

**Juegos Cibernéticos Y Adaptación Ocupacional En Escolares Frente Al Proceso De Pos-
Pandemia**



Luis Miguel Vanegas Fragozo

Universidad De Pamplona
Facultad De Salud
Programa De Terapia Ocupacional
Pamplona Norte De Santander
2022-2

**Juegos Cibernéticos Y Adaptación Ocupacional En Escolares Frente Al Proceso De Pos-
Pandemia**



Luis Miguel Vanegas Fragozo

Asesora Científica:

Yinneth Astrid Jaimes Ramírez

Asesor Metodológico

Cesar Andrés Velandia Contreras

Universidad De Pamplona

Facultad De Salud

Programa De Terapia Ocupacional

Pamplona Norte De Santander

2022-2

Agradecimientos

Asesores de investigación

A mis asesores Yinneth Jaimes y Cesar Andrés Velandia, por su incondicional apoyo, haciendo posible la realización de este proyecto de investigación con orientación, dedicación, mucha paciencia y siempre motivándome cada día a alcanzar los logros establecidos.

Mi querida profesora

A mi querida profesora Yeidis Bohorquez, por su cariño, por sus palabras de aliento, por ver cosas en mí que los demás no veían, por sus llamados de atención y sabios consejos. Gracias por ser de esos maestros que motivan a ser mejor a sus alumnos.

Programa de Terapia Ocupacional

A todos los docentes que hicieron parte de mi formación profesional, por impartir sus conocimientos, con dedicación, entrega y profesionalismo.

Instituto Técnico Guaimaral.

Gracias al personal de la institución por permitirme llevar a cabo mi proyecto de investigación, a los docentes que siempre estuvieron dispuestos a colaborar y brindar espacios para poder desarrollar las actividades planteadas y a los escolares por participar activamente en las diferentes intervenciones.

Dedicatoria

Primeramente, a Dios, Por mostrarme los motivos para iniciar cada día, por la fuerza en los momentos que no creí ser capaz, por tapar mis oídos ante toda palabra y deseo de truncar mis estudios, por llenarme de motivación cuando más lo necesitaba y por ponerme esta carrera en el camino, la cual cambió mi mentalidad, forma de ser y ver las cosas. Segundo a mi amada familia, mis padres Rosaura Fragozo y Luis Alberto Vanegas, mis hermanas Geraldine Vanegas y Karen Padilla y mi sobrina Victoria Arzuaga por ser mi motor de vida, por creer en mí siempre, por cada palabra de aliento, por tenerme en sus oraciones y pensamientos cada día. A ellos gracias infinitas por el apoyo y amor incondicional, ese que me lleno de fuerzas los días que quise rendirme.

Tabla de contenido

1. Introducción	17
Titulo.....	21
Capítulo I	22
El Problema.....	22
Planteamiento Del Problema.....	22
Descripción Del Problema.....	22
Formulación del problema	32
Justificación.....	32
Objetivos	37
Objetivo General.....	37
Objetivos específicos.....	38
Capitulo II.....	39
Marco De Referencia	39
Antecedentes Investigativos.....	39
Internacionales.....	39
Nacionales	42
Departamentales	46
Locales.....	49
Marco Teórico.....	53
Juego.....	54
Juegos Cibernéticos O Videojuegos.....	58
Historia De Los Videojuegos	58
Clasificación De Los Videojuegos	59
Juego Y Terapia Ocupacional.....	60
Un Entorno Que Favorezca El Aprendizaje A Través Del Juego	62
Adaptación Ocupacional.....	62
Identidad Ocupacional.....	62
Competencia Ocupacional.....	63

Escolares.....	63
Características De Los Niños En Edad Escolar.....	64
Modelos, Enfoques Y Paradigmas.....	65
Modelo De La Ocupación Humana (Gary Kielhofner).	65
Modelo persona- ambiente- ocupación. (Debra Stewart, Lori Letts)	68
Marco Legal	70
Código de Núremberg	70
Declaración de Helsinki.....	71
Consentimiento informado	72
Marco Ético.....	75
Marco Conceptual	77
Marco Contextual.....	79
Reseña Histórica	79
Política de Calidad.....	80
Objetivos de Calidad	80
Misión.....	80
Visión.....	81
“Instituto Técnico Guaimaral”.....	81
Organigrama Instituto Técnico Guaimaral.....	82
Capítulo III.....	101
Marco Metodológico.....	101
Tipo de investigación	101
Diseño de investigación	102
Investigación Descriptiva	102
Investigación correlacional.....	103
Población	103
Muestra	104
Tipo de muestra.....	105
Criterios de selección	107
Criterios de Inclusión.....	107

Criterios de exclusión	107
Técnicas de recolección de información	107
Técnica De Recolección Primaria	107
Técnica de recolección secundaria	108
Técnica De Recolección Terciaria.....	109
Los instrumentos de investigación	109
Confiabilidad	110
Validez.....	110
Instrumentos De Valoración.....	110
Juegos Cibernéticos	110
Confiabilidad y validez.....	111
Auto-Evaluación Ocupacional Del Niño (Cosa)	111
Procedimientos De Aplicación Del Cosa	112
Determinación De Cuando El Cosa Es Apropiado.....	112
Aplicación Del instrumento.....	113
Confiabilidad	113
Validez.....	114
Capítulo IV.....	116
Análisis de Resultados	116
Interpretación datos ficha sociodemográfica.....	116
Listado De Chequeo De Los Videojuegos	134
Autoevaluación Ocupacional Del Niño (COSA).....	145
Discusión De Resultados.....	160
Capítulo V.....	165
Plan de acción	165
Introducción	165
Justificación.....	167
Marco Teórico.....	169
Juego.....	169
Juegos cibernéticos.....	170

Adaptación Ocupacional.....	170
Volición	170
Causalidad personal.....	170
Valores.....	171
Intereses	171
Objetivos	172
Objetivo general	172
Objetivos específicos.....	172
Metodología del plan de acción	173
Fases del plan de acción	173
Procesos Terapéuticos	174
Explicativo.....	175
Demostrativa.....	175
Motivación.....	175
Motivación Extrínseca.....	176
Motivación intrínseca	176
Relación terapéutica	176
Recursos humanos	177
Recursos no humanos	177
Recursos financieros.....	177
Modalidad de Intervención.....	178
Tipos de actividad.	178
Clase de actividad.....	178
Cronograma de Actividades.....	179
Resultado plan de acción.....	199
Capítulo VI.....	202
Producto Final.....	202
Introducción	202
Justificación.....	203
Marco Teórico.....	204

Juego.....	204
Juegos Tradicionales.....	205
Adaptación Ocupacional.....	206
Causalidad personal.....	207
Valores.....	207
Intereses.....	208
Objetivo General.....	208
Objetivos específicos.....	209
Descripción del producto final.....	209
Materiales Producto Final.....	210
Metodología.....	211
Presupuesto.....	211
Recomendaciones.....	212
Conclusiones.....	215
Referencia Bibliográfica.....	219
Anexos.....	230
Evidencias.....	246

Lista de Tablas

Tabla 1 Sistema de variables.....	83
Tabla 2 Población de estudio	104
Tabla 3 Tipo de Muestra	106
Tabla 4 Grados académicos que cursan los escolares.....	116
Tabla 5 Género de los escolares.....	118
Tabla 6 Acceso a servicios de internet/ Datos de los escolares.	125
Tabla 7 Jugar algún tipo de videojuego o juego cibernético.	126
Tabla 8 Años jugando juegos cibernéticos.	128
Tabla 9 Días a la semana para practicar juegos cibernéticos.....	129
Tabla 10 Dispositivo utilizado para jugar por los escolares.	131
Tabla 11 Manera de acceder a los juegos cibernéticos de los escolares.	132
Tabla 12 Horas al día dedicados a jugar juegos cibernéticos de los escolares.	134
Tabla 13 Horario establecido en el día para jugar juegos cibernéticos de los escolares.	137
Tabla 14 Quien controla el tiempo de juego en los escolares.	138
Tabla 15 Control del tipo de videojuego en los escolares.	140
Tabla 16 Forma de juego de los escolares.	142
Tabla 17 Temática de Juego preferida por los escolares.	144
Tabla 18 Sentido de competencia para la participación en una actividad de ocio (puedo ver una película).....	146
Tabla 19 Grado de importancia para la participación en una actividad de ocio (ver una película)	146
Tabla 20 Sentido de competencia para la participación en la actividad Mantengo mi cuerpo limpio.	149
Tabla 21 Grado de importancia actividad mantengo mi cuerpo limpio.....	149
Tabla 22 Sentido de competencia actividad duermo lo suficiente.....	151
Tabla 23 Grado de importancia actividad duermo lo suficiente.	152
Tabla 24 Sentido de competencia tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta.	154
Tabla 25 Grado de importancia tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta	154
Tabla 26 Sentido de competencia hago las cosas con mis compañeros.	157

Tabla 27 Grado de importancia hago cosas con mis compañeros.	157
Tabla 28 Índice de correlación.....	159
Tabla 29 Tabla de correlación.....	160

Lista de Figuras

Figura 1 Foto Fachada Escenario..... 81

Figura 2 Organigrama Escenario78

Lista de Gráfica

Gráfica 1 Distribución porcentual según el grado escolar.	117
Gráfica 2 Distribución porcentual según el género de los escolares.	118
Gráfica 3 Distribución porcentual según el estrato socioeconómico de los escolares.	120
Gráfica 4 Distribución porcentual de personas con las que vive el escolar.	122
Gráfica 5 Distribución porcentual según el rango de edades de los escolares.	124
Gráfica 6 Distribución porcentual según el acceso a servicios de internet de los escolares.	125
Gráfica 7 Distribución porcentual según la participación en algún tipo de videojuego de los escolares.	127
Gráfica 8 Distribución porcentual según los años de juego de los escolares.	128
Gráfica 9 Distribución porcentual según los días a la semana en los que practican los videojuegos los escolares.	130
Gráfica 10 Distribución porcentual según el dispositivo que utilizan para jugar los escolares. .	131
Gráfica 11 Distribución porcentual según la manera de acceder a los juegos cibernéticos de los escolares.	133
Gráfica 12 Distribución porcentual según las horas al día dedicados a jugar juegos cibernéticos de los escolares.	134
Gráfica 13 Distribución porcentual según las horas a la semana para jugar juegos cibernéticos de los escolares.	136

Gráfica 14 Distribución porcentual según el horario establecido en el día para jugar de los escolares.....	137
Gráfica 15 Distribución porcentual según quien controla el tiempo de juego de los escolares..	139
Gráfica 16 Distribución porcentual según el control del tipo de videojuegos en los escolares..	140
Gráfica 17 Distribución porcentual según la forma de juego de los escolares.	142
Gráfica 18 Distribución porcentual según la temática de juego que prefieren los escolares.....	144
Gráfica 19 Distribución porcentual sentido de competencia según la participación en una actividad de ocio (ver una película).....	147
Gráfica 20 Distribución porcentual según el nivel de importancia en una actividad de ocio (ver una película).....	148
.Gráfica 21 Distribución porcentual sentido de competencia actividad mantengo mi cuerpo limpio	150
Gráfica 22 Distribución porcentual grado de importancia en la actividad mantengo mi cuerpo limpio.....	150
Gráfica 23 Distribución porcentual sentido de competencia actividad duermo lo suficiente.....	152
Gráfica 24 Distribución porcentual grado de importancia actividad duermo lo suficiente	153
Gráfica 25 Distribución porcentual sentido de pertenecía tengo suficiente tiempo para hacer los que me gusta.	155
Gráfica 26 Distribución porcentual nivel de importancia tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta.	155

Gráfica 27 Distribución porcentual sentido de competencia hago las cosas con mis compañeros de clase..... 158

Gráfica 28 Distribución porcentual grado de importancia hago cosas con mis compañeros. 158

Lista de anexos

Anexo 1 Consentimiento Informado Universidad De Pamplona	230
Anexo 2 Ficha Sociodemográfica.....	232
Anexo 3 Instrumentos De Valoración.....	234
Anexo 4 Autoevaluación Ocupacional Para Niños (Cosa).....	236

1. Introducción

Cuando hablamos de cambios generalmente ocurren múltiples acciones dentro de los contextos, individuos, objetos y situaciones, que generan una transición hacia algo diferente, es por esto que los cambios generados por el periodo de aislamiento social preventivo a causa de la propagación del virus del Covid 19, llevaron a nuevos procesos de adaptación en la población mundial, estos trajeron consigo diversas situaciones tanto positivas como negativas que dependían del contexto y entorno de cada individuo, acarreando consigo alteraciones y limitaciones en como las personas desempeñaban y participaban en sus hábitos, rutinas diarias, la ejecución de sus roles, la participación en actividades sociales y por ende un adecuado desempeño ocupacional. Así mismo, una de las poblaciones más afectada fueron los escolares, los cuales durante este periodo de cambios tuvieron que adaptarse a nuevos ambientes y entornos donde desempeñar sus roles y ocupaciones vitales propias de la edad cronológica.

El termino adaptación ocupacional es definido por el autor Grajo (2019) “Como la respuesta efectiva y eficiente del cliente a las diferentes demandas ocupacionales y contextuales.” (AOTA, 2020), cuando la población escolar se vio afectada por los repentinos cambios en su contexto personal y ambiental, adquirió nuevas formas de participación en sus ocupaciones significativas, las cuales se vieron evidenciadas en la alta demanda del uso de dispositivos electrónicos (Tablet, computadores, celulares) y plataformas digitales, que aunque fueron herramientas importantes para el desarrollo de diversas habilidades en los escolares y para el cumplimiento de las demandas propias del rol, de tipo social y académicas, también influyeron en una de las ocupaciones más importantes en dicha población como lo es el juego, realizando una transición de un juego de movimiento, social e interactivo, a un juego sedentario, individual y de experiencias pasivas, desplazando actividades sociales con su grupo de pares y familiares.

Por consiguiente, el juego es definido por Skard & Bundy (2008) como “El compromiso activo en una actividad que está intrínsecamente motivada, controlada internamente y libremente elegida y que puede incluir la suspensión de la realidad.” (AOTA, 2020), éste ha sufrido cambios significativos en la forma como los escolares participan y exploran de dicha ocupación, una modalidad que ha tomado gran importancia en la sociedad actual, pero sobre todo en los educandos es la participación en juegos cibernéticos los cuales pueden ser utilizados como herramientas de aprendizaje y nuevos medios de interacción con grupos de pares, éstos a su vez, demandan periodos largos de tiempo, lo cual puede llegar a ser una experiencia aislada, con un impacto negativo en el desarrollo de actividades sociales y pueden llegar a generar situaciones de dependencia y aislamiento social.

Según el autor Gary Kielhofner (1983) “En el hombre se identifica la necesidad fundamental de explorar, de actuar sobre su medio ambiente, de demostrar su eficacia y de encontrar una motivación dirigida hacia la acción. A través de la actividad (en la infancia el juego), el ser humano satisface esa necesidad.” Es por ello que, a través del juego en la etapa de la infancia, el niño va descubriendo y explorando su entorno, sus propias habilidades y capacidades, aprenden a interactuar con el medio que lo rodea, desarrolla y participa en sus actividades propias de la etapa del desarrollo y además expresa sus pensamientos y emociones.

Para el terapeuta ocupacional el juego según Begoña Polonio (2008) “Es entregarse a una actividad para divertirse y obtener placer, así mismo a través de éste el niño desarrolla el saber hacer, aprende sobre sí mismo, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizará en su vida cotidiana.”, por esto, la intervención del Terapeuta Ocupacional debe basarse en actividades con propósito que generen interés y satisfacción, que sean iniciadas por la persona desde su propia

motivación intrínseca, teniendo en cuenta todas estas condiciones para que se genere un medio terapéutico idóneo para la participación y el desempeño de una ocupación.

Teniendo en cuenta el proceso de transición que vivió la población en relación a la participación y exploración de la ocupación del juego por el proceso de aislamiento social y el aumento del uso de videojuegos y plataformas digitales que ha impactado de manera directa el juego de tipo tradicional, activo y social, pasando a ser un juego de tipo solitario, inactivo y poco productivo, trayendo consigo limitaciones en los procesos de participación e interacción social con grupos de pares, la ejecución de roles ocupacionales propios de la edad y el establecimiento de hábitos y rutinas, el Terapeuta Ocupacional aborda esta problemática partiendo de que si bien es cierto que existen diversos beneficios del buen uso de los videojuegos incluyendo un control parental, el uso inadecuado de los mismos, genera en el niño un desequilibrio en sus ocupaciones (personales, académicas y sociales) las cuales impiden la exploración del medio que les rodea, el desarrollo de habilidades, destrezas, capacidades, el establecimiento de hábitos y rutinas, la interacción y participación social, que favorezcan los procesos de adaptación ocupacional de los escolares durante el proceso de pos- pandemia y el retorno a las actividades académicas dentro de la institución, desde una perspectiva que la ocupaciones más importantes y significativas para el niño que se encuentra en su etapa escolar es el juego, considerando que para la OMS (2016) “Se consideran escolares a los niños que se encuentran entre los 6 a los 11 años de edad.” (OMS, 2016).

Por ello, que se debe tener en cuenta la etapa del desarrollo y los rangos de edades de dicha población, en la cual el juego es una ocupación vital y significativa, partiendo el hecho que que puede llegar a ser utilizada como una herramienta en la profesión como medio para la valoración de los mismos, además permite una mayor participación ocupacional, el desarrollo de

habilidades de interacción y participación social, fomenta la motivación, el aprendizaje, la creatividad y además permite una mayor adaptación de la población a los entornos y procesos académicos.

Hechas las consideraciones anteriores, a través de la ejecución de dicho proyecto de investigación se espera determinar el impacto de los juegos cibernéticos en la adaptación ocupacional en los escolares frente al proceso pos-pandemia, teniendo en cuenta que los profesionales de Terapia Ocupacional tienen en cuenta la relación que existe entre el cliente, la participación del cliente en diversas ocupaciones vitales y significativas y el contexto donde se desenvuelve, para diseñar planes de intervención y estrategias a través de la utilización de la ocupación como medio, con el fin de que los escolares logren identificar las diferentes características que comprende la ocupación del juego, incluyendo los juegos de exploración, juegos de reglas y juegos simbólicos, para que logren adaptarse de manera óptima a los diferentes contextos y entornos, además les permita tener un equilibrio entre la participación en el juego y otras ocupaciones propias de la edad y la interacción con grupos de pares, compañeros y amigos, promoviendo un adecuado desempeño ocupacional y el desarrollar habilidades de participación e interacción, un mayor aprovechamiento de los espacios de ocio durante el tiempo libre y por ende un mejor nivel de adaptación ocupacional en todos sus procesos.

Título

Juegos Cibernéticos Y Adaptación Ocupacional En Escolares Frente Al Proceso De Pos-Pandemia.

Capítulo I

El Problema

Planteamiento Del Problema

Descripción Del Problema

Durante el año 2020 la población mundial tuvo que adoptar el aislamiento social preventivo como medida sanitaria frente a la propagación del virus del Covid 19, situación que llevó a los escolares a adoptar nuevas formas de participación en una ocupación vital y significativa como lo es el juego, el cual según Polonio López (2008) es a través de esta ocupación que los niños “Desarrollan el saber y aprenden sobre sí mismos, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizaran en su vida cotidiana.” Es por esto, que es necesario indagar en datos estadísticos sobre la problemática generada por dicho periodo, donde se logre identificar aquellos aspectos que intervienen de manera directa en esta temática, la importancia del rol y la intervención del Terapeuta Ocupacional de acuerdo a los datos encontrados.

En primero lugar, a nivel internacional según estudios más recientes realizado por el Banco Mundial en colaboración con entidades como la UNICEF y la UNESCO, llamado **“Dos años después, salvando una generación (2022)”** establece que América Latina y el Caribe fue la región con los plazos más extensos de cierres de escuelas, en promedio estuvieron cerradas (o cerradas en su mayoría) durante la mitad de la cantidad de días de clase efectivos en los últimos dos años lo que corresponde a un 47%, esta cifra aumenta al 64% si se consideran los cierres parciales de escuelas. Así mismo, uno de los desafíos más importantes que enfrentó el paquete de educación a distancia fue la falta de conectividad, aproximadamente 1 de cada 4 hogares tiene acceso a Internet y los hogares en países con más alto porcentaje de conectividad a internet

corresponden a Panamá con un 42% y Colombia con un 38%, mientras que los índices más bajos se encuentran en países como Guatemala con un 15% y Haití con un 4%. (Banco Internacional, 2022)

Por otro lado, UNICEF (2020) estableció que “Más de 1.500 millones de niños y jóvenes se vieron afectados por el cierre de las escuelas en todo el mundo. Muchos de estos estudiantes tomaron sus clases y socializaron cada vez más a través de internet, lo cual implica que pasar más tiempo en las plataformas virtuales puede exponer en mayor medida a los niños a la explotación sexual y el acoso en línea, ya que los depredadores buscan aprovecharse de la situación creada por la pandemia. La falta de contacto personal con sus amigos puede llevar a que asuman mayores riesgos, como el envío de imágenes sexualizadas, mientras que el tiempo sin estructurar que pasan en internet puede exponer a los niños a contenidos potencialmente dañinos y violentos, así como a un mayor riesgo de sufrir ciberacoso”(UNICEF, 2020)

También, según el informe de la AEVI (Asociación Española De Videojuegos) llamado **“Anuario de la Industria del Videojuego en España. (2020)”** La comunidad de usuarios que jugaban algún videojuego ascendió hasta lograr los 16 millones de videojugadores, de los cuales el 54% corresponde a la población masculina y un 46% a la población femenina, así mismo, estableció un incremento en el porcentaje de ventas digitales en un 18% con relación al año anterior como impacto de los meses de confinamiento por causa del coronavirus, siendo las consolas de sobremesa el dispositivo mas utilizado con un 25%, los smartphone un 20%, los computadores (PC) un 18%, las tablets el 10% y las consolas portátiles un 9%, con una media de 7,5 horas de juego a la semana.(AEVI, 2020)

Así mismo, según la UNICEF afirma que “Es inevitable que los niños y niñas encuentren experiencias adversas cuando usan tecnologías digitales, es por ello que se debe prestar más

atención a lo que hacen en línea, el contenido digital que encuentran y además, el tiempo que pasan frente a una pantalla también está relacionado con la inactividad física, lo cual es considerado como un factor de riesgo para la mortalidad global que contribuye a la obesidad infantil.” (UNICEF, 2020)

Por último, según el “**informe de la ISFE (Industria de los videojuegos en Europa) (2020)**”. Se estima que casi el 40% de la población a nivel mundial juega algún tipo de videojuegos, mientras que el porcentaje de los jugadores ha aumentado en aproximadamente un 6% anual durante los últimos cinco años, logrando alcanzar alrededor de una población de 2.700 millones de jugadores en el año 2020 y que el grupo de edad con el mayor porcentaje de jugadores corresponde al rango entre 1 a 14 años de edad. Es por ello que el juego electrónico es un fenómeno de tipo cultural, social y de ocio que tiene especial relevancia para los niños, jóvenes y adolescentes. (ISFE, 2020).

Por tanto, según establece el autor Forero (2008) “la percepción que se tiene de los juegos cibernéticos con respecto a la conveniencia y las oportunidades que ofrece, es negativa, los cuales pueden llegar a tener efectos perjudiciales como adicción, el aumento de casos de violencia, aislamiento social, comportamientos violentos, alteraciones del sueño sin aportar efectos positivos sobre las habilidades cognitivas.”

Así como el Autor Egenfeldt -Nielsen refiere que” los jóvenes al emplear más tiempo en los videojuegos decrecen el uso del tiempo en otros tipos de actividades culturales como leer o ver películas” (Egenfeldt-Nielsen, 2019). Teniendo en cuenta los datos estadísticos arrojados por la investigación realizada por Hormiga Restrepo (2017), en la cual, evidenciar que el 11% de la población escolar indicaron que dedican más tiempo a los videojuegos que a compartir con la familia y los amigos, El 10% expresaron que se acuestan tarde por jugar con videojuegos, El 7%

dedican más tiempo a jugar videojuegos que a realizar las actividades académicas (tareas escolares en casa) y el 6% de los escolares desearían no parar de jugar videojuegos por ir a comer y asearse (Hormiga, 2017)

Por otro lado, otro autor como Greitemeyer (2022) establece que “pueden existir indicios de que una de las causas del bullying en las aulas escolares se pueda deber al uso de violencia y escenas donde se aprecia a los sujetos perdedores en algunos juegos de fama reconocida, debido a la gran popularidad de los mismos, los cuales pueden llegar a tener un impacto social significativo, incluso un efecto pequeño o mediano puede tener un impacto social considerable no solo en el jugador, sino también en la red social del jugador, ya que millones de personas los juegan”. (Greitemeyer, 2022) teniendo en cuenta los resultados encontrados en una investigación realizada por Gelvez (2018), el cual estableció que el 2% de los escolares responde que siempre se irritan cuando alguien los necesita mientras se encuentran jugando videojuegos; seguido de un 2% refiriendo que casi siempre se irritan; luego un 10% indican que algunas veces suelen irritarse; posteriormente un 14% mencionan que muy pocas veces lo hacen, así mismo, un 2% de los estudiantes refieren que siempre mantienen juegos bruscos con los demás compañeros, mientras un 5% casi siempre mantienen los juegos bruscos y un 12% afirma que muy pocas veces juegan bruscamente con los compañeros. (Gelvez, 2018)

Teniendo en cuenta este periodo de aislamiento, la autora Gulliana (2020), establece que “en este contexto, el cyberbullying; al igual que el bullying escolar, genera un impacto negativo en la salud mental de niños, niñas y adolescentes en las diferentes aulas escolares, incluidas las virtuales, teniendo en cuenta que las víctimas de acoso escolar manifiestan con frecuencia depresión, ansiedad, estrés, suicidio, entre otros, las cuales podrían agudizarse o presentarse por primera vez debido al aislamiento social obligatorio, dejando secuelas emocionales a largo plazo

que dificulten el proceso del retorno a la educación presencial y su adaptación” (Gulliana, 2020), según los datos estadísticos arrojados por la ONG Internacional Bullyn Sin Fronteras (2020-2021) los casos de Bullying en todo el mundo han aumentado en forma explosiva con relación a encuestas de años anteriores, siendo México el líder de la lista, donde 7 de cada 10 niños y adolescentes sufren todos los días algún tipo de acoso. Estados Unidos donde 6 de cada 10 niños y adolescentes sufren acoso escolar y China donde casi 6 jóvenes y niños (5,8) por cada 10 sufren el flagelo. (Fronteras, 2020)

A nivel nacional, la empresa Sinnetic, realizó un estudio sobre **“La industria de los juegos de celular y videojuegos en Colombia (2020)”** En el cual se estableció que antes del proceso de cuarentena existía una población de 1,8 millones de personas que jugaran videojuegos en el país, y que desde el mes de marzo dicha cifra tuvo un aumento a 2,1 millones de jugadores de videojuegos a nivel nacional. En relación a los adultos colombianos que usan su dispositivo móvil para jugar corresponde a un porcentaje del 69,10%, en relación al sexo de los participantes que juegan en el celular el 68% corresponde a las mujeres y el 70,40% corresponde a la población de hombres. En relación a las edades de los jugadores las cifras más altas indican que el 29,70% corresponde a edades de 25 a 34 años y el 32,20% comprende las edades de 14 a 16 años de edad y los tipos de juegos que más practica la población en los celulares son los de aventura con un porcentaje de 54,70%, juegos de carreras con un 52,60% y juegos de deporte con un porcentaje de 52,50%.

Así como, Barrera, establece en su estudio realizado en la ciudad de Tunja (2022), que “ el aislamiento social, preventivo y obligatorio trajo consigo importantes cambios e impactos en relación a las dimensiones de tipo social, económica, familiar, laboral, nutricional, psicológica y escolar asociándose directamente con la presencia de factores de riesgo psicosocial como la

depresión, el estrés y la irritabilidad, generando situaciones de conflicto, agresividad y baja tolerancia en las familias colombianas; por ello, los antecedentes de violencia intrafamiliar, el bajo control de emociones, la ausencia de mecanismos de resolución de conflictos, de afrontamiento y de comunicación asertiva se convirtieron en un detonante que amenaza la integridad y expone a los niños, niñas y adolescentes a situaciones de maltrato infantil” (Barrera, 2022)

Por otra parte, según el “**Boletín técnico Encuesta de consumo cultural del DANE (2020)**”, en relación al Consumo de Internet, el 76,0% de la población de 12 años afirmó haber utilizado internet en los últimos seis meses. En relación al sexo, el 76,5% de los hombres hizo uso de esta herramienta frente al 75,6% de las mujeres. Teniendo en cuenta al total de las personas que tienen 12 años de edad y más y por el tipo de género, según la participación en videojuegos en los últimos meses de un total de personas de 6.248 el 29,1% corresponde a hombres y el 11,4% a la población de mujeres. Según el rango de edades según el consumo de videojuegos de 12 a 25 años corresponden a un 43,2%, de 26 a 40 años de edad un porcentaje de 21,3% y de 41 a 64 años un porcentaje de 5.7%. y según la frecuencia con que participan en videojuegos todos los días equivale a un 24%, varias veces a la semana 44,3% y una vez a la semana 24,6%. (DANE, 2020)

Según una investigación realizada por Triana (2021), en la universidad católica de Colombia, “Se encontraron cifras importantes con respecto al grooming (acoso sexual a través de un medio digital), durante el año 2018 la policía nacional atendió aproximadamente 280 casos relacionados a este tipo de delito. Así mismo a nivel Nacional durante el año 2020 en época de pandemia durante el periodo de aislamiento social, la Policía nacional informó un aumento de denuncias con respecto a los delitos en niños niñas y adolescentes, como por ejemplo la pornografía, el

abuso y la explotación sexual, en ciudades como Bogotá con un 38%, Medellín con 17%, Cundinamarca con 8%, Cali con 6% y Bucaramanga con 5%” (Triana, 2021)

Por último, según el **“Boletín Trimestral de las TIC - Primer Trimestre de 2020”** Al finalizar el primer trimestre del 2020, el total de la población que contaba con servicio de Internet en Colombia logró los 7,13 millones, una cantidad de aproximadamente de 330.000 accesos más que los reportados en el mismo trimestre del año anterior, cuando se alcanzó una cifra de 6,8 millones. Así mismo, al terminar el primer trimestre del año 2020, el total de personas que contaban con accesos a Internet móvil en el país fue de 29,8 millones, 1,6 millones de los que fueron registrados en la misma fecha del año anterior. (MINTIC, 2020)

Por otro lado, a nivel departamental se desarrolló el **“Informe del Plan De Desarrollo Para Norte De Santander 2020-2023 Más Oportunidades Para Todos (2020)”** en el cual se establece que, a nivel departamental, se cuenta con aproximadamente 211 centros educativos, de estos 109 se encuentran en el área rural del municipio, 102 Instituciones Educativas (43 Rurales- 59 urbanas) con matrícula aproximada de 177.804 estudiantes de educación preescolar, básica y media. Así mismo se estableció que la conectividad en hogares de estrato socioeconómico 1 y 2 muestran una baja conectividad, teniendo en cuenta la culminación de los diferentes proyectos nacionales de conectividad de zonas wifi, el indicador del departamento disminuyó en un porcentaje del 100% de estos sitios en el año 2015 a un 43% en el año 2019. (Santander G. N., 2020)

También se realizó una investigación llamada **“influencia del tipo de videos juegos, en los hábitos de estilo y la interacción social de los adolescentes de 10 a 15 años en el colegio cardenal sancha, Cúcuta 2017”** establece que los estudiantes practica videojuegos acordes a la edad en un 78% con mucha frecuencia, un 5% lo realiza habitualmente, el 11% en ocasiones, el

1% de vez en cuando y el 5% no lo realiza. En relación al tipo de juego establecen que el 18% juega Mario, el 12% Crahs, el 12% juega FIFA, el 7% utiliza videojuegos de Mortal Komat, el 9% Resident Evil, el 16% juega GTA V y el 10% se dedica a la práctica de Call of Duty.

(AYALA, 2017)

De igual forma, se realizó un estudio llamado **“influencia del tiempo excesivo en el uso de videojuegos en los hábitos de rutina de los adolescentes 10 – 15 años en el Colegio Oriental No. 26, San José de Cúcuta”** en la cual se establece que 11% de la población indicaron que dedican más tiempo a los videojuegos que a compartir con la familia y los amigos, el 89% refirió que la interacción social es funcional en compartir con la familia y los pares. El 10% que se acuestan tarde por jugar videojuegos, mientras que el 90% se acuestan a la hora indicada. El 7% de los escolares dedican más tiempo a jugar videojuegos que a realizar las actividades académicas (tareas escolares en casa) y el 93% restante expresaron que priorizan la ejecución de las tareas académicas en relación al jugar videojuegos. El 6% de los escolares desearían no parar de jugar videojuegos por ir a comer y asearse, mientras el 94% s priorizan el desempeño de consumir los alimentos y el asearse en relación al jugar videojuegos. En relación a la frecuencia del tiempo el 63% juegan con frecuencia videojuegos los fines de semana. El 25% juegan de manera frecuente todos los días y el 5% s juegan videojuegos en los días de clase y por último en relación a la cantidad de horas al día el 58% tienen una intensidad horaria en el uso de videojuegos de 1 a 2 horas al día. El 28% de 2 a 3 horas al día. El 5% juegan entre 5 y 8 horas al día y por otra parte, ninguno de los escolares manifestó jugar más de 8 horas al día. (Hormiga, influencia del tiempo excesivo en el uso de videojuegos en los hábitos de rutina de los adolescentes 10 – 15 años en el Colegio Oriental No. 26, San José de Cúcuta, 2017)

También se realizó otro estudio llamado **“influencia del tiempo de uso de los videojuegos en los hábitos de desempeño del rol escolar de los adolescentes de sexto bachillerato del colegio cardenal sancha de Cúcuta 2018”** en el cual se identificó que en relación al uso de videojuegos el 17% de los escolares siempre los utilizan, el 23% casi siempre, el 33% algunas veces, el 19% muy pocas veces y finalmente el 9% no lo utiliza nunca, en relación a el control que tiene los adultos en los juegos que utilizan el 51% refieren que siempre un adulto controla las horas que juega videojuegos, seguido un 12% casi siempre; luego un 12% algunas; posteriormente un 9% muy pocas veces y finalmente un 16% mencionan que nunca un adulto controla sus horas. En relación a si dedica más tiempo a los videojuegos que hacer las tareas del colegio, el 0% de los escolares siempre dedican más tiempo al videojuego que a las tareas; seguido de un 7% que casi siempre, seguido de un 0% algunas veces; luego un 30% muy pocas veces y finalmente un 63% indicando que nunca. En el ítem del rendimiento escolar se ha visto afectado negativamente por el uso de videojuegos, el 14% refieren que, si, mientras que el 86% indican que no. (GELVEZ, 2018)

Por último, según el **“Plan De Desarrollo Municipio De Pamplona El Cambio En Nuestras Manos 2016 – 2019 (2019)”** el cual establece que, según el Ministerio de Educación, en Pamplona hay aproximadamente 62 sedes escolares. 28 de estas se establecen en la zona rural de la población y 34 en la zona urbana de la región. Según los datos de la Secretaria Departamental de Educación, se registraron 7.501 estudiantes a nivel local, además el porcentaje de centros educativos construidos y en adecuado estado es de 14.52%, aulas educativas disponibles 92.33% y el porcentaje de computadores por alumno 16.54%. (Pamplona, 2019)

Teniendo en cuenta toda la información estadística referente al proyecto de investigación, se evidencia una problemática en la población escolar del instituto técnico Guaimaral en relación al

aumento del uso de videojuegos durante el periodo de pandemia y su influencia en el desempeño ocupacional durante el periodo de pos pandemia y el retorno a las actividades académicas. Se observaron algunos signos y síntomas, según Hormiga (2017) la cual establece que los escolares dedican más tiempo al uso de videojuegos que a compartir con sus familiares y amigos y a la realización de actividades académicas, por otro lado Barrera (2022) en su investigación relaciona el proceso de aislamiento social preventivo con el impacto en dimensiones de tipo social, económicas, familiares, laborales, nutricionales y psicológicas, asociándolas directamente con la presencia de factores de riesgos psicosociales como la depresión, el estrés, la irritabilidad, agresividad y baja tolerancia dentro del hogar. Por otro lado, según la Sinnetic (2020) durante el periodo de aislamiento hubo un aumento significativo en los usuarios que utilizaban algún tipo de videojuego y en el aumento de dispositivos electrónicos como Tablet, Smartphone y computadoras, principalmente en edades jóvenes. Por otro lado, la Unicef estableció que muchos estudiantes tomaron sus clases y socializaron a través del internet, lo cual implicó pasar más tiempo frente a las pantallas, lo cual expone a los escolares a situaciones de acoso y explotación sexual, de igual manera según Triana (2020) detalla sobre el aumento de las denuncias durante el aislamiento social en relación a situaciones de acoso sexual y pornografía a través de la red. a su vez, Gulliana (2020) describe que en el contexto virtual se generó el Cyberbullying el cual genera un impacto negativo en la salud mental de los niños, niñas y adolescentes como depresión, ansiedad, estrés y en su caso más extremo el suicidio, por último Gelvez (2018) resalta que el uso de videojuego impacta en los hábitos de desempeño de los escolares, teniendo en cuenta que dedican mayor tiempo al uso de videojuegos que a la realización de las actividades y tareas y por ende en su rendimiento escolar.

Por último, después de las consideraciones anteriores, es de suma importancia abordar la problemática desde el área de la Terapia Ocupacional, teniendo en cuenta que el juego es una de las ocupaciones más vitales y significativas en la población escolar, lo cual según la autora Polonio López establece que “es a través del cual el niño descubre su entorno y así mismo aprende a interactuar con su medio ambiente, a desarrollar sus actividades y a expresar sus emociones” (POLONIO, 2008) y como estos pueden influir en los procesos de adaptación ocupacional, lo cual ha sido definido por Gary Kielhofner (2022) como “la construcción de una identidad ocupacional positiva y el logro de competencia ocupacional con el tiempo en el contexto del propio medio ambiente” en dicha población de escolares que se encuentran frente al proceso de pos- pandemia y el retorno a actividades académicas y escolares de manera presencial.

Formulación del problema

¿Cómo influyen los Juegos Cibernéticos en la adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos pandemia?

Justificación

El presente proyecto de investigación nace de la necesidad que surgió a causa de la adopción de nuevos patrones de participación y exploración en la ocupación de juego, principalmente en la en los juegos de tipo cibernéticos y como estos influyen en los procesos de adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos pandemia y el retorno a las actividades académicas, por consecuencia del aislamiento social preventivo y el uso constante de las diferentes herramientas y plataformas tecnológicas en las nuevas metodologías establecidas en la educación de modalidad virtual. Dichos juegos tuvieron un auge y favoritismo significativo, principalmente en la población de niños, niñas y adolescentes, en los cuales se vio

limitada significativamente los procesos de interacción social con grupos de pares durante los periodos de ocio y por ende la participación en una de las ocupaciones más importantes en dichas etapas del desarrollo.

Desde el que hacer del Terapeuta Ocupacional se aborda la problemática ante la necesidad de mantener un equilibrio en las ocupaciones del escolar , donde el juego cumple un papel de gran importancia al permitir la exploración de habilidades, capacidades y el entorno que le rodea, donde éste sea significativo, genere motivación intrínsecamente, sea autoiniciado, activo y de participación voluntaria, este dirigido a metas y propósitos personales y además sea una actividad cotidiana, ordinaria y familiar de la vida diaria. la intervención en una de las ocupaciones más importante y significativa en la población escolar como lo es el juego, el cual se ha visto limitado por la situación de aislamiento social, generando consigo múltiples factores limitantes en los procesos de adaptación ocupacional, motivo por el cual el profesional debe tener en cuenta aspectos importantes para que dicha ocupación se desempeñe de manera adecuada.

Por lo tanto, es conveniente realizar dicho proyecto de investigación, teniendo en cuenta que aborda variables propias del área de la Terapia Ocupacional, las cuales han sido poco abordada en estudios e investigaciones a nivel nacional, regional y local relacionadas a la ocupación del juego, principalmente los de tipo cibernéticos y la variable de adaptación ocupacional. Por ende, a través de la realización de este proyecto de investigación se busca determinar cuál ha sido la influencia de dichos juegos en la adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos-pandemia, teniendo en cuenta las diferentes demandas ocupacionales y contextuales durante el proceso de regreso a la prespecialidad académica luego de un periodo de aislamiento preventivo y se puedan establecer , estrategias e intervenciones que permitan los

procesos de adaptación y participación ocupacional de los escolares en los procesos académicos a través de la utilización del juego como medio fundamental utilizado por los Terapeutas Ocupacionales para evaluar e identificar las diferentes necesidades ocupacionales que puedan presentar dicha población.

Asimismo, el presente proyecto es de relevancia social en el sentido en que busca resolver o identificar un problema social generado por el periodo de aislamiento preventivo a causa del Covid -19, la cual llevo a la población a adaptarse a nuevos ambientes y entornos para participar en sus ocupaciones vitales y significativas, como lo es la del juego, la cual, debido al uso permanente de las nuevas herramientas y plataformas digitales durante la educación virtual sufrió cambios significativos principalmente la adopción de juegos de tipo cibernéticos y como estos influenciaron en los procesos de adaptación ocupacional , lo cual es definido por el autor Gary Kielhofner como “ la consecuencia de la propia historia de participación en ocupaciones vitales” (Kielhofner, 2002) en la población beneficiada, que corresponde a los escolares del Instituto técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta.

Por su parte, las implicaciones prácticas que conlleva la realización de dicho proyecto de investigación en la población de escolares los cuales han presentado diversos problemas y sufrido cambios significativos en la forma como desempeñaban sus hábitos, rutinas, roles y ocupaciones significativas como el juego, problemática que fue generada durante el periodo de aislamiento social preventivo, por ende, se busca establecer cómo influye dichos juegos cibernéticos en la adaptación ocupacional dentro del ambiente académico, es por ello que el proyecto se aborda desde el área de educación, en la cual el Terapeuta Ocupacional desarrolla e implementa programas y estrategias en dicha población, con el fin de promover un óptimo desempeño y adaptación ocupacional frente al proceso de pos- pandemia dentro del contexto

educativo. Dicha investigación se sustentará bajo el abordaje de diferentes modelos y enfoques de Terapia Ocupacional que servirán de soporte teórico para el proyecto de investigación.

El primero, es el “Modelo de la Ocupación Humana (Gary Kielhofner)” el cual es el encargado de brindar un valor teórico a la investigación teniendo en cuenta que dicho modelo, proporcional una manera de pensamiento en relación a la adaptación ocupacional de la población de personas, los diferentes conceptos abordan los procesos de motivación para la ocupación, la creación de patrones rutinarios ocupacionales y el impacto del ambiente sobre la ocupación.

El MOHO destaca dos puntos importantes. El primero establece que el comportamiento de la persona se da de forma dinámica teniendo en cuenta el contexto en el que se desempeña. El segundo establece que la ocupación resulta ser de suma importancia para la auto organización, también concibe al ser humano como compuesto por tres componentes: la volición, la habituación y por último la capacidad de desempeño. La volición hace referencia al proceso en el cual las personas son motivadas teniendo en cuenta las cosas que hacer o deciden hacer. la habituación se relaciona con la organización de sus acciones en patrones y rutinas de la vida diaria y por último la capacidad de desempeño el cual hace referencia tanto a las capacidades mentales y física objetivas subyacentes de las personas con su experiencia vivida que moldea el desempeño. Por ende, es de suma importancia porque los componentes de dicho modelo se tienen en cuenta en el proceso de adaptación de los escolares, en los cuales se han limitado en cierta manera a causa del periodo de aislamiento social al que se encontraron expuestos.

Otro modelo que sirve de referencia al presente proyecto es el Enfoque de Adaptación ocupacional, en el mismo se plantea que la base de este se concentra en el proceso de adaptación ocupacional que experimentan las personas, se basa, en la Teoría General de Sistemas; y en el proceso de Adaptación y Ocupación como puntos estratégicos a abordar en el momento de

realizar la intervención terapéutica, se enfoca en la formación de un adecuado clima, donde el terapeuta ocupacional es el encargado de facilitar cierto clima, funciona como un agente del ambiente ocupacional de las personas, comprendiéndose por este al trabajo, educación, el juego el ocio o el autocuidado personal. Es por ello que se deben crear ambientes óptimos que promuevan la participación y adaptación ocupacional de los escolares en su entorno académico, luego de haber salido de un proceso de aislamiento preventivo que genere cambios significativos en la forma en la que participa y desempeña sus ocupaciones vitales.

Es por ello que a través de la realización de este proyecto de investigación relacionado con los juegos cibernéticos y adaptación ocupacional en escolares frente al proceso de pos- pandemia, se busca crear nuevos aportes científicos sobre estas dos variables propias del área de terapia ocupacional, que puedan generar nuevos resultados que sirvan de aporte a futuras investigaciones de los estudiantes del programa, las cuales a través de la revisión bibliográfica se logra identificar que no se han realizado muchos estudios e investigaciones referentes a dichas variables. Dicha investigación se apoya bajo las teorías de los autores Skard & Bundy (2008) quienes definieron la ocupación de juego como “aquellas actividades lúdicas motivadas de manera intrínseca, controladas internamente y elegidas libremente por la persona y que pueden incluir la suspensión de la realidad”(AOTA, 2020) y el autor Grajo (2019) quien definió la variable de adaptación ocupacional como “la respuesta efectiva y eficiente del cliente a las diversas demandas ocupacionales y contextuales”(AOTA, 2020) Con los resultados de dicho proyecto de investigación se busca determinar la influencia de los juegos cibernéticos en la participación y adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos-pandemia y retornan a la presencialidad académica.

Este proyecto de investigación tiene un gran impacto tanto para la universidad de Pamplona como al programa de Terapia Ocupacional porque a través del mismo, se busca generar nuevos estudios, investigaciones y resultados que aporten al conocimiento sobre variables relacionadas a la Terapia Ocupacional, además dicho proyecto de investigación pueda ser implementado o tomado como referencia o soporte a futuro por otros estudiantes del programa o la universidad que trabajen con esta población de escolares. Así mismo el impacto será para el escenario de práctica donde este sea ejecutado, en el cual se dejará un producto final, que promueva la adaptación ocupacional de la población de escolares que se encuentra frente al proceso de alternancia académica a través de la participación y exploración del juego como medio de intervención.

Por ultimo este proyecto de investigación es innovador, teniendo en cuenta que se abordara una problemática nueva, que surgió como consecuencias a un problema mundial, la aparición y propagación del virus Covid-19, el cual desencadeno el proceso de aislamiento social preventivo que generó cambios significativos en la participación, exploración y ejecución en juegos de tipo cibernéticos y como dichos juegos influyen en la adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente a proceso de pos- Pandemia.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos cibernéticos en la adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos- pandemia, a través de instrumentos estandarizados propios de Terapia Ocupacional promoviendo los niveles de adaptación ocupacional en la población.

Objetivos específicos

- Caracterizar la población de estudio a través de la implementación de una ficha socio demográfico para identificar las características de la población.
- Evaluar la adaptación ocupacional y el uso de juegos cibernéticos de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos-pandemia a través de la aplicación del instrumento Autoevaluación Ocupacional Para Niños (COSA) y La Lista de Chequeo De Los videojuegos.
- Analizar los resultados obtenidos en la aplicación de los diferentes instrumentos estandarizados posibilitando el estudio estadístico de las variables por medio del programa SPSS.
- Establecer la relación entre los juegos cibernéticos y la adaptación ocupacional a través del estudio de los resultados de la investigación.

Capítulo II

Marco De Referencia

Para la realización del presente proyecto de investigación sobre Juegos Cibernéticos Y Adaptación Ocupacional En Escolares Frente Al Proceso De Pos Pandemia es necesaria la investigación y búsqueda sobre artículos y trabajos realizados referentes a las variables del tema, donde a través de la búsqueda en diferentes bases de datos, bibliografía y revistas científicas sobre investigaciones y una serie de estudios a nivel internacional, nacional, departamental y regional relacionados a las variables de la investigación del trabajo de investigación, lo cual permitirá brindarle soporte y bases teóricas que sustenten y permitan el desarrollo de la misma.

Antecedentes Investigativos

Internacionales

“El videojuego y la Terapia Ocupacional: Análisis de las perspectivas de estudiantes y de personas con diversidad funcional” (2017), Paula Pérez Torres, España, el cual tenía como objetivos analizar las diferentes percepciones que tienen las de las personas que presentan alguna diversidad funcional y los estudiantes pertenecen al programa de Terapia Ocupacional, teniendo en cuenta la promoción de la salud, la participación en la sociedad, y el bienestar tanto físico y emocional a través del uso de videojuegos. Además, permitió conocer los hábitos de uso de dichos videojuegos, la opinión de la población sobre el uso videojuego como ocupación y las diferentes barreras que pueden llegar a encuentran los video jugadores en la vida diaria. Con el cual se concluyó que los videojuegos pueden llegar a ser utilizados como una herramienta de ocio que promueve la participación e interacción de las personas a través de plataformas digitales

y también como medio para pasar momentos de duelos personales, así mismo, que sirven como una herramienta complementaria utilizada por los Terapeuta Ocupacionales en la implementación de sus intervenciones terapéuticas que favorecen el procesos de rehabilitación física y/o psicosocial de las personas, por otro lado, permitió valorar la utilización, la motivación que sienten las personas para jugar, los beneficios positivos percibidos, así como los diferentes facilitadores y las barreras tanto físicas, sociales, económicas o virtuales para el uso de los mismos, principalmente las personas que presentan alguna diversidad funcional a la hora de participar en dicha ocupación del juego. (Torres, 2017)

Es por ello que dicho artículo sirve como referente a la actual investigación sobre el tema de videojuegos y adaptación ocupacional en jóvenes frente al proceso de pos pandemia, primeramente porque aborda una de las variables de la investigación la cual son los videojuegos además permite reconocer estos como un medio tecnológico de gran relevancia a nivel económico y cultural, siendo considerados este como un medio para la adquisición y desarrollo de nuevas habilidades, capacidades y destrezas de tipo social, cognitivas y perceptuales que permitan en la población de escolares un mayor grado de adaptación ocupacional en los procesos educativos, además dicho estudio trata de cambiar la percepción social que se tiene sobre estos juegos como un medio lúdico el cual se emplea como complemento en las intervenciones del ámbito del bienestar social, la salud y la participación social.

“Prueba de viabilidad de la Guía de prácticas de adaptación ocupacional” (2017), Anna Boone, Washington- DC. El cual tenía como objetivo principal probar el instrumento y evaluar el porcentaje de acuerdo y la viabilidad percibida de la Guía Práctica de Adaptación Ocupacional en un entorno de rehabilitación hospitalaria. En el cual se concluyó que la introducción de la Guía de Prácticas de Adaptación Ocupacional puede facilitar la práctica centrada en el cliente

basada en la ocupación y conducir a estudios adicionales de aplicaciones clínicas de la teoría en la Terapia Ocupacional. La práctica basada en la teoría es esencial para el éxito en la aplicación de la de la terapia ocupacional y se necesitan investigaciones y herramientas adicionales para la implementación clínica, así mismo, se demostró que dicha guía es eficaz para facilitar el uso de la adaptación ocupacional en la práctica, así como para promover el establecimiento de objetivos e intervenciones centrados en el cliente basados en la ocupación y por último se estableció que el porcentaje que estuvo de acuerdo con la utilización de la guía utilizada fue del 100 % para la percepción, el control motor y las calificaciones ambientales, con las calificaciones de tipo cognitivas y psicosociales se estableció un porcentaje del 75 % cada una. Los temas recopilados a partir de los diferentes datos cualitativos revelaron percepciones del instrumento como integral y eficiente. (Boone, 2017)

Dicho artículo sirve como referente al presente proyecto de investigación porque aborda una de las variables del presente proyecto de investigación la de Adaptación ocupacional, además establece la utilización de una guía práctica de adaptación ocupacional que puede ser de gran utilidad para los profesionales de Terapia Ocupacional la cual puede ser utilizada para facilitar la participación a través de la ocupación, en este caso en la ocupación del juego en la población de escolares, la cual puede influenciar significativamente en la adaptación ocupacional en el ambiente escolar de dicha población que se encuentra frente al proceso de pos pandemia, la cual sufrió cambios drásticos y repentinos en su procesos de adaptación y desempeño ocupacional a causa del proceso de aislamiento preventivo.

Por último, se encontró otro artículo científico a nivel internacional llamado: **“Adaptación ocupacional y reconstrucción de la identidad: una síntesis teórica fundamentada de estudios cualitativos que exploran las experiencias de adaptación de los adultos a**

enfermedades crónicas, enfermedades graves o lesiones” 2017, del autor Kim Walder, Estados Unidos. El cual tuvo como objetivo principal una síntesis de estudios cualitativos que investigan la experiencia vivida de adaptarse a un proceso de enfermedad o un evento de salud importante. En el cual se concluyó que: el bienestar ocupacional se orquesta a través de un equilibrio de factores personales, oportunidades e impulso para satisfacer las propias necesidades ocupacionales, así mismo el ajuste puede definirse como el proceso de recuperar el bienestar ocupacional a través del compromiso ocupacional y la construcción de una identidad ocupacional, apoyado por un proceso de desarrollo de la competencia, la motivación y la confianza, y por último se estableció una idea de cómo las personas construyen su bienestar ocupacional y apreciar en qué parte del continuo hacia el bienestar se encuentra una persona puede informar los esfuerzos en curso para promover la adaptación. (Walder, 2017)

Este artículo sirve de referente al actual proyecto de investigación porque aborda una de las variables de la investigación, la variable de adaptación ocupacional además se puede tener en cuenta como una enfermedad, lesión o situaciones adversas como un proceso de aislamiento preventivo por causa de la propagación del virus de la covid-19 pueden llegar a tener un gran impacto o influencia sobre los procesos de adaptación ocupacional de una persona, alterando el desempeño ocupacional habitual, el establecimiento de hábitos y rutinas diarias y además como los diferentes entornos y ambientes tanto físicos como sociales en el que se realizaban dichas ocupaciones vitales y significativas se interrumpieran o cambiaran significativamente.

Nacionales

“El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia (2019)” De la autora Sandra Milena Restrepo, 2019, Antioquia- Colombia. El cual tuvo como objetivo analizar la relación que existe entre el uso de

diferentes videojuegos y el rendimiento escolar en escolares entre los rangos de edades de los doce a los catorce años, los cuales se encuentran matriculados a las instituciones educativas que se encuentran en el municipio. En el cual se concluyó que: Existe una mayor prevalencia de que las personas del género masculino utilicen estos juegos, en relación al género femenino. Así mismo, estableció que hay preferencia en los videojuegos siendo los de agilidad mental y los educativos los menos utilizados por los estudiantes. Aunque no se pudo establecer la relevancia entre el uso de los videojuegos y el desempeño académico, si se encontraron asociaciones en relación al uso del tiempo en la actividad del juego, el lugar que utilizan las personas para jugar, la edad prevalente para el uso de videojuegos y por último el rendimiento escolar en la población de escolares (Restrepo Escobar et al., 2019)

Dicho artículo científico sirve de referente al actual proyecto de investigación porque aborda la variable de videojuegos y la población de escolares además permite establecer la relación que existe entre el uso de videojuegos y el desempeño escolar de la población, por otro lado establece diferentes puntos de vistas en forma de debate sobre diversas investigaciones realizadas a favor y en contra del uso de videojuegos en el contexto académico, en el cual unos establecen que estos no solo mejoran el rendimiento escolar, sino que contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y motivan a aprender, sin embargo otros estudios establecen que debido a dichos juegos los escolares incumplen más con sus responsabilidades, que un mayor tiempo de exposición en dichos juegos altera los procesos de concentración fomenta el aislamiento social y su uso excesivo genera dificultades académicas, lo cual puede influenciar tanto positiva o negativamente en el proceso de adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos pandemia y el retorno a los procesos académicos.

“Análisis De Los Videojuegos En Tiempos De Pandemia Y Post-Pandemia En Colombia” 2020, autor Francisco Javier Orrego, Bogotá- Colombia. El cual tuvo como objetivo identificar los beneficios de los diferentes videojuegos durante el tiempo de pandemia y post-pandemia en la población infantil y juvenil entre las edades de 12 a los 27 años en la ciudad de Bogotá. En el cual se concluyó que: los vídeos juegos a nivel general pueden acarrear múltiples efectos negativos en la población de niños y jóvenes si no se hace un responsable de estos. Por otro lado, si estos videojuegos son utilizados de manera adecuada, dentro de espacios y tiempos adecuados, pueden beneficiar en múltiples aspectos a la población, por ejemplo, en el desarrollo y la adquisición de habilidades, también estableció, que los estos videojuegos pueden llegar a ser usados para promover nuevas metodologías educativas promoviendo así el desarrollo del aprendizaje e incrementar los procesos de motivación por el estudio. Por lo tanto, es importante decir que los colegios de la ciudad de Bogotá e incluso universidades deberían tener en cuenta el valor que ofrecen los videojuegos, principalmente en el tiempo de aislamiento social preventivo para complementar las diversas metodologías utilizadas en la actualidad (Orrego Castro, 2020)

Esta investigación permite reconocer los beneficios que tiene los videojuegos durante el tiempo de pandemia, teniendo en cuenta los cambios generados en el ámbito educativo por el proceso de aislamiento social preventivo a causa de la propagación del virus y la adopción de nuevas estrategias virtuales de enseñanza y aprendizaje en la población de escolares, además permite conocer que dichos videojuegos pueden ser utilizados para mejorar las metodologías y los procesos académicos teniendo en cuenta La utilización adecuada de los mismos los cuales pueden traer efectos negativos o positivos. Por ende, pueden influenciar en la adaptación ocupacional de dicha población de escolares a los entornos académicos frente al proceso de pos pandemia.

“Potencial Creativo, Habilidades Espaciales, Logro de Aprendizaje y Estilo Cognitivo: Relaciones y Diferencias a partir de la Interacción con un Ambiente de Aprendizaje Basado en el Videojuego” 2017, Joaquín Hernández, Bogotá- Colombia, el cual tuvo como objetivo analizar las relaciones y diferencias entre el estilo cognitivo, el potencial creativo, las habilidades de tipo espaciales y alcanzar el logro de aprendizaje a partir de la interacción con el ambiente ROBOT IN TROUBLES en estudiantes pertenecientes a la población focalizada. En el cual se concluyó que dicha investigación realiza un aporte para futuros estudios en cuanto a la estimación del potencial creativo y las habilidades espaciales en adolescentes, pues valida en el ámbito nacional (Colombia) la consistencia interna y aplicabilidad de diferentes test, así mismo, el juego se considera como un medio para el proceso de adaptación a los diferentes contextos circundantes de las personas, con el cual se promueven todos los procesos cognitivos. Además, el videojuego se ha relacionado con el ocio y el entretenimiento. Sin embargo, su impresionante versatilidad además de su compleja habilidad para administrar recursos y variables, sumado a su extraordinaria capacidad para generar experiencias significativas en quien lo usa; lo transforma en una poderosa herramienta para la educación (Hernández Nopsa, 2017)

Esta investigación sirve como referente al actual proyecto de investigación relacionado con los juegos cibernéticos y su influencia en la adaptación ocupacional en los escolares porque a través del diseño de un videojuego en el que se tienen en cuenta las diferentes habilidades de tipo espaciales y la identificación y resolución de los problemas, en el cual el ambiente favorece el desarrollo del pensamiento en un contexto en el que el escolar por medio del uso de la experimentación y exploración de su entorno, desarrolla habilidades de tipo espacial. Además, se tiene en cuenta la utilización de la ocupación del juego como una herramienta fundamental la cual brinda experiencias de aprendizajes, el desarrollo de habilidades y destrezas que promueven

procesos de participación y un adecuado desempeño ocupacional a nivel académico, las cuales son de suma importancia en los procesos de adaptación ocupacional en dicha población de estudio.

Departamentales

En relación a los antecedentes departamentales se encontró el primer artículo llamado **“Afectaciones Ocupacionales Y Emocionales Derivadas Del Aislamiento Social En Tiempos Del Covid-19. Un Estudio De Caso”** 2020, Viviana Karina Hernández, Cúcuta- Colombia. El cual tuvo como objetivo la caracterización de los diferentes efectos derivados del proceso de aislamiento social obligatorio en docentes y estudiantes del programa de Terapia Ocupacional de la “Universidad de Santander –Cúcuta”. En el cual se concluyó que, las afectaciones o limitaciones por causa del proceso de aislamiento social preventivo, llevó de forma repentina a todas las personas a modificar y adaptarse a nuevos hábitos y rutinas de la vida diaria, generando un proceso de representación de las afinidades o referencias, por otro lado los escolares manifiestan que dicha situación de aislamiento preventivo y los procesos educativos a través de la virtualidad les han permitido capacitarse y desarrollar habilidades en el uso de herramientas tecnológicas que anteriormente eran muy poco conocidas por algunos, por último se pudo inferir que los profesores poseían una postura adecuada con relación a los cambios que se debían realizar con el fin de intentar continuar con los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin que se llegaran a generar limitaciones en la población escolar. Los docentes se muestran más comprensivos con relación a la participación en cosas que generan nuevas experiencias, a empezar nuevos proyectos de vida o participar en actividades relacionadas con sus gustos e intereses personales; mientras que los estudiantes han referido resistencia en ese proceso de

reorganización de actividades, de tiempos y de roles, necesarios para salir adelante en la vida y en lo académico (Vergel et al., 2021)

Esta investigación permite reconocer los efectos derivados del proceso de aislamiento social preventivo en las diferentes actividades que realizan cotidianamente los estudiantes y que por un hecho inesperado debieron adaptarse a situaciones del entorno, el establecimiento de nuevos hábitos y rutinas que apoyan un adecuado desempeño ocupacional, además permite analizar las diversas ocupaciones que influyen en un adecuado proceso de adaptación ocupacional, en relación a la implementación del tiempo libre en las actividades, las cuales pueden llegar a variar en relación al espacio, calidad, cantidad e intensidad teniendo en cuenta las demandas de tipo contextual y el entorno que rodea a la persona como el familiar, laboral y educativo, es por ello que durante el proceso de confinamiento las personas tuvieron que readaptarse a las diferentes necesidades del entorno y el tiempo, los cuales son primordiales y fundamentales en el proceso de adaptación ocupacional de los mismos frente al proceso de pos pandemia y el retorno a las aulas académicas.

“Influencia Del Juego En El Desarrollo De Las Habilidades De Comunicación E Interacción Social En Los Menores Trabajadores De CORPRODINCO En San José De Cúcuta” 2018, Daniela Estefania Neira, Cúcuta- Colombia. El cual tuvo como “objetivo establecer la influencia del juego en el desarrollo de las habilidades de comunicación e interacción social en los menores trabajadores de CORPRODINCO” y se concluyó con el mismo que un grupo de niños entre las edad de 12 años a 13 años participan en el juego grupal y deportes propios y acordes a la edad cronológica de los mismos, mientras que la población entre los 14 años a 16 años no lo realizan, teniendo en cuenta que muestran mayor grado de interés en este tipo de juego sino más hacia la diversión de tipo pasiva como el gimnasio o actividades

de tipo audiovisuales como el internet, los juegos cibernéticos y el cine. Por otro lado, tras la aplicación del instrumento del ACIS se observa que los menores presentan limitaciones en el desarrollo de habilidades de comunicación e interacción que pueden llegar a afectar el desarrollo de una tarea o actividad cotidiana, lo cual limitaría los procesos volitivos y de habituación, la ejecución de los roles y se afecte el desarrollo de las habilidades de comunicaciones interacción. Por último, se estableció que existe una relación directa entre la participación de los videojuegos y las habilidades comunicación e interacción, confirmándose la hipótesis que establece que entre más las personas participen en juegos acorde a su edad cronológica mejores serán dichas habilidades o por el contrario tendrá limitaciones en ellas (Neira Daniela, 2018)

Este trabajo de investigación sirve como referente al actual proyecto porque aborda la variable de juego, además permite establecer la influencia de este en el desarrollo de habilidades de comunicación e interacción social, las cuales son de suma importancia teniendo en cuenta la etapa del desarrollo en la que se encuentra la población de escolares, ya que es durante la etapa escolar donde se desarrollan dichas habilidades que le permiten participar e interactuar con grupos de pares, pertenecer a un grupo social y además permite la participación en la ocupación del juego de tipo social, las cuales posiblemente se han visto limitadas a causa del periodo de aislamiento social preventivo, porque se limitaron los espacios, ambientes y entornos en donde los escolares desarrollaran y participaran en dichas actividades fundamentales, las cuales deben promoverse a través de intervenciones y estrategias durante el proceso de pos pandemia.

“Manejo Del Tiempo Libre: Actividades Recreativas Y De Ocio Para La Promoción Del Bienestar Mental En Escolares” 2017, autora Lina Suarez, Pamplona- Colombia. El cual tuvo como objetivo promover el manejo del tiempo libre a través de la utilización de diversas actividades de tipo recreativas y de ocio para mantener el bienestar mental en la población

escolar mediante la intervención del programa de enfermería. En el cual se concluyó que es muy bajo el nivel de participación en actividades recreativas y de ocio durante el tiempo libre de los escolares de la institución, lo cual alarma que la situación favorezca que los escolares logren manifestar comportamientos de riesgos, así como la adopción de hábitos de vida inadecuados, así mismo, la ocupación del tiempo libre en los escolares pone de manifiesto la preferencia por la participación en actividades físico-deportivas de recreación y por último se concluye que son las mujeres las que presentan porcentajes inferiores de práctica en dichas ocupaciones en relación a los hombres (Suarez Lina, 2017)

Este artículo científico sirve como referente al actual proyecto de investigación porque utiliza la ocupación del juego a través de la participación en actividades de tipo recreativas y de ocio durante el tiempo libre en los escolares, con el fin de adoptar de hábitos y estilos de vida saludables y la promoción del bienestar mental, el cual se ha visto afectado por causa del proceso de aislamiento preventivo, la cual llevo a que se limitaran los espacios de participación en dichas actividades recreativas y de juego de tipo social en la población, las cuales son de suma importancia en dicha población, ya que a través del desarrollo y la participación activa en dichas actividades el escolar desarrolla y potencializa habilidades y destrezas que le permitirán un mayor nivel de adaptación ocupacional en los procesos y los entornos escolares frente al proceso de pos pandemia y retorno a las actividades académicas.

Locales

A nivel local también se realizó una indagación en revistas científicas y bases de datos sobre artículos y trabajos de investigación el primero de ellos fue un artículo llamado **“Influencia Del Tiempo De Uso De Los Videojuegos En Los Hábitos De Desempeño Del Rol Escolar De Los Adolescentes De Sexto Bachillerato Del Colegio Cardenal De Sancha De Cúcuta (2018)”**

Kelly Dayana Gelves, 2018, Cúcuta – Norte de Santander. El cual tenía como objetivo Establecer la influencia del tiempo de uso de los videojuegos en los hábitos de desempeño del rol escolar de los adolescentes de sexto bachillerato del colegio Cardenal Sancha, en el cual se concluyó que: la mayoría de estudiantes de sexto bachillerato del Colegio Cardenal Sancha, refieren jugar todos los días de la semana ubicándose en un rango de 20 minutos a 2 horas diarias, lo que puede indicar que cuentan con la supervisión de los padres al momento de jugar; por otro lado, una minoría manifiesta jugar de 3 a 6 horas, considerándose esto como un factor de riesgo, pues el uso persistente puede conllevar a problemas de gran relevancia en el desempeño escolar puesto que presentan una desestructuración en los hábitos y rutina diaria al destinar una gran parte de su tiempo a los videojuegos sobre las actividades académicas. Por otra parte, el DSM-V establece que dedicar más de dos horas diarias y cinco semanales pueden generar adicción a los videojuegos convirtiéndose así en juego patológico. De acuerdo a lo anterior, se puede inferir que el uso frecuente del videojuego se debe a la falta de control parental que supervise el tiempo de uso estableciendo un horario en los estudiantes donde exista una distribución que les permita dar cumplimiento a las actividades académicas desarrollando la capacidad de estructurar un horario donde prioricen las labores escolares sobre los juegos. (GELVEZ, 2018)

Dicho artículo científico sirve como referente al presente proyecto de investigación porque tiene en cuenta el impacto que tiene el tiempo que los escolares dedican al uso de los videojuegos y como esto repercute en el desempeño del rol escolar, el cual se vio limitado teniendo en cuenta el periodo de aislamiento social preventivo, motivo por el cual los escolares tuvieron que adoptar nuevos hábitos, rutinas y roles ocupacionales, teniendo en cuenta que los ambientes donde desempeñaban tuvieron cambios drásticos, así mismo se empleó un

cuestionario que permitió medir el tiempo empleado por los estudiantes en la práctica de los videojuegos, el cual también podría ser empleado en dicho proyecto de investigación.

“El uso didáctico de las Tics en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana” 2017, Roger Bautista, Pamplona- Colombia. El cual tuvo como objetivo investigar el uso didáctico de los tics en el progreso de la labor didáctica en la escuela colombiana y la importancia de la inclusión en el campo de la educación de las Tics. Y en el cual se concluyó que las Tics pudieran utilizarse como medio para motivar los procesos de aprendizaje de los escolares, teniendo en cuenta que estos prefieren los juegos a realizar actividades que incluyan la lectura y escritura de textos, por lo que se pueden enlazar entre las tres habilidades e impulsar la adquisición de aprendizajes. por otro lado, la implementación de un ordenador para formar el cuento creado promovió los procesos de creatividad y el cumplimiento del rol de las tics, en relación a la formación de estudiantes con habilidades creativas y elevar los niveles de autoestima y por último se concluyó que, aunque existen algunas restricciones contextuales y sociales y económicas para la adquisición de computadores, también son de suma importancia los pre saberes de los aprendices en relación al uso de las tics y que los docentes estén constante actualización profesional que logren mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.(Bautista-Rico, 2017)

Este artículo científico sirve como referente al actual proyecto de investigación porque muestra la influencia que tiene el uso de tics en el campo de la educación colombiana como herramienta pedagógica, lúdica didáctica, las cuales se han utilizado con mayor frecuencia en la actualidad debido al estado de aislamiento preventivo a causa de la aparición del virus covid -19, las cuales son utilizadas para promover los procesos educativos, el desarrollo de habilidades y aptitudes en la población de escolares a través de una de las ocupaciones más importantes

teniendo en cuenta la edad cronológica y el proceso de desarrollo que es el juego. Por medio del cual el escolar adquiere habilidades y destrezas que le permitirán un mayor grado de adaptación ocupacional a los procesos educativos y la alternancia académica frente al proceso de pos pandemia.

“Relación ocupacional del desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad” 2018, Magda Contreras, Pamplona- Colombia. El cual tuvo como objetivo mostrar un análisis sobre la relación que existe entre el desempeño escolar y el uso de los videojuegos en estudiantes entre los rangos de edades de 8 a 10 años, en dos instituciones educativas que se encuentran ubicadas en la ciudad de “Pamplona- Norte de Santander”. En el cual se concluyó que: Aproximadamente un 92% de la población cuenta con una edad cronológica de 8 años, lo cual establece que en su gran mayoría los escolares se encuentran en esta edad, en relación a los de 9 a 10 años de edad, según los resultados arrojados el género masculino es el dominante con una puntuación del 62% de la muestra, así mismo un 36% de los estudiantes establecen que los utilizan en un grado mediano los videojuegos y un porcentaje de 4% establece que utilizan los videojuegos todo el tiempo. Por otro lado, se pudo identificar que muchos de los estudiantes reciben supervisión por parte de su núcleo familiar en relación a la participación en videojuegos, con respecto a los videojuegos debido a que si no se controlan pueden generar limitaciones en los procesos de aprendizaje y las actividades académicas, un porcentaje de la población del 72% establece que el horario establecido para jugar algún tipo de videojuego es en horas de la tarde, teniendo en cuenta que durante estas cuentan con tiempo libre para la participación en dichas actividades, por último se identificó que un porcentaje del 46% establecen de 1 a 5 horas al día para participar en videojuegos durante la semana y un 32%

lo hace de 6 a 10 horas, donde se logra evidenciar cierto control en la utilización de estos juegos(Arrieta et al., 2018)

Para finalizar, el presente artículo científico sirve como referente al proyecto de investigación porque aborda la variable dependiente de la investigación que es la variable de videojuegos o juegos cibernéticos y la población de estudio que son los escolares. Además, permite analizar la relación que existe entre el desempeño ocupacional el cual hace posible el desarrollo de roles ocupacionales de una manera satisfactoria y funcional y el uso y la participación de la ocupación del juego a través de los videojuegos, los cuales han tenido un mayor grado de popularidad y auge en dicha población a causa del periodo de aislamiento preventivo por la propagación del virus de la Covid-19, motivo por el cual se incrementó el uso de dispositivos móviles y de tiempo libre para participar en dichas actividades, las cuales pueden impactar de manera adecuada o negativa en los procesos de adaptación ocupacional a los entornos y ambientes escolares frente al proceso de pos pandemia, teniendo en cuenta la forma en la que sean utilizados dichos juegos por la población de escolares.

Marco Teórico

Para la realización del presente proyecto de investigación relacionado con el tema de juegos cibernéticos y adaptación ocupacional en escolares frente al proceso de pos pandemia se realiza la búsqueda de información relevante en diferentes bases de datos y bibliografía sobre información que sustente y desarrollen la teoría y los conceptos que va a fundamentar dicho proyecto de investigación.

Juego

Es a través del juego que los niños aprenden y practican nuevas habilidades y destrezas, así como el fortalecimiento de otras, experimentan y exploran roles ocupacionales de tipo social, sienten diversos pensamientos, sentimientos y emociones, además a través del mismo, van desarrollan amistades con su grupo de pares. Los niños se encuentran intrínsecamente motivados para jugar y pasar la mayor parte de su tiempo jugando. Naturalmente prefieren explorar sus ambientes y crear diferentes situaciones de juegos.

Así mismo, algunos elementos importantes y básicos ayudan a delimitar una ocupación o actividad como juego y ayuda a diferenciarlo de otro tipo de actividad u ocupación.

Estas características importantes del juego corresponden:

- Involucra la acción y participación ya sea a través de un juego sedentario o un juego activo.
- El juego es divertido y debe resultar placentero para la persona
- Se caracteriza porque las personas realizan elecciones libres, y esta intrínsecamente motivado por el niño.
- Se enfoca principalmente en el proceso o los objetos, más que en los mismos resultados.
- No se centra limitado por la realidad e involucra procesos de imaginación

Piaget creyó que el tipo de juego progresaba en relación a la madurez de las habilidades de tipo cognitiva, motoras y sociales.

Citado por Bukatko y Daehler, (2001) como “**El juego sensorio motor**, el cual abarca hasta el segundo año de vida y se caracteriza por los movimientos motores repetitivos y el placer del

bebe simplemente por la experiencia de ver, escuchar, tocar y sostener. **El Juego simbólico**, el cual se extiende desde los 2 años hasta los 6 años de edad, al mismo tiempo que el niño comienza a interpretar el mundo en términos de imágenes y símbolos y tiene la capacidad de usar el lenguaje y de fingir y **el Juegos con reglas**, el cual comienza alrededor de los 5 años de edad. Este tipo de juego interactivo es más organizado y estructurado, e integra los conceptos de cooperación y competición con otros”(Mulligam Shelley, 2006)

Otra manera de categorizar y describir el juego es por niveles de interacción social y participación (Knox, 1997).

Juego solitario: Hace referencia cuando el niño juega solo

Juego paralelo: Se da cuando los niños juegan de manera grupal con otros cerca, compartiendo objetos y herramientas, dialogando, pero los planes y actividades que realizan están separados.

Juego social: Se caracterizan por ser actividades de juego que son compartidas con otros y además requiere que se dé el proceso de interacción con grupos sociales durante la ejecución del juego. El juego de tipo social involucra los procesos de cooperación, seguimiento de reglas, intercambio e interacción social y la competencia.

A través del juego los niños exploran y aprenden acerca de sus contextos y ambientes físicos, sociales y culturales, experimentan la ejecución de role del adulto, potencializa habilidades de tipo cognitivas, socioemocionales y psicomotoras; y constituyen relaciones que resultan importantes y significativas con sus cuidadores, familiares y su grupo de pares. Los bebés, los niños pequeños y los niños en edades preescolares pasan la mayoría de sus horas de vigilia

jugando. Necesitan tener oportunidades amplias de acceso a varios materiales de juego, para poder elegir el juego y de participar en el con otros niños como también con adultos.

En los primeros años escolares en el niño, la ocupación del juego tiende a ser más estructurada y de tipo social, con la introducción de múltiples actividades, como los deportes organizados, programas de campeonatos de verano y participación en actividades de niños exploradores. Los niños de edad escolar pasan más tiempo en actividades grupales que solos o de a dos y muestran una clara preferencia para jugar con pares del mismo sexo.

Las actividades sedentarias, como mirar televisión, hablar con amigos leer, jugar con videojuegos, y juegos de mesa son también ocupaciones lúdicas frecuentes en niños de esta edad. Dependiendo del ambiente físico y del vecindario, los niños mayores de 5 o 6 años a menudo pueden aventurarse a jugar fuera con otros niños del vecindario con supervisión limitada. Pueden andar en bicicleta o en monopatines, organizar y jugar al básquetbol, jugar a las escondidas o solo estar con amigos. Los niños de edades escolares obtienen más placer pasando el tiempo jugando en las casas de sus amigos o invitando a amigos a jugar en la suya.

La cantidad de tiempo ocupado en el juego decrece desde el periodo prescolar, con la introducción de las actividades escolares y obligaciones y a medida que los niños en edades escolares empiezan a tomar más responsabilidad para completar sus tareas de autocuidado y del hogar. Los intereses de juego, las elecciones, las habilidades, las experiencias y con quien un niño juega, son factores importantes que comienzan a moldear la autopercepción del niño.

En la adolescencia, las ocupaciones del juego, algunas veces ahora llamadas actividades de ocio llegan a ser más estables a medida que el adolescente desarrolla un sentido de sí mismo más sólido y un deseo de desarrollar sus intereses y habilidades, y pertenecer a un grupo específico de

pares. Durante la adolescencia el tema de la identidad personal, la sexualidad y la independencia ocupan el primer lugar. La mayoría de los adolescentes tiene más control sobre el uso del tiempo de ocio y tienden a jugar más con su grupo social que solos o con las personas que conforman su núcleo familiar. Ellos pueden desafiar el alcance y dominio de la autoridad de sus padres, en particular con respecto al uso del tiempo de ocio.

De acuerdo con Csikszentmihalyi y Larson (1984), los adolescentes pasan el 40% de su tiempo participando en actividades de ocio. La mayoría de su tiempo de ocio la pasan hablando con pares, ya sea por teléfono o yendo a alguna parte con ellos. Otra posibilidad es participar en actividades y juegos deportivos de diversión o competitivos, escuchar música, mirar televisión o películas, leer, realizar manualidades o hobbies y aficiones, jugando a juegos de video. La adquisición de competencias sociales es vital para que el adolescente participe con éxito en el juego. Además de establecer pertenencias a un grupo de pares, habitualmente los adolescentes tienen uno o dos amigos cercanos. Las relaciones íntimas también emergen durante este periodo.

A medida que los adolescentes luchan por reclamar su independencia, su identidad, y la aceptación social, los procesos de vulnerabilidad hacia las limitaciones de los estados de salud tanto física como mental aumentan. Entre los problemas observados en adolescentes están el abuso de alcohol y drogas, comportamiento sexual de riesgo, depresión, trastornos alimenticios y violencia, incluidas actividades relacionadas con pandillas. La calidad de las relaciones familiares, que incluyen la participación del tiempo de ocio de la familia y la consistencia de la crianza, caracterizada por un equilibrio entre la supervisión y la imposición de reglas con libertad, independencia y responsabilidad, son algunos factores que pueden facilitar el uso saludable del tiempo libre. (Mulligan, 2006)

Juegos Cibernéticos O Videojuegos.

Según el autor por Frasca (2001) define los juegos cibernéticos como: “cualquier forma de entretenimiento basada en software de computadora, que hace uso tanto de texto como de imágenes en cualquier plataforma de hardware, sea un ordenador personal o un sistema dedicado (consolas), y en la que uno o más jugadores se ven envueltos en un mismo entorno, sea en el mismo emplazamiento físico o a través de la red”.

Según el autor Restrepo (2019) “La población que hace uso de los videojuegos deja de lado las actividades físicas u otras formas de recreo, para dedicar gran parte del tiempo a los videojuegos, lo que produce alertas sobre las posibles consecuencias negativas que puede traer”(Restrepo Escobar et al., 2019b)

Historia De Los Videojuegos

Según la historia se estableció que en los años de 1947 se diseña el primer videojuego, por parte de Claude Shannon y Alan Turing, cuando tratan de integrar el juego de ajedrez en un tipo de ordenador ENIAC el cual es conocido como el primer ordenador que es diseñado para diseñado para funcionar por medio de la utilización de comandos.

El auge que tuvieron los videojuegos se produjo en el año de 1991, después de que se fundara una de las primeras empresas dedicadas al diseño de videojuegos, en esa época eran llamados Ataris. La máquina creativa Pong comercializada para su uso en diversos lugares públicos como: salas de juegos, bares y tiendas.

Los siguientes 10 años se caracterizaron por nuevas técnicas en la industria de electrodomésticos y máquinas de tipo recreativas, hasta que, en 1983, comenzaron a aparecer las

señales que provocarían la llamada “crisis del videojuego” afectando a países como Canadá y Estados Unidos.

En los años 90, estas consolas domesticas dieron un gran salto tecnológico, lo que supuso un aumento del número de jugadores y una evolución de los géneros de videojuegos. Gradualmente ha aumentado el declive de los juegos arcades y ha aumentado el acceso a consolas y computadoras(Perez Paula, 2017)

Clasificación De Los Videojuegos

Los géneros de videojuegos se caracterizan por una serie de características y elementos comunes a varios juegos Según, Pérez (2017) Algunos de estos elementos que ayudan a la clasificación son: “La representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación o su sistema de juego. El hecho de categorizar los juegos según estas características es cada vez complejo, porque normalmente contienen elementos de varios géneros (Perez Paula, 2017).

El artículo de Yuan et al. (2011) propone la siguiente clasificación:

Juegos de aventuras: Este juego se caracteriza porque el jugador personifica algún tipo de personaje según su interés, para resolver acertijos e incógnitas y subir de nivel.

Juegos de tipo musical: El desarrollo del juego se centra en la música y sus diferentes formas, en relación al uso de algún instrumento musical y pistas de karaoke.

Juegos de Guerras: Se caracterizan por permitir el movimiento del personaje y el uso de diversas armas y la simulación de un campo de batalla contra un equipo enemigo.

Juegos de puzles o armables: Se caracterizan porque proponen algún tipo de problema, para resolverlo mediante las habilidades lógicas, el uso de estrategias y la realización de patrones secuenciales.

Juego de carreras: El juego inicia en un punto estratégico de partida y finaliza con la llegada del jugador a la meta establecida en el juego.

Juego de roles: Se caracterizan porque en este juego los personajes desempeñan un rol, personalidad o algún papel específico.

Juegos de deportes: Se caracterizan por la simulación de algún deporte específico (futbol, tenis, basketball etc)

Juego Y Terapia Ocupacional

Las personas tienen la capacidad para influir en sus estados salud a través de la participación actividades que considere significativas y vitales. En el ser humano se identifica la necesidad fundamental de explorar el medio que lo rodea, de actuar sobre su propio medio ambiente y de encontrar una motivación dirigida hacia el cumplimiento de logros y competencia. Es por ello que, en la infancia, el ser humano a través de la participación en la ocupación del juego va satisfaciendo esas necesidades.

Así mismo, el niño descubre su entorno y así mismo, aprende a interactuar con su medio ambiente, a desarrollar una amplia gama de actividades y a expresar sus sentimientos y emociones. Por ello, la intervención de terapia ocupacional debe basarse en la utilización de actividades que tengan algún propósito.

Ferland (1997) lo describe como “una actividad subjetiva, donde el placer, la curiosidad el sentido del humor y la espontaneidad se cruzan y traducen su conducta de libre elección, en la

cual no se espera ningún resultado específico”. Así el juego es el medio donde el niño descubre su potencial de creatividad, aprender y desarrollar habilidades y destrezas.

¿Entonces que es jugar? Según Polonio (2008) establece que “Jugar es entregarse a una actividad para divertirse y obtener placer. El juego es el fin en sí mismo, si se aprende algo es por casualidad ya que no es el motivo de realizar la actividad. En el juego, el niño desarrolla el saber hacer y aprende sobre sí mismo, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizara en su vida cotidiana”(Polonio, 2008)

Se establece una intervención significativa si la ocupación del juego:

- Tiene significado para la persona.
- Es motivada intrínsecamente.
- Es auto iniciado, activo y resultado de la voluntad de la persona.
- Está dirigida hacia una meta, con propósito para el individuo.
- Es una actividad cotidiana, ordinaria y familiar de la vida de todos los días.

Para que la intervención por parte de Terapia Ocupacional sea eficiente y efectiva, este debe valorar al niño en una de la ocupación principal y significativa, dentro de su contexto habitual en que este se desarrolla.

La etapa de evaluación puede definirse como la utilización de un método específico para conocer los comportamientos ocupacionales de manera secuencial, según el autor Pellegrini, (2004) “El proceso de evaluación obtiene información de la derivación, la entrevista, la historia clínica y los instrumentos de evaluación”(Polonio, 2008)

Un Entorno Que Favorezca El Aprendizaje A Través Del Juego

Según la autora Balanta (2016) Un entorno favorecedor de experiencias para el juego y el disfrute caracteriza por ser: “Un espacio natural o construido en el que se permite jugar, cuidar a sí mismo y a otras personas, un lugar en el que se promueve el movimiento dentro o fuera de la casa, respaldado por las personas adultas para que niños y niñas pasen la mayor parte del tiempo, donde niñas y niños puedan recrear diferentes experiencias, cree nuevas historias y situaciones, un espacios donde hay tiempo suficiente para que los niños y niñas asuman distintos papeles o roles, donde se da libertad para que los objetos y juguetes puedan ser utilizados y manipuladas libremente y sin restricción”(Balanta, 2008)

En consecuencia, de esto, un entorno que sea favorable para que el niño participe en la ocupación del juego y el aprendizaje es un lugar donde predomine: El goce, la realización de movimientos, la espontaneidad, los procesos de motivación, la libertad para elegir y actuar durante el juego de manera autónoma y la expresión de emociones y sentimientos.

Adaptación Ocupacional

La adaptación ocupacional se define como el proceso mediante el cual se produce la construcción de una identidad ocupacional positiva y se alcanza el logro de competencia ocupacional con el tiempo, en dentro del contexto del propio entorno. Comprende dos elementos interdependientes y distintos, la identidad y la competencia, las cuales dan forma añ proceso de adaptación ocupacional.

Identidad Ocupacional

El autor Christiansen (1999) “señala que la identidad se refiere a una definición compuestas del yo, que incluye los roles ocupacionales, las relaciones, los valores y los diferentes objetivos

personales, la identidad ocupacional se define aquí aquel sentido compuesto de quien es uno mismo y los deseos que tiene la persona de convertirse en un ser ocupacional, teniendo en cuenta que esta es generada a partir de la propia historia de participación ocupacional que caracteriza a la persona”

Es por esto, que la identidad ocupacional está compuesta por:

El propio sentido de capacidad y eficacia para hacer las cosas que considera importante, las ocupaciones que uno considera interesantes y satisfactorio realizar, quien es uno mismo, en relación a los roles y las relaciones y un sentido de diversas rutinas familiares de la vida cotidiana.

Competencia Ocupacional

El término hace referencia, al grado en que la persona tiene un patrón de participación ocupacional que refleja su propia identidad ocupacional, por lo tanto, aunque esto tiene que ver con el significado subjetivo de su propia vida ocupacional personal, la competencia esta continuamente ligada a esa identidad en acción en forma continua.

Esto incluye: Cumplir las expectativas de los roles, los valores del desempeño, capacidad para mantener una rutina que dan a la persona un sentimiento de competencia y satisfacción personal.

Escolares

La palabra escolar, general es utilizada para todo aquello que hace referencia a todo lo relacionado con los estudiantes y la escuela. Además, generalmente llamados a este estudiante que estudia obligatoriamente, que comprende los niveles inicial y secundario, en lugar de lo que es formación académica de las personas, luego continuara con cursos de universidad, donde también a quien lo cursa se lo suelen ser referidos con el término de escolar.

Por otro lado, el término escolar también puede utilizarse para dar cuenta de otros conceptos que se encuentran relacionados a los procesos de la enseñanza, como el útil escolar, que será aquel instrumento tal como un lápiz, cuaderno u otro objeto que utiliza el estudiante en su ámbito escolar, también se suele escuchar hablar sobre la edad escolar, el cual se utiliza de manera popular para referirse al tiempo cronológico que tiene una persona para poder comenzar con las actividades referentes a la escuela.

Características De Los Niños En Edad Escolar

La etapa de los 6 a los 12 años de edad corresponde a la educación primaria, es un periodo que se caracteriza principalmente por lo escolar, el crecimiento de las características físicas ha disminuido en relación a la anterior etapa, los cambios observados no suelen ser tan drásticos y por lo general la escuela termina convirtiéndose en un nuevo ambiente en el cual los niños van a desarrollar sus habilidades tanto físicas, sociales y cognitivas. El término desarrollo es comprendido como aquel proceso que se prolonga a lo largo de la vida de una persona. Existen tres trayectorias que comprenden el proceso de desarrollo del ser humano, estas son:

Desarrollo físico: En el cual se establecen cambios de tipo corporales como la estatura, el peso corporal, el desarrollo de las estructuras cerebrales, y las habilidades motoras y praxis.

Desarrollo cognitivo: Se producen importantes cambios en el proceso de pensamiento que afectan o influyen en los procesos de aprendizaje, las habilidades de tipo lingüísticas y los procesos de memoria.

Desarrollo psicosocial: En esta etapa se producen diversos cambios en los diferentes aspectos de tipo social y emocional de la personalidad de la persona.

Pandemia

El termino significa “epidemia causada por un microorganismo patógeno que afecta a un gran número de población y con una extensión geográfica muy amplia”. Es por tanto una epidemia que afecta a todo el mundo. Pandemia no es sinónimo de muerte, no hace referencia a la letalidad de un virus sino a su transmisibilidad y extensión geográfica. Normalmente una pandemia está causada por microorganismos patógenos con una gran capacidad de transmisión, lo más frecuente por vía respiratoria. Pueden ser genéticamente diferentes a los que ya circulan previamente entre la población, y para los que la población no tiene defensas, por lo que la mayoría de los individuos son susceptibles y pueden infectarse. La trascendencia y las consecuencias de una pandemia dependen de varios factores: de la capacidad que tenga el microorganismo de transmitirse entre la población, de lo virulento que sea, de la existencia de medicamentos y vacunas específicas contra ese microorganismo, y de las medidas de control de la transmisión y difusión que se lleve a cabo. La pandemia tiene varias fases que se definen por la evidencia o no de que haya transmisión entre personas y según la extensión geográfica que haya alcanzado la enfermedad. (LOPEZ, 2020)

Modelos, Enfoques Y Paradigmas

Modelo De La Ocupación Humana (Gary Kielhofner).

Este modelo incorpora una visión holística de diferentes sistemas humanos que destaca dos aspectos claves. La primera establece que el comportamiento es dinámico e influenciado por el contexto, las características internas que hacen que la persona interactúe con el entorno para crear una serie de procesos motivacionales, que influyen las acciones y el desempeño ocupacional de la persona.

El MOHO establece que la terapia ocupacional debe comprometerse a involucrar a las personas en ocupaciones vitales y significativas, manteniendo o por lo tanto reorganizando la vida ocupacional.

El abordaje bajo el MOHO está enfocado en la persona, tiene en cuenta sus diferentes características particulares y se debe fundamenta bajo un enfoque cooperativo con la persona. Dicho modelo concibe al ser humano como compuesto por tres aspectos fundamentales: La volición, la habituación y por último la capacidad de desempeño. La volición hace referencia al proceso por el que las personas son motivadas hacia lo que hacen y deciden que hacer. La habituación se refiere a un proceso en el cual las personas tienen la capacidad de organizar sus propias acciones en patrones y rutinas diarias.

Es por ello, que dicho modelo sirve como soporte a la investigación porque da aportes principalmente de tres subsistemas importantes que requieren las personas para llevar a cabo ocupaciones vitales y significativas, como lo son la habituación que se relacionaría en este caso a los hábitos, rutinas y roles que llevan a cabo los escolares, los cuales se encuentran alterados o limitados por el proceso de aislamiento preventivo, motivo por el cual tuvieron que adaptarse y establecer nuevos patrones de participación en los mismos. Otro componente muy importante principalmente la etapa escolar es la volición, la cual está representada por los pensamientos y sentimientos que estos pueden llegar a sentir de sí mismo y le permitan adaptarse a los nuevos procesos y por último la capacidad de desempeño la cual tiene en cuenta la capacidad que tiene la población para participar en actividades y ocupaciones importantes como el juego, el cual le permite explorar y desarrollar habilidades físicas, cognitivas y sociales fundamentales para el proceso de adaptación y participación ocupacional.

Marco De Referencia de Adaptación Ocupacional (Sally Schultz, Jannette Schkade)

La adaptación ocupacional describe la relación que existe entre dos conceptos, la ocupación y adaptación. La adaptación ocupacional establece una descripción de un proceso de adaptación interna que se da a través de la participación en ocupación significativa.

La adaptación ocupacional surge a través de la interacción entre la persona, teniendo en cuenta que esta se encuentra formada por diversos sistemas, primero es el sistema sensitivo motor, luego el sistema psicosocial, el sistema cognitivo y por último el ambiente ocupacional en respuesta a los diversos cambios ocupacionales.

Los sistemas de la persona son aquellos que son consecuencia de los subsistemas de tipo genético, ambiental y experimental. Así mismo, dentro de los diferentes ambientes ocupacionales los subsistemas de tipo físico, cultural y social se van nutriendo y forman la naturaleza de los ambientes ocupacionales específicos o los diversos entornos en los que las personas participan en sus ocupaciones.

Este marco de referencia sirve de referente al presente proyecto de investigación porque soporta teóricamente una de las variables de la investigación, la variable de adaptación ocupacional. Además, tiene en cuenta principalmente la ocupación humana como aquella fracción del desempeño humano encargado de suministrar respuestas a las diversas necesidades que tiene la persona, en este caso el escolar. El cual ha sufrido cambios significativos en su forma de adaptación ocupacional debido al periodo de aislamiento preventivo, teniendo en cuenta que esta abarca tanto a la persona, el ambiente donde se desempeña y la interacción de estos factores durante la ocupación. Debido a esta situación los ambientes en los cuales los escolares desempeñaban sus actividades vitales y significativas sufrieron cambios repentinos y

significativos, lo cual limita su proceso de participación en una de las ocupaciones más importantes de esta población que es el juego.

Modelo persona- ambiente- ocupación. (Debra Stewart, Lori Letts)

El modelo fue desarrollado para facilitar el conocimiento por parte de los terapeutas ocupacionales de la naturaleza dinámica del desempeño ocupacional. “Este modelo describe el desempeño ocupacional como el resultado de una relación interactiva entre las personas, sus ocupaciones y los ambientes en los que viven, trabajan y juegan” (Law y Col, 1996).

Este modelo se caracteriza por ser de naturaleza dinámica, teniendo en cuenta que los tres elementos siempre se encuentran en constante cambio e influyendo entre sí. Es por ello que el desempeño ocupacional cambia constantemente durante todo el ciclo de la vida. Este modelo se considera flexible y tiene algunas definiciones que lo conforman.

Las definiciones que caracterizan este modelo son: La persona o un grupo de estas la cual se considera como un ser singular, que desempeña diversos roles ocupacionales que se pueden dar de manera simultánea y cambiante. Estos roles ocupacionales van cambiando con el pasar del tiempo y dependiendo del contexto. La persona se ve de manera holística como un ser conformado por mente, cuerpo y espíritu, incluyen habilidades y funciones tanto físicas, cognitivas y afectivas, así como un conjunto de habilidades aprendidas e innatas, para facilitar el desempeño ocupacional.

El ambiente se considera como el contexto en el cual tiene lugar el comportamiento y proporciona indicios a un individuo (o un grupo de personas) sobre qué hacer o que esperar la ocupación la cual incluye actividades de autocuidado, actividades productivas y de actividades de ocio durante el tiempo libre, se considera que los conceptos de actividades, tareas y

ocupaciones se encuentran incluidos uno dentro del otro. Por último, el desempeño ocupacional es el efecto de la interacción entre los tres factores, la persona, el ambiente y la ocupación. El desempeño ocupacional se convierte en una experiencia dinámica y siempre cambiante de una persona que tiene la capacidad para desempeñarse en actividades, tareas y ocupaciones con significativas dentro de un ambiente.

Este modelo sirve como aporte al proyecto de investigación principalmente porque permite comprender como el desempeño ocupacional de una persona es dinámico y como cada uno de sus componentes interfieren en los demás, teniendo en cuenta que en este caso que los ambiente en el que se desempeñaban los escolares, han sufrido cambios drásticos y repentinos debido al proceso de aislamiento social preventivo, estos ambientes se han reducido a espacios dentro de casa, restringiendo la participación en ocupaciones vitales como la educación y la participación en el juego con su grupo de pares o amigos, motivo por el cual se adoptaron nuevas formas de participación en dichas ocupaciones a través de los juegos cibernéticos y la utilización frecuente de dispositivos electrónicos.

Desempeño Ocupacional del Escolar (DOE)

Este modelo Surgió en la década de los noventa como una perspectiva desde la terapia ocupacional que orienta las prácticas en el sector educativo, presenta una visión holística del desempeño ocupacional del escolar integrado en el contexto institucional, es decir lleva a la practica la concepción humanística que lo caracteriza. Desarrolla como eje central la interacción de tres variables que integran el desempeño, particularizando el actuar ocupacional de la población en edad escolar. (Alvarez, 2010)

Sirve como aporte al proyecto de investigación, teniendo en cuenta que aborda al escolar en todas sus esferas, en pro del desempeño y la participación ocupacional, los cuales se vieron limitados durante el periodo de aislamiento social preventivo, motivo por el cual los escolares tuvieron que adaptarse a nuevas formas de participación en sus ocupaciones de la vida diaria, así mismo como factores como la adopción de los juegos cibernéticos y como estos influyen en los procesos de adaptación durante el periodo de pos pandemia y el retorno a las actividades académicas.

Marco Legal

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación es importante realizar una búsqueda en la constitución política de Colombia sobre las diferentes normativas, leyes y decretos sobre las variables Juegos Cibernéticos y Adaptación Ocupacional en escolares frente al proceso de pos pandemia, las cuales servirán de soporte y base legal de dicha investigación.

Código de Núremberg

Es un código de ética el cual según (Nuremberg, 1946) refiere que el consentimiento voluntario del sujeto humano es absolutamente esencial. Esto quiere decir que la persona envuelta debe tener capacidad legal para dar su consentimiento, debe estar situada en tal forma que le permita ejercer su libertad de escoger, sin la intervención de cualquier otro elemento de fuerza, fraude, engaño, coacción o algún otro factor posterior para obligar o coercer, y debe tener el suficiente conocimiento y comprensión de los elementos de la materia envuelta para permitirle tomar la decisión correcta. Este último elemento requiere que antes de aceptar una decisión afirmativa del sujeto que es sometido al experimento debe explicársele la naturaleza, duración y propósito del mismo, el método y las formas mediante las cuales se conducirá, todo los

inconvenientes y riesgos que puedan presentar, y los efectos sobre la salud o persona que pueden derivarse posiblemente de su participación en el experimento.

Declaración de Helsinki

La declaración de Helsinki es una propuesta principalmente que trata principios de tipo médicos, el cual sirve para orientar a los médicos y a otras ciencias que realizan investigaciones médicas en seres humanos. La declaración original fue adoptada por la 18ª asamblea mundial médica en el año de 1964, esta ha sido revisada en asambleas posteriores. Dicha declaración propone algunos principios básicos para la realización de investigaciones médicas.

(HERNANDEZ, 2010)

- En las investigaciones de tipo médicas, el médico debe proteger la vida, la salud, la intimidad y la dignidad de los seres humanos.
- Las investigaciones médicas deben ser conformase con los principios científicos generalmente aceptados y se deben apoyar sobre los conocimientos de la bibliografía científica y en otras fuentes pertinentes.
- Al realizar una investigación se debe prestar atención a los factores que puedan perjudicar el medio ambiente, se debe cuidar también el bienestar de los animales que son utilizados en los estudios.

De acuerdo a la Asociación médica Mundial (AMM) ha promulgado dicha declaración como propuesta de principios éticos que sirvan para orientar a los médicos y a otras personas que realizan investigación médica en seres humanos. La investigación médica en seres humanos incluye la investigación del material humano o de información identificables.

Consentimiento informado

Es definida por el autor Carreño (2016) como un “documento legal y un mecanismo para respetar la dignidad y proteger los derechos de los sujetos participantes; debe incluir información sobre el propósito de la investigación, la justificación, los riesgos y beneficios, que permitan al sujeto decidir voluntariamente su participación”.

Primeramente, se aborda “**la constitución política de Colombia (1991)**”, la cual establece en su **ARTÍCULO 67** que: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; que con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” Por otro lado, establece en su **ARTICULO 44**. Establece que los “derechos fundamentales de los niños son: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión” los cuales son de suma importancia en la población escolar para que se pueda dar un adecuado proceso de adaptación ocupacional al entorno educativo y se brinden las oportunidades para el desempeño en sus ocupaciones vitales y significativas, teniendo en cuenta la edad cronológica, como el juego y la educación (*CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA, 1991*)

Por otro lado, se estableció la “**Ley 181 de enero 18 (1995)**” por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. En su **Título II** hace referencia a la “recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar, la cual favorece los procesos de participación, el desarrollo de habilidades en los escolares” además, en su **ARTÍCULO 5** establece que. Se entiende que:” La recreación. Es un proceso de acción

participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento y también que el aprovechamiento del tiempo libre” el cual es de suma importancia en la población de escolares, ya que a través del tiempo libre explora y participa en actividades que resultan de su interés, principalmente durante el tiempo libre de descanso en el colegio, en el cual puede participar en actividades de juego, donde se promueva el aprovechamiento del tiempo libre y los procesos de adaptación ocupacional. (*Ley 181 de Enero 18 de 1995, 1995*)

Así mismo, otra ley que puede sustentar el marco legal de la investigación es la “**Ley 1098 (2006), Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia**” El cual en su **ARTÍCULO 28** establece “el derecho a la educación. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad”. Teniendo en cuenta que a través de la educación el escolar desarrolla habilidades y destrezas principalmente de tipo social. Por otro lado, en su **ARTÍCULO 30**, establece el “Derecho A La Recreación, Participación En La Vida Cultural Y En Las Artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes” las cuales son actividades significativas y de suma importancia en la población, ya que permite la libre participación, el establecimiento de habilidades de tipo sociales y con sus grupos de pares, las cuales le permitirían un adecuado proceso de adaptación a los diferentes entornos donde se desenvuelve esta población y también en su **ARTÍCULO 32**. En el cual se establece el “Derecho De Asociación Y Reunión. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho de reunión y asociación con fines sociales,

culturales, deportivos, recreativos, religiosos, políticos o de cualquier otra índole, sin más limitación que las que imponen la ley, las buenas costumbres, la salubridad física o mental y el bienestar del menor” (Código de Infancia y Adolescencia, 2006)

De igual manera, se establece la “**LEY 1341 DE (2009)**” Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC. Las cuales son de suma importancia para la población escolar, porque a través de estas tecnologías, los escolares desarrollan habilidades cognitivas, escolares y participan en la ocupación del juego, principalmente los juegos cibernéticos. Establece en su **ARTÍCULO 7** el derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC. Por otro lado, en el **ARTÍCULO 39**, se establece la Articulación del plan de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Los cuales son importantes en la población de los escolares para la adquisición y desarrollo de habilidades, nuevos aprendizajes a través de las tecnologías de la comunicación(*Ley 1341 de 2009 - Gestor Normativo - Función Pública, s/f*)

Así mismo, el “**Decreto 2247 de septiembre 11 (1997)**” por el cual se “establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar”. En su **CAPITULO II** se “establecen las orientaciones curriculares”, en la cual en su **Artículo 11** se establecen los “principios de la educación preescolar, en su inciso relacionado con la Lúdica; la cual reconoce el juego como un proceso dinamizador de la vida del escolar porque es mediante la participación en el juego, que el escolar construye conocimientos, se encuentra consigo mismo y con el mundo físico y social que lo rodea, desarrolla iniciativas propias, comparte y explora intereses y desarrolla habilidades de comunicación”. Así mismo, en su **artículo 13** se establece que “para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico pedagógicos”, los cuales

brindan a la población estrategias importantes para la adquisición de habilidades y destrezas que promoverán los procesos de adaptación ocupacional durante el retorno a clases (*Ley 1341 de 2009 - Gestor Normativo - Función Pública, s/f*)

En definitiva, para la realización del presente proyecto de investigación se tienen en cuenta todas aquellas leyes, decretos, resoluciones y acuerdos que soportan legalmente el tema del presente proyecto de investigación, referente a los Juegos Cibernéticos y la adaptación ocupacional en los escolares que se encuentran frente al proceso de pos pandemia, en el cual se tiene en cuenta principalmente la constitución política Colombiana, la cual establece todos los derechos y deberes que tienen los escolares, principalmente al acceso a la educación y a los diferentes programas de recreación, participación social y programas de tecnologías y comunicaciones, los cuales permitirán que se diseñen y brinden espacios lúdicos e interactivos de participación, principalmente en una de las ocupaciones más importantes y significativas de dicha población que es el juego, por medio el cual el escolar adquiere y explora las diferentes habilidades y capacidades que le permitan alcanzar un mayor grado de adaptación ocupacional durante el proceso de retorno a clases, durante el periodo de pos pandemia.

Marco Ético

En el actual proyecto de investigación se tiene en cuenta la normativa relacionada con la” **Ley para el ejercicio de la profesión de Terapia Ocupacional en Colombia**”, lo cual favorecerá y servirá de referente en el desarrollo de la presente investigación.

Dicha “**Ley es la 949 de 17 de marzo del (2005)**”. Por la cual se “dictan normas para el ejercicio de la profesión de terapia ocupacional en Colombia, y se establece el Código de Ética Profesional y el Régimen Disciplinario correspondiente”. En la cual el Congreso de Colombia en su **capítulo I**. Define la Terapia Ocupacional como “Una profesión liberal de

formación universitaria que aplica sus conocimientos en el campo de la seguridad social y la educación y cuyo objetivo es el estudio de la naturaleza del desempeño ocupacional de las personas y las comunidades, la promoción de estilos de vida saludables y la prevención, tratamiento y rehabilitación de personas con discapacidades y limitaciones, utilizando procedimientos de acción que comprometen el autocuidado, el juego, el esparcimiento, la escolaridad y el trabajo como áreas esenciales de su ejercicio”. Así mismo, en su **Título II** en su artículo 2º. Establece que el profesional en terapia ocupacional “identifica, analiza, evalúa, interpreta, diagnostica, conceptúa e interviene sobre la naturaleza y las necesidades ocupacionales de individuos y grupos poblacionales de todas las edades en sus aspectos funcionales, de riesgo y disfuncionales” (*Ley 949 de 2005, s/f*)

Por otro lado, el actual proyecto de investigación referente al tema de juegos cibernéticos y adaptación ocupacional en escolares frente al proceso de pos pandemia, se encuentra basado en el área de educación, en la cual se resalta el abordaje de la profesión de la Terapia Ocupacional en esta área, ya que el Terapeuta Ocupacional tiene competencias para organizar y prestar servicios a la comunidad educativa, mediante el diseño e implementación de diversos programas de promoción y prevención, nivelación y fortalecimiento del desempeño ocupacional de los escolares relacionados con la ocupación del juego, el autocuidado y el desempeño académico, teniendo en cuenta los procesos de orientación, inclusión escolar y las necesidades y limitaciones que puedan llegar a presentar los escolares las cuales puedan interferir en los procesos de adaptación ocupacional dentro de establecimiento escolar.

Por último, es de suma importancia definir el termino de consentimiento informado el cual es definida por el autor **Carreño (2016)** como un “documento legal y un mecanismo para respetar la dignidad y proteger los derechos de los sujetos participantes; debe incluir información sobre el

propósito de la investigación, la justificación, los riesgos y beneficios, que permitan al sujeto decidir voluntariamente su participación”(Carreño-Dueñas, 2016)

Marco Conceptual

Gamer: Persona que juega videojuegos de manera regular o es aficionado a participar en dichos juegos.

Jugador: Persona que participa en la ocupación del juego de manera frecuente o regular.

Juego: Es una de las áreas del desempeño de la persona, la cual es intrínsecamente motivada, de libre escogencia y se utiliza como medio de diversión, entretenimiento y desarrollo de habilidades.

Juegos cibernéticos: Son juegos compuestos por un sistema de hardware y software, que se ejecuta a través de pantallas electrónicas.

Dispositivo electrónico: Es un aparato que consiste en la combinación de componentes electrónicos el cual controla y funciona con señal eléctrica, utilizado para el almacenamiento de información y es uno de los principales medios para jugar video juegos.

Adaptación: Es un cambio o modificación que se realiza en base a las demandas del ambiente o a las diferentes demandas de la actividad o el contexto.

Adaptación ocupacional: La capacidad que tiene la persona para adaptarse a diferentes entornos, ambientes y ocupaciones de manera significativa a través de la participación en ocupaciones vitales.

Ocupaciones: Las ocupaciones representan todas aquellas actividades con sentido que las personas o comunidades realizan en su vida cotidiana.

Ocupaciones vitales: Las ocupaciones vitales representan todas aquellas actividades que la persona realiza con el fin de mejorar sus condiciones vida y su bienestar.

Pandemia: La aparición y propagación de un brote de algún virus o patógeno a nivel mundial o en diferentes continentes, que puede afectar el estado de salud de las personas.

Periodo pos pandemia: Se da el proceso cuando el brote del virus o los contagios por el mismo han disminuido o se han controlado a través de medidas médicas.

Videojuego: Es un tipo de juego donde se utiliza sistema de software electrónico en el que una o más personas establecen un proceso de interacción por medio del uso de dispositivos electrónicos.

Plataformas digitales: Son espacios que se encuentran en internet, los cuales permiten la ejecución de diversas aplicaciones y programas.

Actividades significativas: Las actividades significativas son todas aquellas que hacen parte de la vida cotidiana de las personas, las cuales le permiten alcanza un grado de bienestar y por ende una mejor calidad de vida.

Entorno: El entorno es el conjunto de circunstancias o factores de tipo social, cultural y económico que influyen en la vida de las personas o comunidades.

Terapia Ocupacional: Es una ciencia del área de la salud que se centra en la participación e independencia de las personas que presentan una limitación, discapacidad o dificultad para participar en las mismas a través de la intervención y actividades significativas y con propósito que permitan la mayor independencia posible de las personas para su desempleo ocupacional.

Intereses: Los intereses representan todas aquellas actividades o acciones que una persona realiza teniendo en cuenta sus propios gustos personales y le generan satisfacción y placer realizar.

TICS: Se caracterizan por ser un conjunto de recursos, programas de tipo informáticos, aplicaciones que permiten el procesamiento y almacenamiento de múltiples recursos digitales.

Interacción social: Hace referencia al acto por el cual los seres humanos se relacionan entre sí, para crear vínculos de tipo social.

Escolares: Corresponde al grupo de estudiantes que curan la educación primaria y secundaria en las instituciones educativas.

Marco Contextual

Reseña Histórica

El Instituto Técnico Guaimaral, es una institución educativa de carácter oficial y de naturaleza mixta, con niveles de educación Preescolar, Básica, y Media Técnica.

Fusionada por Decreto 000959 del 12 de noviembre de 2002 con los siguientes centros educativos: Instituto Técnico Comercial Guaimaral, Colegio Departamental Hermogenes Maza, Escuela Guaimaral No.21, Centro Alma Luz Vega Rangel y mediante Acuerdo # 0012 de Mayo 16 de 2006, se fusiona el Instituto La Esperanza.

Según Decreto 000951 del 12 de noviembre 2002, se designa como Rectora de la Institución educativa a Gloria Ligia Valencia Gómez.

Política de Calidad

El Instituto Técnico Guaimaral en cumplimiento de su misión y los requisitos legales por los que se rige, se compromete a asumir con firmeza la implementación y mantenimiento del Sistema de Gestión de la calidad, mejorando continuamente la eficacia, eficiencia y efectividad de sus procesos académicos y administrativos, con el apoyo del talento humano competente y comprometido con la formación técnica y en valores, desarrollando programas académicos que respondan y superen las necesidades de nuestra comunidad educativa.

Objetivos de Calidad

- Implementar estrategias pedagógicas que contribuyan a mejorar la formación técnica de los estudiantes.
- Afianzar los valores institucionales para encaminarse a la formación de excelentes ciudadanos.
- Determinar las competencias laborales del talento humano de la institución.
- Actualizar de forma permanente los requisitos legales mediante la aplicación de estos a la institución.
- Ejecutar actividades que contribuyan al bienestar de la comunidad educativa.
- Medir la eficacia, eficiencia, y efectividad de los procesos del Sistema de Gestión de la Calidad (SGC).

Misión

El Instituto Técnico Guaimaral, ofrece educación inclusiva de calidad en ciencia, tecnología y valores; que desarrolle en los estudiantes competencias básicas, laborales y ciudadanas, para

formar personas íntegras, autónomas, emprendedoras y comprometidas con el ambiente, con miras al fortalecimiento de una sociedad pluricultural, equitativa, humana y tolerante.

Visión

El Instituto Técnico Guaimaral en el año 2025, mantendrá su liderazgo como institución inclusiva con calidad académica, técnica y humana; con fundamento en valores dentro de un entorno de convivencia pacífica y democrática, donde subyace el cuidado del ambiente y la construcción de ciudadanía, que incorpore proyectos de innovación educativa dentro de la cultura de mejoramiento continuo.

Figura 1 Foto Fachada Escenario



“Instituto Técnico Guaimaral”

Dirección: Encontramos las instalaciones del Instituto Técnico Guaimaral en la Calle 10AN # 7E-134 Guaimaral, Cúcuta, Norte de Santander.

Fuente: Portal: <https://instiguaimaral.edu.co/>

Figura 2 Organigrama Escenario

Organigrama Instituto Técnico Guaimaral

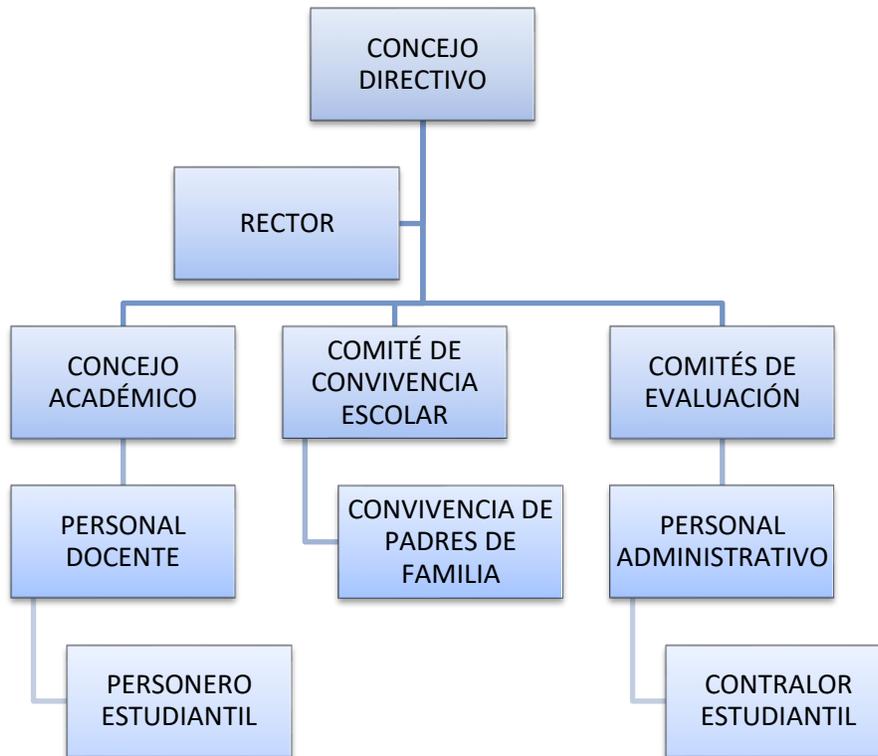


Tabla 1 Sistema de variables

Ti po	Dimensi ón	Categoría	Índice	Subíndice	indicador	Medició n
VI	Juegos cibernéti cos	Numérica	Lista de chequeo de videojue gos	Pregunta N°1	1. Muy poco	Cuantita tiva
				Cuánto utiliza videojuegos?	tiempo los	
				Pregunta N°2		
				Cuántas horas al día juega?	1. Una hora 2. Dos horas 3. Tres horas 4. Cuatro horas 5. Mas de cuatro horas	

Pregunta N°3

En la semana cuantas
horas juega?

1. De 1 a
5 horas
2. Entre
6 y 10 horas
3. Entre
11 y 20 horas
4. Entre
20 y 30 horas
5. Más
de 30 horas

Pregunta N°4

¿Existe algún horario
establecido para
utilizar los
videojuegos?

1. Mañan
a
2. Tarde
3. Noche

Pregunta N°5

¿Quién controla el
tiempo?

1. Padre
 2. Madre
 3. Nadie
-

4. Famili

ar

5. Cuida

dor

Pregunta N°6

¿Tus padres

controlan los tipos de

videojuegos que

utiliza?

1. Si

2. No

Pregunta N°7

¿Generalmente

juega?

1. Solo/a

2. Con

amigos

3. Con

amigas

Pregunta N°8

¿Qué temática de

videojuegos

prefieres?

4. Padres

Pregunta N° 9

¿Qué te llama la atención de los Videojuegos?

1. De violencia
2. Estrategias
3. Deportivos
4. Simulación
5. Educativos
6. Aventuras

1. Alcanzar metas
2. Vivir aventuras
3. Superar mi propio record
4. Superar el record de mis amigos

Pregunta N° 10

1. ¿Qué tipos de videojuegos utilizas? (selecciona una o varias opciones según los videojuegos utilizados)

5. Iniciar

me en la informática

1. Juegos

de laberintos,

deportivos,

disparos,

Tetris, suoper

Mario, zelta ,

Gta , halo, Call

of Duty

League of

Legends,

World of

Warcraft,

minecraft.

2. Juegos

de Simulación

(instrumentale

s,

situacionales y

deportivos)
 Pes, FIFA,
 Gran Turismo
 III, Los Sims,
 etc
 3. Juegos
 de estrategias
 aventura
 gráficas,
 situacionales,
 juego de rol y
 juegos de
 guerra, Tomb
 Raider, Age of
 Empire, Clash
 Royale.
 4. Juegos
 de mesa
 (cartas,
 culturales etc)

VD	Adaptación ocupacional	Nominal	Auto-Evaluación Ocupacional para	<p>Pregunta N° 1 <i>¿Puedo ver una película?</i></p> <p>Pregunta N° 2 <i>Mantengo mi cuerpo</i></p>	Los ítems en la calificación son iguales para todas las preguntas	Cuantitativa
-----------	------------------------	---------	----------------------------------	---	---	--------------

Niños	<i>limpio</i>		
(COXA)	Pregunta N° 3	1.	Te
	<i>Me visto solo</i>	ngo	muchos
	Pregunta N° 4		problemas
	<i>Como sin ayuda</i>	para	hacer
		esto.	
	Pregunta N° 5	2.	Te
	<i>Uso dinero para</i>	ngo	pocos
	<i>comprar cosas por</i>		problemas
	<i>mí solo</i>	para	hacer
		esto.	
	Pregunta N° 6	3.	Est
	<i>Completo mis</i>		o lo hago bien
	<i>trabajos.</i>	4.	Est
	Pregunta N° 7		o lo hago muy
	<i>Duermo lo suficiente</i>		bien
	Pregunta N° 8	5.	No
	<i>Tengo suficiente</i>	es	muy
	<i>tiempo para hacer lo</i>		importante
	<i>que me gusta</i>		para mi
	Pregunta N° 9	6.	Es
	<i>Cuido de mis cosas</i>		importante
			para mi

Pregunta N° 10

Muevo mi cuerpo desde un lugar a otro.

7. Es lo

Más importante

Pregunta N° 11

Elijo las cosas que quiero hacer.

Pregunta N° 12

Mantengo mi concentración en lo que tengo que hacer.

1. Te
ngo muchos
problemas
para hacer

Pregunta N° 13

Termino lo que hago sin cansarme demasiado pronto

esto.

2. Te
ngo pocos
problemas
para hacer

Pregunta N° 14

Hago cosas con mi familia

esto.

3. Est
o lo hago bien

Pregunta N° 15

Hago cosas con mis compañeros de clase.

4. Est
o lo hago muy
bien

Pregunta N° 16

Sigo las reglas del

5. No
es muy

<i>aula</i>	importante para mi
<i>Pregunta N° 17</i>	6. Es
<i>Finalizo mi trabajo a tiempo en el aula.</i>	importante para mi
<i>Pregunta N° 18</i>	7. Es lo
<i>Hago mis tareas.</i>	Más importante
<i>Pregunta N° 19</i>	1. Te
<i>Pregunto a mi profesor cuando lo necesito.</i>	ngo muchos problemas para hacer esto.
<i>Pregunta N° 20</i>	2. Te
<i>Logro que los demás entiendan mis ideas.</i>	ngo pocos problemas para hacer esto.
<i>Pregunta N° 21</i>	3. Est
<i>Pienso en la forma de hacer las cosas cuando tengo un problema.</i>	o lo hago bien
<i>Pregunta N° 22</i>	4. Est
<i>Sigo haciendo las</i>	o lo hago muy

*cosas, aunque se
vuelvan difíciles.*

bien

5. No

Pregunta N° 23

*Me puedo calmar
cuando me siento
molesto.*

es muy

importante

para mi

6. Es

importante

Pregunta N° 24

*Hago que mi cuerpo
haga lo que quiere
hacer.*

para mi

7. Es lo

Más

importante

Pregunta N° 25

*Uso mis manos para
trabajar con cosas.*

1. Te

ngo muchos

problemas

para hacer

esto.

2. Te

ngo pocos

problemas

para hacer

esto.

3. Est

o lo hago bien
 4. Est
 o lo hago muy
 bien
 5. No
 es muy
 importante
 para mi
 6. Es
 importante
 para mi
 7. Es lo
 Más
 importante

VA	Escolares	Ficha	numérica	Datos generales	Cuantitativa
	s	sociodemográfica			
	(Colegio			1. Género	1. Masculino
	Provincia				2. Femenino
	al San				3. Otro
	José)				

2. Ran	1. 5 a 8
go de	años
edad	2. 9 a 12
	años
	3. 13 a
	15 años
	1. estrato
	cero.
3.	2. Estrat
Estrato	o 1.
socioeco	3. Estrat
nómico	o 2.
	4. Estrat
	o 3
	5. Estrat
	o 4.
	6. Estrat
	o 5
	1. Padres
	2. Abuel
	os

4. Con
quien
vives
actualme
nte

3. Herma
nos
4. Tíos
5. Otro

5. Tipo
de
vivienda

1. Propia
2. Arren
dada
3. Otro

6. Tien
e acceso
a
servicio
de
internet/
Datos

1. Si
2. No
1. Si
2. No

-
- 1. Si
 - 2. No

7. Tienen acceso a dispositivos móviles.

- 1. Si
- 2. No

8. Tienen acceso a consolas de videojuegos.

- 1. 1 y 3 años
- 2. Entre 3 y 6 años
- 3. Entre 6 y 9 años

9. Alguna vez ha jugado videojuegos.

- 4. Más de 9 años
-

gos u

otro 1. Menos

juego de 1 hora

cibernéti 2. De 1 a

co. 2 horas

3. De 5 a

7 horas

10. Cuá 4. Más

ntos de 7 Horas

años

lleva

jugando

juegos 1. 1 día

cibernéti 2. 2 días

cos 3. 3 días

4. 4 días

5. 5 días

6. 6 días

7. 7 días

11. Cuá

nto

tiempo

dedica a 1. Mañan

a

jugar

2. Tarde

juegos	3.	Noche
cibernéti	4.	Madru
cos.	gada	

12. Cuá

ntos días	1.	Avent
a la	ura	
semana	2.	Deport
práctica	es	
juegos	3.	Guerra
cibernéti	4.	Acció
cos.	n	
	5.	Juego
		de roles
	6.	Estrate

13. En

qué hora	gia	
del día		
prefiere	1.	Celula
jugar	r	
juegos	2.	Tablet

cibernéti 3. Comp

cos. utador

4. Conso

la de

14. Qué videojuegos

tipo de

juego

prefiere

jugar.

1. Solitar

15. Qué io

dispositi 2. Grupal

vo

utiliza

para

jugar

juegos

cibernéti

cos

16. De

qué

manera

práctica

los

juegos

cibernéti

cos.

Fuente: Vanegas, L 2022

Capítulo III

Marco Metodológico

El presente proyecto de investigación titulado “Juegos Cibernéticos Y Adaptación Ocupacional En Escolares Frente Al Proceso De Pos- Pandemia” será abordado teniendo en cuenta el tipo de metodología cuantitativa, bajo las teorías de diversos autores como (Hernandez Sampieri y Mendoza Torres) con el fin de ser ejecutado en la población escolar del “Colegio provincial San José del municipio de Pamplona – Norte de Santander” y así poder alcanzar con éxito los objetivos propuestos al inicio de la investigación y generar un gran impacto en dicha población.

Tipo de investigación

El proyecto de investigación se basa bajo un diseño de investigación de tipo cuantitativo, el cual es definido por el autor Hernández Sampieri como “la representación de un conjunto de proceso organizado de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones, cuando se busca estimar las magnitudes u ocurrencia de diversos fenómenos y la manera de probar algunas hipótesis” (Sampieri R. H., 2018)

Se debe tener en cuenta que una vez se haya planteado el problema, se realiza una búsqueda y revisión de la literatura en diferentes bases de datos y bibliografía referente a las diferentes variables de investigación abordadas y se elabora un marco teórico, teniendo en cuenta la teoría o los antecedentes que sustentaran teóricamente la investigación, de la cual se derivan una o varias hipótesis que son sometidas a pruebas para verificar si son verdaderas o no, mediante la utilización de un diseño de investigación adecuado. Para la recolección de los datos de la investigación se llevará a cabo la utilización de procedimientos estandarizados, los cuales

deberán ser evaluados, avalados y aceptados por una comunidad científica, con el objetivo de que dicha investigación sea creíble y pueda ser avalada por otros investigadores o pueda ser publicada en alguna revista científica de Terapia Ocupacional o del área de la salud. Es por ello, que a través de dicha investigación, se busca obtener datos estadísticos de instrumentos estandarizados propios del área de Terapia Ocupacional y la creación de una lista de chequeo de los diferentes juegos cibernéticos en los cuales los escolares participación, lo cual permitirá mediar las diferentes variables abordadas en dicho proyecto.

Diseño de investigación

Investigación Descriptiva

El diseño de la presente investigación será de tipo descriptivo, basado en la teoría de autores como (Hernández Sampieri 2018) el cual refiere que:

“Los estudios de tipo descriptivos pretenden especificar las propiedades, características y los diferentes perfiles de las personas, comunidades, procesos, grupos, objetos u otro fenómeno que se someta a la realización de algún tipo de análisis” (Sampieri H. , 2018). Es decir, esto nos permitirá la medición y recolección de datos y reportar información sobre varios conceptos, variables, aspectos o componentes del fenómeno o el problema que se va a investigar en el proyecto de investigación. En este tipo de estudio descriptivo, el investigador será el encargado de seleccionar una serie de cuestiones denominadas variables y después realizará una búsqueda de información sobre cada una de ellas en diferentes libros o bases de datos, para así representar, describir o caracterizar lo que se investiga.

Investigación correlacional

Por otro lado, también será de tipo correlacional, que según el autor (Salkind, 1998) el cual refiere que “La investigación correlacional se centra en mostrar la relación entre una variable o los resultados de variables, resalta la importancia acerca de examinar las relaciones entre variables o sus resultados, sin embargo, no explica que una variable sea la causa de la otra” es decir, analiza las agrupaciones pero no las relaciones causales, en el cual un cambio en un factor puede llegar a influir directamente en otro; por lo tanto, el diseño correlacional facilita dentro de la investigación dar respuesta a la pregunta problema establecida en la propuesta de investigación , ¿Cómo influyen los Juegos Cibernéticos en la adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos -pandemia, de la población del Instituto técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta- Norte de Santander.

Población

El termino población según el autor (Arsenio Celorrio, 1995) indica que el termino población “No es más que aquel conjunto de individuos o elementos que podemos observar, medir una característica o atributo” (umberto Ñaupás Paitán, 2018). Es por ello, que la población hace referencia a el número total de las unidades de estudio, que contienen diversas características requeridas. Estas unidades pueden esta conformadas por personas, hechos, conglomerados, objetos o fenómenos, que presentan las características específicas para realizar la investigación.

En relación con el presente proyecto de investigación, se aborda la población de escolares pertenecientes al “Instituto Técnico Guaimaral – Cúcuta Norte de Santander”, con el objetivo de obtener información propia de la población.

Tabla 2 Población de estudio

Número	Características de la población	Total, de la población
1715	<ul style="list-style-type: none"> - Escolares Instituto Técnico Guaimaral – Cúcuta Norte de Santander. - De género masculino y femenino. - Escolares jornada básica primaria y básica secundaria. - Edades entre los 4 hasta los 20 años de edad. 	1715

Fuente: Vanegas, L (2022)

Muestra

En relación a la muestra esta es definida como “un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población” (Sampieri R. H., Metodología de la investigación, 2018).

Esta fracción de la muestra por ser representativa de la población estudio permite la generalización de los diferentes resultados obtenidos en ella a toda la población. Por lo tanto, se puede considerar la muestra como la parte seleccionada de una determinada población o universo sometida a un tipo de estudio, que responde las características del conjunto permitiendo así la generalizar los datos obtenidos.

Tipo de muestra

El tipo de muestra seleccionado para la realización del proyecto de investigación será de tipo no probabilística, la cual según el autor Sampieri (2018) “en la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de diversas razones relacionadas con las diferentes características y el contexto de la investigación” (Hernandez Sampieri, 2018)

Aquí el procedimiento no es mecánico o electrónico, ni tampoco se trata de la aplicación de fórmulas de probabilidad, sino que depende de la toma de decisiones personales por parte de un determinado investigador o un grupo de investigadores.

Tabla 3 Tipo de Muestra

Número de la muestra	Características de la muestra	Total de la muestra
36	<ul style="list-style-type: none"> - Escolares Del “Instituto Técnico Guaimaral – Cúcuta Norte de Santander”. - Género masculino y femenino. - Edades entre los 8 hasta los 14 años. - Escolares de básica primaria y secundaria. - Escolares de los grados Tercero a Octavo grado escolar. 	36

Fuente: Vanegas, L (2022)

Criterios de selección

Criterios de Inclusión

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación los criterios de inclusión a tener en cuenta para la participación de la población son: Escolares mayores de 8 años de edad, que cuenten con matrícula activa en el Instituto Técnico Guaimaral – Cúcuta Norte de Santander, se encuentren radicados en la ciudad de “Cúcuta- Norte de Santander” y que sean menores de 13 años de edad.

Criterios de exclusión

Los criterios de exclusión para que la población no sea tomada en cuenta para la participación de la investigación son: Que los escolares sean menores de 8 años de edad, que no cuenten con matrícula activa en el colegio provincial san José, que no se encuentren radicados en la ciudad de Cúcuta- Norte de Santander” y que sean mayores de 13 años.

Técnicas de recolección de información

Según el autor Rodríguez M. (1986) las técnicas de recolección Pueden definirse también como “un conjunto de normas que regulan todo el proceso de investigación, en cada una de las etapas, desde el principio hasta el final; desde el descubrimiento del problema hasta la verificación e incorporación de las diferentes hipótesis, dentro de las teorías vigentes, las cuales son parte del método científico”

Técnica De Recolección Primaria

Según el autor **Cerda Gutiérrez (1993)** en las fuentes primarias “se obtiene toda la información directa, es decir, de donde se origina la información, las cuales pueden ser un grupo determinado de personas, las organizaciones, algunos hechos o acontecimientos, el ambiente y

contextos entre otros”. A través de estas se reúne información de tipo primaria cuando se analizan y se observan los hechos de manera directa y al realizar entrevistas directamente a los participantes que se relacionan con la problemática objeto del estudio.

El presente proyecto de investigación retoma aspectos relacionados con la temática a abordar de fuentes bibliográficas como el “Modelo de la ocupación humana (Kielhofner, 2004)”, antecedentes investigativos en relación con las variables (Juegos cibernéticos y adaptación ocupacional en la población de escolares) artículos publicados en revistas científicas y antecedentes investigativos a nivel internacional, nacional, departamental y local, búsqueda en base de datos en línea y revistas científicas.

Técnica de recolección secundaria

De acuerdo al autor **Cerda Gutiérrez (1993)** la define como “aquellos sistemas que pueden llegar a brindar información en relación a un tema que se pretende investigar”, sin embargo, estas no son la fuente original de los hechos, sino que, solamente los referencian, estas pueden ser libros, revistas, documentos escritos, los documentales, los noticieros y medios de comunicación.

Una ficha sociodemográfica ofrece una visión profunda acerca del comportamiento de la población de estudio, la información recolectada permite la caracterización de la población, con el objetivo de realizar mejores estrategias, por ello se implementó el uso de una ficha sociodemográfica, que permita recolectar datos para identificar características sociodemográficas en la población de escolares del Instituto Técnico Guaimaral – Cúcuta Norte de Santander. (Ver Anexo Ficha Sociodemográfica)

Técnica De Recolección Terciaria

Según la autora Susana Romano (2000) establece que “estas contienen información sobre las fuentes secundarias y remiten a ellas; forman parte de la colección de reserva de una biblioteca, son recursos de información leves”. En el transcurso de esta investigación se retoman instrumentos de evaluación ejecutados en proyectos de investigación anteriores, teniendo en cuenta su confiabilidad y validez, para medir las variables objeto de estudio.

Es por ello, que una de las técnicas a utilizar para la recolección de la información es el cuestionario, el cual según el autor Bourke (2016) “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”, se tiene que tener en cuenta que debe ser congruente con el planteamiento del problema y la hipótesis. A través de la realización de diversas preguntas de tipo cerradas, las cuales contienen categorías u opciones de respuesta que han sido previamente delimitadas por el investigador. Es decir, se presentan las posibilidades de respuesta a los participantes, quienes deben acotarse a las mismas. Estas preguntas pueden ser dicotómicas, o sea, el usuario tiene la capacidad de seleccionar más de una posibilidad de respuesta.

Los instrumentos de investigación

Son las diferentes herramientas conceptuales o materiales, mediante los cuales se recoge los diferentes datos e informaciones, mediante la realización de diversas preguntas, con diferentes ítems que exigen respuestas por parte del investigado.

Según el autor Valdivia (2008), lo define como “cualquier medio concreto, tangible que permite recoger datos, en forma sistemática, ordenada según una intencionalidad prevista” Es por ello que en la presente investigación se implementaran instrumentos estandarizados propios de la terapia ocupacional que aborden las diferentes variables que conforman dicho proyecto.

Toda medición o instrumento de recolección de datos de tipo cuantitativo debe reunir tres requisitos fundamentales que son: confiabilidad, validez y objetividad.

Confiabilidad

La confiabilidad o fiabilidad de un instrumento de medición según Hernández – Sampieri (2017) “al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo, caso o muestra produce resultados iguales”.

Validez

La validez, en términos generales, según Sampieri (2017), “hace referencia al grado en que algún instrumento mide con exactitud la variable que verdaderamente pretende medir en la investigación. Es decir, si este refleja el concepto abstracto a través de una serie de indicadores empíricos” (Sampieri R. H., 2018).

Instrumentos De Valoración

Juegos Cibernéticos

La variable dependiente del presente proyecto de investigación, se evalúa a través de una lista de chequeo que permite determinar las tendencias de la población seleccionada con respecto a las preferencias y tiempo de utilización de los videojuegos. La cual fue revisada y aprobada por una serie de expertos en el tema de investigación. Realizada por la Autora Glinis Guardias (2017) para la respectiva realización de un proyecto de investigación. El listado de chequeo tiene como nombre “determinar las tendencias de la población seleccionada con respecto a las preferencias y tiempo de utilización de los videojuegos mediante una lista de chequeo”.

La lista de chequeo evalúa diferentes aspectos en relación a la participación del escolar en video juegos, las horas y días que utiliza para jugarlos, y el tipo de videojuego mas jugado por

los escolares y se aplica entregándose impreso al escolar y se le indica que marque con un lapicero las opciones que considere correctas durante su diligenciamiento.

(Ver Anexo Instrumentos De Valoración)

Confiabilidad y validez

Según **Ruiz, (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”.

Se corrobora con el éxito alcanzado para obtener datos que ayudaran a establecer la relación de las variables en el estudio realizado por la autora Glinis Guardias (2017) llamado “Desempeño escolar y videojuegos en estudiantes de 8 a 10 años de edad” en el cual se pudo concluir que: 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. (VER ANEXO DE INSTRUMENTO DE VALORACIÓN)

Auto-Evaluación Ocupacional Del Niño (Cosa)

Es una herramienta de evaluación que se centra principalmente en el cliente y una medida de resultados diseñada para identificar las percepciones que tiene niño en relación a su propio sentido de competencia ocupacional. Este instrumento puede ser usado por terapeutas

ocupacionales u otros profesionales del área preocupados por la identificación de las autopercepciones de los niños sobre sus habilidades personales.

Dicho instrumento establece una serie de afirmaciones relacionadas con la participación ocupacional del niño. El diseño de puntaje permite que sea el mismo niño el encargado de documentar su propia comprensión de la competencia ocupacional, a través de la interpretación de símbolos visuales que resulten familiares y la utilización de un lenguaje sencillo que pueda comprender.

Existen dos modos para la implementación del instrumento, uno a través de una serie de tarjetas y otra en forma de listado de preguntas, la cual es implementada entre el Terapeuta Ocupacional y el niño de forma colaborativa, es por ello, que se centra principalmente en el niño, el cual debe contar con la capacidad de mantener y ejecutar habilidades de comunicación y comprensión las preguntas para darle respuestas.

Procedimientos De Aplicación Del Cosa

Para asegurar el éxito de la aplicación del instrumento, el Terapeuta Ocupacional deberá tener en cuenta si el mismo es apropiado para determinado niño, y este pueda comprender el proceso de su administración. Antes de aplicarlo, los profesionales deben estar familiarizados ellos mismos con el manual de instrucciones y el formato del instrumento (Cosa).

Determinación De Cuando El Cosa Es Apropiado

Este instrumento fue diseñado para ser aplicado a los niños que asisten al servicio de Terapia Ocupacional, no es específico para ser aplicado para algún diagnóstico clínico en especial.

. Por esta razón, es muy importante que el profesional realice una evaluación específica sobre las propiedades del instrumento sobre una base de tipo individual.

Se recomienda el uso de dicho instrumento en niños que:

Se encuentran entre las edades de 8 a los 13 años de edad cronológica, los cuales cuenten con una serie de habilidades, principalmente de tipo cognitivas, que le permitan auto reflexionar, planear y dar respuestas a las diversas preguntas que se encuentran en el formato del instrumento. Suficientes para la autorreflexión, planear cosas y dar respuesta a las preguntas y por último tenga el deseo de colaborar con el Terapeuta Ocupacional en el desarrollo de objetivos terapéuticos, en base a las necesidades ocupacionales identificadas.

El instrumento COSA no debería aplicarse en niños que: Presenta limitaciones o dificultades en sus procesos de atención, déficits cognitivos severos y niños que presentan falta de introspección de sus fortalezas y debilidades personales.

Aplicación Del instrumento

Para la aplicación del instrumento, se debe crear un ambiente apropiado y comfortable para su aplicación, explicar el propósito por el cual será aplicado, orientar y guiar al niño durante su realización. **(Ver Anexos instrumento de valoración)**

Confiabilidad

Teniendo en cuenta que el termino confiabilidad fue definido por el autor Daniel Mc (2016) el como el “Grado en el que las medidas están libres de error aleatorio y, por lo tanto, ofrecen datos congruentes. Cuanto menos error haya, más confiable será la observación, así que una medición que está libre de error es una medida correcta” (Daniel, 2016).

Dicho manual, fue diseñado para suministrar al Terapeuta Ocupacional la información y directrices necesarias y las formas para usar el mismo., el cual está basado bajo el sustento teórico del “Modelo de Ocupación Humana (Kielhofner 2002)”.

Validez

Según el autor Daniel Mc (2016) la define como “Grado en el que el instrumento y procedimiento de medición están libres de error tanto sistemático como aleatorio. Así, un instrumento de medición es válido solo si diferencias en puntajes reflejan discrepancias verdaderas en la característica medida más que error sistemático o aleatorio” (Daniel, 2016)

Varios conceptos subyacen al amplio concepto de validez (Messick, 1995), y en combinación, la evidencia de cada uno de estos conceptos respalda el uso e interpretación válidos de COSA.

Validez de contenido aborda la representatividad de los conceptos medidos y la calidad técnica de los ítems que representan esos conceptos (Wolfe & Smith, 2007). La evidencia de la validez del contenido significa que los elementos presentados en el COSA son fáciles de entender e interpretar para los niños y representan adecuadamente la gama de actividades cotidianas que contribuyen al sentido de competencia y valor de un niño. Validez estructural refiere a la relación entre el resultado de la evaluación y la teoría que subyace al concepto que se evalúa (Wolfe & Smith, 2007). El COSA pretende medir dos conceptos basados en MOHO: competencia ocupacional y valor. Por lo tanto, la evidencia de validez estructural apoyaría la interpretación de que la respuesta combinada de un niño a una escala de calificación es una indicación de su sentido subyacente de competencia o valor para las actividades cotidianas.

Validez sustantiva es la medida en que la teoría explica las diferencias en respuesta a los elementos (Wolfe & Smith, 2007). Este aspecto de la validez es crucial porque los profesionales usan la teoría para interpretar las respuestas de un niño a la COSA. Por ejemplo, los niños que informan niveles moderados de competencia para las actividades cotidianas que son más fáciles

de realizar deben informar niveles más bajos de competencia para las actividades cotidianas que son más difíciles de realizar. (Ver Anexo Instrumento De Valoración)

Capítulo IV

Análisis de Resultados

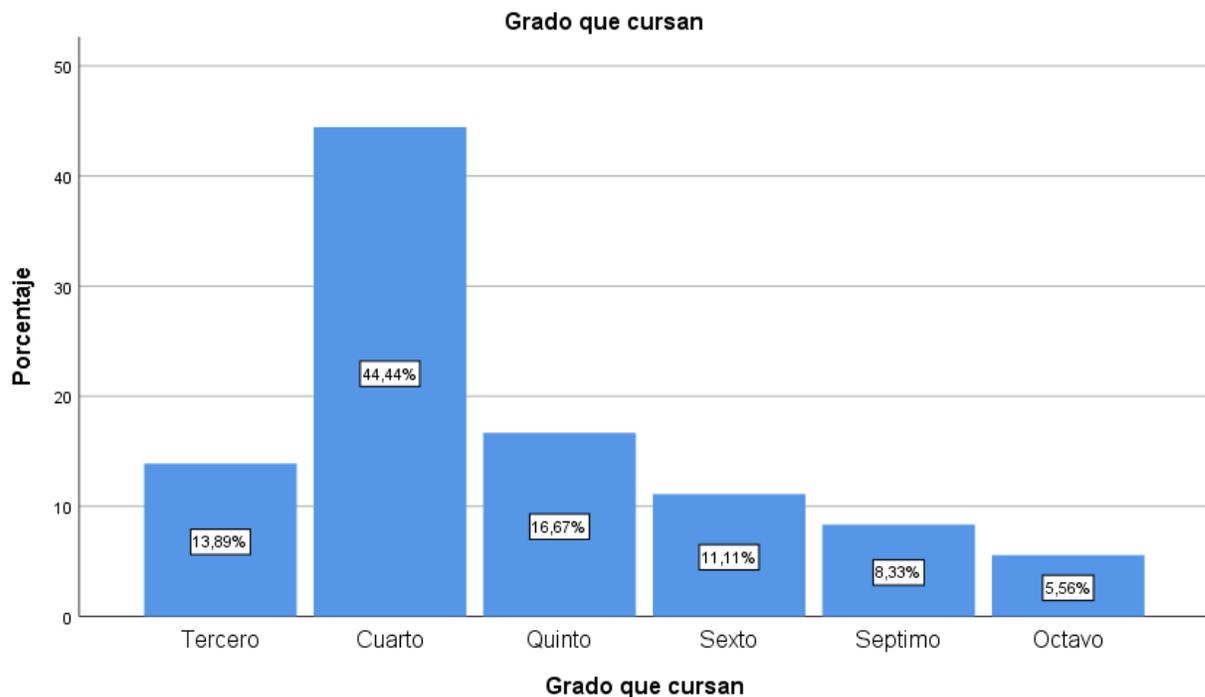
A través del análisis de los resultados del proyecto de investigación se busca analizar desde Terapia Ocupacional la influencia de los juegos cibernéticos en la adaptación ocupacional de los escolares que se encuentran frente al proceso de pos pandemia del Instituto Técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta – Norte de Santander, a través de la aplicación de una ficha sociodemográfica e instrumentos estandarizados propios del área como la “Autoevaluación ocupacional del niño (COSA)” y el “Listado de Chequeo de los videojuegos”. Posterior a ello, se realizó el respectivo análisis e interpretación de los resultados estadísticos arrojados por el programa estadístico SPSS.

Interpretación datos ficha sociodemográfica

Tabla 4 Grados académicos que cursan los escolares.

		Grados académicos			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Tercero	5	13,9	13,9	13,9
	Cuarto	16	44,4	44,4	58,3
	Quinto	6	16,7	16,7	75,0
	Sexto	4	11,1	11,1	86,1
	Séptimo	3	8,3	8,3	94,4
	Octavo	2	5,6	5,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuentes: Vanegas, L., 2022

Gráfica 1 Distribución porcentual según el grado escolar.

Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según el Ministerio de Educación (2017) un grado hace referencia a “Cada una de las etapas en que se divide un nivel educativo, de los cuales a cada uno corresponde un conjunto de conocimientos.” y que en Colombia la educación formal esta organizada en tres niveles diferentes: El preescolar, que comprenderá mínimo un grado obligatorio, la educación básica, con una duración de nueve grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco grados y la educación básica secundaria de cuatro grados y por ultimo la educación media con una duración de dos grados. Teniendo en cuenta lo anterior se puede evidenciar que el grado escolar está relacionado directamente a la edad cronológica, es en estos mismos donde inicia la exploración de los diferentes tipos de juegos cibernéticos existentes a través de diversos dispositivos electrónicos y plataformas digitales, puesto que la necesidad de comunicación inmersa en un mundo digitalizado contribuye a la satisfacción de sus necesidades

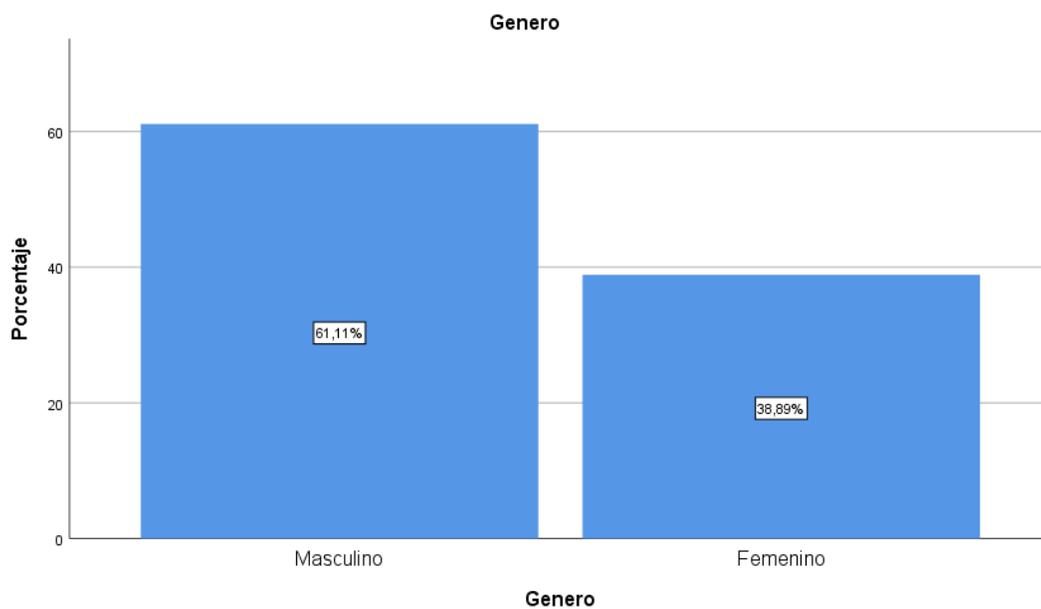
personales, escolares y sociales, y es así que a través del uso de dichos dispositivos dan forma a sus propias experiencias ocupacionales impactando en la estructuración de hábitos y rutinas, exceso de tiempo en el uso de los mismos y el tipo de juego preferido según los intereses de la población.

Tabla 5 *Género de los escolares*

		Género			
		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	Masculin o	22	61,1	61,1	61,1
	Femenin o	14	38,9	38,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 2 *Distribución porcentual según el género de los escolares.*



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según la Organización Mundial De La Salud (2018) “El género hace referencia a los diversos roles, las características y oportunidades que son definidos por la sociedad que se consideran apropiados tanto para los hombres, las mujeres, los niños, las niñas y las personas con identidades no binarias. El género es también producto de las relaciones entre las personas y puede reflejar la distribución de poder entre ellas. No es un concepto estático, sino que cambia con el tiempo y del lugar. Cuando las personas o los grupos no se ajustan a las normas, los roles, las responsabilidades o las relaciones relacionadas con el género, suelen ser objeto de estigmatización, exclusión social y discriminación, todo lo cual puede afectar negativamente a la salud.” Teniendo en cuenta lo anterior, se puede evidenciar que el género masculino predomina en la población objeto de estudio, esta característica de la población se puede relacionar con los patrones de intereses en correspondencia al uso de dispositivo electrónicos y plataformas digitales para jugar videojuegos, sin embargo, se debe considerar que las diferencia de género marcan pautas para conductas socialmente esperadas para cada individuo y que por ser biológicamente distintos no se puede actuar igual, pero si de forma incluyente en la sociedad.

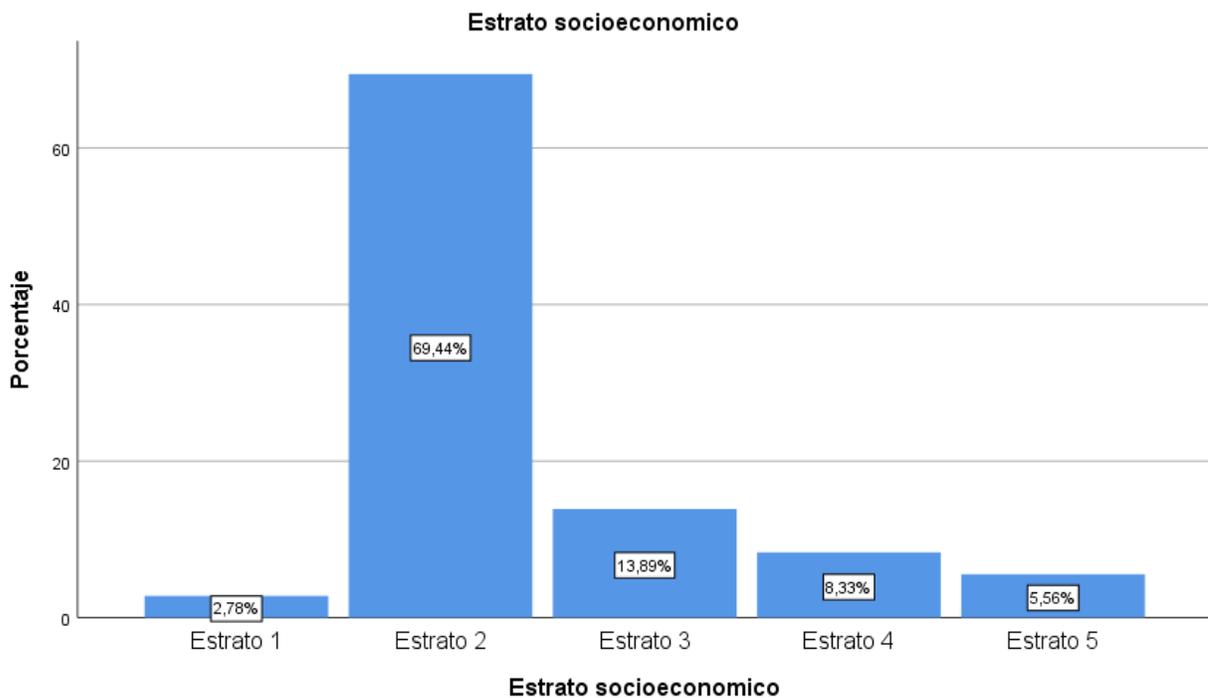
Tabla 3: Estrato socioeconómico.

		Estrato socioeconómico			
		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	Estrato 1	1	2,8	2,8	2,8
	Estrato 2	25	69,4	69,4	72,2

3	Estrato	5	13,9	13,9	86,1
4	Estrato	3	8,3	8,3	94,4
5	Estrato	2	5,6	5,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 3 Distribución porcentual según el estrato socioeconómico de los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

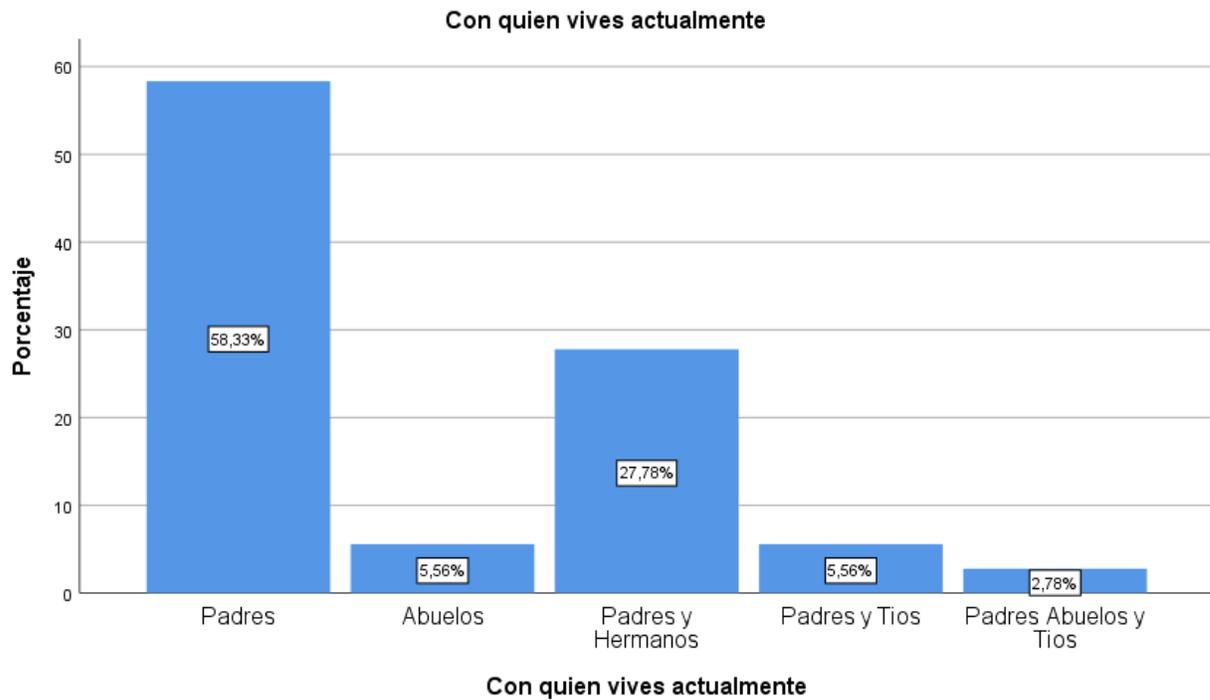
Análisis: Según el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE, 2015) “La estratificación socioeconómica es una clasificación en estratos de los inmuebles residenciales que deben recibir servicios públicos. Se realiza principalmente para cobrar de manera diferencial por estratos los servicios públicos domiciliarios permitiendo asignar subsidios y cobrar

contribuciones en esta área.” Es por ello que se debe tener en cuenta el estrato socioeconómico, partiendo del hecho que, a mayor nivel de estrato socioeconómico , mayor será el poder de adquisición de bienes de la población, en este caso, la estratificación socioeconómica de la mayor parte de la población pertenece al nivel dos en una condición de estrato bajo para la cual se podría inferir que los medios para acceder a las tecnologías de la comunicación e información son escasos, sin embargo posterior a la pandemia las ayudas por parte del gobierno y las instituciones educativas facilitaron el acceso a dichas herramientas tecnológicas con el fin de contribuir en el proceso formativo de los estudiantes ante las exigencias de las demandas del rol escolar, por lo tanto esta situación facilitó el acceso a la participación en los juegos de tipo cibernéticos y las relaciones sociales virtuales.

Tabla 4 *Personas con las que vive el escolar.*

		Con quien vives actualmente			
		Frecuenci a	Porcentaj e	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	Padres	21	58,3	58,3	58,3
	Abuelos	2	5,6	5,6	63,9
	Padres y Hermanos	10	27,8	27,8	91,7
	Padres y Tíos	2	5,6	5,6	97,2
	Padres Abuelos y Tíos	1	2,8	2,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 4 *Distribución porcentual de personas con las que vive el escolar.*

Fuente: Vanegas, L., 2022

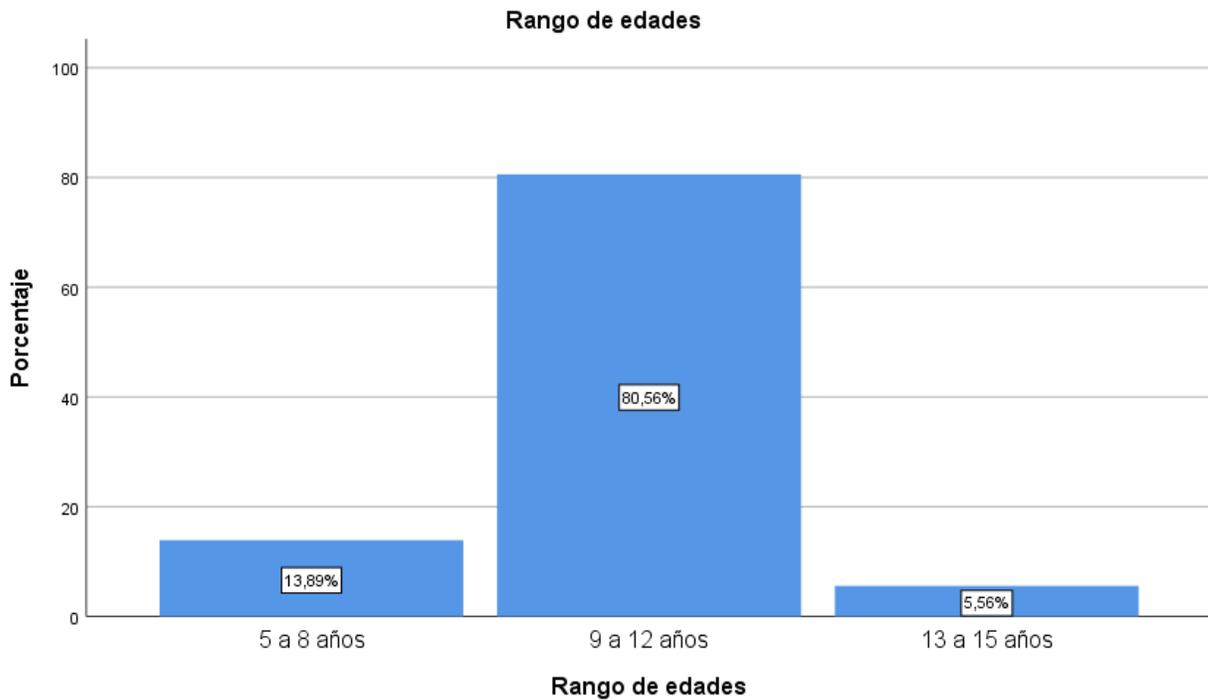
Análisis: Para Agudelo (2005) “La Dinámica familiar comprende las diversas situaciones de naturaleza psicológica, biológica y social que están presentes en las relaciones que se dan entre los miembros que conforman la familia y que les posibilita el ejercicio de la cotidianidad en todo lo relacionado con la comunicación, afectividad, autoridad y crianza de los miembros y subsistemas de la familia, los cuales se requieren para alcanzar el objetivo fundamental de este grupo básico de la sociedad: lograr el crecimiento de los hijos y permitir la continuidad de las familias en una sociedad que está en constante transformación.” Así mismo para Beaudry (2014) establece que la composición del hogar puede influir en la relación que se establece con los niños, existen una gran diversidad de hogares, desde los tradicionales (papá, mamá e hijos) hasta los más nuevos (pareja homosexual e hijos), así como familias monoparentales, familias reconstruidas, familias adoptivas, familia de acogidas etc.” Es por ello relevante reconocer la

dinámica familiar de los escolares, teniendo en cuenta cuantas personas componen el hogar y quienes lo forman marcará la diferencia al ser los mediadores en los procesos de interacción con las herramientas tecnológicas y ofrecer las diferentes estrategias protectoras contra los riesgos a los que se exponen en la interacción digital, de igual forma la familia juega un papel de vital importancia al ser la formadora en el establecimiento de hábitos y rutinas saludables, normas de convivencia y comportamiento, los cuales serán de suma relevancia para promover la participación activa en ocupaciones vitales y significativas propias de la edad cronológica y por ende favorecer los procesos de adaptación ocupacional frente al procesos de pos pandemia y el retorno a las actividades académicas.

Tabla 5 *Rango de edades de los escolares*

		Rango de edades			
		Frecuenci	Porcentaj	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
o	Válid	5 a 8 años	5	13,9	13,9
		9 a 12 años	29	80,6	94,4
		13 a 15	2	5,6	100,0
		años			
	Total		36	100,0	100,0

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 5 Distribución porcentual según el rango de edades de los escolares.

Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Neistadt (2000) “En las etapas del desarrollo humano la edad hace referencia a los cambios evolutivos, acumulativos e irreversibles de los seres humanos.” Por otro lado, Mulligam (2006) establece que el desarrollo de las habilidades del juego en el niño se dan según su edad, comprendiendo que desde los 5 a los 7 años el niño comienza con juegos de reglas, disfruta con los procesos de interacción social, comprende conceptos de cooperación y competición, aumentan las relaciones con sus pares y el juego sedentario (videojuegos, ver tv, leer), posteriormente de los 7 a los 11 años va desarrollando sus intereses de ocio, jugar con ordenadores y videojuegos, dedica más tiempo a la relación con sus iguales y el tiempo de ocio compartido y por ultimo de los 12 los 18 años de edad el niño muestra mayor interés en el ocio, salen más e interactúan más entre sus pares a través del teléfono y redes sociales y reducen el tiempo con su familia. Es por ello que se debe tener en cuenta el desarrollo de las habilidades del

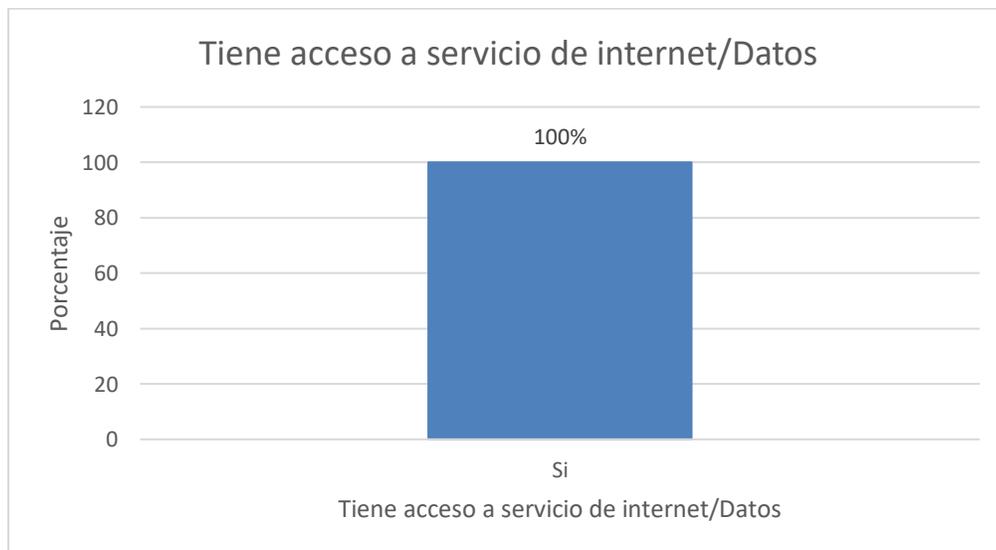
juego en los escolares, teniendo en cuenta su edad cronológica, las cuales son de suma importancia, en el desarrollo de habilidades de tipo sociales, cognitivas y emocionales, así como en los procesos de participación y adaptación ocupacional dentro de su contexto educativo, así mismo la edad del niño se relaciona con los gustos e intereses a la hora de preferencia por el tipo de juego con el que interactúa y el nivel de desarrollo de la autonomía en el desempeño de rutinas acordes de la edad que se ven afectadas por el uso del tiempo excesivo a la hora de relacionarse con la tecnología.

Tabla 6 Acceso a servicios de internet/ Datos de los escolares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	36	100,0	100,0	100,0

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 6 Distribución porcentual según el acceso a servicios de internet de los escolares



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Sánchez (2013) establece que el “Internet es una red mundial de computadoras y los servicios que ofrece, permiten a los usuarios comunicarse, compartir recursos y acceder a una gran cantidad de información desde cualquier parte del mundo.” La totalidad de la población cuenta con la posibilidad de acceder a Internet , es por ello que se tiene en cuenta que el uso inadecuado de internet trae consigo diversas limitaciones en la población escolar, teniendo en cuenta la manera en la que utilizan dicha red y el aumento significativo de los servicios durante el periodo de aislamiento social preventivo, los cuales conllevaron a el uso excesivo de los mismos, esta situación impacta directamente el desempeño de los roles ocupacionales del escolar en la estructuración de hábitos y rutinas de descanso y sueño, alimentación, higiene personal, uso del ocio y tiempo libre, procesos de interacción social los cuales pueden repercutir en los procesos para la construcción de una identidad ocupacional positiva y el logro de una competencia ocupacional a través del tiempo en el contexto del entorno propio en esta caso el escolar y familiar.

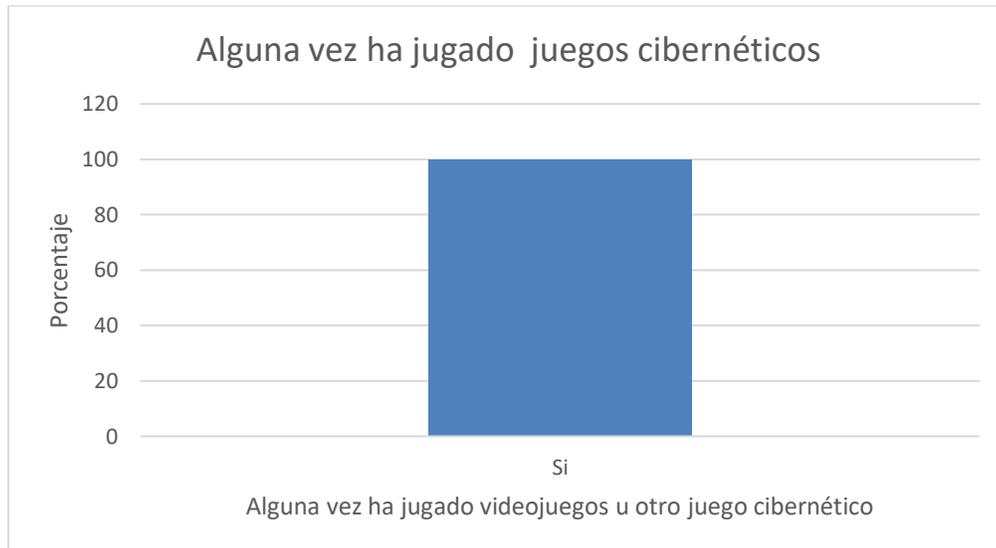
Tabla 7 *Jugar algún tipo de videojuego o juego cibernético.*

Alguna vez ha jugado videojuegos u otro juego cibernético

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Si	36	100,0	100,0	100,0
o					

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 7 Distribución porcentual según la participación en algún tipo de videojuego de los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Frasca (2001) define los juegos cibernéticos como “cualquier forma de entretenimiento basada en software de computadora, que hace uso tanto de texto como de imágenes en cualquier plataforma de hardware, sea un ordenador personal o un sistema dedicado (consolas), y en la que uno o más jugadores se ven envueltos en un mismo entorno, sea en el mismo emplazamiento físico o a través de la red.” Teniendo en cuenta que la totalidad de la población manifiesta haber jugado o jugar actualmente con algún tipo de videojuego y que durante el proceso de aislamiento social y preventivo, los juegos cibernéticos tuvieron un gran auge y favoritismo en la población escolar, se logra inferir que, ante las necesidades de digitalización de la población los procesos de cambio en la manera de adaptarse a nuevas formas de participación en una de las ocupaciones más importantes y significativas como lo es el juego, trascendieron de ser de tipo activo y social a ser un juego pasivo y sedentario impactando en los procesos de adaptación ocupacional durante el periodo de pos pandemia y el retorno a las actividades escolares, de igual forma el uso excesivo puede impactar en el rendimiento

académico, el cual puede deberse a un desequilibrio ante las demandas y exigencias del entorno escolar.

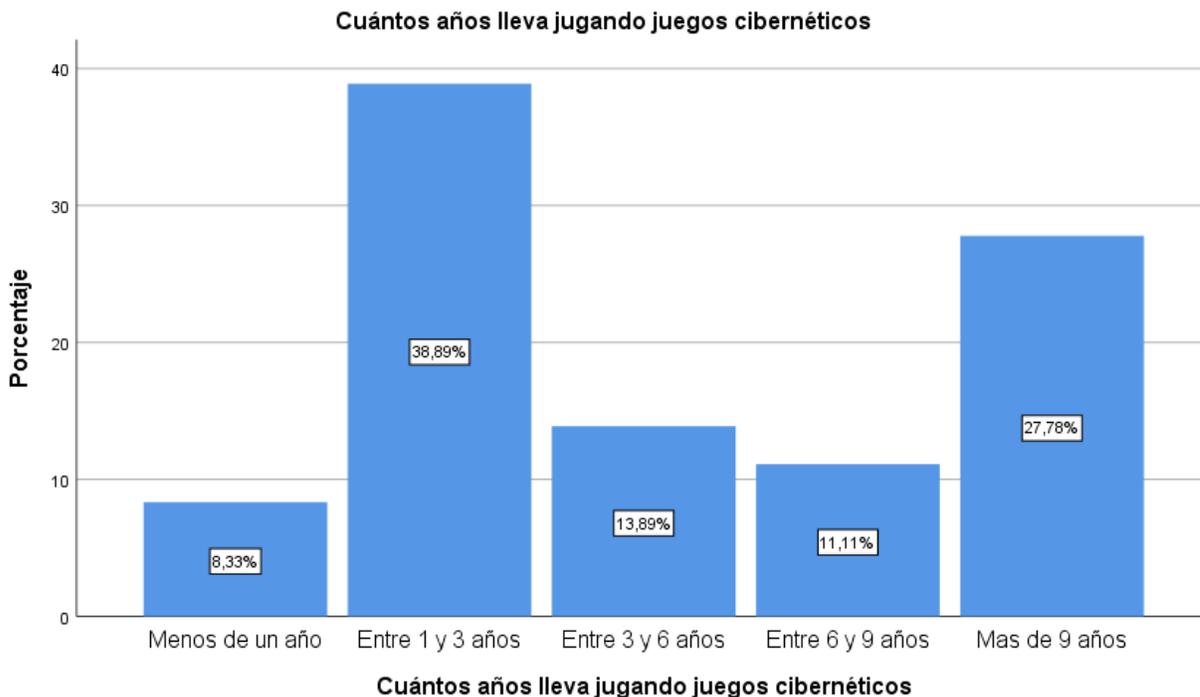
Tabla 8 *Años jugando juegos cibernéticos.*

Cuántos años lleva jugando juegos cibernéticos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Menos de un año	3	8,3	8,3	8,3
	Entre 1 y 3 años	14	38,9	38,9	47,2
	Entre 3 y 6 años	5	13,9	13,9	61,1
	Entre 6 y 9 años	4	11,1	11,1	72,2
	Mas de 9 años	10	27,8	27,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 8 *Distribución porcentual según los años de juego de los escolares*



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Para Gary Kielhofner (2004) “Hacemos elecciones ocupacionales que dan forma a la textura de nuestro hacer cotidiano e influyen en el curso de nuestras vidas, estas elecciones evolucionan por grados, como cuando adoptamos un nuevo pasatiempo deporte y nos encontramos cada vez más involucrados y comprometidos. En ciertos momentos, los hitos del desarrollo pueden ocasionar elecciones ocupacionales.” Por lo tanto, la mayoría de la población relaciona el tiempo de uso de estos, desde el periodo de aislamiento social preventivo, en el cual hubo un aumento significativo en el uso de dispositivos electrónicos y plataformas digitales donde los escolares debieron adaptarse a nuevas formas participar en la ocupación del juego y a realizar nuevas elecciones ocupacionales con relación a su etapa del desarrollo y al ambiente donde se desenvuelven, que fue limitado y restringido por las medidas sanitarias.

Tabla 9 *Días a la semana para practicar juegos cibernéticos.*

Cuántos días a la semana práctica juegos cibernéticos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1 Día	1	2,8	2,8	2,8
	2 Días	2	5,6	5,6	8,3
	3 días	7	19,4	19,4	27,8
	4 Días	3	8,3	8,3	36,1
	5 Días	3	8,3	8,3	44,4
	6 Días	2	5,6	5,6	50,0
	7 Días	18	50,0	50,0	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 9 Distribución porcentual según los días a la semana en los que practican los videojuegos los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Parham & Fazio (1997) el Ocio hace relación a una “actividad no obligatoria que está intrínsecamente motivada y se realiza durante un tiempo discrecional, es decir, tiempo no dedicado a ocupaciones obligatorias como el trabajo, el cuidado personal o el sueño”.

Teniendo en cuenta los datos estadísticos se establece que los escolares practican juegos cibernéticos de manera frecuente durante la semana, principalmente durante sus espacios de ocio y tiempo libre, dedicando la mayor parte del tiempo a su uso y dejando de lado actividades de juegos acordes a la edad que le permitan la exploración, desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, sensoriales, sociales y de regulación de las emociones, retomando importancia en el escolar la necesidad de experimentación e identificación de nuevas actividades de interés personal, que le permitan el fortalecimiento de habilidades y destrezas requeridas para enfrentar las demandas del contexto y los roles que ejecuta acorde a su nivel madurativo y que le permitan

estructurar el proceso de identidad y competencia ocupacional en los diferentes ambientes y entornos donde se desempeña.

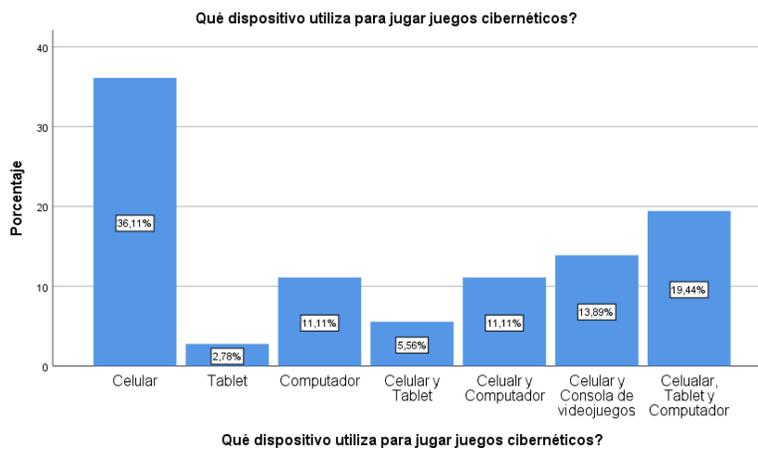
Tabla 10 *Dispositivo utilizado para jugar por los escolares.*

¿Qué dispositivo utiliza para jugar juegos cibernéticos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Celular	13	36,1	36,1	36,1
	Tablet	1	2,8	2,8	38,9
	Computador	4	11,1	11,1	50,0
	Celular y Tablet	2	5,6	5,6	55,6
	Celular y Computador	4	11,1	11,1	66,7
	Celular y Consola de videojuegos	5	13,9	13,9	80,6
	Celular, Tablet y Computador	7	19,4	19,4	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L.,2022

Gráfica 10 *Distribución porcentual según el dispositivo que utilizan para jugar los escolares.*



Fuente: Vanegas, L.,2022

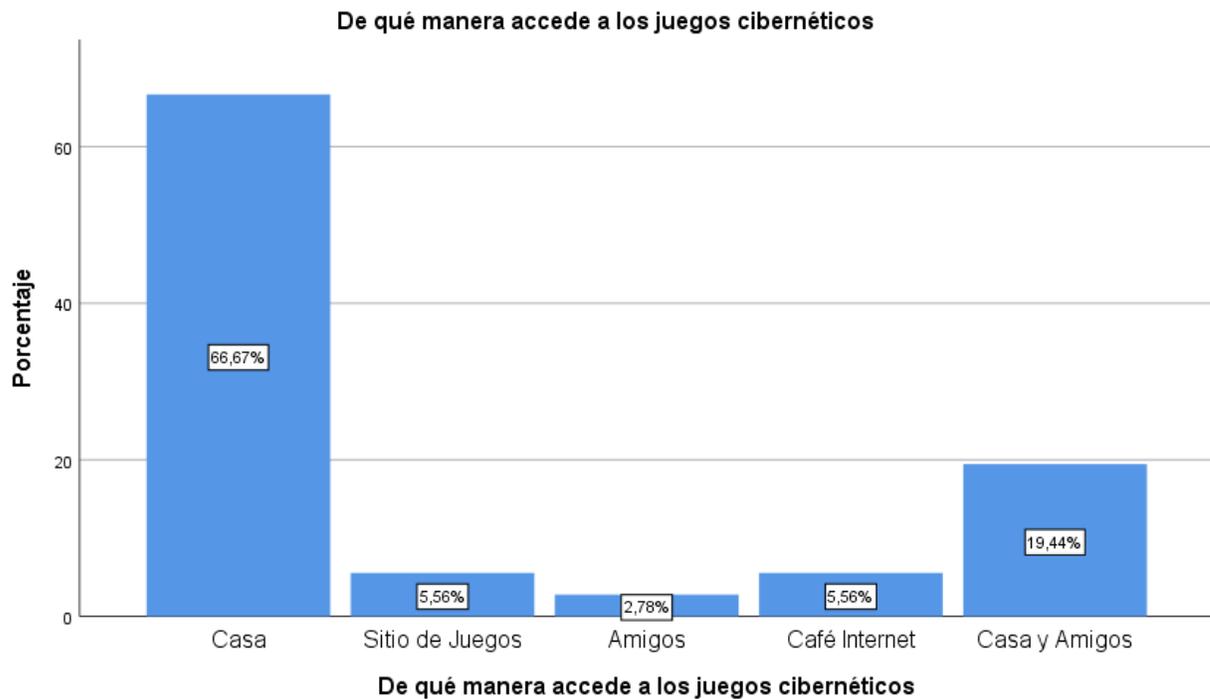
Análisis: Según Valdez (2014) “Un dispositivo móvil es un pequeño aparato de computación portátil que incluye una pequeña pantalla y un modo de entrada (táctil o teclado). Estos incluyen cierto sistema operativo los cuales sirven para ejecutar aplicaciones y plataformas digitales, estas hacen posible que se puedan utilizar juegos, reproductores, calculadoras y navegadores.” Teniendo en cuenta los datos estadísticos se identifica que el uso del celular tiene un porcentaje significativo dentro de la población escolar, los cuales durante el proceso de aislamiento social tuvieron un incremento importante en su uso, creando un impacto en la participación ocupacional de los escolares generando limitaciones en la estructuración de hábitos y rutinas, alteración en los patrones de descanso y sueño, conductas de aislamiento social, cambios en los estados de ánimo y limitaciones en la higiene postural por el uso excesivo en posiciones incómodas, causante de fatigas y dolores musculares, afectando así el nivel de respuesta ante los desafíos de la nueva forma de vida producto del aislamiento preventivo.

Tabla 11 *Manera de acceder a los juegos cibernéticos de los escolares.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casa	24	66,7	66,7	66,7
	Sitio de Juegos	2	5,6	5,6	72,2
	Amigos	1	2,8	2,8	75,0
	Café Internet	2	5,6	5,6	80,6
	Casa y Amigos	7	19,4	19,4	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 11 Distribución porcentual según la manera de acceder a los juegos cibernéticos de los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según La Asociación Catalana de Adicciones Sociales (ACENCAS) (2018) “ ha alertado hoy de la facilidad que tienen los menores para acceder al juego online durante las vacaciones, cuando "tienen más tiempo libre y tal vez más posibilidades de acceder a Internet, también a través del móvil y las tabletas".En base a los datos estadísticos se establece que los escolares acceden a los videojuegos dentro de casa mediante la utilización de dispositivos electrónicos, esto se puede relacionar a las necesidades de comunicación y de cumplimiento de las demandas académicas provocadas por el asilamiento preventivo que llevaron a las personas a incluir mayor número de dispositivos electrónicos dentro del contexto familiar, dichas facilidades de acceso a los dispositivos digitales provocaron una transformación en el hacer ocupacional del niño al pasar de un juego que permitía la exploración del entorno a un juego pasivo y que no brinda experiencias físicas, limitando la disposición de espacios adecuados en donde pudieran desplegar

su potencialidad a la hora de desempeñar ocupaciones vitales y significativas, como la participación en el juego de tipo social y activo, el cual muchas veces se desarrolla en espacios abiertos y amplios, que permitan el movimiento y el desarrollo de habilidades motoras ,físicas y sociales al establecer contacto con su grupo de pares.

Listado De Chequeo De Los Videojuegos

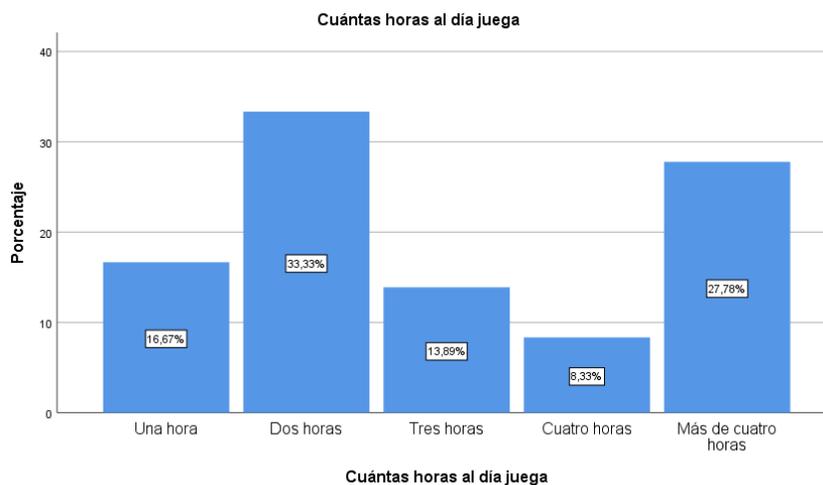
Tabla 12 *Horas al día dedicados a jugar juegos cibernéticos de los escolares.*

Cuántas horas al día juega

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Una hora	6	16,7	16,7	16,7
	Dos horas	12	33,3	33,3	50,0
	Tres horas	5	13,9	13,9	63,9
	Cuatro horas	3	8,3	8,3	72,2
	Más de cuatro horas	10	27,8	27,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

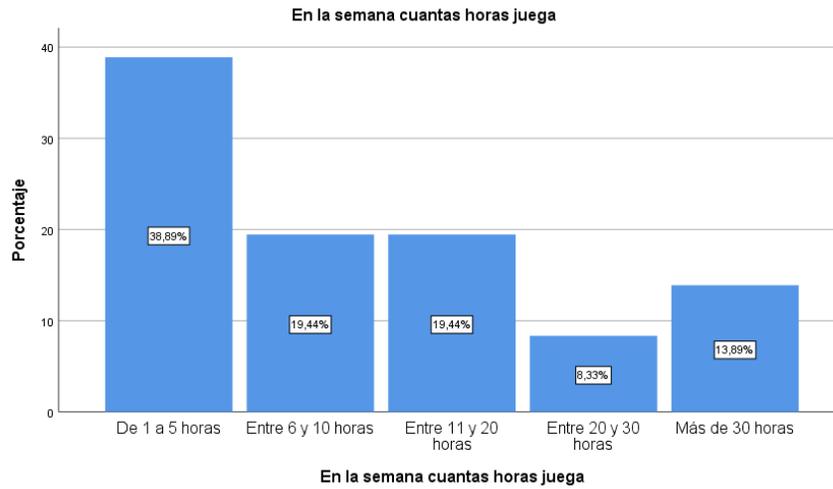
Gráfica 12 *Distribución porcentual según las horas al día dedicados a jugar juegos cibernéticos de los escolares.*



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Cantero (2017) “Los tiempos de juegos tiene sus ritmos particulares, son pausados, y dinámicos al mismo tiempo, pues están sujetos a reglas intrínsecas y responden a la propia organización interna de la actividad mas que a factores externos u objetos ajenos a ella.” En relación a los datos obtenidos, se resalta que la población objeto de estudio realiza uso de los dispositivos cibernéticos entre 1 y 4 horas diarias, situación que se relaciona directamente con el desequilibrio a la hora de participar ocupacionalmente en los diferentes roles que realiza acordes a su edad, la importancia desde Terapia ocupacional de ofrecerle al escolar nuevas alternativas de actividades relacionadas con el ocio y tiempo libre, con el fin de que los juegos cibernéticos no sean la única forma de entretenimiento y diversión, con el fin de establecer nuevos hábitos y rutinas que permitan los procesos de adaptación ocupacional en el escolar. Según Blesedell Crepeau (2005) “los hábitos y ruinas son comportamientos automáticos que es integrado en patrones más complejos que les permite a las personas funcionar día a día, así mismo pueden ser significante o facilitadora mediante un tiempo determinado.” Por ello, cuando los hábitos y rutinas están ausentes dentro del ambiente del escolar, repercutirá de manera significativa en el desarrollo de habilidades y destrezas propias de la edad cronológica y la etapa del desarrollo, conllevando consigo dificultades en los procesos de adaptación ocupacional.

Gráfica 13 Distribución porcentual según las horas a la semana para jugar juegos cibernéticos de los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Para la Organización Panamericana de la Salud OPS (2008) establece que “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.” Según los datos estadísticos se observó que los escolares utilizan horas considerables a la semana para practicar juegos cibernéticos, lo cual puede incidir significativamente en la participación ocupacional del escolar, la estructuración de hábitos y rutinas de la vida diaria, falta de control sobre el juego, alteraciones en los patrones de descanso y sueño y la participación social y familiar, teniendo en cuenta que muchos de ellos prefieren estar jugando de manera pasiva y solitaria a realizar actividades de tipos grupales con su grupo de pares o familiares de manera activa y dinámica.

Tabla 13 Horario establecido en el día para jugar juegos cibernéticos de los escolares.

Existe algún horario establecido para utilizar los videojuegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Mañana	3	8,3	8,3	8,3
	Tarde	25	69,4	69,4	77,8
	Noche	7	19,4	19,4	97,2
	Madrugada	1	2,8	2,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 14 Distribución porcentual según el horario establecido en el día para jugar de los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

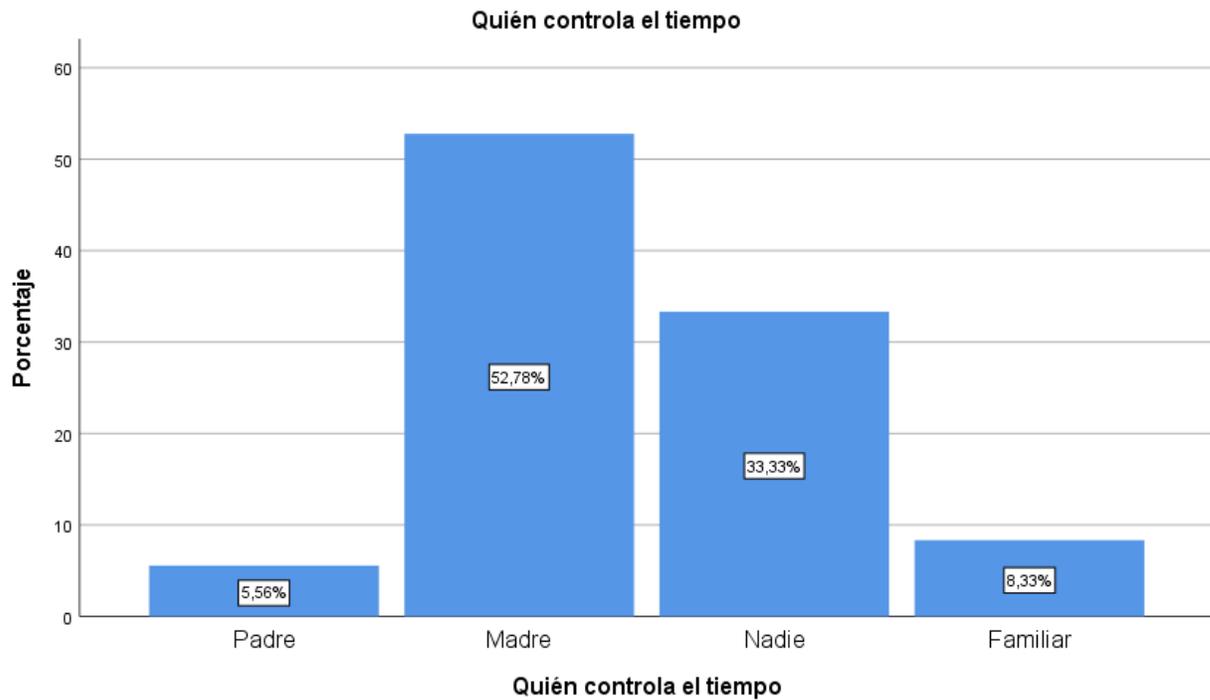
Análisis: Según Centeno (2017) “El tiempo tiene una dimensión física (como fenómeno astronómico y cronológico) y otra social (como fenómeno humano e histórico), posee, además,

una dimensión subjetiva a nivel individual y colectivo que lo hace extremadamente complejo: aquello que observamos, experimentamos o vivimos como tiempo es algo heterogéneo y plural, difícilmente reducible a unos patrones únicos. Por otro lado, Pages y Santisteban (2010) “El tiempo es una vivencia cuya densidad no podemos definir y tiene una alta carga emocional en función de las experiencias asociadas a él.” Teniendo en cuenta los datos estadísticos se establece que la población prefiere jugar cibernéticos en horas de la tarde, teniendo en cuenta que en el horario de la mañana se encuentran desempeñando actividades propias de su rol escolar, así mismo, se estableció que algunos juegan en horas de la noche y madrugada, tiempo que los escolares deben utilizar para participar en la ocupación de descanso y sueño, generando alteraciones en los estados de salud y la estructuración de hábitos y rutinas saludables.

Tabla 14 *Quien controla el tiempo de juego en los escolares.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Padre	2	5,6	5,6	5,6
	Madre	19	52,8	52,8	58,3
	Nadie	12	33,3	33,3	91,7
	Familiar	3	8,3	8,3	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 15 Distribución porcentual según quien controla el tiempo de juego de los escolares.

Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Para Gary Kielhofner (2008) “El rol de miembro de familia emerge cuando los padres esperan y valoran las contribuciones productivas de los niños a las rutinas de la vida familiar al participar en formas ocupacionales /tareas.” Teniendo en cuenta los datos estadísticos, se logra identificar que un porcentaje significativo de los escolares no tiene supervisión sobre el tiempo en el que utilizan los videojuegos por parte de sus padres o cuidadores, lo cual genera que los escolares usen de manera excesiva los juegos cibernéticos, restándole importancia a actividades significativas como las académicas que demanda su rol escolar, la exploración de intereses, la participación en actividades de ocio con grupo de pares, amigos y limitación en la estructuración de hábitos y rutinas de la vida diaria como la alimentación y el descanso y sueño, así mismo partiendo desde el punto de vista que es la familia quien imparte el proceso de formación del niño y que durante la infancia la competencia ocupacional desarrollada tiende a

seguir de modo similar las normas y las expectativas sociales que son inculcadas por su núcleo familiar, la falta de control parental interfiere en el patrón de participación en las ocupaciones que realiza, limita el cumplimiento en las expectativas de los roles, dificulta el mantener una rutina satisfactoria, limita el desempeño eficiente en ocupaciones con sentido, afectando el cumplimiento de los estándares básicos de participación ocupacional en el contexto escolar y familiar.

Tabla 15 Control del tipo de videojuego en los escolares.

Tus padres controlan los tipos de videojuegos que utiliza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	16	44,4	44,4	44,4
	No	20	55,6	55,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 16 Distribución porcentual según el control del tipo de videojuegos en los escolares.



Fuente: Vanegas, L., 2022

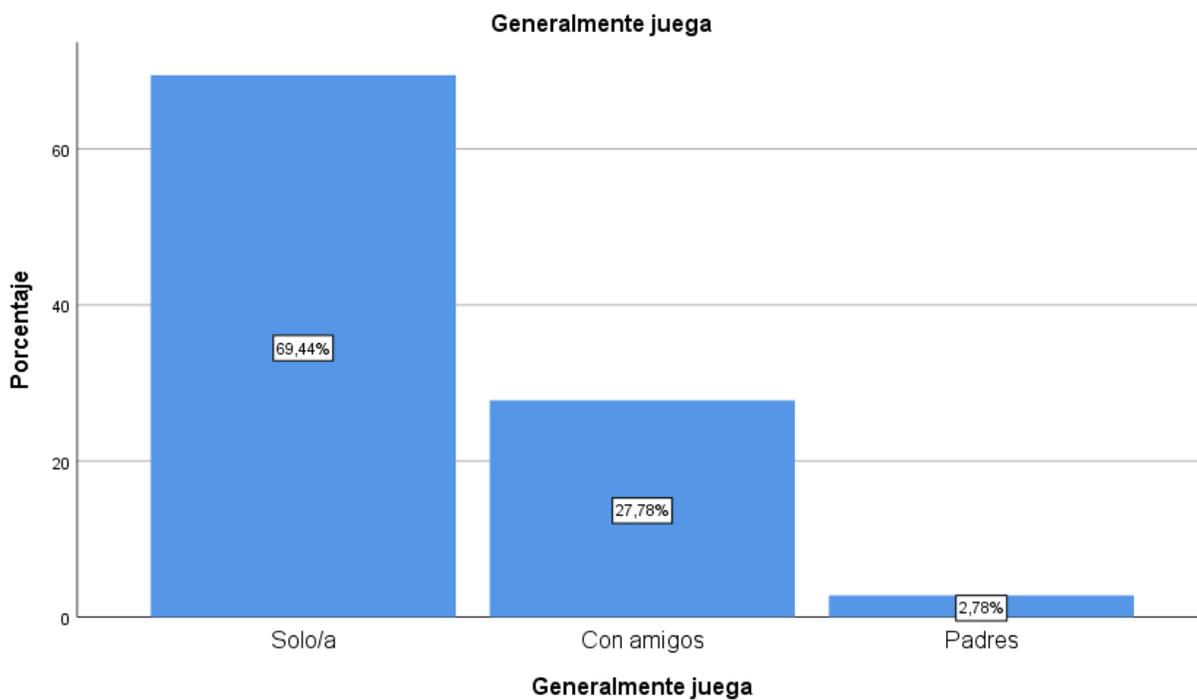
Análisis: Para Labrador (2015) “La familia tiene, ante cualquier problema, el potencial preventivo más importante de entre todos los agentes que influyen en los jóvenes. La actuación por parte de la familia puede reducir los factores de riesgo y aumentar, por tanto, el nivel de protección de los mismos.” Teniendo en cuenta los datos estadísticos, se logra evidenciar poco control parental con relación al tipo de juego cibernéticos y desconocimiento acerca del uso de la clasificación por edades (PEGI) teniendo en cuenta que algunas veces no son juegos aptos para las edades cronológicas de los estudiantes, porque muchos de ellos tienen altos contenidos de violencia o lenguaje explícito para la población, así mismo cuando los juegos son en línea, el escolar se encuentra expuesto a ataques cibernéticos, acoso sexual y cyberbullying, los cuales pueden atentar contra su integridad emocional, mental y física dependiendo de la gravedad de la situación, por lo anterior teniendo en cuenta que es la infancia la etapa de cambios los cuales permiten al niño emerger como un ser ocupacional con formas personales de hacer, pensar y sentir y al existir falta de control parental ante el uso inadecuado del juegos cibernéticos el proceso de desarrollo de la competencia ocupacional se ve afectado ante las exigencias y demandas del contexto en cuanto a normas y expectativas sociales se refiere, el apoyo de los cuidadores el interés y la participación en las actividades de los niños, su guía y aprobación contribuye en el crecimiento de cada niño en el sentido de si mismos, y en la habilidad para respetar las normas y asumir las responsabilidades.

Tabla 16 *Forma de juego de los escolares.*

		Generalmente juega			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Solo/a	25	69,4	69,4	69,4
	Con amigos	10	27,8	27,8	97,2
	Padres	1	2,8	2,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 17 *Distribución porcentual según la forma de juego de los escolares.*



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Quilitch y Risley (1973) “Los objetos también influyen en la ocupación, el hecho de que los niños participen en un juego solitario o social dependen de los tipos de juguetes y del equipamiento que estén presentes.” Teniendo en cuenta el análisis de los datos estadísticos, se pudo evidenciar que los escolares adoptaron una forma de participación en la ocupación del juego de manera solitaria, a raíz del proceso de aislamiento social preventivo, el cual impactó de manera significativa la participación en el juego de tipo social; teniendo en cuenta que el juego es el vehículo a través del cual el niño desarrolla el sentido de causalidad personal, entendida como el grado de conciencia que tienen los niños acerca del hacer que las cosas sucedan y esta conciencia es ganada a través de la participación con el entorno del juego, las limitaciones en la exploración del contexto en el que se desenvuelven al realizar actividades de tipo solitario disminuyen las posibilidades de experimentar el sentido de fracaso y éxito limitando el conocimiento de la capacidad y el sentido de eficacia, repercutiendo directamente en el desarrollo de habilidades sociales, de interacción y comunicación con su grupo de pares, las cuales son de suma importancia en la etapa del desarrollo en la que se encuentra la población escolar porque brindaran las bases para la creación de vínculos de amistad y compañerismo en su etapa adulta.

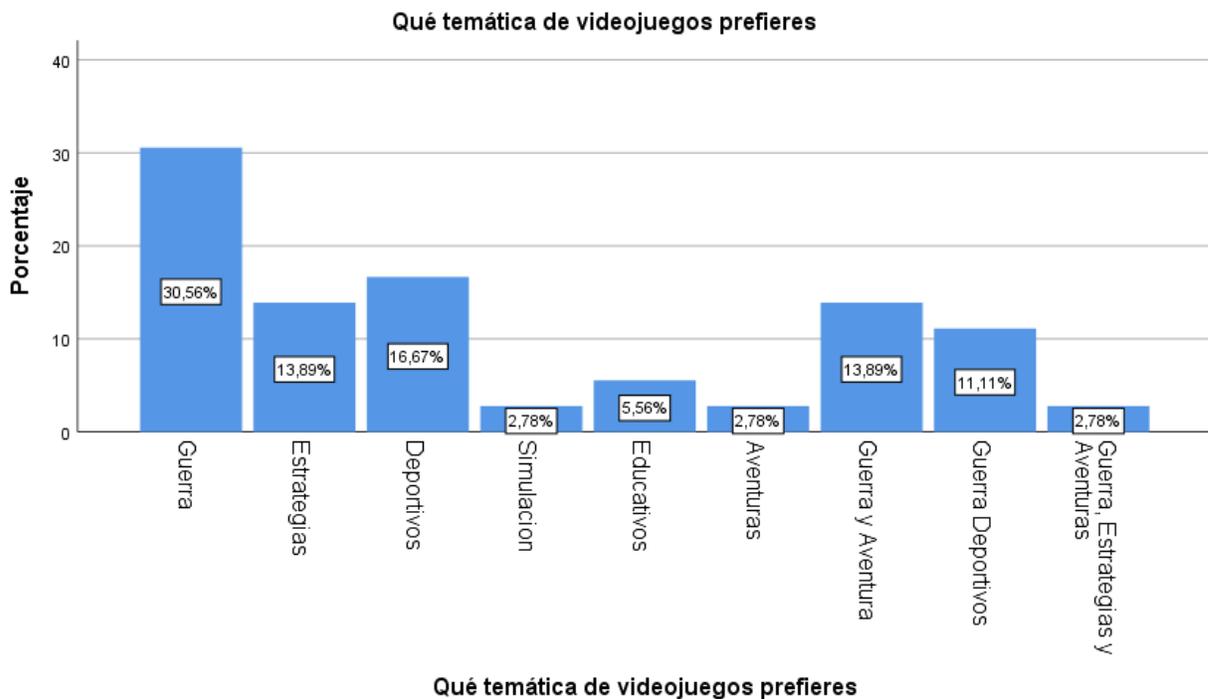
Tabla 17 *Temática de Juego preferida por los escolares.*

Qué temática de videojuegos prefieres

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Guerra	11	30,6	30,6	30,6
	Estrategias	5	13,9	13,9	44,4
	Deportivos	6	16,7	16,7	61,1
	Simulacion	1	2,8	2,8	63,9
	Educativos	2	5,6	5,6	69,4
	Aventuras	1	2,8	2,8	72,2
	Guerra y Aventura	5	13,9	13,9	86,1
	Guerra Deportivos	4	11,1	11,1	97,2
	Guerra, Estrategias y Aventuras	1	2,8	2,8	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 18 *Distribución porcentual según la temática de juego que prefieren los escolares.*



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Yuan (2011) propone la clasificación de diversos tipos de juego teniendo en cuenta sus características” Los juegos de guerras se caracterizan por permitir el movimiento del personaje y el uso de diversas armas y la simulación de un campo de batalla contra un equipo enemigo.” Teniendo en cuenta los datos estadísticos el tipo de juego preferido por los escolares son los de guerra, los cuales en su mayoría pueden llegar a ser considerados como transmisores de conductas de violencia y agresividad, de acuerdo a la edad cronológica y madurativa en la que se encuentra la población objeto de estudio es mediante el juego que buscan compararse con otros a través de los miembros del grupo, los roles de género se vuelven más pronunciados y es la base para el desarrollo de la autodisciplina, autocontrol y respeto por los límites de autoridad, desde este punto de vista los estilos de crianza juegan un papel de gran importancia en el desarrollo psicosocial del niño puestos que estos influyen en el desempeño de sus roles, la exposición directa a factores violentos y agresivos hace que se acentúe los niveles de vulnerabilidad hacia problemas de la salud mental y a sus necesidades de reclamar independencia, identidad y aceptación social.

Autoevaluación Ocupacional Del Niño (COSA)

Para los análisis estadísticos de dicho instrumento, se tuvieron en cuenta dos tablas y dos graficas con relación a la identificación de las percepciones que tiene el niño en relación a su propio sentido de competencia y el grado de importancia que le da a cada una de las actividades que realiza.

Tabla 18 *Sentido de competencia para la participación en una actividad de ocio (puedo ver una película)*

		Puedo ver una película			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Esto lo hago bien	23	63,9	63,9	63,9
	Esto lo hago muy bien	13	36,1	36,1	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Tabla 19 *Grado de importancia para la participación en una actividad de ocio (ver una película)*

		Puedo ver una película			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	No es muy importante para mi	16	44,4	44,4	44,4
	Es importante para mi	12	33,3	33,3	77,8
	Es muy importante para mi	5	13,9	13,9	91,7
	Es lo más importante para mi	3	8,3	8,3	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

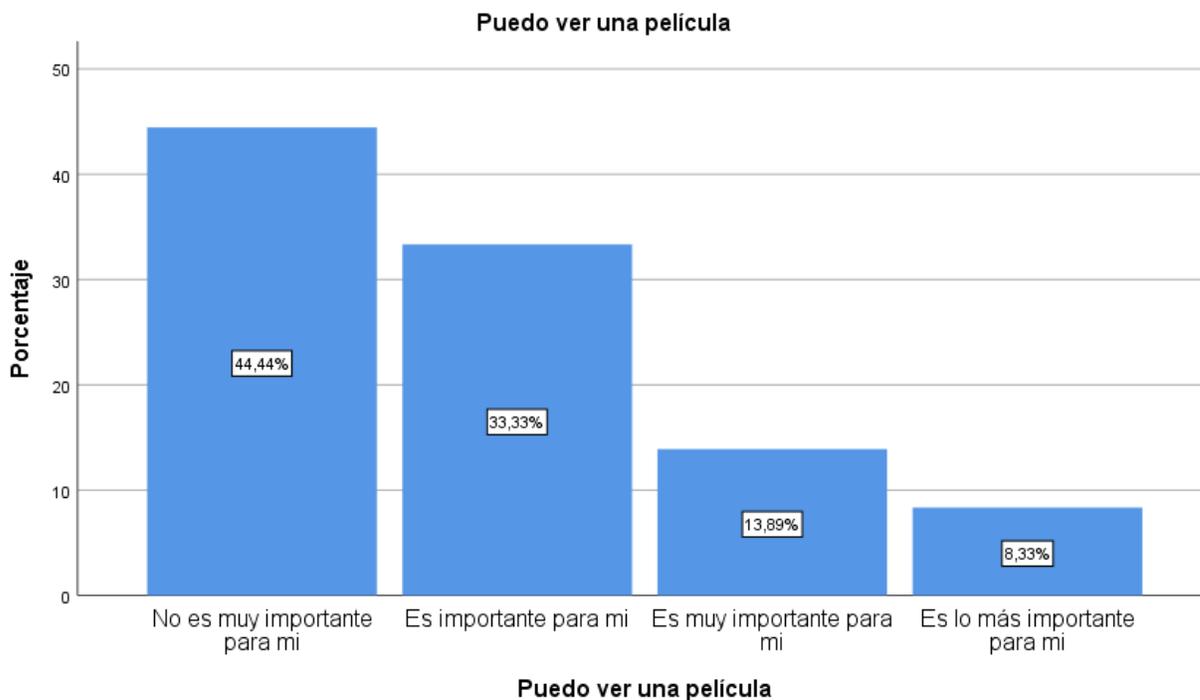
Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 19 *Distribución porcentual sentido de competencia según la participación en una actividad de ocio (ver una película).*



Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 20 Distribución porcentual según el nivel de importancia en una actividad de ocio (ver una película).



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Mulligan (2006) “en la etapa de los 7 los 11 años de edad se desarrollan más los intereses de ocio, las actividades de deportes organizados, escuchar música, realizar manualidades, jugar con el ordenador o los videojuegos, ver televisión y películas.” Teniendo en cuenta el análisis de los resultados en relación a la participación en una actividad de ocio como lo es ver una película, en relación a su sentido de competencia consideran que son capaces de realizar esta actividad sin dificultad, sin embargo, se establece en dicha actividad de ocio que un porcentaje significativo de la población manifiesta niveles de convicción personal bajo hacia esta actividad puesto que otorgan mayor valor a las actividades tecnológicas en las cuales hacen uso de la mayor parte del tiempo libre, lo cual refleja que los escolares sienten interés en actividades de tipo pasivo como jugar videojuegos, dejando de lado la exploración y

participación en otro tipo de actividades propias de la edad que resulten más importantes y significativas como las actividades activas de tipo sociales y familiares, interfiriendo en el desarrollo de la identidad ante la poca oportunidad de exploración en ocupaciones con sentido.

Tabla 20 *Sentido de competencia para la participación en la actividad Mantengo mi cuerpo limpio.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Tengo muchos problemas para hacer esto.	1	2,8	2,8	2,8
	Tengo pocos problemas para hacer esto.	2	5,6	5,6	8,3
	Esto lo hago bien	7	19,4	19,4	27,8
	Esto lo hago muy bien	26	72,2	72,2	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

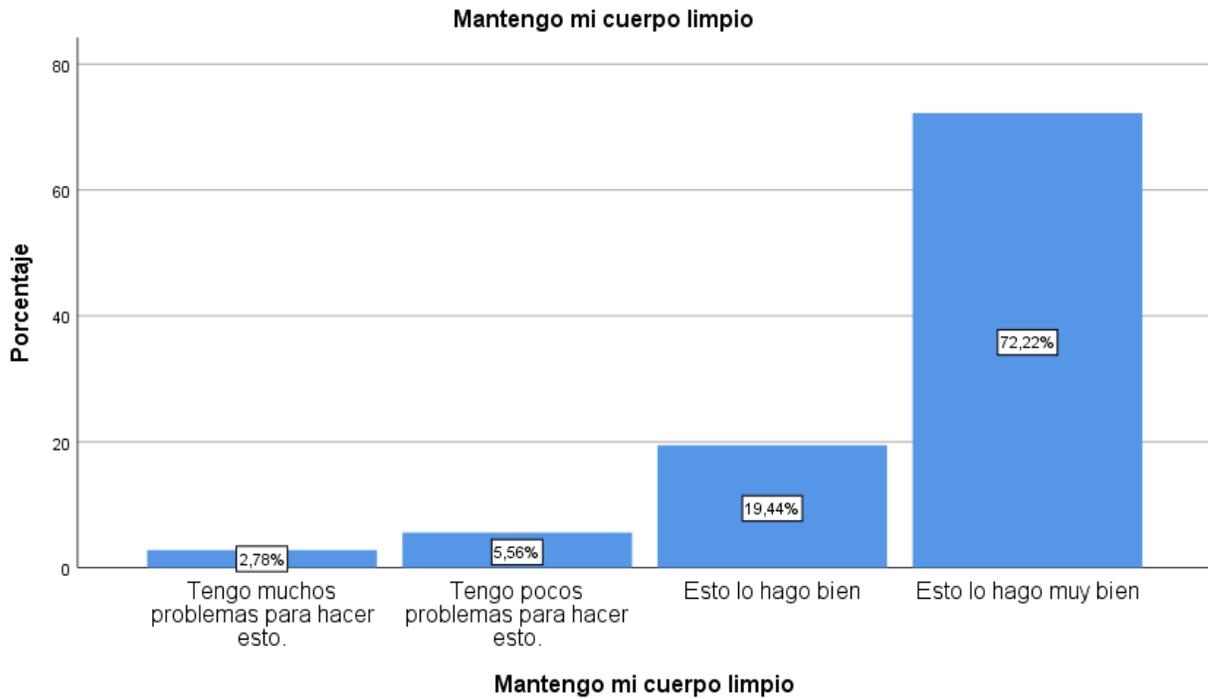
Fuente: Vanegas, L., 2022

Tabla 21 *Grado de importancia actividad mantengo mi cuerpo limpio.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Es importante para mi	6	16,7	16,7	16,7
	Es muy importante para mi	10	27,8	27,8	44,4
	Es lo más importante para mi	20	55,6	55,6	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

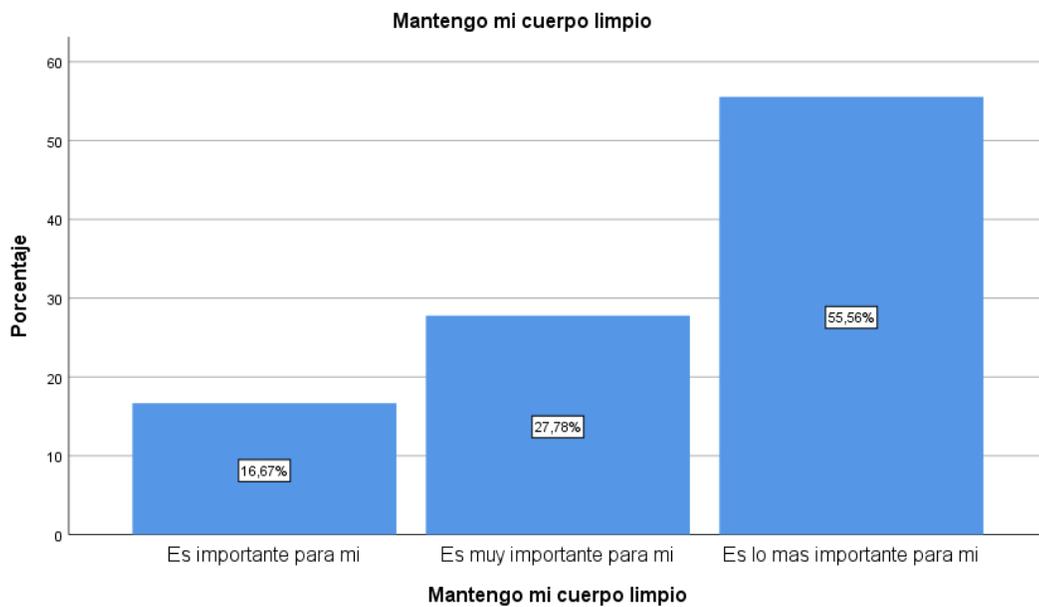
Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 21 Distribución porcentual sentido de competencia actividad mantengo mi cuerpo limpio



Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 22 Distribución porcentual grado de importancia en la actividad mantengo mi cuerpo limpio.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional AOTA (2020) “Las actividades de la Vida Diaria, son actividades orientadas al cuidado del propio cuerpo y completadas de forma rutinaria” teniendo en cuenta los datos estadísticos en relación a su sentido de competencia en la participación en actividades de autocuidado algunos escolares presentan ciertos problemas para realizar dicha actividad, las cuales son alteradas en su desempeño por la falta de estructuración de rutinas acordes a la edad ante la alta exposición al uso excesivo de los dispositivos digitales y la falta de control parental hacia los mismos, por otro lado, en relación al grado de importancia se observa que hay escolares que requieren de fortalecer el grado de convicción personal frente a la toma de conciencia acerca de la necesidad de equilibrar sus rutinas y hábitos de cuidado de sí mismo, teniendo en cuenta que estas promueven estados de bienestar y salud.

Tabla 22 *Sentido de competencia actividad duermo lo suficiente.*

		Duermo lo suficiente			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Tengo muchos problemas para hacer esto	2	5,6	5,6	5,6
	Tengo pocos problemas para hacer esto	5	13,9	13,9	19,4
	Esto lo hago bien	14	38,9	38,9	58,3
	Esto lo hago muy bien	15	41,7	41,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

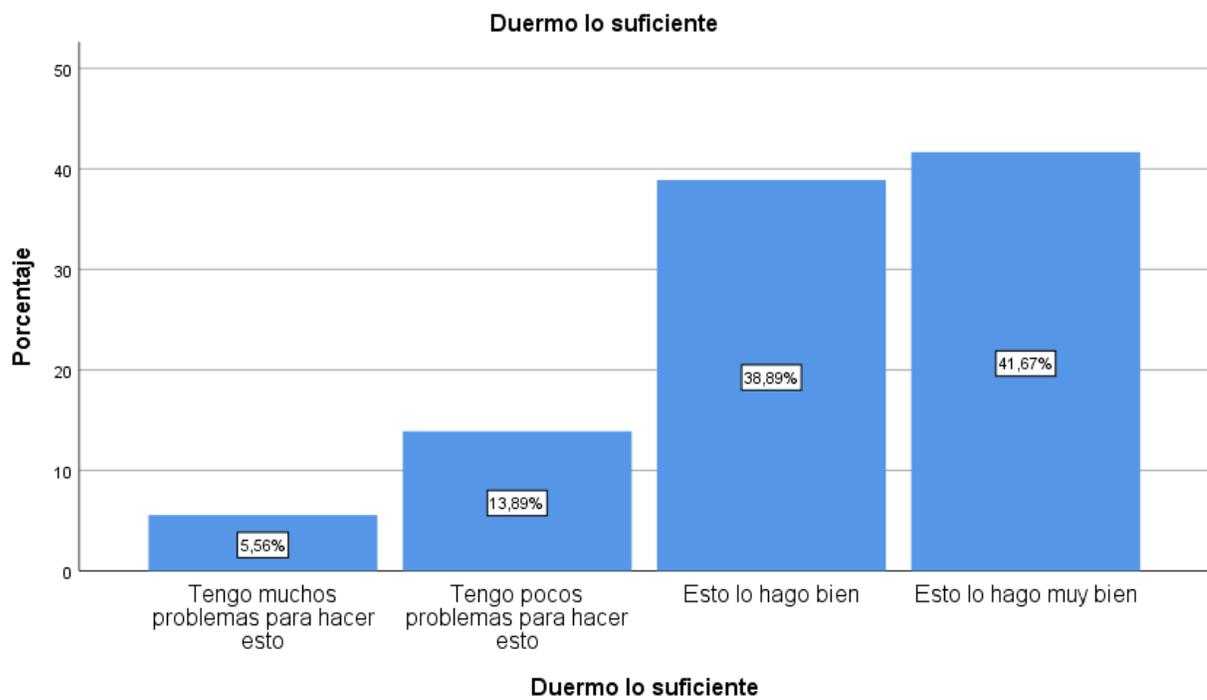
Fuente: Vanegas, L., 2022

Tabla 23 Grado de importancia actividad duermo lo suficiente.

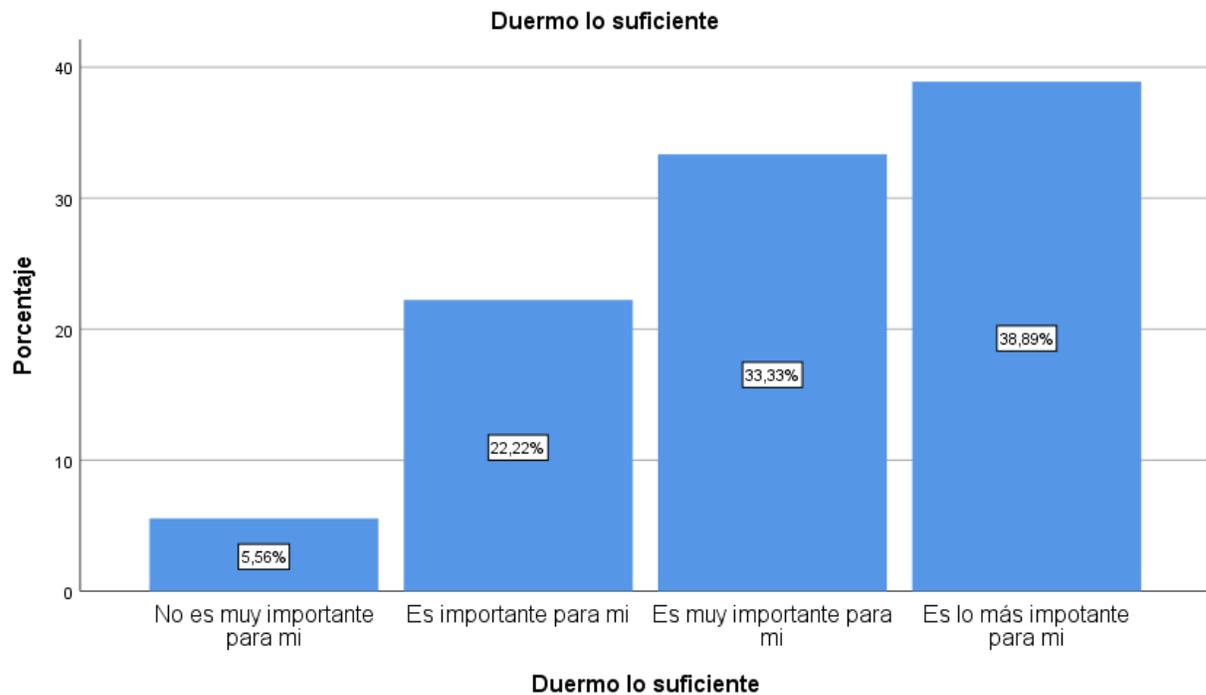
		Duermo lo suficiente			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
		a	e		
Válido	No es muy importante para mi	2	5,6	5,6	5,6
	Es importante para mi	8	22,2	22,2	27,8
	Es muy importante para mi	12	33,3	33,3	61,1
	Es lo más importante para mi	14	38,9	38,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 23 Distribución porcentual sentido de competencia actividad duermo lo suficiente.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 24 Distribución porcentual grado de importancia actividad duermo lo suficiente

Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Para la Asociación Americana de Terapia Ocupacional AOTA (2020) la ocupación de “Descanso y sueño son actividades relacionadas con la obtención de descanso y sueño reparador para apoyar la participación” según los datos estadísticos en relación a la actividad de descanso y sueño una población significativa de escolares en relación a su sentido de competencia presentan algunos problemas para participar en dicha ocupación, posiblemente por la exposición a tiempos de juegos prolongados y fuera del horario establecido para el desarrollo de esta actividad provocando alteraciones en sus patrones de sueño propios para la edad y de vital importancia para el desarrollo de su bienestar y de las exigencias y demandas propias del escolar, así mismo algunos escolares en relación a la importancia de la actividad de descanso y sueño requieren el fortalecimiento de las convicciones personales para dar valor y significado a

esta área de ocupación impactando en el contexto en el que se desenvuelve a través de las oportunidades, soportes, restricciones y demandas en los procesos de adaptación ocupacional del escolar que le generen en sus estados de salud y bienestar.

Tabla 24 *Sentido de competencia tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Tengo pocos problemas para hacer esto	2	5,6	5,6	5,6
	Esto lo hago bien	19	52,8	52,8	58,3
	Esto lo hago muy bien	15	41,7	41,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Tabla 25 *Grado de importancia tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	No es muy importante para mi	2	5,6	5,6	5,6
	Es importante para mi	6	16,7	16,7	22,2
	Es muy importante para mi	12	33,3	33,3	55,6
	Es lo más importante para mi	16	44,4	44,4	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 25 Distribución porcentual sentido de pertenecía tengo suficiente tiempo para hacer los que me gusta.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 26 Distribución porcentual nivel de importancia tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta.



Análisis: Según Cuenca (2018) “El ocio hace referencia al tiempo libre fuera de obligaciones habituales que se sienta en tres pilares: la libre elección del sujeto, sensación gratificante y que las actividades tienen fin en sí mismo.” Teniendo en cuenta el análisis de los datos estadísticos en relación al tiempo que tiene los escolares para participar en actividades de interés se establece la participación activa en actividades gratificantes en cuanto al tiempo que establecen que causa satisfacción y placer asociado éste posiblemente al tiempo libre para jugar juegos cibernéticos, dejando de lado las actividades académicas que demanda su rol escolar, así mismo, presentan dificultades para establecer horarios y rutinas para la ejecución de sus tareas y obligaciones con el fin de que pueda tener un espacio de tiempo libre para hacer las cosas que desean hacer. Por otro lado, en cuanto al valor que le dan a este tipo de actividad establecen un grado de importancia alto al tiempo destinado para participar en este tipo de actividades, lo cual se establece desde la experimentación del niño por hacer cosas que causan satisfacción y placer las cuales emergen el sentido de causalidad personal, valores e intereses, así mismo el componente volitivo le facilita la toma de decisiones frente a las elecciones de actividad en base al uso de dispositivos electrónicos, sin embargo en la población se hace necesario el fortalecimiento de las convicciones personales acerca del uso adecuado del tiempo en actividades que le permitan la exploración y oportunidad de juego acorde a su edad.

Tabla 26 Sentido de competencia hago las cosas con mis compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	Tengo muchos problemas para hacer esto.	1	2,8	2,8	2,8
	Tengo pocos problemas para hacer esto.	4	11,1	11,1	13,9
	Esto lo hago bien	17	47,2	47,2	61,1
	Esto lo hago muy bien	14	38,9	38,9	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

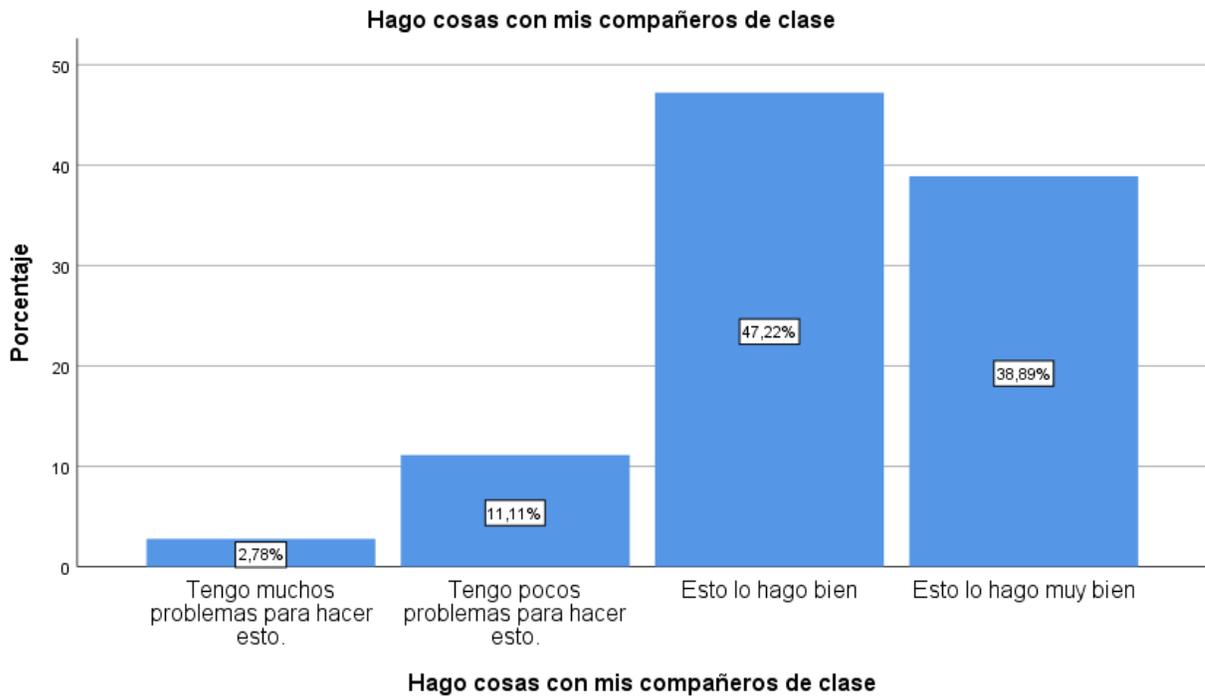
Fuente: Vanegas, L., 2022

Tabla 27 Grado de importancia hago cosas con mis compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje	Porcentaje
		a	e	válido	acumulado
Válido	No es muy importante para mi	5	13,9	13,9	13,9
	Es importante para mi	14	38,9	38,9	52,8
	Es muy importante para mi	11	30,6	30,6	83,3
	Es lo más importante para mi	6	16,7	16,7	100,0
	Total	36	100,0	100,0	

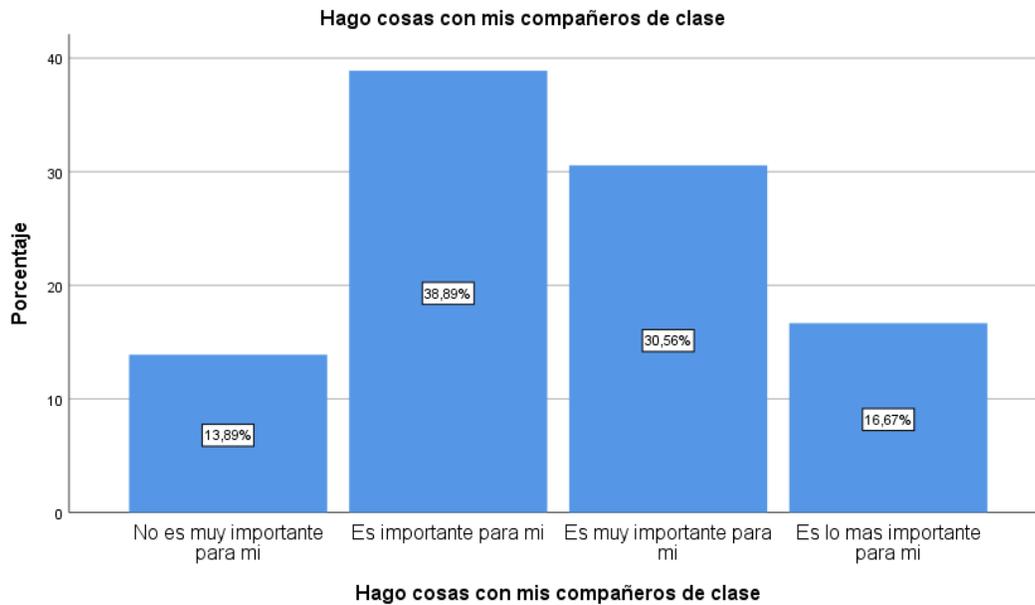
Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 27 Distribución porcentual sentido de competencia hago las cosas con mis compañeros de clase.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Gráfica 28 Distribución porcentual grado de importancia hago cosas con mis compañeros.



Fuente: Vanegas, L., 2022

Análisis: Según Schell & Gillen (2019) “La participación social es un entretrejado de ocupaciones para apoyar la participación deseada en actividades comunitarias y familiares, así como aquellas que involucran a compañeros y amigos.” Según los datos estadísticos con relación a la participación en actividades con los compañeros de clases, se establecen que algunos escolares se les dificulta participar en actividades con sus compañeros de clase, dicha situación se podría asociar a la preferencia por los juegos solitarios teniendo en cuenta que los espacios que tienen los estudiantes para interactuar y socializar con sus grupos de pares durante los horarios de receso escolar, la mayoría de los escolares que cuentan con dispositivos electrónicos prefieren jugar con juegos cibernéticos en lugar de interactuar de manera activa con su grupo de pares. Así mismo el nivel de convicción respecto a esta situación requiere reforzarse para dar valor a las actividades de interacción social acorde a la edad, lo cual impactará en la forma como los escolares forman vínculos de compañerismos y respeto, los cuales son de suma importancia para promover los procesos de adaptación ocupacional dentro del aula de clases.

Tabla 28 Índice de correlación

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos Cibernéticos	,093	36	,200*	,981	36	,773
Adaptación Ocupacional	,134	36	,102	,965	36	,301

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 29 *Tabla de correlación*

		Correlaciones	
		Juegos Cibernéticos	Adaptación Ocupacional
Juegos Cibernéticos	Correlación de Pearson	1	,077
	Sig. (bilateral)		,657
	N	36	36
Adaptación Ocupacional	Correlación de Pearson	,077	1
	Sig. (bilateral)	,657	
	N	36	36

Discusión De Resultados

Teniendo en cuenta el análisis de los resultados de la investigación, para dar respuesta al proceso de influencia de los juegos cibernéticos en los procesos de adaptación ocupacional de los escolares del instituto técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta- Norte de Santander, se retomaron los instrumentos “Listado de cheque de videojuegos” para valorar la variable de juegos cibernéticos y la “Autoevaluación Ocupacional del Niño (COSA)” que evalúa la variable Adaptación Ocupacional, además de una ficha sociodemográfica para identificar las características socioeconómicas de dicha población.

En la recolección de datos de la ficha socioeconómica se pudo evidenciar con mayor relevancia que el género masculino predomina en la población objeto de estudio con un porcentaje del 61% de participación, denotándose mayor grado de interés por dicha población en el uso de los diversos juegos cibernéticos, seguido del porcentaje relacionado al estrato socioeconómico de la población con un 69% que corresponden al estrato 2, que aunque es una condición baja, se podría inferir que los medios para acceder a los dispositivos electrónicos y plataformas digitales son escasos, sin embargo, durante el periodo de aislamiento social

preventivo las ayudas del gobierno, las instituciones educativas y las formas de adaptarse a los nuevos ambientes educativos virtuales, facilitaron el acceso a dichas plataformas y herramientas, situación que facilitó el acceso a la participación en los juegos de tipo cibernéticos y las relaciones virtuales sociales. Luego, con relación al tiempo en años que lleva la población jugando algún tipo de juego cibernético el mayor grado de porcentaje equivale al 38% el cual lleva de 1 a 3 años practicando estos, tiempo que se relaciona con el inicio del periodo de aislamiento social preventivo, en el cual hubo un aumento significativo en el uso de dispositivos electrónicos y plataformas digitales. Así mismo, según el tiempo por días para practicar juegos cibernéticos se estableció que el 50% de la población juega de manera frecuente los 7 días de la semana algún tipo de juego cibernético, principalmente durante sus espacios de ocio y tiempo libre, dedicando la mayor parte del tiempo a su uso y dejando de lado actividades de juegos acordes a la edad que le permitan la exploración y desarrollo de habilidades, retomando importancia en el escolar la necesidad de experimentación e identificación de nuevas actividades de interés personal, que le permitan el fortalecimiento de habilidades y destrezas requeridas para enfrentar las demandas del contexto y los roles.

Por otro parte, según el dispositivo más utilizado para jugar juegos cibernéticos con un porcentaje del 36% es el celular, los cuales durante el proceso de aislamiento social tuvieron un incremento importante en su uso, creando un impacto en la participación ocupacional de los escolares generando limitaciones en la estructuración de hábitos y rutinas, alteración en los patrones de descanso y sueño, conductas de aislamiento social, cambios en los estados de ánimo y limitaciones en la higiene postural por el uso excesivo en posiciones incómodas, causante de fatigas y dolores musculares. Por último, según los datos estadísticos con relación a la forma en la que los escolares acceden a los juegos cibernéticos un 66% accede a ellos desde su casa,

esto se relaciona con las necesidades de comunicación y el cumplimiento de las demandas académicas provocadas por el periodo de aislamiento, provocaron una transformación en el hacer ocupacional del niño al pasar de un juego que permitía la exploración del entorno a un juego pasivo y que no brinda experiencias físicas, limitando la disposición de espacios a la hora de desempeñar ocupaciones vitales y significativas, como la participación en el juego de tipo social y activo.

Para la valoración de la variable de juegos cibernéticos se utilizó una “Lista de chequeo de los juegos cibernéticos”. Definiendo el juego según Polonio (2008) como “el medio por el cual el niño desarrolla el saber hacer, y aprende sobre sí mismo, sus habilidades y actitudes que seguramente utilizara en su vida cotidiana.” De acuerdo a lo anterior se seleccionaron los ítems más relevantes del instrumento, encontrándose así que con relación al tiempo en horas para jugar en el día, un porcentaje significativo del 27% juega más de cuatro horas al día, situación que se relaciona directamente con el desequilibrio a la hora de participar ocupacionalmente en las diferentes actividades acordes a sus edades cronológicas y el establecimiento de hábitos y rutinas durante el ocio y tiempo libre con el fin de que los juegos cibernéticos no sean la única forma de entretenimiento y diversión. Seguido de un porcentaje del 69% que informa que los horarios establecidos por los escolares para utilizar los videojuegos es durante la tarde, teniendo en cuenta que en el horario de la mañana se encuentran desempeñando actividades propias de su rol escolar, así mismo, se estableció que algunos juegan en horas de la noche y madrugada, tiempo que los escolares deben utilizar para participar en la ocupación de descanso y sueño, generando alteraciones en los estados de salud y la estructuración de hábitos y rutinas saludables. Así mismo, en relación al porcentaje de la forma en la que juegan juegos cibernéticos el 69% establece que juega de manera solitaria, generando consigo limitaciones en la exploración del

contexto en el que se desenvuelven al realizar actividades de tipo solitario disminuyen las posibilidades de experimentar el sentido de fracaso y éxito limitando el conocimiento de la capacidad y el sentido de eficacia, repercutiendo directamente en el desarrollo de habilidades sociales, de interacción y comunicación con su grupo de pares, las cuales brindarían las bases para la creación de vínculos de amistad y compañerismo en su etapa adulta.

Por último, para valorar la variable de Adaptación Ocupacional se implementó el instrumento del Modelo de la Ocupación Humana llamado Autoevaluación Ocupacional del Niño (COSA), en el cual se tuvieron en cuenta los datos más relevantes en relación a su sentido de competencia y el grado de importancia para participar en diversas actividades cotidianas, según Gary Kielhofner (2004) define la adaptación ocupacional como el “proceso mediante el cual se produce la construcción de una identidad ocupacional positiva y se alcanza el logro de competencia ocupacional con el tiempo, en dentro del contexto del propio entorno.”

primeramente en relación a la participación en una actividad de autocuidado “mantengo mi cuerpo limpio” según el sentido de competencia el 72% establece que la actividad la hacer muy bien, sin embargo un porcentaje significativo del 8% establece tener ciertos problemas para realizar la actividad de autocuidado, las cuales son alteradas en su desempeño por la falta de estructuración de rutinas acordes a la edad ante la alta exposición al uso excesivo de los dispositivos digitales y la falta de control parental hacia los mismos, seguido de los datos relacionados a una actividad de descanso y sueño “duermo lo suficiente” en el cual se estableció que un porcentaje significativo del 18% presenta ciertos problemas para participar en dicha actividad, posiblemente por la exposición a tiempos de juegos prolongados y fuera del horario establecido para el desarrollo de esta actividad provocando alteraciones en sus patrones de sueño propios para la edad y de vital importancia para el desarrollo de su bienestar y de las exigencias

propias del escolar. Posteriormente, según los datos relacionados a la actividad “Tengo suficiente tiempo para hacer lo que me gusta” un porcentaje del 5% establece tener pocos problemas para distribuir el tiempo, motivo por el cual, presentan dificultades para establecer horarios y rutinas para la ejecución de sus tareas y obligaciones con el fin de que pueda tener un espacio de tiempo libre para hacer las cosas que desean hacer, así mismo se hace necesario el fortalecimiento de las convicciones personales acerca del uso adecuado del tiempo en actividades que le permitan la exploración y oportunidad de juego acorde a su edad.

Capítulo V

Plan de acción



Explora, Juega Y Diviértete Dejando De Lado Los Juegos Cibernéticos.

Introducción

A raíz del proceso de aislamiento social preventivo a causa del virus del covid – 19, la población escolar tuvo que adaptarse a nuevas formas de participación en sus ocupaciones de la vida cotidiana, principalmente la ocupación del juego, la cual es una de las mas importantes en la etapa escolar de los niños. Según Domingo (2015) “A través del juego el niño aprende a vivir en un mundo simbólico de significados y valores, a través del esfuerzo para alcanzar sus propias metas, al mismo tiempo que explora, experimenta y aprende en su propia manera individualizada, practicando y ensayando sin cesar los complicados y sutiles patrones de la vida

y la comunidad humana, los cuales debe dominar para poder convertirse con el tiempo en un adulto participante de nuestra vida social.”

Durante este periodo la ocupación del juego sufrió muchos cambios en la forma en la cual los escolares accedían a ella, la cual pasó de ser una actividad activa, de interacción directa y de exploración a ser una actividad pasiva y sedentaria, teniendo en cuenta el auge que tuvo el uso de dispositivos electrónicos y plataformas digitales, lo que llevo a la población a buscar nuevas formas y estrategias para participar en dicha ocupación. Generando así un gran impacto en la estructuración de hábitos y rutinas de autocuidado, descanso y sueño , que se ven afectadas por el uso del tiempo excesivo a la hora de relacionarse con la tecnología, la poca interacción con sus grupos de pares y familiares, el uso inadecuado del tiempo libre y de ocio, la poca exploración de intereses personales, poca motivación para participar en juegos de tipo sociales y la falta de control parental en relación al tiempo y la utilización de los juegos cibernéticos.

Es por ello que a través del diseño del plan de acción se buscan implementar actividades estructuradas por medio de la utilización del juego como medio de intervención terapéutica, en la población escolar del Instituto técnico Guimaral de la ciudad de Cúcuta – Norte de Santander. Promoviendo la motivación por la ocupación del juego en los escolares, la elección de actividades y ocupaciones acorde a sus edades cronológicas y la etapa del desarrollo en la que se encuentran los mismos, la exploración de intereses personales , el reconocimiento del valor e importancia del juego en el establecimiento de relaciones personales con su grupo social y de pares y la estructuración de hábitos y rutinas de juegos que no logren interferir o limitar sus demás ocupaciones vitales de la vida diaria.

Justificación

El presente plan de acción se llevará a cabo teniendo en cuenta las diversas necesidades ocupacionales encontradas en la población escolar del instituto técnico Guiamaral. Teniendo en cuenta que durante la etapa de la infancia ocurre una transformación extensa de los procesos volitivos del niño, lo cual permite que este emerja como un ser ocupacional con formas personales de hacer, pensar y sentir. Así mismo, en la medida que estos experimentan haciendo las cosas en su diario vivir, por medio de la ocupación del juego, el cual según Domingo (2015) “Favorece el desarrollo de habilidades sociales, físicas, motores, y cognitivas, puesto que exigen al niño moverse, correr, saltar, caminar, pensar y relacionarse con su entorno, así como adaptarse a las demandas de este.” Se busca promover los procesos de motivación por la participación en el juego de tipo social con su grupo de pares, la elección de ocupaciones y actividades, la cual se ha visto limitada por el uso excesivo de los juegos cibernéticos, influyendo de manera significativa en que los escolares exploren y experimenten otro tipo de juegos u ocupaciones acorde a su edad cronológica (hobbies, intereses) que sean significativos y brinden experiencias de aprendizajes, el desarrollo de habilidades y por ende favorezcan los procesos de adaptación ocupacional en su entorno escolar.

Según Bundy (1997) señala que “el juego es un vehículo importante a través del cual el niño desarrolla un sentido de causalidad personal.” la cual hace referencia a la conciencia que tienen los niños de que pueden hacer que las cosas sucedan, la cual se gana a través de la participación con el entorno en el juego y la interacción de tipo social, por otro lado, también se abordaran el valor por el juego, los cuales influyen en los primeros años de su vida, teniendo en cuenta la aprobación o desaprobación de las acciones de su círculo social, pueden llegar a impactar el conocimiento de los niños acerca del valor social de hacer las cosas y además pueden influir cada

vez más en las elecciones de actividades y las elecciones ocupacionales acordes a sus edades cronológicas y por último también se abordarán los intereses, los cuales reflejan las capacidades de expansión, partiendo del hecho que los niños son atraídos por las actividades que le permitan el ejercicio de la capacidad, que le brinden nuevas experiencias y el dominio de nuevas acciones, que le serán útiles en los procesos de adaptación ocupacional en sus ambientes y entornos, principalmente el escolar, teniendo en cuenta que pasa la mayor parte de su tiempo en dicho escenario.

Para el diseño e implementación del plan de acción se tendrán en cuenta las principales necesidades ocupacionales encontradas en la población, como el aumento del uso de dispositivos y el uso excesivo del tiempo para practicar los videojuegos, creando un impacto en la participación ocupacional de los escolares generando limitaciones en la estructuración de hábitos y rutinas, alteración en los patrones de descanso y sueño, conductas de aislamiento social, cambios en los estados de ánimo y limitaciones en la higiene postural por el uso excesivo en posiciones incómodas, también los patrones de juegos de los escolares, el cual paso de ser un juego activo, dinámico, social e interactivo, a un juego pasivo, solitario y que no brinda muchas experiencias físicas, motoras y emocionales.

Al mismo tiempo, se desarrollarán actividades estructuradas de modalidad directa implementando el juego como medio de intervención terapéutica, teniendo en cuenta las edades cronológicas y la etapa del desarrollo de los escolares, para diseñar y adaptar las actividades terapéuticas del plan de acción, así mismo, se tiene en cuenta que el Terapeuta Ocupacional a través de la ocupación del juego, observa y promueve el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, motoras y sensoriales, en las instalaciones del Instituto Técnico Guaimaral, dichas actividades se desarrollarán durante tres semanas con una duración de 30 minutos por

intervención con la población escolar, la cual se encuentra en una muestra aleatoria entre los grados tercero de primaria y octavo de secundaria.

Marco Teórico

Juego

Es a través del juego que los niños aprenden y practican nuevas habilidades y destrezas, así como el fortalecimiento de otras, experimentan y exploran roles ocupacionales de tipo social, sienten diversos pensamientos, sentimientos y emociones, además a través del mismo, van desarrollan amistades con su grupo de pares. Los niños se encuentran intrínsecamente motivados para jugar y pasar la mayor parte de su tiempo jugando. Naturalmente prefieren explorar sus ambientes y crear diferentes situaciones de juegos.

Así mismo, algunos elementos importantes y básicos ayudan a delimitar una ocupación o actividad como juego y ayuda a diferenciarlo de otro tipo de actividad u ocupación. Estas características importantes del juego corresponden:

- Involucra la acción y participación ya sea a través de un juego sedentario o un juego activo.
- El juego es divertido y debe resultar placentero para la persona
- Se caracteriza porque las personas realizan elecciones libres, y esta intrínsecamente motivado por el niño.
- Se enfoca principalmente en el proceso o los objetos, más que en los mismos resultados.
- No se centra limitado por la realidad e involucra procesos de imaginación

Juegos cibernéticos

Según el autor por Frasca (2001) define los juegos cibernéticos como: “cualquier forma de entretenimiento basada en software de computadora, que hace uso tanto de texto como de imágenes en cualquier plataforma de hardware, sea un ordenador personal o un sistema dedicado (consolas), y en la que uno o más jugadores se ven envueltos en un mismo entorno, sea en el mismo emplazamiento físico o a través de la red”.

Adaptación Ocupacional

La adaptación ocupacional se define como el proceso mediante el cual se produce la construcción de una identidad ocupacional positiva y se alcanza el logro de competencia ocupacional con el tiempo, en dentro del contexto del propio entorno. Comprende dos elementos interdependientes y distintos, la identidad y la competencia, las cuales dan forma al proceso de adaptación ocupacional.

Volición

Es definida como un patrón de pensamientos y sentimientos acerca del propio ser como actor en el propio mundo que ocurren cuando uno anticipa, elige, experimenta e interpreta lo que hace. Involucra los pensamientos y sentimientos acerca de lo que uno considera importante (valores), percibe como capacidad y eficacia personal (causalidad personal) y encuentra placentero (intereses).

Causalidad personal

Uno de los primeros descubrimientos de la vida es que uno puede ser causa (hacer cosas que producen resultados), a través del desarrollo temprano las personas pueden llegar a tener más conciencia de que pueden hacer que las cosas pasen. El conocimiento de que uno puede hacer

que las cosas lleguen a pasar. Este conocimiento de que uno puede llegar a hacer que las cosas sucedan es el comienzo de la causalidad personal. Con el tiempo, a medida que uno se va involucrando en un amplio rango de acciones va descubriendo:

- Lo que uno es capaz de hacer.
- Qué tipo de efectos puede producir el propio hacer.

La causalidad personal involucra dos componentes: el sentido de capacidad personal lo cual corresponde a una valoración de las propias capacidades físicas, intelectuales y sociales y la autoeficacia, lo cual hace referencia al sentido personal de efectividad del uso de las capacidades personales para lograr resultados deseados.

Valores

A lo largo del desarrollo, las personas adquieren creencias y compromisos a cerca de lo que es bueno, correcto e importante realizar. Estos valores derivan de la cultura, lo cual especifica las cosas que importan, comunican como uno debe actuar y que metas o aspiraciones son deseables. Estos mensajes culturales comprometen a las personas a una forma de vida e impactan sobre el significado del sentido común en su vida. Por lo tanto, estos son convicciones que llevan consigo una fuerte disposición a actuar conforme a ellas. Los valores influyen en forma importante el sentido de autovalía que uno adquiere al hacer ciertas cosas. Por el hecho de que involucran compromisos de desempeño en formas culturalmente significativas y sancionadas, al seguirlos, experimentamos un sentido de pertenencia y propiedad.

Intereses

Los intereses son lo que uno encuentra placentero y satisfactorio hacer. Por consiguiente, los intereses se revelan así mismos tanto en el goce de hacer algo como en la preferencia de hacer

ciertas cosas y no otras. Los intereses reflejan los gustos generados por el ciclo de anticipar, elegir, experimentar e interpretar las acciones personales.

Los intereses tienen en cuenta el disfrute de hacer las cosas, comprende desde la simple satisfacción emanada de los pequeños rituales diarios hasta el placer intenso que las personas sienten al llevar a cabo las pasiones que los motivan. Y por último los patrones de intereses los cuales hacen referencia a la configuración personal de las cosas preferidas para hacer que hemos acumulado a través de la experiencia.

Objetivos

Objetivo general

- Promover la motivación por el juego acordes a su edad cronológica través de la ejecución del plan de acción, favoreciendo las elecciones de actividades frente a rol de jugador.

Objetivos específicos

- Favorecer el sentido de causalidad personal en los escolares, promoviendo la adquisición de experiencias ocupacional.
- Potenciar el valor del juego en los escolares, favoreciendo las elecciones ocupacionales.
- Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la ejecución de las actividades terapéuticas del plan de acción.

Metodología del plan de acción

La metodología utilizada en la implementación del plan de acción, se realizó a través de la aplicación de actividades terapéuticas por medio del juego como medio de intervención, la cuales se realizarán de manera grupal con los grados escolares de tercero de primaria a octavo de secundaria del instituto técnico Guaimaral. Para el diseño de las actividades terapéuticas se tendrán en cuenta las edades cronológicas y las características de las etapas del desarrollo en la que se encuentran los escolares.

Las actividades se encuentran distribuidas por diferentes fases, las cuales serán ejecutadas durante un periodo de 5 semanas permitiendo la facilidad al momento de aplicar las mismas. Las actividades terapéuticas serán realizadas en el escenario del instituto técnico Guaimaral en las jornadas académicas y los horarios en los cuales los escolares asisten habitualmente en la institución. Sin embargo, teniendo en cuenta que los escolares de la institución finalizan el periodo académico la primera semana del mes de noviembre, se seguirán implementando las actividades con los grupos focalizados del instituto que se encuentran trabajando en conjunto con el grupo de la práctica institucional II -Educación del programa de terapia ocupacional de la universidad de pamplona.

Fases del plan de acción

Primera fase: la primera fase denominada “**explorando mi causalidad persona**” en esta fase se busca generar conciencia en los escolares sobre las cosas que pueden llegar hacer que sucedan, a través de la participación con el entorno en el juego, teniendo en cuenta que según Bundy (1997) “el juego es un vehículo importante por medio del cual el niño desarrolla un sentido de causalidad persona.”, así mismo, se busca generar experiencias de fracasos y éxitos

las cuales permiten el reconocimiento de la capacidad y el sentido de eficacia en la población de escolares.

Duración: 1 semana

Fase 2: La segunda fase denominada “**Generando valores hacia el juego**” en esta segunda fase se busca promover las convicciones personales de los escolares, las cuales muestran una visión sobre las cosas que la persona define que es lo que importa para ella y el sentido de obligación lo que genera una fuerte disposición emocional a seguir lo que es percibido como las formas correctas de actuar ante las cosas, en este caso en la participación de la ocupación del juego.

Duración: 2 semanas

Fase 3: La tercera fase denominada “**Afianzando mis intereses por el juego**” en esta fase se busca generar en los escolares el disfrute a participar en la ocupación del juego de tipo social e interactivo con su grupo de pares y la identificación de los patrones de intereses personales de la población escolar, a través de la utilización del juego como medio de intervención, que le permita al escolar el ejercicio de la capacidad y le brinden nuevas experiencias.

Duración: 2 semanas.

Procesos Terapéuticos

Se refiere a aquellos medios que permiten la intervención funcional, acorde a los siguientes factores, intereses personales, contexto, cultura y participación voluntaria del cliente. (AOTA, 2014). Aplicados a la presente investigación, los procesos terapéuticos son esenciales en la medida que facilitan el desarrollo de una intervención idónea, debido a que reconoce a las

personas como seres ocupacionales, lo que motiva y permite la solución de las problemáticas evidenciadas en el análisis de resultados.

En el plan de intervención a desarrollar, el Terapeuta Ocupacional en formación liderara el proceso, tomando un rol orientador y facilitador de los contextos, materiales y directrices a seguir para la participación oportuna de la población en las diversas actividades diseñadas. En este sentido mediante modalidades de enseñanza realizara las explicaciones en relación a cada intervención, de la siguiente manera:

Explicativo

El terapeuta Ocupacional en formación a través de comandos verbales e indicaciones de manera clara, sencilla y concreta, brindará la información relacionada a la intervención, empleando paso por paso cada tarea a realizar en cada actividad propuesta a través de la explicación de cada uno de los pasos de la actividad.

Demostrativa

En los procesos de explicación es clave el uso de metodologías demostrativas las cuales faciliten a la población la comprensión de la actividad a desarrollar, por tal motivo el terapeuta utilizando material llevará a cabo el paso a paso de las tareas a desarrollar por los participantes, de este modo será más comprensible el propósito de la actividad a desempeñar.

Motivación

La motivación según Romero (2006), es uno de los elementos nucleares de todo tratamiento. Teniendo en cuenta que facilita la reflexión y los factores intrínsecos de voluntad, por querer o no participar en las actividades propuestas en el plan de acción, que fueron diseñadas de acuerdo a gustos e intereses, las edades cronológicas y las etapas del desarrollo de la población escolar.

Motivación Extrínseca

El Terapeuta ocupacional en formación para facilitar el aprendizaje y la participación en las intervenciones terapéuticas se enfoca en la identificación de los aspectos volitivos y motivacionales de la población escolar, acorde a ello, diseña intervenciones terapéuticas y que generen experiencias significativas las cuales posean características innovadoras, que estimulen el interés y por ende los procesos de adaptación ocupacional de la población. Por ello el Terapeuta Ocupacional también brindará reforzadores positivos a través de comandos verbales (muy bien, excelente, sigue así) que motiven a la población a participar en las actividades terapéuticas planteadas.

Motivación intrínseca

En el proceso de intervención se considera fundamental la libertad y el proceso de elección de la población. De este modo, se implementan estrategias acordes a las habilidades, edades cronológicas e intereses personales de la población escolar, por medio de la ocupación del juego la cual es una de las actividades más importantes y significativas en dicha población.

Relación terapéutica

Dentro de la relación terapéutica, enfatiza en apoyar a las personas a hacer lo que necesitan hacer para lograr sus metas y cambios en sus vidas ocupacionales (Kielhofner, 2004). La relación terapéutica entre la terapeuta ocupacional y la población de escolares del instituto técnico Guaimaral, estará basada en la empatía la cual se apunta a la comprensión de los pensamientos, sentimientos e intereses de cada uno de los escolares además, es importante retomar la confianza que es esencial para la colaboración, maximización de la participación en ocupaciones y el

compromiso con el proceso de participación en las actividades establecidas, así mismo se tendrán en cuenta los procesos de comunicación asertiva y escucha activa por parte del terapeuta ocupacional, por si llegan a presentarse inconvenientes o dificultades durante la ejecución de las actividades terapéuticas propuestas en el plan de acción.

Recursos humanos

Comprende los contextos elaborados y ordenados por las personas como son el ambiente social y cultural (Moro, 2019). El recurso humano estará integrado por la Terapeuta Ocupacional en formación, la docente supervisora del CAP y la población escolar del instituto técnico Guaimaral que corresponden a una población en edades comprendidas entre los 7 a los 14 años de edad cronológica, ubicados entre los grados tercero de primaria a octavo de secundaria.

Recursos no humanos

Las actividades terapéuticas se desarrollarán en un ambiente abierto según lo demande la actividad, dentro de las instalaciones del Instituto Técnico Guaimaral, los cuales cuentan con buena iluminación y ventilación natural y recursos como (mesas y sillas) que facilitarán el desarrollo de las mismas. Los días lunes a viernes en horarios de 7:30 am a 12:30 y de 1:30 a 5:30, las actividades se realizaron con un tiempo de 30 minutos aproximadamente.

Recursos financieros

Los materiales para la realización de las actividades del plan de acción serán suministrados por la Terapeuta Ocupacional en formación, los cuales serán utilizados para la implementación del plan de acción como los materiales terapéuticos.

Modalidad de Intervención

Directa: La ejecución del plan de acción se realizará en modalidad directa, puesto que el Terapeuta orientará los procesos de intervención, los cuales debe acompañar y guiar continuamente con el fin de observar los avances realizados en cuanto al logro de los objetivos establecidos de acuerdo al plan de acción.

Tipos de actividad.

De acuerdo a las necesidades identificadas en la población se determinan actividades de tipo:

Actividades Grupales: Para Kielhofner (2004), las actividades grupales se caracterizan por la participación de varios individuos en la realización o ejecución de actividades o tareas en común, promoviendo la cooperación y solidaridad, los terapeutas ocupacionales se centran en modelos de trabajo grupal llamados grupos funcionales. Teniendo en cuenta que se tomó una muestra aleatoria de diferentes grados del instituto técnico Guaimaral, correspondiente a los grados tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo y octavo, teniendo en cuenta las diferentes necesidades ocupacionales observadas en dicha población.

Clase de actividad.

Actividades Lúdico-recreativas: Actividades que implica juegos y diversión, y pretenden divertir a través del juego, genera expectativas, interés y motivación por el aprendizaje y genera en los infantes deseos y pasiones, no solo por aprender, sino también por disfrutar de lo aprendido y propiciar actitudes hacia el aprendizaje (Barragán, 2016). Implementar estas actividades permite que los escolares aprendan y adquieran un sentido de capacidad, debido a que permiten promover la participación en juegos recreativos que a su vez estimulen

habilidades y destrezas que son de suma importancia en los procesos de adaptación ocupacional frente al proceso de pos pandemia.

Cronograma de Actividades

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00 am	Tercero A	Cuarto C	Sexto B	Séptimo C	Tercero D
9:00 am	Tercero B	Quinto A	Sexto C	Séptimo D	Tercero E
10:00 am	Tercero C	Quinto B	Sexto D	Octavo A	Cuarto D
11:00 am	Cuarto A	Quinto C	Séptimo A	Octavo B	Cuarto E
12:00 am	Cuarto B	Sexto A	Séptimo B	Octavo C	Quinto D
1:00 pm	Tercero A	Cuarto C	Sexto B	Séptimo C	Tercero D
2:00 pm	Tercero B	Quinto A	Sexto C	Séptimo D	Tercero E
3:00 pm	Tercero C	Quinto B	Sexto D	Octavo A	Cuarto D
4:00 pm	Cuarto A	Quinto C	Séptimo A	Octavo B	Cuarto E
5:00 pm	Cuarto B	Sexto A	Séptimo B	Octavo C	Quinto D

Total de sesiones: 150 Sesiones

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	OBJETIVOS TERAPÉUTICOS	RECURSOS	MARCO DE REFERENCIAS	RESULTADOS ESPERADOS
FASE 1” EXPLORANDO MI CAUSALIDAD PERSONA”					
<p>Circuito Mural de las habilidades</p> 	<p>La actividad terapéutica se realizará mediante el seguimiento de un circuito de actividades y la elaboración de un mural creativo. El circuito estará conformado por tres pruebas diferentes, la primera prueba constará de un circuito motor, donde el usuario deberá seguir una serie de líneas manteniendo el equilibrio y anteponiendo un pie sobre el otro, en este momento el terapeuta ocupacional le pregunta al usuario que hizo durante la actividad, como se sintió realizando dichas acciones, generando conciencia sobre las habilidades motoras requeridas para participar en juegos acordes a su edad cronológica. el segundo circuito constara de una prueba cognitiva, deberán encontrar 5 palabras ocultas dentro de una sopa de letras relacionadas con el tema en el menor tiempo posible y al finalizar el Terapeuta Ocupacional preguntara que limitación o dificultad presento, generando conciencia sobre las habilidades cognitivas requeridas para jugar, el tercer circuito deberá realizarlo mediante trabajo en equipo, en compañía de alguno de sus de compañeros tomar dos palos con sus manos y mover tres pelotas de un lado al otro de una en una sin que estas se les caigan,</p>	<p>Favorecer el sentido de capacidad en los escolares, promover la adquisición de experiencias ocupacionales.</p>	<p>Papel, el Bond, Marcadores, Colores, Revistas, Tijeras, Colabon</p>	<p>Modelo de la Ocupación humana (Gary Kielhofner, 2008) Premisa: A través del desarrollo temprano los individuos, pueden llegar a tener más conciencia de que puedan hacer que las cosas pasen. Se sustenta bajo esta premisa teniendo en cuenta que los escolares se encuentran en una etapa de desarrollo, donde van fortaleciendo todas aquellas habilidades y capacidades que serán útiles para llevar a cabo una participación activa en ocupaciones vitales y significativas propias de la edad, es por ello que el terapeuta ocupacional</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad. Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades</p>

	<p>luego el terapeuta ocupacional preguntara que dificultades presento durante la interacción con sus compañeros, generando conciencia en las habilidades requeridas para jugar juegos de tipo social. Al finalizar las tres fases del circuito, deberán plasmar en el mural de manera creativa todas aquellas habilidades, limitaciones, dificultades, fracasos y éxitos que tuvo para realizar dicha actividad y que logren identificar cuáles habilidades requieren para participar en juegos acorde a sus edades cronológicas.</p>			<p>promueve la adquisición y el desarrollo de habilidades y destrezas a través de la utilización del juego como medio de intervención, teniendo en cuenta que este es la ocupación mas importante en la etapa escolar.</p>	<p>s significativas.</p>
<p>Dibujando las situaciones</p> 	<p>La actividad terapéutica se realizará mediante la realización de un dibujo creativo de manera grupal. Primeramente se formaran tres grupos de la misma cantidad de integrantes, luego se ubicaran en posición sedente formando una fila, en un extremo del lugar estarán ubicadas tres mesas, en cada una de las mesas habrá un cuarto de cartulina y una serie de marcadores, el terapeuta ocupacional gritara alguna palabra, ya sea un animal, lugar o cosa y el primero de la fila tendrá que correr hacia la mesa, agarrará el marcador y empezara a dibujar hasta que el terapeuta de la orden, Durante la intervención el terapeuta ocupacional creara conciencia en los escolares sobre la importancia de los juegos de tipo sociales y de las habilidades requeridas para participar en el mismo, luego correrá de nuevo hacia la fila y le entregará el marcador al siguiente participante, hasta que todos los integrantes del equipo logren pasar y completar el dibujo. luego de cada orden el terapeuta ocupacional preguntara a los participantes como se sintieron durante la actividad, que habilidades mentales, motoras, grupales requirieron para crear el dibujo, creando conciencia</p>	<p>Favorecer el sentido de eficacia en los escolares, promoviendo los procesos de adaptación ocupacional.</p>	<p>Características</p>	<p>Modelo de la Ocupación humana. Gary Kielhofner (2008)</p> <p>El conocimiento de que uno puede hacer que las cosas sucedan es el comienzo de la causalidad personal.</p> <p>Se sustenta bajo este apartado teniendo en cuenta que, en la etapa escolar, los niños van desarrollando habilidades y destrezas que le permitirán la participación en ocupaciones vitales y significativas como el juego, motivo por el cual esta ocupación es vital y significativa en la etapa</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad. Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades</p>

	<p>sobre las habilidades cognitivas y grupales para realizar dicha actividad. Al finalizar el terapeuta ocupacional seleccionara el dibujo más creativo y que se asocie a las órdenes dadas por el mismo.</p>			<p>escolar del niño, teniendo en cuenta que , a través de la actividad del juego, el niño explora, desarrolla y adquiere habilidades que le darán forma a su causalidad personal.</p>	<p>s significativas.</p>
<p>Siguiendo el camino de los globos.</p> 	<p>La actividad terapéutica constara de la realización de un rompecabezas y una pequeña historieta de manera grupal. Primeramente, se formarán dos grupos de igual número de integrantes, cada una de los integrantes tendrán que seguir la línea trazada en el piso, se encontrara una secuencia en forma de zig zag y líneas rectas en el piso, cada uno de los escolares deberá utilizar sus habilidades motoras para seguir las líneas sin caerse, agarrara un globo y se devolverá por las mismas líneas, luego el terapeuta ocupacional establecerá la importancia que tiene el juego y generara conciencias acerca de las habilidades de los escolares, luego el globo lo explotara y empezará a armar el rompecabezas, así con cada uno de los globos hasta que se completen todas las partes de la imagen, al finalizar cada uno de los grupos deberá armar el rompecabezas y crear una pequeña historieta en base a la imagen armada. Al finalizar el terapeuta ocupacional preguntara a cada uno de los escolares las dificultades físicas, motoras, cognitivas o de trabajo en equipo que presentaron durante la realización de la actividad.</p>	<p>Favorecer el sentido de capacidad en los escolares, promoviendo la adquisición de experiencias ocupacionales.</p>	<p>Globos Hojas de papel Marcadores</p>	<p>Modelo de la Ocupación humana Gary Kielhofner (2008)</p> <p>La causalidad comienza con la conciencia que tiene el niño de que puedan hacer que las cosas pasen.</p> <p>Se sustenta bajo este apartado teniendo en cuenta que es de suma importancia los procesos de causalidad en los escolares durante la infancia, porque es a partir de ahí que se va desarrollando la conciencia de que se pueden hacer las cosas que se propone, si participa funcionalmente en sus ocupaciones cotidianas, principalmente el juego el cual es conocida como la</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad.</p> <p>Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades</p>

				ocupación más significativa y significantes de la etapa de la niñez.	significativas.
<p>Mueve tu cuerpo y forma la frase.</p> 	<p>La actividad terapéutica constara de la creación de una frase utilizando los movimientos del cuerpo para simular las letras, primeramente se dividirá al grupo en tres grupos de igual número de participantes, a cada uno de los grupos se les entregara un abecedario, representado con movimientos corporales, luego a cada uno de los integrantes del grupo se les asignará una palabra específica, el terapeuta ocupacional preguntara a los escolares que limitaciones o dificultades motoras o cognitivas identificaron, generando conciencia en los escolares sobre las habilidades requeridas para participar en dicha actividad, Erando conciencia en los escolares de las habilidades y capacidades que poseen, después, deberá pasar al frente de su grupo y utilizando sus movimientos corporales deberá lograr que sus compañeros armen la palabra correspondiente, hasta lograr armar la frase oculta, durante la realización de las fases de la actividad. Al finalizar cada uno de los grupos socializará la frase oculta y dará su aporte sobre la misma.</p>	<p>Favorecer el sentido de eficacia en los escolares, favoreciendo la adquisición de experiencias ocupacionales.</p>	<p>Abecedario de movimientos.</p>	<p>Modelo de la Ocupación Humana- Gary Kielhofner (2008)</p> <p>Por medio de las experiencias de fracaso y éxito que tiene los niños, el conocimiento de la capacidad y el sentido de eficacia del niño se torna más complejo y preciso.</p> <p>Se sustenta bajo este apartado porque es de suma importancia que el escolar reconozca y experimente el fracaso y éxito, teniendo en cuenta que a través de ellas va adquiriendo y desarrollando habilidades importantes que le servirán en su vida adulta para adaptarse a los entornos y a las ocupaciones que desempeñara en su vida adulta.</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad.</p> <p>Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades significativas.</p>

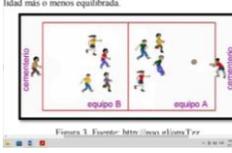
<p>Siguiendo las pruebas</p> 	<p>La actividad terapéutica constara del seguimiento de una serie de indicaciones para lograr alcanzar la meta, primeramente, se formarán tres grupos de igual número de participantes, el terapeuta ocupacional le dará a cada una lista con una serie de actividades y retos para realizar en equipo (buscar 10 colores rojos, buscar tres hormigas vivas, realizar un disfraz con objetos del entorno, realizar una pequeña historia donde todos participen, encontrar 10 objetos redondos, etc. El grupo que logre cumplir todas las actividades será el ganador, durante la realización de la actividad el terapeuta ocupacional preguntara a los escolares si presentan alguna limitación o dificultad para realizar seguir las actividades, si reconocen las habilidades que requirieron para culminar las actividades y que sentimientos y emociones logran experimentar en relación al éxito y fracaso en el cumplimiento de la actividad.</p>	<p>Favorecer el sentido de causalidad personal en los escolares, promoviendo la adquisición de experiencias ocupacionales.</p>	<p>Litografía de tareas</p>	<p>Modelo de la Ocupación humana. Gary Kielhofener</p> <p>La conciencia que tienen los niños acerca de sus capacidades se gana con la participación en el entorno del juego.</p> <p>Se sustenta bajo este apartado teniendo en cuenta que el juego es la ocupación más importante y significativa en la etapa de la niñez, la cual le brinda a este el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para participar en la vida cotidiana.</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad.</p> <p>Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades significativas.</p>
---	---	--	-----------------------------	---	--

<p>Juego de la agilidad</p> 	<p>Para la realización de la actividad terapéutica el terapeuta ocupacional formara dos equipos de igual grupo de integrantes, los cuales se ubicaran formado una fila unos frente de otros, en la mitad de los dos grupos se dibujara un circulo y se ubicara una pelota en el centro, el terapeuta ocupacional leerá una pregunta en voz alta (acertijo, adivinanza, matemáticas, cultura general, etc) , todo el grupo deberá debatirla y el que sepa la respuesta deberá correr hacia el circulo y agarrar la pelota, el primero que lo haga tendrá la posibilidad de dar la respuesta, durante la realización de la actividad, el terapeuta ocupacional preguntara a los equipos las dificultades o habilidades que logran identificar en si mismo para participar en dicha actividad, favoreciendo la identificación del sentido de eficiencia durante la realización de los pasos de la actividad. Al final el equipo que más tenga respuestas correctas será el ganador.</p>	<p>Potenciar el sentido de capacidad a través de la actividad “juego de la agilidad” favoreciendo las experiencias de éxito en los escolares.</p>	<p>Pelota</p>	<p>Modelo de la Ocupación Humana – Gary Kielhofner (2008)</p> <p>Con el tiempo, a medida que uno se involucra en un rango amplio de acciones descubre lo que uno es capaz de hacer.</p> <p>Se retoma este apartado, tenido en cuenta que durante la etapa de la niñez el escolar se va involucrando cada vez más en diferentes acciones que demandan los diferentes roles ocupacionales que ejecuta, motivo por el cual es de suma importancia generar estímulos y favorecer la participación del mismo en ocupaciones vitales y significativas que vayan acorde a su edad cronológica, las cuales le permitirán identificar todas aquellas habilidades y capacidades que requiere para participar en sus ocupaciones .</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad. Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades significativas.</p>
--	--	---	---------------	---	---

<p>El alto con los países</p> 	<p>Para el desarrollo de la actividad terapéutica el terapeuta ocupación asignara un nombre de un país a cada uno de los participantes, luego deberá lanzar una pelota al aire y gritara el nombre de alguno de los países, el escolar al que corresponda el nombre deberá correr e intentar agarrar la pelota, si logra atrapar la pelota deberá decir el nombre de otro país y lanzara la pelota nuevamente, si la pelota cae al suelo el escolar deberá agarrarla y gritar “Alto”, los demás participantes deberán quedarse inmóviles en el lugar donde están, el escolar lanzara la pelota al contrincante que se encuentre más cerca, si logra alcanzarlo estará “quemado” y perderá una vida, si no logra “quemarlo” el que lanzo pierde una vida. Al momento en que uno de los participantes sea “quemado” el terapeuta ocupacional preguntara que tipo de habilidades y destrezas logra identificar y realizar para participar en</p> <p>Dicho juego.</p>	<p>Favoracer el sentido de eficacia en los escolares, a través de la actividad “el alto con los países” promoviendo la adquisición de experiencias ocupacionales.</p>	<p>Pelota</p>	<p>Modelo de la ocupación humana-Gary Kielhofner (2008)</p> <p>El sentido de capacidad personal corresponde a una valoración de las de las propias capacidades físicas, intelectuales y sociales.</p> <p>Se retoma este apartado del modelo, teniendo en cuenta que el niño durante su etapa escolar va desarrollando habilidades y capacidades, es por ello que el juego es el medio idóneo para el desarrollo de las mismas, ya que le permite la utilización de su cuerpo, el movimiento y a través de ello va desarrollando las habilidades que serán importantes para la vida adulta.</p>	<p>Que los escolares logren participar activamente de la actividad. Que los escolares logren identificar las habilidades personales que requiere para participar en actividades significativas.</p>
--	---	---	---------------	--	---

FASE 2 “GENERANDO VALORES HACIA EL JUEGO”					
<p>Declaración de batalla</p> 	<p>Para la realización de la actividad terapéutica el terapeuta ocupacional asignara un nombre de algún país a cada uno de los participantes, realizara un circulo con tiza sobre el suelo y ubicara a cada uno de los usuarios en su respectivo lugar, primeramente uno de los participantes se ubicara en medio del circulo y dirá las siguientes palabras “YO (país) le declaro la batalla a mi contrincante que es (Nombre de otro país) durante la realización de la actividad el terapeuta ocupacional generara conciencia en los escolares acerca del valor e importancia que tiene la participación en juegos de tipo sociales, luego todos los participantes deberán correr y el país elegido deberá saltar al centro del circulo y gritar la palabra “STOP”, al escuchar la palabra las personas deberán quedarse inmóviles, luego el retador deberá calcular la distancia en pasos (largos, cortos y pequeños) en la que se encuentra su contrincante. Al finalizar la actividad el terapeuta ocupacional preguntara a cada uno de los participantes el valor que le asignan a la ocupación del juego y que sentimientos pudieron evocar y experimentar durante la actividad.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, por medio de la actividad “declaración de batalla” favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Tiza</p>	<p>Modelo de la ocupación humana- Gary Kielhofner (2008)</p> <p>A lo largo del desarrollo, las personas adquieren creencias y compromisos a cerca de lo que es bueno, correcto e importante realizar.</p> <p>Se retoma este apartado del modelo teniendo en cuenta el valor que le da el niño a las actividades que desempeña en su vida cotidiana, principalmente a la ocupación del juego, ya que a través de este va desarrollando y adquiriendo habilidades y destrezas importantes para participar en sus ocupaciones vitales.</p>	<p>Que los escolares participen activamente en la actividad terapéutica.</p> <p>Que los escolares logren identificar el valor que tiene el juego en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.</p>

<p>Muévete, corre y diviértete</p> 	<p>La actividad terapéutica constará de un cuadro plasmado en el piso con tizas de diferentes colores, el cuadro tendrá diferentes casillas que corresponden a cada uno de los participantes y tendrá la inicial del nombre de cada uno y cuatro bases ubicadas alrededor del cuadro enumeradas de uno a la 4, un punto de llegada (salvación) y una pelota ubicada a un lado del mismo. primeramente, se seleccionará a uno de los usuarios el cual deberá ubicarse frente al cuadro dando la espalda hacia el mismo, tendrá un pequeño objeto el cual tirara hacia el cuadro, dependiendo el lugar donde caiga el objeto, la persona que corresponda tendrá que haga correr hacia la pelota, los demás deberán correr hacia la primera base, el usuario que tiene la pelota tendrá que ubicarse frente a la estación, tirara la pelota hacia arriba y los participante que se encuentran en la primera base correrán hacia la segunda, así sucesivamente hasta llegar al cuadro de llegada. El usuario que tiene la pelota deberá atinar a algunos de sus compañeros, si la pelota alcanza a tocar a un de los participantes inmediatamente intercambian de lugar, al final que todos lleguen a la base de llegada, el ultimo que quede con la pelota en las manos, en la casilla de su cuadro se le pondrá una "X". al final gana el usuario que tenga menos X en sus casillas. Durante la realización de la actividad el terapeuta ocupacional ira retroalimentando la actividad, promoviendo en los escolares los valores por la participación en juegos de tipo sociales, el seguimiento adecuado de reglas establecidas y el sentido de obligación con relación a la utilización del tiempo libre para la participación en juegos de tipo sociales.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, por medio de la actividad terapéutica favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Tizas de colores Pelota</p>	<p>Modelo de la Ocupación Humana- Gary Kielhofner (2008)</p> <p>Los mensajes culturales acerca de los valores influyen en el niño desde los primeros años de su vida.</p> <p>Se retoma este apartado del modelo, teniendo en cuenta que la influencia social y familiar es de suma importancia durante la etapa de la niñez, teniendo en cuenta que es el momento donde los niños van asignando un valor sentimental a las actividades que realiza en su vida cotidiana, principalmente el juego, ya que es la ocupación más importante en dicha etapa del desarrollo.</p>	<p>Que los escolares participen activamente en la actividad terapéutica.</p> <p>Que los escolares logren identificar el valor que tiene el juego en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.</p>
--	--	--	--------------------------------	--	---

<p>Juego del prisionero</p> 	<p>Para la realización de la actividad terapéutica se dividirá el terreno en dos campos, uno para cada equipo de igual grupo de usuarios. Se realiza otra rifa para decidir qué equipo empieza a jugar con la pelota. Ésta se va tirando a los del otro campo tratando de golpear a algún miembro del equipo contrario. Si el contrario coge la pelota sin que haya tocado el suelo previamente, la pelota pasa a ser de su equipo, pero, si es golpeado por la pelota, el niño será “prisionero” y deberá pasar al otro campo, donde se colocará detrás de otra línea marcada (calabozo). Para que éste sea salvado, los de su equipo deberán pasarle la pelota y éste deberá lanzarla tratando de golpear a alguien del equipo contrario para poder ser salvado. Ganará el equipo que más gente tenga en su calabozo. Durante la realización de la actividad el terapeuta ocupacional promoverá las convicciones personales en los escolares, con relación al valor asignado a la participación en juegos que involucren la interacción social con su grupo de pares, promoviendo el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias en los procesos de adaptación ocupacional en los escolares.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, por medio de la actividad terapéutica favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Pelota</p>	<p>Modelo de la Ocupación Humana- Gary Kielhofner (2008)</p> <p>Los valores derivan de la cultura, que especifica las cosas que importan, comunican como uno debe actuar y que metas o aspiraciones son deseables.</p> <p>Se retoma este apartado del modelo, teniendo en cuenta la importancia que tiene asignarle valores a las acciones que se realizan en la vida cotidiana, principalmente el juego durante la etapa de la niñez, porque este permite el desarrollo de habilidades y destrezas que son de suma importancia y favorecen el desempeño en las ocupaciones vitales y significativas propias de la edad.</p>	<p>Que los escolares participen activamente en la actividad terapéutica. Que los escolares logren identificar el valor que tiene el juego en el desarrollo de sus habilidades y destrezas.</p>
--	---	--	---------------	--	--

<p>Corriendo cantando.</p> 	<p>La actividad terapéutica contará de un círculo formado por los escolares, se escogerá un participante quien será el que la “lleva”, este debe dar vueltas alrededor del círculo con una zapatilla en la mano mientras todos cantan la siguiente canción:</p> <p>“A la zapatilla por detrás tris tras. Ni la ves ni la verás tris tras. Mirar para arriba que caen judías. Mirar para abajo que caen escarabajos. Manos adelante que viene el comandante Manos atrás que viene el capitán. A dormir, a dormir, que los Reyes van a venir. ¿A qué hora? - A las... (número)”</p> <p>Al terminar la canción, los que están en sentados cierran los ojos y cuentan hasta el número que haya dicho el que tiene la zapatilla. Mientras, el que la lleva, debe dejar la zapatilla detrás de alguno de los jugadores sentados sin que nadie le vea o lo note. Al terminar de contar, los jugadores sentados miran detrás de ellos y el que encuentra la zapatilla la coge y sale corriendo detrás del que la lleva y trata de pillarle antes de que el que la lleva ocupe el asiento que ha dejado libre su compañero. Si el que la lleva es pillado se la vuelve a parar, pero, si consigue sentarse, la lleva el que tiene ahora la zapatilla. Durante la ejecución de la actividad el terapeuta ocupacional va direccionando la actividad hacia el sentido de obligación de los escolares, con relación al compromiso hacia el uso del tiempo libre durante el periodo de receso escolar, promoviendo en los escolares la participación en juegos de tipos sociales con su grupo de pares durante los mismos.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, por medio de la actividad terapéutica favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Zapatilla</p>	<p>Modelo de la ocupación humana- Gary Kielhofner (2008).</p> <p>Los valores influyen en forma importante el sentido de autovalía que uno adquiere al hacer ciertas cosas.</p> <p>Se retoma este apartado del modelo teniendo en cuenta la importancia que tienen los valores en la etapa de la infancia, es por ello que el terapeuta ocupacional a través de las intervenciones terapéuticas es el encargado de generar experiencias significativas que favorezcan la identificación del valor que le asignan a las ocupaciones, principalmente la ocupación del juego, la cual es la más importante y significativa en dicha etapa del desarrollo.</p>	<p>Que los escolares participen activamente en la actividad terapéutica.</p> <p>Que los escolares logren identificar el valor que tiene el juego en el desarrollo de sus habilidades y destrezas</p>
---	--	--	------------------	---	--

<p>Carrera grupal en tres pies.</p>  	<p>Para la realización de la actividad terapéutica, se realizarán dos grupos con los mismos números de integrante, para la carrera los usuarios deberán colocarse en parejas y tendrán que atarse con una cuerda las piernas de ambos (la pierna derecha de uno con la izquierda de su compañero), dando la sensación de que entre los dos se tienen 3 pies. Una vez que cada pareja tiene sus piernas atadas, comienza la carrera con la dificultad de no caerse y para ello coordinarse con la pareja. La pareja deberá llegar a un extremo donde estará ubicada una hoja en la cual se encontrará un crucigrama sencillo, en pareja tendrán que discutir la respuesta y deberán marcarla en el crucigrama en este paso el terapeuta ocupacional promoverá el compromiso de desempeño en relación a la participación en actividades de juego de tipo grupal durante el tiempo libre. Por último, cuando la respuesta sea correcta, se devolverán al lugar de salida, continuando con la siguiente pareja, logra ganar el juego el primero que logre armar el crucigrama.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, por medio de la actividad terapéutica favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Corredores Crucigrama</p>	<p>Modelo de la ocupación humana – Gary Kielhofner (2008) Todos los valores sin parte de una visión coherente del mundo que las personas sienten profundamente. Se sustenta bajo este apartado del modelo teniendo en cuenta que es en la etapa de la niñez donde el escolar asigna valores importantes a las actividades u ocupaciones en las que participa, en este caso la ocupación del juego, la cual es de suma importancia para ellos, ya que les permite el desarrollo de habilidades tanto físicas, sociales y emocionales que le servirán para darle forma a su vida ocupacional.</p>	<p>Que los escolares participen activamente en la actividad terapéutica. Que los escolares logren identificar el valor que tiene el juego en el desarrollo de sus habilidades y destrezas</p>
--	--	--	----------------------------------	---	---

<p>Adivina con mímicas</p>	<p>Para la realización de la actividad terapéutica se dividirá el grupo en dos equipos de igual número de participantes, cada equipo elegirá un representante que pasara al frente, donde se ubicara en su frente una imagen que puede representar un animal, una situación, película o algún objeto particular, los integrantes de cada equipo deberán utilizar su cuerpo y realizaran mímicas con el objetivo de que su representante pueda adivinar el personaje, al final de la actividad gana quien tenga el mayor número de aciertos. Durante la realización de la actividad el terapeuta ocupacional promoverá el sentido de obligación de desempeño en relación a las actividades de juego durante el tiempo libre de los escolares.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, por medio de la actividad terapéutica favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Fichas animales</p>	<p>Modelo de la ocupación humana- Gary Kielhofner (2008) Los valores comprometen a las personas a la acción. Se sustenta bajo esta premisa del modelo, teniendo en cuenta que, a través del fortalecimiento de los valores del escolar en relación a la participación en la ocupación del juego, el niño se va comprometiendo a participar activamente en dichas actividades que demanda su rol de jugador, el cual es uno de los más importantes teniendo en cuenta la etapa del desarrollo y la edad cronológica del mismo.</p>	<p>Que los escolares participen activamente en la actividad terapéutica. Que los escolares logren identificar el valor que tiene el juego en el desarrollo de sus habilidades y destrezas</p>
-----------------------------------	--	--	------------------------	---	--

FASE 3 “AFIANZANDO MIS INTERESES POR EL JUEGO”

<p>Collage de mis intereses</p> 	<p>La actividad terapéutica contara de la elaboración de un collage interactivo, el terapeuta ocupacional le entregará a los usuarios, una serie de materiales (revistas, fotos, colores, marcadores, hojas de colores, tijeras, Colbón, etc, con las cuales los escolares deberán realizar de manera libre y creativa un collage, donde logren plasmas todas aquellas actividades y tareas que suelen ser de interés personal, que resulten placenteras y satisfactorio realizar, logrando que los escolares logren identificar otro tipo de actividades que puedan realizar durante su tiempo de ocio y libre. A finalizar se expondrán todos los collages y entre todo el grupo se elegirá el mas creativo y llamativo de todos.</p>	<p>Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la actividad terapéutica a facilitando la identificación de actividades ocupacionales.</p>	<p>Cartulina Colbón Colores Marcadores Tijeras Hojas de colores Revistas Fotos</p>	<p>Modelo de la ocupación humana- Gary Kielhofner (2008) Los intereses son lo que uno encuentra placentero y satisfactorio hacer. Se sustenta bajo este apartado del modelo, teniendo en cuenta que durante la etapa de la niñez la exploración de los intereses es de suma importancia para promover la participación activa de los niños en ocupaciones vitales y significativas, que le permitan el desarrollo y fortalecimiento de habilidades y destrezas de tipo social, cultural, y emocional, que serán de suma importancia para la vida ocupacional de los mismos.</p>	<p>Los escolares logren participar activamente en la actividad terapéutica planteada Los escolares logren explorar e identificar aquellos intereses personales, que le permitan participar en un amplio rango de ocupaciones propias de la edad.</p>
--	---	---	--	---	---

<p>Stop de los intereses</p> 	<p>Para la realización de la actividad terapéutica se formarán tres grupos de trabajos, los usuarios se ubicarán en un espacio de la cancha, donde dibujarán con tizas de colores un cuadro con diferentes casillas, deporte, personaje, película o programa de tv, animal, comida, nombre y ciudad. El terapeuta ocupacional nombrara una letra al azar, entre todo el grupo deberán discutir las respuestas y luego escribirán en el cuadro. Durante la realización de la actividad el terapeuta ocupacional promoverá el reconocimiento de los intereses personales de la población, identificando y reconociendo diversas actividades cotidianas en relación a lo plasmado en el stop.</p>	<p>Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la actividad terapéutica a facilitando la identificación de actividades ocupacionales.</p>	<p>Tizas de colores</p>	<p>Modelo de la ocupación humana- Gary Kielhofner (2008)</p> <p>Los intereses reflejan en forma importante los gustos generados por el ciclo de anticipar, elegir experimentar e interpretar las acciones personales.</p> <p>Se sustenta bajo este apartado teniendo en cuenta que el terapeuta ocupacional a través de la participación en actividades significativas como el juego, busca que el niño explore e identifique aquellas actividades e intereses personales que le generen placer y disfrute realizar, con el fin de que los mismos logren comprometerse y participar en un amplio rango de ocupaciones en su etapa del desarrollo.</p>	<p>Los escolares logren participar activamente en la actividad terapéutica planteada</p> <p>Los escolares logren explorar e identificar aquellos intereses personales, que le permitan participar en un amplio rango de ocupaciones propias de la edad.</p>
---	--	---	-------------------------	---	---

<p>Mándalas creativos</p> 	<p>Para la actividad terapéutica el terapeuta ocupacional ubicara a los escolares en un espacio cómodo, se le entregara un mándala a cada uno de los participantes, colores o temperas, el usuario deberá utilizar su creatividad para el diseño del mándala, el terapeuta ocupacional brindara nuevas experiencias a través de la realización de la actividad, con el fin de que los escolares identifiquen nuevas actividades de interés y goce, las cuales pueda ejecutar durante sus espacios de ocio y tiempo libre.</p>	<p>Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la actividad terapéutica a facilitar o la identificación de actividades ocupacionales.</p>	<p>Mándalas Colores</p>	<p>Modelo de la ocupación human- Gary Kielhofner (2008) El disfrute de hacer las cosas comprende desde la simple satisfacción emanada de los pequeños rituales diarios hasta el placer intenso que las personas sienten al llevar a cabo las pasiones que los motivan. Se sustenta bajo este apartado, teniendo en cuenta que el terapeuta ocupacional promueve en los escolares la participación activa en ocupaciones que generen interés y disfrute en los escolares, logrando así un mayor proceso de participación y adaptación del mismo al medio que lo rodea y al compromiso a participar en ocupaciones vitales y significativas propias de la edad cronológica.</p>	<p>Los escolares logren participar activamente en la actividad terapéutica planteada. Los escolares logren explorar e identificar aquellos intereses personales, que le permitan participar en un amplio rango de ocupaciones propias de la edad</p>
--	---	---	-------------------------	---	--

<p>Golosa de intereses</p> 	<p>La actividad terapéutica constara de una golosa, la cual estará pintada en el suelo con tizas de colores, y un dado interactivo, primeramente, los escolares deberán agarrar el dado y lo lanzaran al suelo, dependiendo del número que caiga deberán saltar hacia la casilla que corresponda. Cada una de las casillas tendrá una pregunta relacionada a aquellas actividades que le resultan de interés y satisfacción hacer. El escolar dará su aporte con relación a la pregunta y el terapeuta ocupacional expondrá las ventajas que presentan para los escolares el reconocimiento de las mismas, para que logren experimentar nuevas formas de ocupar su tiempo de ocio y libre en actividades activas, que involucren el movimiento, la exploración y la participación con grupo de pares.</p>	<p>Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la actividad terapéutica a facilitando la identificación de actividades ocupacionales.</p>	<p>Tizas de colores</p>	<p>Modelo de la ocupación human-Gary Kielhofner (2008)</p> <p>El sentimiento del disfrute puede generarse de un amplio rango de factores, tanto físicos, sociales y ambientales.</p> <p>Se sustenta bajo este apartado del modelo, teniendo en cuenta que, a través de la participación en actividades significativas, el escolar va explorando e identificando aquellas posibles actividades que darán forma a sus intereses personales y todas aquellas habilidades y destrezas que requiere para desempeñarlas.</p>	<p>Los escolares logren participar activamente en la actividad terapéutica planteada</p> <p>Los escolares logren explorar e identificar aquellos intereses personales, que le permitan participar en un amplio rango de ocupaciones propias de la edad</p>
---	---	---	-------------------------	--	--

<p>Memorama de intereses</p> 	<p>La actividad terapéutica constara de una serie de imágenes que estarán ubicadas en una pared, cada uno de las imágenes tendrá una igual, el escolar deberá girar una a una las imágenes e ir encontrando las parejas que correspondan, cada una de las imágenes corresponden a una serie de actividades de intereses en las edades de la niñez, cuando el escolar encuentre cada una de las parejas el terapeuta ocupacional favorecerá el reconocimiento de actividades de intereses que puedan ocupar durante su tiempo libre, actividades que le permitan el desarrollo de habilidades y destrezas propias de la edad cronológica y la etapa del desarrollo en la que se encuentran.</p>	<p>Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la actividad terapéutica a facilitar o la identificación de actividades ocupacionales.</p>	<p>Imágenes</p>	<p>Modelo de la ocupación humana- Gary Kielhofner (2008)</p> <p>Las ocupaciones que evocan los sentimientos más fuertes de atracción corresponden generalmente a las que evocan varias fuentes de placer.</p> <p>Se retoma este apartado del modelo, teniendo en cuenta que el terapeuta ocupacional a través del diseño y la implementación de actividades terapéuticas busca generar en los escolares placer en la participación en ocupaciones vitales y significativas, las cuales darán formas a la vida ocupacional del escolar.</p>	<p>Los escolares logren participar activamente en la actividad terapéutica planteada</p> <p>Los escolares logren explorar e identificar aquellos intereses personales, que le permitan participar en un amplio rango de ocupaciones propias de la edad</p>
--	--	---	-----------------	--	--

<p>Ocainterés</p> 	<p>La actividad terapéutica constara de un juego de la oca que estará plasmado con tizas de colores en el piso, un dado interactivo y una ficha que representara a cada uno de los participantes, primeramente uno de los deberá pasar al frente, tirar el dado y mover la ficha al lugar que corresponda, cada uno de los números del juego tendrán una pregunta relacionada a los intereses personales, cada estudiante deberá responder la ´pregunta y el terapeuta ocupacional informara sobre la importancia del reconocimiento de actividades de intereses que generen experiencias de satisfacción y placer de vida. Gana el escolar que logre llevar su ficha hasta la casilla de llegada.</p>	<p>Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la actividad terapéutica facilitando la identificación de actividades ocupacionales.</p>	<p>Tizas de colores</p>	<p>Modelo de la ocupación human- Gary Kielhofner (2008) El disfrute de hacer las cosas comprende desde la simple satisfacción emanada de los pequeños rituales diarios hasta el placer intenso que las personas sienten al llevar a cabo las pasiones que los motivan. Se sustenta bajo este apartado, teniendo en cuenta que el terapeuta ocupacional promueve en los escolares la participación activa en ocupaciones que generen interes y disfrute en los escolares, logrando asi un mayor proceso de participación y adaptación del mismo al medio que lo rodea y al compromiso a participar en ocupaciones vitales y significativas propias de la edad cronológica.</p>	<p>Los escolares logren participar activamente en la actividad terapéutica planteada. Los escolares logren explorar e identificar aquellos interese personales, que le permitan participar en un amplio rango de ocupacion es propias de la edad</p>
--	--	---	-------------------------	---	--

Resultado plan de acción

Fase del plan de acción	Objetivos	Resultado	Evidencias
<p>Fase 1: Exploración o causalidad personal</p>	<p>Favorecer el sentido de causalidad personal en los escolares, promoviendo la adquisición de experiencias ocupacionales.</p>	<p>Se ejecutaron diversas actividades terapéuticas durante la primera semana del plan de acción, utilizando el juego como medio de intervención durante los espacios de receso escolar con los estudiantes del instituto técnico Guaimaral de la sede primaria entre los grados tercero, cuarto y quinto, en los cuales se buscó generar experiencias de fracaso y éxitos durante a la ejecución de las actividades, las cuales fueron de suma importancia para el reconocimiento de sus propias capacidades y habilidades personales y la identificación de</p>	

		<p>su propio sentido de eficacia personal.</p>	
<p>Fase 2: Generando valores hacia el juego.</p>	<p>Potenciar el valor del juego en los escolares, favoreciendo las elecciones ocupacionales.</p>	<p>Se ejecutaron diversas actividades durante dos semanas utilizando el juego de tipo activo, dinámico y social como medio de intervención, con los cuales se buscó promover las convicciones personales y el sentido de obligación en los escolares del instituto técnico Guaimaral, generando un significado hacia la participación en la ocupación del juego de tipo activo, como medio de entretenimiento y diversión, dejando de lado el uso excesivo de los juegos cibernéticos en la población.</p>	

<p>Fase 3: Afianzando o mis intereses por el juego</p>	<p>Promover la exploración de los intereses hacia el juego en los escolares, a través de la ejecución de las actividades s terapéuticas del plan de acción.</p>	<p>Se ejecutaron durante dos semanas diversas intervenciones utilizando el juego como medio de intervención con los escolares del instituto técnico Guaimaral, con las cuales se buscó generar disfrute y diversión en la participación del juego social e interactivo con sus grupos de pares, así mismo que lograran identificar patrones de intereses personales y nuevas experiencias en la población.</p>	
--	---	--	---

Capítulo VI

Producto Final

Introducción

La propuesta del producto final que se dejara en el escenario del Instituto técnico Guaimaral de la ciudad de Cúcuta-Norte de Santander denominada “Patio interactivo de juegos tradicionales” está enfocada hacia las necesidades ocupacionales observadas en la población escolar, en relación al uso excesivo de los diferentes juegos cibernéticos que prevalece en la actualidad en la población escolar, y la falta de exploración y participación en actividades que generen interés y goce en los escolares, es por ello que a través de la implementación de este producto final se busca promover la motivación por la participación en el juego de tipo activo, social e interactivo. Este se realizará en el patio de las instalaciones del Instituto, este constara de dos partes, una estará ubicada en el salón asignado al programa de Terapia Ocupacional que realiza sus prácticas formativas en la institución, este constara de un espacio con diversos juegos tradicionales de mesa que promoverán las habilidades de interacción social y la segunda parte constara de una serie de juegos tradicionales que serán pintados en los corredores alrededor del patio, los cuales contarán con secuencias de números, letras, figuras y colores.

Todas estos juegos tradicionales favorecerán la participación en la ocupación del juego y la exploración de intereses personales durante el tiempo libre dentro de la institución, teniendo en cuenta las edades cronológicas y las etapas del desarrollo de la población escolar, mediante la utilización de juegos tradicionales, que permitan el desarrollo de habilidades y destrezas de tipo físicas, cognitivas, sociales y emocionales, así mismo, podrán ser utilizados por los diferentes docentes y personal del instituto como herramientas para implementar sus clases académicas.

Justificación

La ocupación del juego es una de las más importantes y significativa de la población escolar, teniendo en cuenta que según la autora Begoña Polonio “el juego promueve la interacción con los demás y favorece el intercambio de diversas experiencias” (Polonio, 2008), por ello es conveniente la realización de este producto final, teniendo en cuenta las diferentes necesidades ocupacionales observadas en la población en los resultados arrojados en la investigación, con relación al uso excesivo de los juegos cibernéticos los cuales generan experiencias pasivas y sedentarias, así como la poca explotación y motivación por participar en juegos de tipo activos e interactivos, los cuales promueven el desarrollo de habilidades y destrezas de tipo motoras, cognitivas y sociales, las cuales serán de suma importancia en los procesos de adaptación ocupacional dentro del ambiente escolar.

Es por ello de gran relevancia, para la población escolar del instituto técnico Guaimaral, los cuales serán los beneficiados con la implementación del producto final, el cual constará de una serie de juegos tradicionales dinámicos e interactivos, los cuales logren generar motivación e interés en los escolares para participar en la ocupación del juego durante los espacios de receso escolar dentro del instituto, así mismo, está establecido para que sea una herramienta que puede ser utilizada por los estudiantes de la practica formativa de terapia ocupacional, los diferentes profesionales y docentes de la institución, le puedan dar utilidad a las actividades desde su área, teniendo en cuenta que el juego es la herramienta y medio principal para que el niño aprenda, desarrolle y potencialice sus habilidades y destrezas.

Es por ello, que se tuvieron en cuenta las edades cronológicas y las diferentes etapas del desarrollo del juego en la que se encuentran el mismo, teniendo en cuenta el tipo de juego acorde

a cada una de ellas, para establecer y diseñar los diferentes juegos tradiciones, que puedan generar interés y motivación en los escolares.

Así mismo, según a los datos estadísticos obtenidos en los resultados de la investigación se establece que en relación a los años que llevan los escolares practicando juegos cibernéticos un 38% refirió que llevan entre uno y tres años jugando, tiempo que se relaciona con la aparición del periodo de aislamiento social preventivo, en el cual hubo un aumento significativo en el uso de dispositivos electrónicos y plataformas digitales a causa de las necesidades de comunicación y conexión y educación que se generaron durante dicho periodo y que siguen presente en la actualidad, por otro lado un porcentaje del 50% establecen que juegan videojuegos todos los días a la semana, principalmente durante sus espacios de ocio y tiempo libre, dedicando la mayor parte del tiempo a su uso y dejando de lado actividades de juegos acordes a la edad que le permitan la exploración, desarrollo de habilidades y destrezas requeridas para enfrentar las demandas del contexto y los roles que ejecuta, por otro lado, un 21% de la población estableció que dedican mas de 20 horas a la semana para jugar juegos cibernéticos, lo cual puede incidir significativamente en la participación ocupacional del escolar, la estructuración de hábitos y rutinas de la vida diaria, falta de control sobre el juego, alteraciones en los patrones de descanso y sueño y la participación social y familiar, teniendo en cuenta que muchos de ellos prefieren estar jugando de manera pasiva y solitaria a realizar actividades de tipos grupales con su grupo de pares o familiares de manera activa y dinámica.

Marco Teórico

Juego

Es a través del juego que los niños aprenden y practican nuevas habilidades y destrezas, así como el fortalecimiento de otras, experimentan y exploran roles ocupacionales de tipo social,

sienten diversos pensamientos, sentimientos y emociones, además a través del mismo, van desarrollan amistades con su grupo de pares. Los niños se encuentran intrínsecamente motivados para jugar y pasar la mayor parte de su tiempo jugando. Naturalmente prefieren explorar sus ambientes y crear diferentes situaciones de juegos.

Así mismo, algunos elementos importantes y básicos ayudan a delimitar una ocupación o actividad como juego y ayuda a diferenciarlo de otro tipo de actividad u ocupación.

Estas características importantes del juego corresponden:

- Involucra la acción y participación ya sea a través de un juego sedentario o un juego activo.
- El juego es divertido y debe resultar placentero para la persona
- Se caracteriza porque las personas realizan elecciones libres, y esta intrínsecamente motivado por el niño.
- Se enfoca principalmente en el proceso o los objetos, más que en los mismos resultados.
- No se centra limitado por la realidad e involucra procesos de imaginación

Juegos Tradicionales

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Kishimoto escribe al respecto, citando a Ivic: "La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo" (Kishimoto 1994).

En relación al juego tradicional y su importancia Lavega escribe: "Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folklórico, de la etnografía o la etología." (Lavega Burgués, 1995). Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura.

Adaptación Ocupacional

La adaptación ocupacional se define como el proceso mediante el cual se produce la construcción de una identidad ocupacional positiva y se alcanza el logro de competencia ocupacional con el tiempo, en dentro del contexto del propio entorno. Comprende dos elementos interdependientes y distintos, la identidad y la competencia, las cuales dan forma al proceso de adaptación ocupacional.

Volición:

Es definida como un patrón de pensamientos y sentimientos acerca del propio ser como actor en el propio mundo que ocurren cuando uno anticipa, elige, experimenta e interpreta lo que hace. Involucra los pensamientos y sentimientos acerca de lo que uno considera importante (valores), percibe como capacidad y eficacia personal (causalidad personal) y encuentra placentero (intereses).

Causalidad personal

Uno de los primeros descubrimientos de la vida es que uno puede ser causa (hacer cosas que producen resultados), a través del desarrollo temprano las personas pueden llegar a tener más conciencia de que pueden hacer que las cosas pasen. El conocimiento de que uno puede hacer que las cosas lleguen a pasar. Este conocimiento de que uno puede llegar a hacer que las cosas sucedan es el comienzo de la causalidad personal. Con el tiempo, a medida que uno se va involucrando en un amplio rango de acciones va descubriendo:

- Lo que uno es capaz de hacer.
- Qué tipo de efectos puede producir el propio hacer.

La causalidad personal involucra dos componentes: el sentido de capacidad personal lo cual corresponde a una valoración de las propias capacidades físicas, intelectuales y sociales y la autoeficacia, lo cual hace referencia al sentido personal de efectividad del uso de las capacidades personales para lograr resultados deseados.

Valores

A lo largo del desarrollo, las personas adquieren creencias y compromisos acerca de lo que es bueno, correcto e importante realizar. Estos valores derivan de la cultura, lo cual especifica las cosas que importan, comunican como uno debe actuar y que metas o aspiraciones son deseables.

Estos mensajes culturales comprometen a las personas a una forma de vida e impactan sobre el significado del sentido común en su vida. Por lo tanto, estos son convicciones que llevan consigo una fuerte disposición a actuar conforme a ellas. Los valores influyen en forma importante el sentido de autovalía que uno adquiere al hacer ciertas cosas. Por el hecho de que involucran compromisos de desempeño en formas culturalmente significativas y sancionadas, al seguirlos, experimentamos un sentido de pertenencia y propiedad.

Intereses

Los intereses son lo que uno encuentra placentero y satisfactorio hacer. Por consiguiente, los intereses se revelan así mismos tanto en el goce de hacer algo como en la preferencia de hacer ciertas cosas y no otras. Los intereses reflejan los gustos generados por el ciclo de anticipar, elegir, experimentar e interpretar las acciones personales.

Los intereses tienen en cuenta el disfrute de hacer las cosas, comprende desde la simple satisfacción emanada de los pequeños rituales diarios hasta el placer intenso que las personas sienten al llevar a cabo las pasiones que los motivan. Y por último los patrones de intereses los cuales hacen referencia a la configuración personal de las cosas preferidas para hacer que hemos acumulado a través de la experiencia.

Objetivo General

- Promover la participación en el juego de tipo social e interactivo, a través del diseño de un patio de juegos tradicionales, favoreciendo el desarrollo de habilidades y destrezas en la población.

Objetivos específicos

- Favorecer la motivación por el juego acorde a la edad cronológica en los escolares, favoreciendo las elecciones de actividades.
- Facilitar experiencias de juegos en los escolares, promoviendo la participación en la ocupación del juego durante el tiempo libre.
- Promover la exploración de intereses hacia el juego en los escolares, a través de la exploración de los diferentes juegos diseñados en el producto final.

Descripción del producto final

El presente producto final, que nació de las necesidades ocupacionales observadas en la población escolar del instituto técnico Guaimaral, está conformado por dos partes, la primera parte se ubicará en el salón asignado al programa de Terapia Ocupacional, en el cual se diseñará un rincón interactivo de juegos que contará con diversos juegos tradicionales de mesa como: Jenga, parques, lotería, blocks armables, los cuales podrán ser utilizados por los escolares durante su tiempo libre y promoverán la participación en juegos de tipo social, habilidades de comunicación e interacción, experiencias de fracaso y éxito, el seguimiento de reglas e instrucciones y el trabajo en equipo.

La segunda estará ubicada en el patio de la institución, en el cual se dibujarán diversos juegos tradicionales interactivos los cuales promoverán la participación en la ocupación del juego de tipo activo y social durante los periodos de descanso y tiempo libre de la población, las habilidades de comunicación e interacción, habilidades motoras, cognitivas, secuenciación, reconocimiento de colores, números y figuras. Estos juegos se diseñarán teniendo en cuenta las edades cronológicas y las características y tipos de juegos en base a las etapas del desarrollo en

los que se encuentran los estudiantes, así mismo, cada una de los juegos van diseñados actividades interactivas que podrán ser utilizados por los docentes para promover la adquisición de conocimientos y como medio de aprendizaje en las diferentes áreas, así como para los estudiantes del programa de terapia ocupacional para que sean utilizados en los procesos de valoración e intervenciones terapéuticas con los escolares, teniendo en cuenta que el juego es la principal medio de aprendizaje y experiencia en los escolares.

Materiales Producto Final

Materiales del producto final
Pinturas de alto trafico
Vinilos
Brochas y pinceles
Material didáctico (Juegos de mesa)

Talento Humano

Talento Humano Producto Final
Dibujante
Terapeuta Ocupacional en Formación

Metodología

El producto final consta de diversos juegos tradicionales que estarán ubicados en diferentes zonas del instituto técnico Guaimaral, los cuales serán utilizados por los escolares de la jornada de la primaria, así mismo por los estudiantes del programa de Terapia Ocupacional que se encuentran realizando su práctica profesional en el área de educación, como medio para ejecutar sus intervenciones y actividades terapéuticas que requieran del juego para su realización, así como por los diferentes docentes que requieran impartir alguna clase o actividad escolar por medio de los diversos juegos y materiales. Estos juegos serán utilizados durante el tiempo de descanso de los escolares o durante la realización de las intervenciones o clases académicas que requieran el uso de los diferentes juegos como medio de intervención.

Presupuesto

Presupuesto Producto	
Final	
Pinturas y Herramientas	100.000
Material didáctico (juegos de mesa)	100.000
Mano de obra	120.000
Total	\$ 320.000

Recomendaciones

Escolares

- Cuidar los diferentes juegos y materiales del producto final, para preservar la funcionalidad y el buen estado de los mismos.
- Entregar el material que sea utilizado al personal que lo facilite, para favorecer la duración y el cuidado de los mismos.
- Utilizar de manera activa los diferentes juegos, como medio de entretenimiento y diversión.
- Respetar los espacios y tiempo de los demás compañeros que se encuentren utilizando los diferentes juegos tradicionales, para evitar inconvenientes y riñas durante la utilización de los juegos.
- Tener cuidado y precaución al momento de utilizar los juegos que se encuentran en el patio, para evitar caídas, golpes e incidentes durante la participación en cada uno de ellos.

Institución:

- Velar por el cuidado y mantenimiento de los diversos juegos tradicionales que se encuentran dentro de los espacios del instituto.
- Teniendo en cuenta que la pintura con el tiempo y el uso se va desgastando, realizar mantenimiento a los colores de los juegos tradicionales que fueron pintados, para prolongar su tiempo de uso.

Estudiantes de Terapia Ocupacional

- Velar por el cuidado de los espacios y material que se encuentra dentro del salón de Terapia Ocupacional.
- Diseñar e implementar actividades e intervenciones haciendo uso de los diversos juegos tradicionales dentro de la institución.
- Promover la participación activa de los escolares en la ocupación del juego, durante los periodos de receso académico mediante la utilización de los diversos juegos tradicionales.

Docentes de la institución:

- Promover la utilización del juego de tipo activo como medio para el desarrollo de habilidades académicas en los escolares.
- Hacer uso de los espacios y materiales que se encuentran en la institución, como medio para impartir o guiar las actividades académicas con los escolares.

Conclusiones producto final

- La implementación de espacios de juego de tipo activo e interactivo dentro de la institución, promueven en los escolares el desarrollo de habilidades y destrezas de tipo motoras, cognitivas y sociales.
- Es de suma importancia generar nuevas experiencias significativas en los escolares a través de la utilización del juego de tipo activo y social.
- Es muy importante trabajar la motivación por el juego de tipo social en los escolares durante sus espacios de receso escolar, como medio para minimizar el uso de dispositivos electrónicos y juegos cibernéticos, los cuales brindan experiencias pasivas, sedentarias y de poca interacción social.

- Generar experiencias de fracaso y éxito a través de la participación en los juegos de reglas y competitivos en los escolares, promoverá el desarrollo de una competencia ocupacional positiva.

Conclusiones

- De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación se puede concluir que los escolares del instituto técnico Guaimaral cuentan con dispositivos digitales y conexión al servicio de internet, medio por los cuales acceden a los diferentes juegos cibernéticos, teniendo en cuenta que durante el periodo de aislamiento social preventivo nació la necesidad de estar conectados para acceder a la educación superior.
- El uso excesivo de los juegos cibernéticos influye directamente en los procesos de adaptación ocupacional de los escolares, impactando principalmente el establecimiento de hábitos y rutinas, las habilidades de interacción social y los cumplimientos de las obligaciones que demanda el rol escolar.
- Durante el periodo de aislamiento social preventivo hubo un aumento significativo en el uso de dispositivos electrónicos y plataformas digitales, motivo por el cual los escolares tuvieron que adaptarse a nuevas formas de participar en la ocupación del juego y a realizar nuevas elecciones ocupacionales con relación a su etapa del desarrollo, el juego en los escolares paso de ser un juego de tipo activo, social e interactivo a un juego de tipo sedentario y de experiencias pasivas.
- Los escolares practican juegos cibernéticos de manera frecuente, principalmente durante los espacios de ocio y tiempo libre, dejando de lado actividades de juegos acorde a la edad, que promuevan la exploración y desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y sociales, teniendo en cuenta la importancia de experimentar e identificar nuevas actividades de interés personal, que el permitan al escolar el fortalecimiento de habilidades y destrezas.

- Desde el área de Terapia Ocupacional es de suma importancia ofrecer a las escolares nuevas alternativas de actividades relacionadas con el ocio y tiempo libre, con el fin de que los juegos cibernéticos no sean la única fuente de entretenimiento y diversión.
- Existe poco control parental con relación al uso excesivo de los juegos cibernéticos y al tipo de juego a los cuales tiene acceso los escolares, lo cual puede incidir significativamente en la participación ocupacional del escolar, la estructuración de hábitos y rutinas de la vida diaria, alteraciones en los patrones de descanso y sueño, la participación social y familiar y conductas disruptivas por el contenido violento y explícito de algunos juegos que no son acordes a las edades cronológicas de algunos escolares.

Recomendaciones

Institución

- Se recomienda al instituto técnico Guaimaral implementar programas de juegos tradicionales durante el tiempo de receso escolar, que promuevan la participación y exploración de los escolares en el juego de tipo activo, social e interactivo, que permita además el desarrollo de habilidades y destrezas motoras, cognitivas y sociales.
- Hacer uso de los diferentes juegos tradicionales durante las jornadas de receso escolar, por medio de dinámicas que involucren a todos los escolares de la institución, promoviendo las habilidades de interacción social y espacios de diversión y esparcimiento.

- Generar nuevas experiencias de juegos de tipo activo y social, que generen interés en los escolares, teniendo en cuenta las edades cronológicas y el nivel de desarrollo de la población.
- Se recomienda a los docentes del instituto, utilizar el juego como una herramienta de aprendizaje durante el desarrollo de las actividades académicas, teniendo en cuenta que este, es la ocupación más importante de la población y el medio por el cual el niño desarrolla habilidades y destrezas que le servirán para la vida adulta.
- Se le recomienda al instituto establecer reuniones con los padres de familia con el fin de abordar temas relacionados con el uso excesivo y el tipo de juego utilizado por los escolares, así mismo la importancia de establecer horarios de juegos saludables en casa, que no interfieran con las actividades cotidianas y académicas de la población.

Usuarios

- Se recomienda a los usuarios del instituto técnico Guaimaral, hacer uso responsable de los diferentes juegos tradicionales que se encuentran en el patio de la institución, respetar los espacios y turnos de juegos, para evitar conflictos durante el receso escolar.
- Explorar nuevas formas de participar en la ocupación del juego, principalmente aquellas que generen experiencias activas e interactivas y que le permitan el desarrollo de habilidades y destrezas motoras, cognitivas y sociales.
- Establecer hábitos y rutinas de juegos saludables en casa durante el tiempo libre y de ocio, manteniendo el control de las ocupaciones de la vida diaria.

Universidad

- A la universidad de Pamplona, se recomienda seguir incentivando el espíritu investigador de los estudiantes del programa de Terapia Ocupacional, mediante el desarrollo de proyectos de investigación en las diferentes áreas ocupacionales, promoviendo el que hacer de la profesión y se generen nuevos resultados, avances y aprendizajes en materia de investigación desde el área.

Programa

- Al programa se recomienda seguir estableciendo convenidos con el escenario del instituto técnico Guaimaral, teniendo en cuenta que con la población escolar se pueden abordar múltiples investigaciones desde el área de la terapia ocupacional, teniendo en cuenta la diversidad de necesidades ocupacionales y limitaciones que presenta la población escolar.
- A los terapeutas ocupacionales en formación se les recomienda utilizar los diferentes juegos tradicionales y material didáctico, en la realización de sus intervenciones terapéuticas, como medio para identificar y observar las características, habilidades y destrezas a través de una de las ocupaciones mas vitales y significativas de la población.
- A los terapeutas ocupacionales en formación, se les aconseja continuar la línea de investigación, con relación a la variable de juego y de su impacto en las diferentes áreas de la ocupación, en base a los resultados de la investigación, teniendo en cuenta no solo el área de educación, sino las demás áreas ocupacionales y que en la población de adultos también se ve el uso de estos juegos cibernéticos, indagando como se desempeñan o influyen en la ejecución y participación de sus roles ocupacionales.

Referencia Bibliográfica

- AEVI. (2020). *La Industria Del Videojuego En España. Anuario 2019*. España.
- Alvarado, A. (2020). La Importancia De La Ocupación En Tiempos De Crisis Por Estados De Alarma Por Covid-19 . *Ciencia Y Ocupación* , 66-70.
- Alvarez, L. (2010). Bienestar Escolar BIES. En L. Alvarez, *Terapia Ocupacional en educación, un enfoque sensorial* (págs. 21-23). Bogotá: Departamento de la Ocupación Humana.
- AOTA. (2020). *Marco de Trabajo para la Practica de la Terapia Ocupacional*.
- AOTA. (2020). *Marco de Trabajo para la Practica de Terapia OcupacionalL: Dominio y Proceso*.
- Apolinar Varela, R. F. (2021). Juego y tareas escolares: el papel de la escuela y la familia en tiempos de confi namiento por la Covid-19. *Universidad de Navarra*.
- Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitucion politica de Colombia*. Bogota.
- AYALA, J. (2017). INFLUENCIA DEL TIPO DE VIDEOS JUEGOS, EN LOS HÁBITOS DE ESTILO Y LA INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS ADOLESCENTES DE 10 A 15 AÑOS EN EL COLEGIO CARDENAL SANCHA, CÚCUTA 2017. *Universidad de Santander* .
- Balanta, P. (2006). *Entornos y ambientes para jugar, disfrutar y aprender*. Bogotá: Editoria Universidad del Rosario.
- Barragán, J. A. (2016). Las Actividades Ludicorecreativas formativas como uso de Herramientas para el fortalecimiento de la actitud recreativa. *Universidad Libre de Colombia*, 29-30.
- Barrera, K. G. (2022). Análisis del aislamiento social, preventivo y obligatorio por COVID-19 y el maltrato infantil en america latina . *Universidad Santo Tomas* .
- Bautista, R. (2017). El uso didáctico de las TICS en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería.*, 2-8.
- Begoña Polonio López, P. D. (2011). *Conceptos Fundamentales de Terapia Ocupacional* . Madrid : Médica Panamericana.

BID. (2019). *Los Videojuegos No Son Un Juego: Lo Desconocidos Éxitos de America Latina Y El Caribe*.

Bohorquez, Y. (2016). DESEMPEÑO OCUPACIONAL Y EL PROCESO DE DEL ADULTO MAYOR EN ZONA RURAL VÍCTIMA DE UN DESASTRE NATURAL. *Cuidado y Ocupacion* , 49-57.

Boone, A. (2017). Prueba de viabilidad de la Guía de prácticas de Adaptacion Ocupacional . *British Journal of Occupational Therapy*, 368-374.

Carreño, J. A. (2016). Consentimiento informado en investigación clínica: Un proceso dinámico. *Pers.bioet*.

CEPAL, U. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19*.

CIDH, O. (2020). *Cómo garantizar el acceso al derecho a l educacion para niñas, niños y adolescentes durante la pandemia 2019*.

Congreso de Colombia . (2005). *LEY 949* . Bogotá.

Congreso de Colombia. (1995). *Ley 181* . Bogotá.

Congreso de la Republica . (2006). *Ley 1098*. Bogotá.

Congreso de la Republica . (2009). *Ley Mintic*. Bogotá.

Contreras, M. (2018). Relación Ocupacional Del Desempeño Escolar Y Videojuegos en Estudiantes de 8 a 10 Años de Edad. . *Ciencia Y Salud Revista Virtual*, 24-32.

Crepeau, E. (2003). *Willard y Spackman Terapia Ocupacional* . Buenos Aires : Medica Panamericana .

DANE. (2020). *Boletín técnico Encuesta de consumo cultural (ECC) 2020*. Bogotá-Colombia .

DANE. (2020). *Encuesta De Consumo Cultural* . Bogotá - Colombia .

Daniel, M. (2016). *Informacion de mercados*. CENGAGE learning.

Egenfeldt-Nielsen. (2019). *Understanding video games: The essential introduction*. New York : Taylor & Francis.

Fronteras, O. B. (2020). *bullying sin fronteras*. Obtenido de https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2018/10/estadisticas-mundiales-de-bullying_29.html

GELVEZ, K. (2018). [INFLUENCIA DEL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS HABITOS DE DESEMPEÑO DEL ROL ESCOLAR DE LOS ADOLESCENTES DE SEXTO BACHILLERATO DEL COLEGIO CARDENAL SANCHA DE CUCUTA 2018. *Universidad de Santander*.

Gelvez, K. (2018). INFLUENCIA DEL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS HABITOS DE DESEMPEÑO DEL ROL ESCOLAR DE LOS ADOLESCENTES DE SEXTO BACHILLERATO DEL COLEGIO CARDENAL SANCHA DE CÚCUTA . *Universidad de Santander* .

GELVEZ, K. (2018). Influencia del tiempo de uso de los videojuegos en los habitos de desempeño escolar de los adolescentes de sexto de bachillerato del colegio Cardenal Sncha de Cúcuta . *Universidad de Santander* .

GIFMM. (2020). *Reporte situacional local GIFMM Norte de Santander*. Cúcuta .

Greitemeyer, T. (2022). El lado oscuro y brillante del consumo de videojuegos:Efectos de los videojuegos violentos y prosociales. *Elsevier*.

Gulliana, P. (2020). Acoso escolar cibernético en el contexto de la pandemia por Covid-19 . *Revista Cubana de Medicina* .

HERNANDEZ, G. (2010). *Tratado de medicina farmacéutica* . Buenos Aires : Editorial Medica Panamericana .

Hernández, J. (2017). Potencial Creativo, Habilidades Espaciales, Logro de Aprendizaje y Estilo Cognitivo: Relaciones y Diferencias a partir de la Interacción con un Ambiente de Aprendizaje Basado en el videojuego. *Universidad Pedagógica Nacional*.

Hernández, V. K. (2020). Afectaciones Ocupacionales Y Emocionales Derivadas Del Aislamiento Social En Tiempos Del Covid-19. Un Estudio De Casos. *Universidad Francisco de Paula Santander* .

Hormiga, T. (2017). influencia del tiempo excesivo en el uso de videojuegos en los hábitos de rutina de los adolescentes 10 – 15 años en el Colegio Oriental No. 26, San José de Cúcuta. *Universidad de Santander* .

Hormiga, T. (2017). Influencia del tiempo excesivo en el uso de videojuegos en los habitos y rutinas de los adolescentes 10-15 años en el colegio oriental No 26 san jose de Cúcuta. *Universidad de Santander* .

ISFE. (2020). *Informe sobre la industria de videojuegos En europa* . Bruselas .

Kielhofner, G. (2002). *Modelo de la ocupacion humana* . Buenos Aires : Medica panamericana .

Kielhofner, G. (2002). *Modelo de la Ocupación Humana Teoría y Aplicación 3a Edición*. . Buenos Aires : Médica Panamericana.

Kielhofner, G. (2004). *Terapia ocupacional. Modelo de la Ocupación Humana. Teoría y Aplicación* . Buenos Aires. Argentina : Médica Panamericana .

Lopez, B. P. (2008). *Terapia Ocupacional en la Infancia Teoría y práctica*. Buenos Aires: Médica Panamericana.

LOPEZ, I. (2020). *Virus y Pandemias* . Editorial Guadalmazan.

MINEDUCACION. (2020). *Informe de gestion anual 2020*. Bogotá - Colombia .

MINTIC. (2020). *BOLETÍN TRIMESTRAL DE LAS TIC*. Bogotá - Colombia .

Moro, B. (2019). *Diccionario de Terminos Ocupacionales*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Mulligan, S. (2006). *Terapia Ocupacional en Pediatría: Proceso de Evaluación*. Buenos Aires : Medica Panamericana .

MUNDIAL, B. (2020). *IMPACTOS DE LA CRISIS DEL COVID 19, EN LA EDUCACION Y RESPUESTAS DE POLITICA EN COLOMBIA* . Bogotá- Colombia .

Neira, D. (2018). Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades de comunicacion e interaccion social en los menores trabajadores de CORPRODINCO en San José de Cúcuta. *Universidad de Santander*.

OEI. (2021). *Retorno escolar presencial pos pandemia en iberoamerica*. .

OMS. (2016). *ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD*.

Orrego, F. (2020). Análisis de los videojuegos en tiempos de pandemia y Pos-Pandemia en Colombia. . *Pontificia Universidad Javeriana* .

Pamplona, A. d. (2019). *Plan De Desarrollo Municipio De Pamplona “El Cambio En Nuestras Manos”*. Pamplona, Norte De Santander .

PAMPLONA, A. D. (2020). *INFORME PRELIMINAR MUNICIPIO DE PAMPLONA PROCESO DE RENDICION PUBLICA DE CUENTAS TERRITORIAL* . Pamplona, Norte de Santander .

Polonio, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la Infancia, Teoría y Práctica*. Buenos Aires: Medica Panamericana.

Polonio, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la Infancia: Teoría y Práctica*. Buenos Aires : Medica Panamericana .

POLONIO, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia: Teoría y práctica* . Buenos Aires : Médica Panamericana .

Presidente de la República de Colombia. (1997). *servicio educativo del nivel preescolar*. Bogotá.

Restrepo, S. M. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*.

Sampieri, H. (2018). *Metodología de la investigación: La ruta cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill .

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill Education.

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cualitativas, cuantitativas y mixtas*. Mc Graw Hill.

Santander, G. d. (2019). *informe de gestión con énfasis en la garantía de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, 2016-2019*. Cúcuta- Norte de Santander .

Santander, G. N. (2020). *Plan de Desarrollo para Norte de Santander 2020-2023 “MÁS OPORTUNIDADES PARA TODOS”*. Pamplona- Norte de Santander.

Sousa, C. (2018). Juegos de vídeo como herramienta de aprendizaje: ¿es el aprendizaje basado en juegos más efectivo? *Revista Lusófona de Educação*, 199-210.

Torres, P. P. (2017). *El videojuego y la Terapia Ocupacional: análisis de las perspectivas de estudiantes y de personas con diversidad funcional*. La Coruña: Universidad da Coruña.

Triana, C. (2021). ESQUEMA PARA LA PREVENCIÓN DEL GROOMING EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DESDE LOS 7 A 14 AÑOS DE EDAD EN BOGOTÁ A TRAVÉS DE UN ANÁLISIS DE RIESGO BASADO EN LA NORMA ISO 27005. *Universidad Católica de Colombia*.

Ucha, F. (Agosto de 2009). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/escolar.php>

Umberto Ñaupas Paitán, M. R. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.

Unidas, N. (2020). *Informe de políticas: La educación durante la Covid-19 y después de ella* .

Walder, K. (2017). Adaptación ocupacional y reconstrucción de la identidad: una síntesis teórica fundamentada de estudios cualitativos que exploran las experiencias de adaptación de los adultos a enfermedades crónicas, enfermedades graves o lesiones. *Journal of Occupational Science*, 225-243.

AEVI. (2020). *La Industria Del Videojuego En España. Anuario 2019*. España.

Alvarado, A. (2020). La Importancia De La Ocupación En Tiempos De Crisis Por Estados De Alarma Por Covid-19 . *Ciencia Y Ocupación* , 66-70.

Alvarez, L. (2010). Bienestar Escolar BIES. En L. Alvarez, *Terapia Ocupacional en educación, un enfoque sensorial* (págs. 21-23). Bogotá: Departamento de la Ocupación Humana.

AOTA. (2020). *Marco de Trabajo para la Practica de la Terapia Ocupacional*.

AOTA. (2020). *Marco de Trabajo para la Practica de Terapia OcupacionalL: Dominio y Proceso*.

Apolinar Varela, R. F. (2021). Juego y tareas escolares: el papel de la escuela y la familia en tiempos de confi namiento por la Covid-19. *Universidad de Navarra*.

Asamblea Nacional Constituyente. (1991). *Constitucion politica de Colombia*. Bogota.

AYALA, J. (2017). INFLUENCIA DEL TIPO DE VIDEOS JUEGOS, EN LOS HÁBITOS DE ESTILO Y LA INTERACCIÓN SOCIAL DE LOS ADOLESCENTES DE 10 A 15 AÑOS EN EL COLEGIO CARDENAL SANCHA, CÚCUTA 2017. *Universidad de Santander* .

Balanta, P. (2006). *Entornos y ambientes para jugar, disfrutar y aprender*. Bogotá: Editoria Universidad del Rosario.

Barragán, J. A. (2016). Las Actividades Ludicorecreativas formativas como uso de Herramientas para el fortalecimiento de la actitud recreativa. *Universidad Libre de Colombia*, 29-30.

Barrera, K. G. (2022). Análisis del aislamiento social, preventivo y obligatorio por COVID-19 y el maltrato infantil en america latina . *Universidad Santo Tomas* .

Bautista, R. (2017). El uso didáctico de las TICS en el mejoramiento de la labor didáctica en la escuela colombiana. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería.*, 2-8.

Begoña Polonio López, P. D. (2011). *Conceptos Fundamentales de Terapia Ocupacional*. Madrid : Médica Panamericana.

BID. (2019). *Los Videojuegos No Son Un Juego: Lo Desconocidos Éxitos de America Latina Y El Caribe*.

Bohorquez, Y. (2016). DESEMPEÑO OCUPACIONAL Y EL PROCESO DE DEL ADULTO MAYOR EN ZONA RURAL VÍCTIMA DE UN DESASTRE NATURAL. *Cuidado y Ocupacion*, 49-57.

Boone, A. (2017). Prueba de viabilidad de la Guía de prácticas de Adaptacion Ocupacional . *British Journal of Occupational Therapy*, 368-374.

Carreño, J. A. (2016). Consentimiento informado en investigación clínica: Un proceso dinámico. *Pers.bioet*.

CEPAL, U. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19*.

CIDH, O. (2020). *Cómo garantizar el acceso al derecho a l educacion para niñas, niños y adolescentes durante la pandemia 2019*.

Congreso de Colombia . (2005). *LEY 949* . Bogotá.

Congreso de Colombia. (1995). *Ley 181* . Bogotá.

Congreso de la Republica . (2006). *Ley 1098*. Bogotá.

Congreso de la Republica . (2009). *Ley Mintic*. Bogotá.

Contreras, M. (2018). Relación Ocupacional Del Desempeño Escolar Y Videojuegos en Estudiantes de 8 a 10 Años de Edad. . *Ciencia Y Salud Revista Virtual*, 24-32.

Crepeau, E. (2003). *Willard y Spackman Terapia Ocupacional* . Buenos Aires : Medica Panamericana .

DANE. (2020). *Boletín técnico Encuesta de consumo cultural (ECC) 2020*. Bogotá-Colombia .

DANE. (2020). *Encuesta De Consumo Cultural* . Bogotá - Colombia .

Daniel, M. (2016). *Informacion de mercados*. CENGAGE learning.

Egenfeldt-Nielsen. (2019). *Understanding video games: The essential introduction*. New York : Taylor & Francis.

Fronteras, O. B. (2020). *bullying sin fronteras*. Obtenido de https://bulliyingsinfronteras.blogspot.com/2018/10/estadisticas-mundiales-de-bullying_29.html

GELVEZ, K. (2018). [INFLUENCIA DEL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS HABITOS DE DESEMPEÑO DEL ROL ESCOLAR DE LOS ADOLESCENTES DE SEXTO BACHILLERATO DEL COLEGIO CARDENAL SANCHA DE CUCUTA 2018. *Universidad de Santander*.

Gelvez, K. (2018). INFLUENCIA DEL TIEMPO DE USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS HABITOS DE DESEMPEÑO DEL ROL ESCOLAR DE LOS ADOLESCENTES DE SEXTO BACHILLERATO DEL COLEGIO CARDENAL SANCHA DE CÚCUTA . *Universidad de Santander* .

GELVEZ, K. (2018). Influencia del tiempo de uso de los videojuegos en los habitos de desempeño escolar de los adolescentes de sexto de bachillerato del colegio Cardenal Sncha de Cúcuta . *Universidad de Santander* .

GIFMM. (2020). *Reporte situacional local GIFMM Norte de Santander*. Cúcuta .

Greitemeyer, T. (2022). El lado oscuro y brillante del consumo de videojuegos:Efectos de los videojuegos violentos y prosociales. *Elsevier*.

Gulliana, P. (2020). Acoso escolar cibernético en el contexto de la pandemia por Covid-19 . *Revista Cubana de Medicina* .

HERNANDEZ, G. (2010). *Tratado de medicina farmacéutica* . Buenos Aires : Editorial Medica Panamericana .

Hernández, J. (2017). Potencial Creativo, Habilidades Espaciales, Logro de Aprendizaje y Estilo Cognitivo: Relaciones y Diferencias a partir de la Interacción con un Ambiente de Aprendizaje Basado en el videojuego. *Universidad Pedagógica Nacional*.

Hernández, V. K. (2020). Afectaciones Ocupacionales Y Emocionales Derivadas Del Aislamiento Social En Tiempos Del Covid-19. Un Estudio De Casos. *Universidad Francisco de Paula Santander* .

Hormiga, T. (2017). influencia del tiempo excesivo en el uso de videojuegos en los hábitos de rutina de los adolescentes 10 – 15 años en el Colegio Oriental No. 26, San José de Cúcuta. *Universidad de Santander* .

Hormiga, T. (2017). Influencia del tiempo excesivo en el uso de videojuegos en los hábitos y rutinas de los adolescentes 10-15 años en el colegio oriental No 26 san jose de Cúcuta. *Universidad de Santander* .

ISFE. (2020). *Informe sobre la industria de videojuegos En europa* . Bruselas .

Kielhofner, G. (2002). *Modelo de la ocupacion humana* . Buenos Aires : Medica panamericana .

Kielhofner, G. (2002). *Modelo de la Ocupación Humana Teoría y Aplicación 3a Edición* . . Buenos Aires : Médica Panamericana.

Kielhofner, G. (2004). *Terapia ocupacional. Modelo de la Ocupación Humana. Teoría y Aplicación* . Buenos Aires. Argentina : Médica Panamericana .

Lopez, B. P. (2008). *Terapia Ocupcional en la Infancia Teoría y práctica*. Buenos Aires: Médica Panamericana.

LOPEZ, I. (2020). *Virus y Pandemias* . Editorial Guadalmazan.

MINEDUCACION. (2020). *Informe de gestion anual 2020*. Bogotá - Colombia .

MINTIC. (2020). *BOLETÍN TRIMESTRAL DE LAS TIC*. Bogotá - Colombia .

Moro, B. (2019). *Diccionario de Terminos Ocupacionales*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Mulligan, S. (2006). *Terapia Ocupacional en Pediatría: Proceso de Evaluación*. Buenos Aires : Medica Panamericana .

MUNDIAL, B. (2020). *IMPACTOS DE LA CRISIS DEL COVID 19, EN LA EDUCACION Y RESPUESTAS DE POLITICA EN COLOMBIA* . Bogotá- Colombia .

Neira, D. (2018). Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades de comunicacion e interaccion social en los menores trabajadores de CORPRODINCO en San José de Cúcuta. *Universidad de Santander*.

OEI. (2021). *Retorno escolar presencial pos pandemia en iberoamerica* . .

OMS. (2016). *ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD*.

Orrego, F. (2020). Análisis de los videojuegos en tiempos de pandemia y Pos-Pandemia en Colombia. . *Pontificia Universidad Javeriana* .

Pamplona, A. d. (2019). *Plan De Desarrollo Municipio De Pamplona “El Cambio En Nuestras Manos”*. Pamplona, Norte De Santander .

PAMPLONA, A. D. (2020). *INFORME PRELIMINAR MUNICIPIO DE PAMPLONA PROCESO DE RENDICION PUBLICA DE CUENTAS TERRITORIAL* . Pamplona, Norte de Santander .

Polonio, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la Infancia, Teoría y Práctica*. Buenos Aires: Medica Panamericana.

Polonio, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la Infancia: Teoria y Practica*. Buenos Aires : Medica Panamericana .

POLONIO, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia: Teoria y práctica* . Buenos Aires : Médica Panamericana .

Presidente de la República de Colombia. (1997). *servicio educativo del nivel preescolar*. Bogotá.

Restrepo, S. M. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*.

Sampieri, H. (2018). *Metodologia d ela investigacion: La ruta cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill .

Sampieri, R. H. (2018). *Metodologia de la investigacion*. Mc GRaw Hill Education.

Sampieri, R. H. (2018). *Metodologia de la investigacion: las rutas cualitativas, cuantitativas y mixtas*. Mc Graw Hill.

Santander, G. d. (2019). *informe de gesion con enfasis en la garantia de los derechos de la infancia, adolescencia y juventud, 2016-2019*. Cúcuta- Norte de Santander .

Santander, G. N. (2020). *Plan de Desarrollo para Norte de Santander 2020-2023 “MÁS OPORTUNIDADES PARA TODOS”*. Pamplona- Norte de Santander.

Sousa, C. (2018). Juegos de vídeo como herramienta de aprendizaje: ¿es el aprendizaje basado en juegos más efectivo? *Revista Lusófona de Educação*, 199-210.

Torres, P. P. (2017). *El videojuego y la Terapia Ocupacional: análisis de las perspectivas de estudiantes y de personas con diversidad funcional*. La Coruña: Universidad da Coruña.

Triana, C. (2021). *ESQUEMA PARA LA PREVENCIÓN DEL GROOMING EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DESDE LOS 7 A 14 AÑOS DE EDAD EN BOGOTA A TRAVES DE UN ANALISIS DE RIESGO BASADO EN LA NORMA ISO 27005*. *Universidad Catolica de Colombia*.

Ucha, F. (Agosto de 2009). *Definicion ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/general/escolar.php>

umberto Ñaupas Paitán, M. R. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.

Unidas, N. (2020). *Informe de políticas: La educación durante la Covid-19 y después de ella*. .

Walder, K. (2017). Adaptación ocupacional y reconstrucción de la identidad: una síntesis teórica fundamentada de estudios cualitativos que exploran las experiencias de adaptación de los adultos a enfermedades crónicas, enfermedades graves o lesiones. *Journal of Occupational Science*, 225-243.