” está encaminada hacia el bienestar del grupo, el lenguaje utilizado es oral y gestual donde la terapeuta ocupacional en formación facilitara la confianza mutua, para lograr la participación del grupo durante las actividades estipuladas.

Para (Polonio & Duarte, 2001) “es la relación entre un terapeuta ocupacional y un cliente” Esta relación será confortable y flexible para brindar seguridad al grupo, de manera que la participación sea activa, la terapeuta ocupacional en formación será la persona que ofrezca las herramientas para lograr la actividad, donde se busca el entendimiento mutuo, en cuanto a la organización de las rutinas del plan de acción.

No se emitirán juicios sobre las acciones del grupo, la información transmitida será verbal, ni se crearan falsas expectativas, durante las sesiones la actitud será de calma con el grupo para minimizar los niveles de estrés que se tengan por las materias anteriormente vistas a la que diario se encuentran sometidos los estudiantes, se brindara respeto hacia cada estudiante, la información dada por cada integrante del grupo será manejada en confidencialidad, se permitirá al grupo realizar comentarios, expresar sus ideas y pensamientos, donde se resuelvan las problemáticas del grupo de estudiantes , se dará mediante una relación de respeto ofreciéndose un ambiente seguro, la Intervención será flexible evitando frustración a los niños , la terapeuta ocupacional impondrá las reglas en el transcurso de la actividad.

Proceso de enseñanza aprendizaje.

Mediante este proceso con los estudiantes de las diferentes instituciones la terapeuta ocupacional en formación dará las instrucciones verbalmente, teniendo en cuenta las habilidades de procesamiento y elaboración de la información que tiene cada estudiante, se explicara con un lenguaje sencillo acorde al contexto donde se encuentran hasta que se entienda el paso a paso a realizar, se darán reforzadores verbales para motivar a ejecutar la actividad. Para (Fisher, 1998, pp.239).

“Las habilidades de procesamiento de la persona influyen en su capacidad para aprender y aplicar para favorecer el desempeño escolar en los niños” es por ello que se promoverá en el grupo la organización de hábitos y rutinas necesarias en beneficio al desempeño escolar. La terapeuta ocupacional en formación comunicara el propósito de la actividad a cada grupo de estudiantes. Mediante el proceso de aprendizaje se tendrán en cuenta la importancia de los hábitos y rutinas encaminados a la motivación del grupo, generando cambios positivos en el desempeño de cada estudiante, mediante la práctica y las actividades ejecutadas en el plan de acción.

Ambiente terapéutico.

Para (Polonio & Duarte, 2001, pp.254), “el ambiente puede nutrir el sentido de control interno del individuo al incrementar el número de decisiones que puede tomar, incrementando la predictibilidad o certeza de las expectativas del programa. Debe crear oportunidades para el individuo”.

Así pues el ambiente Humano: Estará conformado por los estudiantes de las diferentes instituciones y la terapeuta ocupacional en formación, bajo supervisión de la docente supervisora.

Ambiente no Humano.

Físico será en el salón o en la cancha de cada institución, es un lugar amplio, cuenta con la capacidad para trabajar con toda la población, es cerrado con iluminación artificial, libre de distractores externos como el ruido que facilitan la atención sobre las actividades.

Temporo-espacial.

El desarrollo de cada actividad tendrá una duración de treinta a cuarenta y cinco minutos, en el espacio físico.

Recursos.

Se cuenta con recursos como el espacio físico adecuado para atender al grupo de estudiantes, con los materiales necesarios para la ejecución de las actividades que serán proporcionados por la terapeuta ocupacional en formación.

Objetivos

Objetivo General.

Promover la estructuración de hábitos y rutinas mediante actividades terapéuticas favoreciendo el buen uso de videojuegos.

Objetivos Específicos.


Fortalecer manejo del tiempo en videojuegos mediante actividad psicoeducativa mejorando el desempeño escolar.

Implementar actividades de ocio y tiempo libre a través de actividades lúdicas favoreciendo el rol escolar.

Promover el uso del tiempo libre mediante actividades expresivas proyectivas favoreciendo hábitos y rutinas.

Concienciar la influencia de los de videojuegos mediante actividades cognitivas favoreciendo las destrezas de ejecución en el ámbito educativo.

Tabla 86. Desempeño escolar es el camino a la felicidad.

Nombre de la actividad	Descripción de la actividad	Objetivo	Materiales	Enfoques y premisas	Sustentación
Organizo y realizo el circuito 	Para desarrollar la actividad la terapeuta ocupacional en formación se traslada con los usuarios a la cancha de la institución, la actividad consiste en dividir a los usuarios en dos grupos de cuatro. posteriormente se explica la realización de la actividad la cual consiste en realizar 3	Promover el ocio y tiempo libre mediante actividad física favoreciendo el desempeño escolar	Globos Lazos Sopa de letras Balón Mándalas Pinturas	Modelo de la ocupación Humana Gary Kielhofner El ocio y tiempo libre facilita la organización del tiempo en los seres humanos dando un significado para la vida	Se sustenta bajo esta premisa debido a que la organización de ocio y tiempo libre le permite al escolar ejecutar actividades que son beneficiosas para el aprendizaje.



estaciones por
relevos, para
iniciar se
formaran dos filas
en donde se le
entregara una
bomba al
participante que
quede de primero
en la fila el cual
deberá pasar la
bomba por arriba
de los hombros al
compañero de
atrás hasta llegar
ultimo usuario
deberá pasar por
debajo de las
piernas de los
demás
compañeros, una
vez que realice

A	B	C	P	U	N	T	R	A	R	P	Z	A
G	T	O	G	Z	A	R	E	D	I	L	A	M
E	S	C	U	C	H	A	O	C	T	R	C	E
V	I	T	R	S	J	U	E	B	T	N	N	S
Q	N	L	D	E	L	E	G	A	C	I	O	N
U	I	U	S	Y	A	S	A	S	L	P	I	E
I	C	I	M	U	T	T	R	B	I	Ñ	C	O
R	I	O	P	T	I	M	I	S	M	O	A	C
E	A	R	C	R	Q	U	E	V	A	M	T	R
D	T	S	S	V	W	A	S	D	I	N	O	E
F	I	O	Ñ	E	P	M	E	S	E	D	R	T
T	V	E	R	T	Y	U	M	Z	X	C	A	R
D	A	V	F	E	J	A	U	G	N	E	L	D

esa acción
encontrará la
primera estación
la cual consiste en
saltar 10 veces la
cuerda y posterior
a esto deberá
encontrar una
palabra en una
sopa de letra que
se encuentra en el
piso de la cancha,
una vez realizada
la actividad
deberá regresar a
la fila
colocándose de
primero, el ultimo
compañero debe
realizar la misma
acción hasta que
hayan pasado

todos los usuarios
para llenar la sopa
de letras,

segunda estación
deben saltar en un
pie sobre los ula-
ula, al final
encontraran una
hoja con un
dibujo plasmado,
los usuarios tienen
que encontrar las
diferencias al
igual que la
estación anterior
se realizara uno
por uno, en la
tercera estación
deberán patear un
balón en donde
tienen que hacer

el gol en la cancha
para finalizar la se
le entregara una
mándala a cada
niño y pinturas
para que la pinten

Desarrollando el portarretratos



Para iniciar la promover el
actividad se tiempo libre
entrega a los mediante
usuarios un octavo actividades
de cartón paja, cognitivas
papel silueta de favoreciendo el
diferentes colores rendimiento
colbon en una tapa académico del
de gaseosa, tijeras, niño
y la pises
seguidamente los
usuarios deben
realizar un marco
en el centro del
cartón paja con la

Cartón paja
Papel silueta
Colbon
Herramientas
Tijeras

Enfoque paulo
Cognitivo
conductual
Premisa
La precepción y la
cognición son
requisitos esenciales
para la ejecución
funcional de las
actividades

Sustentación
Se sustenta bajo
esta premisa
dado que los
usuarios ejecuten
de forma
funcional una
actividad donde
pueden poner en
práctica la
utilización del
tiempo libre con
el objetivo de
favorecer el
rendimiento



ayuda de la terapeuta ocupacional en formación dejando espacio para la foto, seguidamente los usuarios deben recortar el papel de diferentes colores y realizar tiras delgadas de tamaños pequeños, luego tendrán que agregarle un poco de colbon en la punta de la tira de papel con la finalidad de realizar un rollo, los usuarios

académico del niño.

deberá hacer suficiente rollo para rellenar el marco dibujado en el cartón paja. Posteriormente los usuarios tienen que pegar cada uno de los rollo en el marco dejando el espacio para pegar la foto.

Planificando mi tiempo



La terapeuta Promover el rol ocupacional en escolar formación se mediante traslada con los niños a la cancha de las diferentes instituciones asi mismo organiza a los estudiantes en libre

Globos
Cinta de papel
Tapete de papel
silueta

Enfoque:
Modelo de la ocupación Humana
Gary Kielhofner

Premisa:
Los roles están disponibles en su periodo de

Se sustenta bajo esta premisa debido a que el tiempo libre es un componente esencial de la persona dado que permite planificar o



dos grupos de iguales integrantes en la primera estación, cada grupo realiza una golosa de cinta de papel en el piso de la cancha de la institución de la misma manera cada uno de los integrantes del grupo tienen que lanzar el dado en orden consecutiva en las diferentes casilla de la golosa hasta saltar una por una de las casillas. En la segunda estación se encontrara

experimentación, el ser humano tiene la oportunidad de participar en actividades de tiempo libre organizar actividades que van hacer favorable con el objetivo de promover el rol escolar en el estudiante.



barios globos
inflados dentro de
los globos inflados
así mismo se
encuentra la
silueta de
animales, y figuras
para armar
rompecabezas, del
mismo modo los
usuarios de cada
grupo tienen que
explotar el globo
para sacar la
silueta y adivinar
cuál es el animal
que se encuentra
dentro del globo y
armar el
rompecabezas. En
la tercera estación
se encuentra dos

líneas de cinta de
papel una en zig
zag y una línea
intermitente, los
usuarios tienen
que pasar por cada
una de las líneas
dos veces y el
primer grupo que
pase completo
será el ganador de
la prueba. En la
cuarta estación se
encontrara dos
tapetes hecho de
papel seda de
color amarillo,
azul verde y rojo,
la cual se
encuentra pegado
con cinta en el
piso, la terapeuta

ocupacional en formación le indica a cada uno de los usuarios de los diferentes grupos que realice un movimiento en el tapete, ejemplo colocar la mano derecha en el color amarillo y así sucesivamente.

Aprendo y practico en mi tiempo libre

Para iniciar la actividad la terapeuta dividi al salón en tres grupo de igual número de integrantes a cada grupo se le entrega ligas de Ofrecer a los estudiantes alternativas positivas del ocio y tiempo libre mediante actividad cognitiva

Ligas de diferentes Colores Gancho

ENFOQUES
Jeans ayres
Integración sensorial
Premisa
Jean Ayres afirma que la integración sensorial organiza la sensación del propio

La intervención de Terapia Ocupacional se basa en este enfoque, debido a que la modulación de los estímulos sensoriales le



diferentes colores, los usuarios deben separar las ligas por colores, posteriormente después que estén separada las ligas, se agarra una liga y se coloca en el segundo dedo se gira la liga y se introduce en el tercer dedo formando un ocho Ya colocada la liga en ocho se agarra otra liga sin cruzarla, toma la liga de abajo y la pasa sacando el dedo, quedando la última liga en el

Favoreciendo hábitos de estudios

cuerpo y del ambiente y hace posible utilizar el cuerpo dentro del entorno, interpretando, asociando y unificando la modulación de los estímulos sensoriales

permite a los usuarios la adaptación al medio durante el desarrollo de la actividad con la finalidad de ofrecer alternativas que le permiten al escolar utilizarlas durante el tiempo libre.



centro,
seguidamente se
coloca la otra liga
sin cruzarla y la
que está debajo se
halla hasta
llevarla al centro.
Esto paso se
repite hasta que el
tamaño de la
pulsera se pueda
colocar en la
muñeca de la
mano de cada
usuario. Para
finalizar se
colocan los
ganchos para unir
las dos puntas. Se
agarrar una de las
puntas y se encaja
en el gancho y así

con la otra hasta
 quedar la manilla.
 Para finalizar la
 actividad cada
 usuario que
 realizo la manilla
 debe entregársela
 a un compañero
 mencionando una
 cualidad del
 compañero.

Organizo y realizo



Mejorar el Conos
 desempeño Aros
 la escolar Papel boom
 mediante Pinturas
 en actividades Pincel
 se motora
 los favoreciendo el
 al tiempo libre.
 la
 institución
 posteriormente

Enfoque de Se basa en esta
 integración premisa dado que
 sensorial: el procesamiento
 JEANS AYRES sensorial es muy
 Premisa: importante para
 El procesamiento de el desarrollo del
 la información niño,
 extraída del medio permitiéndole
 mediante los generar una
 órganos, para que adaptación en sus
 promuevan el actividades de



divide el grupo por igual de integrantes, así mismo se le explicara la actividad a los usuarios, esta se realizara en diferentes estaciones. En la primera estación se le coloca dos hileras con cinco conos de forma latera cada usuarios tienen que pasar por los conos en zigzag, seguidamente estarán cinco aros en dos hileras cada integrante del


desarrollo en todas tiempo libre con las esferas del ser la finalidad de humano y permitan mejorar el una adaptación en el desempeño entorno escolar en su contexto educativo.

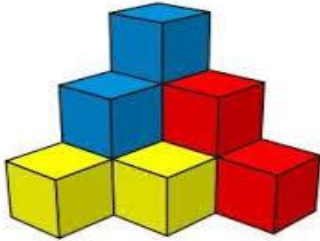
grupo tienen que lanzar los aros hasta insertarlos en los conos tres veces, así mismo se realiza dos caminos con los respectivos aros para que los usuarios salte cada uno. Estos seguidamente se le pide a los usuarios que simule como si fuera una estatua, en donde la T.O información le dará las indicaciones para que realice las diferentes posiciones.



En la segunda estación la terapeuta ocupacional se dirige al salón en compañía con los usuarios en la pared se encontrara un mural de papel boom, temperas de color amarillo, rojo y azul y un pincel los usuarios tendrá que pintar una imagen alusiva a la actividad de mayor interés y explicarla a sus compañeros

Tabla 87. Los hábitos y rutinas son el camino para un buen desempeño escolar.

Nombre de la actividad	Descripción de la actividad	Objetivo	Materiales	Marco teórico Premisa	Sustentación
La reina manda	 <p>Para el desarrollo de la actividad se le pedirá a los estudiantes que se dirijan a la cancha de fútbol, posteriormente la terapeuta ocupacional dará las indicaciones de la actividad la cual consiste en seguir los pasos para poder ganarse las piezas de un rompecabezas para esto deberán seguir las instrucciones que la t.o en formación dará</p>	Promover el establecimiento de normas a través de actividades lúdicas favoreciendo el rol escolar	Rompecabezas Hojas Marcadores Cubos Colores	Enfoque cognitivo conductual (Skinner y Pavlov) Premisa: Las actividades ayudan al usuario para actuar sobre su ambiente como también para monitorear sus pensamientos, sentimientos y comportamientos.	Sustento bajo esta premisa debido a que a través de la actividad se busca promover el seguimiento de instrucciones con el fin de contribuir al rol productivo de los estudiantes, así mismo favoreciendo la ejecución de actividades dentro de su desempeño a nivel personal,



primero se debe dividir el grupo en dos sub grupos cada subgrupo le colocara un nombre representativo, luego se escogerá dos compañeros para que realicen el juego la rayuela o el cielo, seguidamente se les entrega una hoja la cual tendrá un dibujo plasmado donde deberán pintarlo con los colores que la t.o en formación indique para poder ganarse las fichas del rompecabezas, por ultimo entre todos deberán armar una

familiar y
escolar.



torres con cubos, para así poder entregar las últimas fichas del rompecabezas, el primer subgrupo que lo arme será el ganador, el cual se premiará con un dulce. Al finalizar se realizará la retroalimentación donde la t.o en formación explicará la importancia de seguir las órdenes establecidas en el hogar y en el colegio.

Identificando Mis hábitos

Para el desarrollo de la actividad la t.o en formación se traslada con los	Promover la identificación de hábitos mediante actividades	la Sopa de letras Lápices Globos	Enfoque cognitivo conductual (Skinner y Pavlov) Premisa:	Sustento bajo esta premisa debido a que a través de la
--	--	--	---	--

<p>usuarios al coliseo de la institución. Posteriormente Se organizaran los estudiantes en cuatro grupos. Cada grupo se ubicara donde se encuentran las sopa de letras. Las palabras a buscar estarán escritas en globos, ubicado a 7 metros de las sopas de letras; los integrante de cada grupo deberá correr y traer un globo el cual contienen palabras sobre hábitos rutinas tiempo libre, videojuegos, y</p>	<p>expresivo proyectivas contribuyendo al desempeño escolar</p>	<p>Durante las actividad se actividades al quiere lograr una usuario puede estructuración e llegar a modificar interiorización sus pensamientos y de los hábitos sentimientos que favorecen el negativos nacía una desempeño autoimagen escolar de los positiva. estudiantes, a su vez crear conciencia de lo que le afecta a nivel académico no tener una organización del tiempo y el establecimiento de rutinas.</p>
--	---	---

desempeño escolar
seguidamente cada
integrante del grupo ,
deberán explotar el
globo y encontrar las
palabras a
continuación, deben
realizar una
representación
reflexiva acorde a la
creatividad del grupo
con respecto a las
palabras encontradas
y cada grupo debe
socializar la
representación.
Seguidamente la
Terapeuta
Ocupacional en
formación elige a 17
estudiantes al azar
los cuales deberán

recordar las palabras encontradas en la sopa de letras, para finalizar hará hincapié en la importancia de estructurar de los hábitos y rutinas en el ámbito educativo

Adivino la palabra



Para la ejecución de la actividad se divide el salón en dos grupos donde de igual número de integrantes. Posteriormente se ubica el juego de la rana a dos metros de distancia cada integrante del grupo deberá pasar a

Fortalecer la organización de hábitos y rutinas a través de actividades lúdico recreativas favoreciendo la organización del tiempo libre

Juego de rana
Letras pegadas en la pared

Gary Kielhofner
Premisa
La ocupación humana se refiere al hacer del trabajo, juego o de las actividades de la vida cotidiana dentro de un contexto temporal físico o socio cultural que

Sustentacion
Sustento bajo esta premisa debido a que mediante la intervención se quiere lograr la organización de hábitos y rutinas dado que es necesaria en los diferentes



insertar la moneda dentro de la boca de la rana, seguidamente haya realizado la acción deberá dirigirse al tablero en el tablero se encontraran diferentes letras sobre hábitos de estudios, tiempo dedicado a los videojuegos, y desempeño escolar en desorden, cada integrante del grupo debe ordenar las letras para encontrar las palabras. El grupo que realiza esta acción será el ganador

caracteriza gran parte de la vida humana contexto para la vida del niño

En el tren estructuro mi rutinas



La terapeuta ocupacional en formación le entrega una cartulina, pinturas (temperas) tijeras, colbon, hoja de bloc a cada usuario, posteriormente cada usuario realiza cuadros pequeños con la cartulina y deberá pegar cuatro cuadros hasta formar una hilera, así mismo deberá pegarlas. posteriormente se le

Fortalecer hábitos de estudios mediante actividad psicoeducativa favoreciendo la organización de las actividades académicas

Cartulina
Tijeras
Colbon
Hoja de bloc
Lápices
Pinturas
Foamy

Gary Kielhofner
Premisa
Este modelo le permite al escolar priorizar las necesidades mediante actividades realizadas

Sustentación
Se basa en esta premisa dado que este modelo le permite a la población escolar desarrollar actividades mediante la implementación de hábitos y rutinas de estudios



entrega foamy para que le realice la cara al tren acorde a la creatividad del niño, no obstante tendrán que decorar cada que pintar el cuadro con temperas de diferentes colores, seguidamente se les indica que en la hoja de bloc deberán escribir las actividades que realizan en el transcurso del día, así mismo deberá de deberá de recortar cada palabra y ubicarla dentro de los cuadros, posteriormente cada

niño pasara al frente
y deberá sacar una
palabra del cuadro
con respecto a las
actividad de su
preferencia y
explicárselas a sus
compañeros.

Interactuó con el globo de las
rutinas



Para el desarrollo de
la actividad la
terapeuta ocupacional traslada
a los usuarios al
coliseo de la
institución asi
mismo les pedirá que
se organice de forma
circular, la actividad
consiste rotar la
posesión de una
bomba, mientras el
terapeuta Promover la
implementación
de las rutinas
mediante actividad
motora
favoreciendo el rol
escolar.

Globos

Enfoque
Gary Kielhofner
Premisa
La ocupación
humana se refiere
al hacer del trabajo,
juego o de las
actividades de la
vida cotidiana
dentro de un
contexto temporal
físico o socio
cultural que
caracteriza gran

Sustentacion
Me baso
mediante esta
premisa dado
que se debe
establecer
rutinas mediante
la etapa escolar
debido a que
permite el
desarrollo de la
vida cotidiana.

ocupacional en
formación canta la
melodía mostrada a
continuación.

parte de la vida
humana

Melodía:

Tingo, tingo, tingo,
tingo, tingo, tingo,
tingo, tingo, tingo,
tingo.....

TANGO.

En el instante en el
cual se pronuncie la
palabra TANGO el
usuario que tenga en
sus manos la bomba
debe realizar una
penitencia asignada
por la terapeuta
ocupacional en
formación alusiva al
tema.



Resultados Esperados

Tras la ejecución del plan de acción se espera que los estudiantes de las diferentes instituciones puedan mejorar su desempeño escolar mediante la estructuración de hábitos y rutinas, igualmente lograr consecuciones de objetivos a corto y largo plazo, los cuales conllevan a un resultado:, así mismo puedan dar respuesta a los cambios y desafíos de su rol de estudiante, de la misma manera el poder experimentar un grado de bienestar y confort mirado desde Terapia Ocupacional, logrando así, a satisfacer las necesidades y el deseo personal, para finalmente tener una armonía en el desempeño escolar y uso de videojuegos. Dado que por medio de estas variables le permite al escolar desarrollar destrezas de ejecución, que favorecen al aprendizaje del niño.

A su vez se pretende que los estudiantes sean personas competentes ocupacionalmente para afrontar situaciones complejas, y resolver los problemas que se le presenten utilizando sus conocimientos y su capacidad de saber cómo hacerlo. Permitiendo también el desarrollo de las capacidades, usando funcionalmente las actividades de ocio y tiempo libre.

Se espera que los estudiantes aprendan a realizar actividades en casa en cuanto a los videojuegos y académicas mediante la utilización del tiempo libre igualmente logren poner en acción hábitos y rutinas de estudio adecuados para favorecer el rendimiento académico, seguidamente mediante las intervenciones se pretenden recolectar evidencias fotográficas y listado de asistencia de la población intervenida

Metodología

La metodología empleada se efectuara a través de la ejecución de las actividades terapéuticas de tipo psicoeducativas, físicas, expresivo proyectiva, lúdicas recreativas y cognitivas dentro de las cuales se manejaran diversas estrategias que mantengan la atención de los usuarios para el desarrollo de las actividades asignadas, facilitando la estructuración de hábitos y rutinas para mejorar el rendimiento académico del escolar. Las actividades seleccionadas se justifican mediante los resultados de los instrumentos aplicados ficha sociodemográfica, lista de chequeo y el cuestionario ocupacional para los estudiantes de las diferentes instituciones estructurándose de

la siguiente manera en dos fases con la sumatoria de 10 actividades que se esperen que ayuden a estructurar hábitos y rutinas para promover el desempeño escolar de los estudiantes.

Capítulo VI

Producto final

En este capítulo se hace mención al producto final, el cual será entregado a las instituciones educativas seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton de Pamplona es allí donde se pretende Promover la estructuración de hábitos y rutinas mediante actividades terapéuticas favoreciendo el buen uso de videojuegos. Mediante la implementación de herramientas, que promuevan el desempeño escolar en las dos instituciones.

El producto final va ser entregado en los escenarios en el cual tuvo lugar la investigación “Desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad.

Por la cual consiste en una cartilla titulada “hábitos y rutinas en el desempeño escolar” (Ver [apéndice](#)), en su contenido se plasma el abordaje de Terapia Ocupacional con relación al desempeño escolar y uso de videojuegos del estudiante, donde se incluye los objetivos, la metodología y las actividades a desarrollar. El siguiente producto final que se entregara al programa de Terapia Ocupacional consiste en un artículo científico, el cual tiene todo el informe de la investigación que será publicado y donde se describen los resultados originales de la investigación, con el fin de que otras personas tengan acceso al contenido del trabajo, de manera clara, concisa. Así mismo se realizó un artículo científico con la finalidad de publicar el trabajo en una revista científica. (Ver [apéndice](#))

Recomendaciones

A las instituciones educativas seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton:

Brindar capacitaciones a los estudiantes sobre el manejo del tiempo libre, estructuración de hábitos y rutinas con la finalidad de mantener un equilibrio en el desempeño escolar.

Que se estimule a los estudiantes por su participación en las actividades académicas en horarios de clase para generar responsabilidades y así se sientan acogidos e importantes para la institución.

Igualmente se sugiere el apoyo incondicional en el proceso académico por parte de los docentes con la finalidad de que los niños cumplan satisfactoriamente el rol de estudiante.

Al mismo tiempo concienciar a los docentes de las instituciones educativas, sobre el manejo de actividades terapéuticas proyectadas en el plan de acción, para que los estudiantes la ejecuten en el tiempo libre.

A la población:

Se sugiere apoyo por parte de los padres de familia y cuidadores en cuanto la organización del tiempo libre del estudiante.

Es necesario estructurar los hábitos y rutinas por parte de los padres de familia con la finalidad de generar un equilibrio en el desempeño escolar del niño.

Igualmente se sugiere a los familiares comprar videojuegos aptos para la edad del niño.

Es necesario continuar con el control de los videojuegos por parte de los padres de familia o cuidadores para lograr un desempeño óptimo en el escolar.

Se sugiere a los padres de familias al momento de comprar consolas de videojuegos socializar la etiqueta la cual indica el uso con respecto a la edad del niño.

A la Universidad de Pamplona:

Conformar un grupo de profesionales solo para el trabajo interdisciplinar con los estudiantes en las diferentes instituciones es para así dar a conocer el abordaje de los diferentes programas de la universidad de pamplona.

A su vez las intervenciones terapéuticas, deben contemplarse como obligatorias por el desconocimiento que se tiene en cuanto a los beneficios de participar en las actividades del plan de acción.

Realizar estudios en este campo sobre el desempeño escolar y videojuegos, dando el abordaje de nuestra profesión debido al aporte de los conocimientos y descubrimientos que se manifiesten en esta área lograrán disminuir el índice de pérdida de asignaturas y bajo desempeño escolar.

Al programa de Terapia Ocupacional:

Se recomienda dar continuidad al proceso de apoyo de estrategias educacionales que promuevan el desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad para la cual tiene como base fundamental la utilización del cuestionario ocupacional OQ, que evalúan la organización de hábitos y rutinas según la volición del escolar, así podrán seguirse analizando todos los determinantes que rodean al estudiante, para poder estructurar rutinas y hábitos en el tiempo libre de cada estudiante.

Lograr establecer como prioridad principal expandir las intervenciones a las diferentes instituciones, abarcando al total de las dos instituciones. Debido a que cada estudiante organiza el tiempo libre de manera diferente en sus actividades académicas a partir del desempeño escolar y uso de videojuegos siendo este rol de suma importancia en la adolescencia dentro del ámbito educativo.

Que se continúen dando herramientas a los estudiantes de las diferentes instituciones por lo que día tras día se encuentra expuesto a diversas situaciones que causan alteración en su desempeño escolar debido a factores ambientales que se pueden presentar en el ámbito educativo, para que así pueda adecuarse a las demandas de una circunstancia o tarea, puedan resolver todos los problemas que se le presenten y tengan una funcionalidad óptima en las actividades académicas.

Conclusiones

Al finalizar la presente investigación se concluyó, según los datos sociodemográficos que se aplicaron los instrumentos de evaluación a 50 estudiantes en las diferentes instituciones seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton donde se pudo evidenciar que el 92% de la población cuenta con una edad de 8 años es decir que la mayoría de los alumnos están en esta edad en comparación con los alumnos de 9 y 10 años de edad, de igual manera cabe señalar que el género predominante es el género masculino con el 62% de la muestra en las diferentes instituciones, de igual manera el 36% de los alumnos consideran una utilización en grado mediano de los videojuegos y un 4% consideran que utilizan los videojuegos todo el tiempo.

Más aún se logró identificar que la mayoría de los estudiantes reciben control por su núcleo familiar, con respecto a los videojuegos debido a que si no se controlan puede traer consecuencia en las actividades académicas alterando su rendimiento escolar, el 72% de la población indica que el horario establecido para utilizar videojuegos es en la tarde dado a que en las horas de la tarde distribuyen su tiempo libre en diferentes actividades.

Queda claro que para el 46% de la población utilizan de 1 a 5 horas los videojuegos en la semana y un 32% lo hace de 6 a 10 horas, donde se evidencia cierto grado de control en la utilización de los videojuegos. Cabe resaltar que el 41.4% de la población juega solo dado que esto permite desarrollar destrezas cognitivas a través de la capacidad de concentración.

La valoración mediante la lista de chequeo indica que el elemento electrónico más utilizado es el computador con un 80%, seguido por el celular con un 76%, por la cual este dispositivo es utilizado con mayor predominancia con el objetivo de investigar actividades académicas y utilizarlo para entretenerse en su tiempo libre.

Al realizar los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos, presenta las rutinas de la muestra de 50 alumnos dadas en porcentajes según el tiempo dedicado a cada actividad donde el 100% corresponden a las 24 horas del día, el termino clase hace regencia a las

horas propias de estudio las instituciones educativas, el estudio en casa enmarca las actividades complementarias a las clases recibidas, las variables videojuegos, Tv indican el tiempo dedicado a estas actividades que son comunes los alumnos y el termino otra actividad se centra en las actividades que no son comunes como alimentar a la mascota, caminar, actividades deportivas entre otras, la variable vida diaria expresa el tiempo dedicado a dichas actividades y dormir el tiempo dedicado a dormir.

Concluyendo que el 40% de la población realizan sus estudios en una hora, así mismo el 18% estudian de una a cinco horas en el transcurso del día considerando que los hábitos de estudios le permite a los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas que sirven de soporte para su proceso de enseñanza de aprendizaje del niño y esto va impedir la inserción o la perdida de asignatura de los estudiantes.

Concluyendo que el 40% de la población realizan sus estudios en una hora, así mismo el 18% estudian de una a cinco horas en el transcurso del día considerando que los hábitos de estudios le permite a los estudiantes desarrollar destrezas cognitivas que sirven de soporte para su proceso de enseñanza de aprendizaje del niño y esto va impedir la inserción o la perdida de asignatura de los estudiantes.

Para culminar se comprobó que existe una relación positiva débil del uso de los videojuegos y el desempeño escolar en la población de 8 a 10 años de edad en las instituciones Bethlemitas Brighton y seminario menor Santo Tomas de Aquino, por lo tanto se concluye como terapeuta ocupacional en formación considerando los datos obtenidos que los videojuegos no son causantes de bajo rendimiento, pero estos deben ser limitados y supervisados por los padres de familia debido a que como se planteó en la hipótesis estos modificaban las capacidades y conductas de los infantes, desde este punto de vista el establecimiento de rutinas por parte de los padres pueden ser encaminadas en desarrollar las habilidades de sus hijos y potencializar el proceso educativo del colegio.

Referentes bibliográficos

American Occupational Therapy Association. (2008). *therapy practice framework. Domian and process* (2nd ed).

Blesedell Crepeau, E., Cohn, E. S., & Boyt Schell, B. A. (2011). *Willard & Spackman. Terapia Ocupacional*. Editorial Medica Panamericana.

Boujon, C., & Qualreau, C. (1999). *Atención, Aprendizaje y Rendimiento Escolar*. NARCEA.

Boyt Schell, B. A., Scaffa, M. E., Gillen, G., & Cohn, E. S. (2015). *willard & Spackman*. Mexico: Panamericana.

Carrasco, A. P., & Acuña, R. M. (2012). *Consentimiento informado: un pilar de la investigación clínica*. SciELO, 10.

Carrillo, J., Beltrán, J., Moreno, J., Cervelló, E., & Montero, C. (2016).

Davies alison. (2015). *Pediatrics and child heald. elsevier*, 229-232.

Edel Navarro , R. (2003). *El rendimiento académico: concepto, investigacion y desarrollo*. REICE - Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 1(2), 1- 15.

Eguia Gómez, J. L., Contreras Espinosa, R. S., & Solano Albajes, L. (2013). *VIDEOJUEGOS: CONCEPTOS,HISTORIA Y SU POTENCIAL COMO HERRA PARA LA EDUCACIÓN*. 3c TIC, 1-14.

Entertainment Software Association. (2015). *2014 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. New York.

Etxeberria, f. (2008). videojuegos, consumo y educacion. redalick.org, 11- 28.

Kielhofner, G. (2004). TERAPIA OCUPACIONAL (MOHO) MODELO DE OCUPACION HUMANA: TEORIA Y APLICACION. Editorial Mediaca Panamericana.

King, D. (16 de febrero de 2015). Entertainment Software Association. Obtenido de 1-22

King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Video Game Addiction, In Principles of Addiction. San Diego.

Lancheros Maldonado, M. J., Álvarez González, F. C., Baquero Buitrago, L. Á., Amaya Mancilla, A. M., & Salazar Flórez, A. C. (2014). Incidencia de videojuegos en el retraimiento de niños de 6 a 12 años. Educ. Humanismo, 16(27), 15-26.

Laura, A. d. (2010). un enfoque sensorial en la escuela. Bogota: primera edicion.

Liliana, M. F. (14 de febrero de 2017). Reflexion sobre el que hacer del t.o con respecto al desempeño ocupacional del niño como escolar. Obtenido de Terapia ocupacional.com: <http://www.terapia-ocupacional.com/articulos/artliliana.shtml>

Lopez, P., Molina, P., & Arnaiz, B. (2003). Conceptos Fundamentales De Terapia Ocupacional (Spanish Edition). Madrid, España: Editorial Mediaca Panamericana.

Neistadt, M. (2000). Terapia ocupacional en pediatria. estados unidos: panamericana.

OPS; .GTZ. (2008). Videojuegos y violencia: guía para la acción. Usar lo provechoso y reducir lo dañino. Washington: REPIDISCA.

Paz, S. (2007). PROBLEMAS EN DESEMPEÑO ESCOLAR Y SU RELACIÓN CON EL FUNCIONALISMO FAMILIAR EN ALUMNOS DE EGB. REVISTA DE LA FACULTAD DE MEDICINA, 27-32.

Perez, G. V. (19 de 04 de 2017). *universidad nacional de educacion*. Obtenido de universidad nacional de educacion: http://www.bioetica.org.ec/articulos/articulo_consentimiento.htm

Davies alison. (2015). Pediatrics and child heald. *elsevier*, 229-232.

Perez, G. V. (19 de 04 de 2017). *universidad nacional de educacion*. Obtenido de universidad nacional de educacion: http://www.bioetica.org.ec/articulos/articulo_consentimiento.htm

Rodríguez, J., Gallardo, O. A., Rivera, Á. R., & Cadena, O. S. (2013). CICLO DE VIDA: JUEGO EDUCATIVO MOVIL “EDUCAMOVIL”. Revista MundoFesc, 1-14.

Apéndices



Apéndice A. Consentimiento informado

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIONES
COMITÉ DE ÉTICA E IMPACTO AMBIENTAL DE LA UNIVERSIDAD DE
PAMPLONA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

En el marco de la ley y de la Constitución Nacional, yo _____
_____ como participante, identificado(a) con cédula de ciudadanía No.
_____ de _____, hago constar que
_____, docente de la Universidad de Pamplona, en calidad de
investigador principal me informó sobre el objetivo principal del proyecto titulado:
“ _____

_____”, en el cual acepto participar voluntariamente, por lo tanto:

- He recibido la información de las actividades del proyecto de manera clara y precisa, las cuales son: _____

- Que el uso de los datos recopilados en el proyecto serán netamente con fines de investigación y académicos y nunca se revelara mi identidad y toda información será confidencial.

- Así mismo, podré hacer todas las preguntas que considere necesarias, a los teléfonos _____ y correos electrónicos _____

En caso de trabajar con menores de edad y personas con condiciones especiales, es necesario contar con el consentimiento del representante legal (Ver apéndice A).

Y si es el caso de trabajar con flora y fauna (Ver apéndice B).

Nombre _____ del

participante _____ C.C.Nº _____

Firma del participante: _____ Fecha: _____



Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu.co

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIONES
COMITÉ DE ÉTICA E IMPACTO AMBIENTAL DE LA UNIVERSIDAD DE
PAMPLONA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA INVESTIGACIONES CON MENORES DE
EDAD Y/O PERSONAS CON CONDICIONES ESPECIALES

Investigador principal: _____

Título proyecto: _____

Entidad: _____

INFORMACION DEL PARTICIPANTE

Nombre: _____ Documento de identificación: _____

1. Se ha entregado información amplia y suficiente sobre el estudio a realizar y una copia del consentimiento informado, fechado y firmado. Así mismo, se han explicado las características y el objetivo del estudio y los posibles beneficios y riesgos del mismo.
2. Se ha dado el tiempo y oportunidad para realizar preguntas al respecto. Todas las preguntas fueron respondidas a entera satisfacción.
3. Se mantendrá la confidencialidad de los datos del participante.
4. El consentimiento lo otorgo de manera voluntaria y libre de retirar al participante del estudio en cualquier momento del mismo.

Acepta dar el consentimiento para la participación de su representado(a) en el estudio en mención?

SI_____ NO_____.

Firma del representante legal del menor o personas en condiciones especiales:

C.C. N°

Yo _____, como investigador principal, hago constar que he explicado las características y el objetivo del estudio en mención, así como sus riesgos y beneficios potenciales a la persona cuyo nombre aparece escrito más arriba. El representante legal otorga su consentimiento por medio de su firma.

Firma del Investigador: _____

Fecha _____



Ficha de evaluación preliminar para el proyecto: “desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad”



Apéndice B. Ficha sociodemográfica

Apreciado estudiante este proyecto pretende determinar la relación del desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad de la institución educativa Seminario menor santo Tomas de Aquino y Bethlemitas Brighton.

Nombre: _____

Apellido: _____

Género: Masculino _____ Femenino _____

Edad: ____ años

Marque con una x la acción que mejor responde al interrogante planteado

1. ¿Cuánto tiempo dedica a los videojuegos en un día?

- A) De 1 a 2 horas
- B) De 2 a 5 horas
- C) Más de 5 horas

2. ¿En un día cuanto tiempo dedica en actividades de estudio en la casa?

- A) De 1 a 2 horas
- B) De 2 a 5 horas
- C) Más de 5 horas

Marque con una x las opciones que respondan al interrogante planteado

3. Actualmente vive con:

- A) Padre
- B) Madre
- C) Tíos
- D) Abuelos
- E) Primos
- F) Hermanos

4. ¿Tiene alguno de los siguientes elementos electrónicos en su casa?:

- A) Play station
- B) Nintendo Wii

C) Wii-u

E) Celular

F) Tablet

E) Computador.

G) Ninteno DS

H) Xbox

5. ¿Cómo fue su rendimiento académico el año pasado?:

- A) Excelente
- B) Sobresaliente
- C) Bueno
- D) Regular
- E) Malo

6. ¿Cuál de los siguientes equipos ha utilizado?:

- A) Play station
- B) Nintendo Wii
- C) Wii-u
- E) Celular
- F) Tablet
- E) Computador.
- G) Ninteno DS
- H) Xbox



Determinar las tendencias de la población seleccionada con respecto a las preferencias y tiempo de utilización de los videojuegos mediante una lista de chequeo



Apéndice C. Lista de chequeo

Apreciado estudiante este proyecto pretende determinar la relación del desempeño escolar y los videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad del colegio Bethlemitas Brighton y Seminario Menor Santo Tomas de Aquino

Nombre: _____

1 ¿Cuánto tiempo utiliza los videojuegos? :

Muy Poco Poco Medianamente Bastante Todo el tiempo

2 ¿Cuántas horas al día juega?

Una hora Dos horas Tres horas Cuatro horas Más de cuatro horas

3 ¿En la semana cuántas horas juega?:

De 1-5 Entre 6-10 Entre 11-20 Entre 20-30 Más de 30

4 ¿Existe algún horario establecido para utilizar los videojuegos?

Mañana Tarde Noche

5 ¿Quién controla el tiempo?

Padre Madre Nadie Familiar Cuidador

6 ¿Tus padres controlan los tipos de videojuegos que utiliza?

No Sí

7 ¿Generalmente juega?

Sólo/a Con tus amigos Con tus amigas Padres

8 ¿Qué temática de videojuegos prefieres?

De violencia De estrategia Deportivos simulación Educativos Aventura

9 ¿Qué te llama la atención de los Videojuegos?:

Alcanzar las metas Vivir aventuras Superar mi propio record Pasar el tiempo Superar el record de mis amigos Iniciarme en la informática

10 ¿Qué tipos de videojuegos utilizas? (selecciona una o varias opciones según los videojuegos utilizados):

- Juegos, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris, Súper Mario, Zelda, GTA, Halo, Call of Duty, League of Legends, World of Warcraft, minecraft.
- Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) Pes, FIFA, Gran Turismo III, Los Sims, etc.
- Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra) Tomb Raider, Age of Empires, clash royale. Etc.
- Juegos de Mesa (cartas, culturales, etc.)

Apéndice D. Instrumento

CUESTIONARIO OCUPACIONAL
 AUTORES: Nancy Riopel, 1981
 Smith, Kjelhofner y Watt, 1986

Nombre: _____ Edad: _____
 Sexo: _____ Fecha: _____

Instrucciones:

En este cuestionario se te pide que anotes tus actividades que usualmente realizas a diario y que contestes algunas preguntas relacionadas con estas actividades.

Primera Parte:

Trata de recordar como has pasado estos días en las últimas semanas y decide que es lo que usualmente haces durante un día de semana (jueves a viernes). En las próximas páginas encontrarás una hoja de trabajo donde vas a anotar todas las actividades que llevas a cabo cada media hora desde que te levantas hasta que te acuestas. Para cada media hora anota la actividad que usualmente llevas a cabo durante esa media hora. Una actividad puede ser cualquier cosa que hagas desde hablar con un amigo, hasta cocinar o bañarte. Si llevas a cabo una actividad por más de media hora, anótala de nuevo durante el tiempo que continúas con ella.

Segunda Parte:

Después que anotas tus actividades, contesta las cuatro preguntas para cada una de las actividades. Para cada actividad circula la letra que corresponde a la contestación más apropiada. La primera pregunta te pide que clasifiques la actividad como trabajo, tareas del diario vivir, recreación o descanso. Toma en consideración las siguientes explicaciones para clasificar la actividad.

Trabajo (T):

No necesariamente se limita a una actividad por la cual recibes pago. Puede incluir actividades productivas como el estudio y que sean de beneficio para otras personas, por ejemplo, ofrecer servicios voluntarios en un hospital.

Actividades del diario vivir (DV):

Se refiere a aquellas actividades que están relacionadas con tu cuidado propio tales como limpieza del hogar ó ir de compras.

Recreación (R):

Son aquellas actividades que te permiten pasarlo bien, distraerte. Pueden incluir fiestas, ir al cine, realizar alguna afición, etc.

Descanso (D):

Se refiere a no llevar a cabo ninguna actividad en particular recostarse ó acostarse a dormir una siesta.

La segunda, tercera y cuarta pregunta te pide que consideres:

- Cuan bien llevas a cabo esa actividad.
- Cuanta importancia tiene para ti esa actividad.
- Cuanto disfrutas al llevar a cabo esa actividad.

Favor de responder a cada pregunta aun cuando esta no te parezca apropiada para la actividad. Tu respuesta a cada pregunta debe ser lo más preciso posible.

- Traducido y modificado por Elsa Mundo OTR/L (1986)
- Revisado por Carmen Gloria de las Heras, MS,OTR (1987-1995)

CUESTIONARIO OCUPACIONAL

Nombre:		CUESTIONARIO OCUPACIONAL																			
Actividades que realizo cada hora desde las:	Pregunta n°1 Yo considero esta actividad como: T- trabajo DV- tarea del diario vivir R- recreación D- descanso	Pregunta n°2 Yo considero que esta actividad la llevo a cabo: 5- muy bien 4- bien 3- regular 2- mal 1- pésimo					Pregunta n°3 Para mi, esta actividad es: 5- muy importante 4- importante 3- sin importancia 2- preferio no hacerla 1- pérdida de tiempo					Pregunta n°4 Cuanto disfrutas de esta actividad: 5- me gusta mucho 4- me gusta 3- ni me gusta ni me disgusta 2- no me gusta 1- la detesto									
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
5:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
5:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
6:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
6:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
7:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
7:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
8:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
8:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
9:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
9:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
10:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
10:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
11:00 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
11:30 A.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
12:00 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
12:30 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
1:00 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
1:30 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
2:00 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
2:30 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					
3:00 P.M.	T DV R D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1					

Desempeño escolar y videojuegos 249

Actividades que realizo cada media hora desde las:	Pregunta n°1				Pregunta n°2					Pregunta n°3					Pregunta n°4									
	Yo considero esta actividad como:	T- trabajo	DV- tarea del diario vivir	R- recreación	D- descanso	Yo considero que esta actividad la llevo a cabo:	5- muy bien	4- bien	3- regular	2- mal	1- pésimo	Para mí, esta actividad es:	5- muy importante	4- importante	3- sin importancia	2- prefiero no hacerla	1- pérdida de tiempo	Cuanto disfrutas de esta actividad:	5- me gusta mucho	4- me gusta	3- ni me gusta ni me disgusta	2- no me gusta	1- la detesto	
3:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
4:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
4:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
5:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
5:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
6:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
7:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
7:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
8:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
8:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
9:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
9:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
10:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
10:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
11:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
11:30 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
12:00 P.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
12:30 AM	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1:00 A.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1:30 A.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
2:00 A.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
2:30 A.M.	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
3:00 AM	T	DV	R	D	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

Apéndice E. Evidencias fotográficas







